



CINTERGEO

Congresso Internacional de Educação
e Geotecnologias

IV Congresso Internacional de Educação
e Geotecnologias

IX Encontro de Pesquisadores da Rádio

27 e 28 de Julho de 2023



E-PESCADOS: EDUCAÇÃO FINANCEIRA COM O USO DAS TECNOLOGIAS AUXILIANDO NAS DINÂMICAS ECONÔMICAS DAS COMUNIDADES TRADICIONAIS

Ademilson da Cruz Barreto¹

Marcius de Almeida Gomes²

Área Temática – Universidade pública: conhecimento científico e (geo)tecnológico
Agência Financiadora: não contou com financiamento

Resumo

A Educação Financeira no Ensino Médio pode contribuir na construção do projeto de vida dos alunos, tendo em vista que, nesse período do ensino básico, o público é composto por jovens que se preparam para a universidade e o mundo do trabalho. Nesta etapa, grande parte dos estudantes já pratica alguma atividade remunerada ou recebe valores da família. Diante disso, o ensino da Educação Financeira visa atender às necessidades locais e proporcionar mudanças na vida dos estudantes pescadores. Os sujeitos desta pesquisa foram os estudantes do primeiro ano do Ensino Médio do Colégio Estadual Juracy Magalhães, no município de Salinas da Margarida, Bahia. Apresentamos aqui o processo de criação do protótipo do aplicativo E-Pescados, decorrente da pesquisa de mestrado intitulada *Educação Financeira no Ensino Médio sob o olhar de um professor pescador de Salinas da Margarida Bahia*. Como metodologia, utilizou-se a pesquisa participante, aplicada, de natureza qualitativa. Os dados foram coletados através dos relatos e vivências dos alunos pescadores, nas aulas da componente eletiva *I- Rede de Educação Financeira: Pescando Sonho*, registrados nos diários da maré e, como procedimento de análise, utilizou-se a análise de conteúdo. O objetivo deste trabalho é apresentar o processo de criação do protótipo do aplicativo E-pescados a partir das aulas de Educação Financeira no município de Salinas da Margarida, Bahia. Por fim, a estratégia pedagógica desenvolvida durante a pesquisa possibilitou repensar a maneira como os jovens lidam com os recursos e quais impactos podem causar no orçamento familiar podendo, desse modo, auxiliar os estudantes pescadores na otimização do seu ofício, melhorando, assim, a qualidade de vida deles e da comunidade.

Palavras-chave: Educação Financeira. Pescadores. Tecnologia. E-pescados.

Introdução

A Educação Financeira (EF), atrelada à realidade das comunidades tradicionais, pode agregar valor na formação de jovens e adultos com organização, planejamento e gestão dos recursos, de forma consciente e equilibrada, na preparação para o mundo do trabalho e construção do projeto de vida.

¹Secretaria de Educação da Bahia; Mestre (UNEB); e-mail: ademilsoncruz@gmail.com.

²Universidade do Estado da Bahia (UNEB); Doutor (UFSC); e-mail: magomes@uneb.br.

A Educação Financeira que defendemos não se resume a falar de dinheiro, mas vai além de fórmulas e equações utilizadas nas aulas de matemática financeira, pois contempla temáticas variadas, de forma transversal e interdisciplinar, a exemplo: sonhos, planejamento, metas, objetivos, comportamentos, tomada de decisão, qualidade de vida entre outros. Auxiliando os alunos na construção do pensamento crítico e reflexivo diante dos vários cenários, especialmente os voltados ao consumo imediato e desnecessário, que compreendam que as ações tomadas no presente podem influenciar no futuro pessoal, mas também no futuro do planeta.

Em Salinas da Margarida, observamos que as questões dessa temática versavam sobre a rotina do pescador; na captura, precificação, compra e venda de pescados, lucros e prejuízos, além de investimentos em manutenção e aquisição de novos equipamentos de pesca.

As tecnologias digitais estão cada vez mais presentes na vida cotidiana das pessoas, em especial dos adolescentes e jovens, que as utilizam com criatividade e habilidade. Nos últimos anos, percebemos um aumento significativo de acesso a esses meios de informação e comunicação. Nesse sentido, temos como principal referencial teórico no que tange as tecnologias: Boff (2005); Ferreira (2014); Garofalo (2018).

