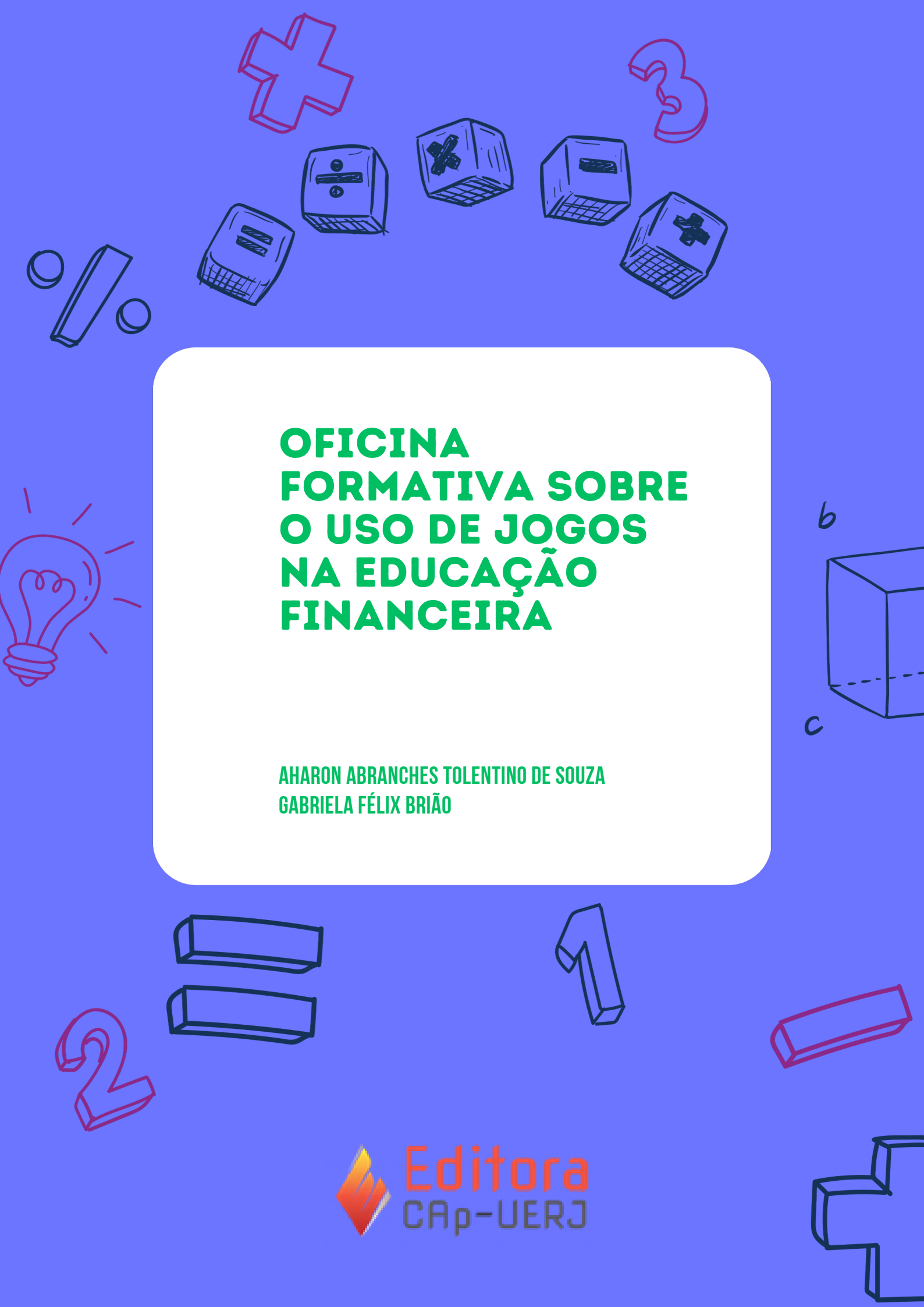




OFICINA FORMATIVA SOBRE O USO DE JOGOS NA EDUCAÇÃO FINANCEIRA

AHARON ABRANCHES TOLENTINO DE SOUZA
GABRIELA FÉLIX BRIÃO

OFICINA FORMATIVA SOBRE O USO DE JOGOS NA EDUCAÇÃO FINANCEIRA

UERJ - UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

Centro de Educação e Humanidades (CEH)
Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira (CAp-UERJ)
Programa de Pós-graduação de Ensino em Educação Básica (PPGEB)

