

RESUMO - INFÂNCIAS, DIVERSIDADE E INCLUSÃO EM EDUCAÇÃO

**TRANSFORMANDO A EDUCAÇÃO FINANCEIRA: EXPERIÊNCIAS
IMERSIVAS COM ESCAPE ROOM**

Diana Inês Morais Afonso (dianamorais13@hotmail.com)

Elza Da Conceição Mesquita (elza@ipb.pt)

O estudo que se apresenta foi desenvolvido no âmbito de uma dissertação de mestrado e explora o potencial da gamificação e da narrativa enquanto ferramentas inovadoras para a promoção da literacia financeira em crianças do 1.º Ciclo do Ensino Básico. O recurso pedagógico desenvolvido: “Escape Room Financeiro: A família Money” transforma a educação financeira numa experiência digital divertida, dinâmica e envolvente. Para o desenvolvimento da investigação definimos cinco objetivos. De entre eles, assinalamos apenas os dois que consideramos mais significativos no âmbito desta reflexão: (i) Desenvolver um jogo educativo que aborde questões relacionadas com a Educação Financeira; e (ii) Analisar a eficácia do jogo como recurso pedagógico eficiente para a construção do conhecimento relacionado com a literacia financeira. O estudo teve como participantes 5 docentes e 5 turmas dos 3.º e 4.º anos do 1.º Ciclo do Ensino Básico e situou-se no paradigma interpretativo, mais especificamente, na realização de um estudo de caso com recurso a várias técnicas e instrumentos de recolha de dados (entrevista, guião de entrevista, observação participante, notas de campo) e análise de conteúdo para o tratamento dos dados através da criação de categorias e subcategorias. Mais do que um jogo, o Escape Room foi uma ferramenta que, não só estimulou a colaboração, a criatividade, a tomada de decisão e a resolução de

problemas, mas também promoveu uma aprendizagem memorável e significativa para as crianças. Embora o estudo tenha alcançado os seus objetivos, foi identificado um desafio importante: a necessidade de fornecer recursos e condições para que os professores desenvolvam e implementem atividades lúdicas com teor educativo. Apesar da crescente presença da tecnologia nas escolas, ainda há uma parcela significativa de alunos sem acesso a computadores e e-mails próprios, o que limita sua participação em atividades como o jogo Escape Room digital. O estudo demonstra ainda o potencial do jogo educativo, nomeadamente se forem experiências imersivas, como ferramenta para promover a aprendizagem de forma lúdica e envolvente.

Palavras-chave: gamificação; narrativa; literacia financeira; escape room; jogo educativo.