Logo, o objetivo deste trabalho é: apresentar o processo de criação do protótipo do aplicativo E-pescados a partir das aulas de Educação Financeira no município de Salinas da Margarida, Bahia. A partir do aplicativo espera-se: divulgar os produtos pescados pelos pescadores e marisqueiras no município e região; auxiliar na comercialização dos pescados; aquecer a economia local e regional; descentralizar a venda de pescados no município e região. Após as discussões em sala de aula, os alunos se tornam multiplicadores, compartilhando com a comunidade os conhecimentos relacionados às temáticas financeiras. Dessa forma, várias famílias se beneficiam, podendo influenciar na melhoria da qualidade de vida.

Metodologia

Esta pesquisa é de cunho qualitativo, metodologia participante e utilizou, como instrumento de coleta de dados, os registros dos estudantes e do professor nos diários da maré. Os diários da maré permitiram conhecer mais a fundo as impressões, os sentimentos e as realidades das comunidades de pescadores sob o olhar e narração dos próprios estudantes e do professor, que relataram as experiências vividas nestes ambientes a partir das reflexões propostas em sala de aula.

A pesquisa foi desenvolvida no Colégio Estadual Juracy Magalhães, na cidade de Salinas da Margarida/Ba, durante as aulas da disciplina eletiva **I- Rede de Educação Financeira: Pescando Sonhos**, em três turmas do primeiro ano do NEM. Os alunos selecionados são pescadores/marisqueiras. A coleta dos dados ocorreu durante o primeiro semestre do ano letivo de 2022.

Resultados e discussões

É notório que os jovens apresentam facilidade para manusearem as novas tecnologias digitais, sendo importante que a escola possa utilizar-se dessas habilidades para envolver os estudantes nas atividades propostas, incentivando o protagonismo estudantil e a autonomia necessária para construção dos conhecimentos. Que a utilização dessas tecnologias seja feita com reflexão e criticidade para evitar excessos, tanto na interação quanto no consumo de equipamentos.

Diante do exposto, observamos o quanto a utilização das novas tecnologias pode ser benéfica para a aprendizagem dos estudantes, tendo em vista que se pode explorar diversas competências e habilidades por meio do compartilhamento dos saberes. As tecnologias digitais permitem acessar uma gama de conteúdos e ferramentas que podem colaborar na aprendizagem significativa dos educandos. Para tanto, é necessário a mediação consciente do educador no processo de desenvolvimento do conhecimento.

O aplicativo *e-Pescados* é um aplicativo que visa a divulgação e o aquecimento da economia local, possibilitando a comercialização dos pescados no município e região, além de proporcionar uma maior arrecadação de recursos entre os pescadores.

Os estudantes relataram que uma das dificuldades vivenciadas por eles era escoar os pescados informando que a parte retirada para a comercialização, em sua maioria, é repassada de forma mais em conta aos atravessadores e, às vezes, os produtos ficavam armazenados em casa por longos períodos, sem ter a quem vender, o que acarreta perdas no valor do produto, necessidade de deixar os equipamentos de refrigeração por mais tempo ligados, aumentando o consumo de energia elétrica.

O aplicativo *e-Pescado* pode contribuir com a economia da comunidade local, uma vez que pretende divulgar os pescados no município de Salinas da Margarida e região, auxiliando os pescadores na comercialização dos produtos. Além de “[...] promover o empoderamento dos alunos, por meio da apropriação de ferramentas tecnológicas que propiciam personalização e engajamento ativo discente.” (SANTO ET AL, 2022, p. 172)

Através das discussões em sala de aula, foi possível criar um grupo de trabalho para a construção do aplicativo, com alunos, professores e a gestão do Colégio Estadual Juracy Magalhães. Após a criação do grupo, foi realizada uma reunião para conversar sobre o que é um aplicativo e um protótipo, a importância da tecnologia, a viabilidade do app, como desenvolver um aplicativo e/ou protótipo e como gostaríamos que o aplicativo funcionasse. Esse momento proporcionou uma interação com várias disciplinas, exercitando a interdisciplinaridade.

O professor de Biologia ajudou nas explicações sobre o ambiente pesqueiro e as espécies marinhas; em especial, as presentes nesta região. O professor de Artes auxiliou na construção visual do app e logomarca. A professora de Sociologia refletiu sobre a relação de trabalho e emprego. O professor de Matemática colaborou na precificação dos pescados, agregando valor e considerando o tempo, esforço e os investimentos. Por fim, a professora de Geografia colaborou explicando sobre o território e ajudando no mapeamento dos pontos de comercialização, através dos conceitos de geolocalização.

No segundo momento, fomos descrevendo o que gostaríamos que o app possuísse. Dentre os aspectos discutidos, nome do aplicativo; logomarca; as cores da logomarca e do app; layout do aplicativo/protótipo com as interfaces; a utilização do *Google Maps* para a geolocalização dos locais de comercialização de pescados; ficha de cadastro e fotografias dos locais de comercialização de pescados; formas de pagamento (*pix*, espécie, cartão de crédito ou débito); filtros de pesquisa (proximidade, mais barato e/ou por tipo de pescado). Para isso, foi discutido a forma como *Uber*, *OLX* e *Facebook* utilizariam esses filtros.

Em seguida, organizamos uma comissão para planejamento geral e algumas equipes ficaram com tarefas específicas. Foi realizada a divisão das tarefas da seguinte forma: Equipe 01- Coordenação e organização do projeto; Equipe 02 – Pesquisa de campo e mapeamento dos locais de venda de pescados; Equipe 03- Construção do mapa de Salinas da Margarida com os pontos de geolocalização dos locais de venda de pescados no *Google Maps*; Equipe 04- Construção da parte visual do app (Artes e logo); Equipe 05- Organização das funcionalidades do app (Layout e Interfaces).

Dessa forma, iniciamos a construção do protótipo do app utilizando alguns sites que os educandos já tinham familiaridade. Após algumas tentativas, foi escolhido pelos estudantes responsáveis pela criação do protótipo o *sítio* eletrônico <https://www.figma.com>, alegando ser um ambiente gratuito, com mais opções e facilidade de acesso.

O protótipo foi pensado e construído pelos estudantes utilizando o espaço físico e equipamentos tecnológicos do colégio, sob a orientação do professor pesquisador e supervisão da gestão. Segue abaixo imagens da tela de cadastro do aplicativo.

Considerações finais

As tecnologias digitais revelaram-se importantes ferramentas de aprendizagem, tendo em vista que, ao utilizá-las em sala de aula, nas temáticas relacionadas à EF, observou-se grande interesse e envolvimento por parte dos estudantes. Utilizando do pensamento crítico, pesquisas teóricas, instrumentos tecnológicos e experimentação, foi possível pensar alternativas que fossem viáveis para intervir na realidade vivenciada pelos alunos; a exemplo, criar mecanismos que auxiliassem as comunidades de pescadores na comercialização e divulgação dos pescados, bem como aprimorar os conhecimentos relacionados ao universo financeiro. Esse cruzamento de ideias, através das atividades propostas, possibilitou um maior engajamento dos alunos no processo de aprendizagem.

Portanto, observamos que o uso de tecnologias digitais, a exemplo de aplicativos e softwares, facilitou a compreensão dos conteúdos propostos à medida que incentiva com o manuseio a construção de novos conhecimentos. Portanto, consideramos que as aulas da disciplina eletiva **I - Rede de Educação Financeira: Pescando Sonhos** foi de suma importância para a vida dos estudantes pescadores de Salinas da Margarida, pois permitiu discutir a realidade local e propor soluções que melhorassem a qualidade de vida da comunidade, contribuindo na formação de sujeitos autônomos, criativos, decisivos, atuantes e protagonistas na construção do conhecimento.

REFERÊNCIAS

- BRANDÃO, C. R. (org.). **Repensando a Pesquisa Participante**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1999.
- BOOF, Leonardo. **Virtudes para um mundo possível**. Petrópolis: Vozes, 2005.
- GAROFALO, Débora. **Como usar as ferramentas digitais a favor das competências socioemocionais**. Nova Escola. São Paulo, 2018.
- FERREIRA, M. J. M. A. **Novas tecnologias na sala de aula**. 2014. Monografia (Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares). Universidade Estadual da Paraíba.

SANTO, Claudia Fernandes Andrade do Espírito; GIORDANO, Cassio Cristiano;
ALMOULOUD, Saddo Ag; NUNES, José Messildo Viana. **Revista: Em Teia**, v. 13, n. 3,
2022.