Reitora: **Gulnar Azevedo e Silva**
Vice-reitor: **Bruno Rêgo Deusdará Rodrigues**

Diretora do CAp-UERJ: **Mônica Andrea Oliveira Almeida**
Vice-diretora: **Deborah da Costa Fontenelle**

Coordenadora do PPGEB: **Maria Cristina Ferreira dos Santos**
Vice-coordenador do PPGEB: **Leonardo Freire Marino**

Coordenador do Núcleo de Extensão, Pesquisa e Editoração:
Carlos Henrique Soares Fonseca

Coordenador de Editoração: **Alexandre Xavier Lima**

Comissão Científica:

Angélica Maria Reis Monteiro (U. PORTO)
Daniel Suárez (UBA)
Edmea Santos (UFRRJ)
Jorge Luiz Marques de Moraes (CPII)
José Humberto Silva (UNEB)
Marcus Vinicius de Azevedo Basso (UFRGS)
Rogério Mendes de Lima (CPII)
Waldmir Araujo Neto (UFRJ)

BANCA AVALIADORA

**Profª Dra. Gabriela Félix
Brião (UERJ)**

**Profª Dra. Cláudia
Hernandez Barreiros Sonco
(UERJ)**

**Prof Dr. Rafael Filipe
Novôa Vaz (IFRJ)**

Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Centro de Educação e Humanidades
Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira – CAP UERJ
Disciplina: Produtos educacionais, produções tecnológicas e recurso
didáticos-formativos

***Oficina formativa sobre o uso de jogos na
educação financeira***

Aharon Abranches Tolentino de Souza Gabriela Félix Brião

Núcleo de Extensão, Pesquisa e Editoração – NEPE

Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira – CAP-UERJ

Programa de Pós-Graduação de Ensino em Educação Básica



***Rio de Janeiro
2025***

Oficina formativa sobre o uso de jogos na educação financeira

Áreas: Ensino, Educação, Ensino Fundamental e Médio regular e Formação de Professores.

Público-alvo: Pedagogos e Professores de Matemática dos Anos Iniciais e Finais do Ensino Fundamental e Médio.

Autores: Aharon Abranches Tolentino de Souza; Gabriela Félix Brião

Ficha catalográfica

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ/REDE SIRIUS/CAP/A

S729 Souza, Aharon Abranches Tolentino de

Oficina formativa sobre o uso de jogos na educação financeira. /
Aharon Abranches Tolentino de Souza, Gabriela Félix Brião – Rio
de Janeiro: CAP-UERJ, 2025.
71 p. ; il.

Produto educacional elaborado no Mestrado Profissional
do PPGEB/CAP/UERJ.
ISBN: 978-65-5134-016-1

1. Educação financeira. 2. Jogos educativos. 3. Ensino médio. I.
Brião, Gabriela Félix. II. Título.

CDU 37

Emily Dantas CRB-7 / 7149 - Bibliotecário responsável pela elaboração da ficha catalográfica.

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta
tese/dissertação, desde que citada a fonte.

Assinatura

Data

SUMÁRIO



1-	Apresentação	6
2-	Introdução	7
3-	Fundamentação Teórica	8
4-	Conhecendo os produtos	
4.1-	Anderson lucian “o jogo”	11
4.2-	Johnata Souza “curso de educação financeira”	19
4.3-	Paulo Cesar “atividade gamificada ”	28
4.4-	Lais nunes “Minicurso de educação financeira”	37
4.5-	Kelly Regina “Minicurso de educação financeira”	47
4.6-	Osmar vieira “Jogo,quiz e cartilha de educação financeira”	57
5-	Conclusão	67
6-	Referência	68
7-	Sobre os autores	69



APRESENTAÇÃO

A construção deste trabalho nasceu da união de duas paixões: jogos e educação financeira. Desde a infância, o primeiro autor percebeu nos jogos um poderoso estímulo à curiosidade, ao raciocínio lógico e à aprendizagem. Paralelamente, vivenciou de perto os desafios financeiros de sua família, o que despertou seu interesse por práticas que pudessem melhorar a relação das pessoas com o dinheiro.

O cenário brasileiro, marcado por altos índices de endividamento e inadimplência, revela a urgência de uma educação financeira crítica. Embora a BNCC contemple o tema, a abordagem nas escolas ainda é insuficiente e muitas vezes desconectada do cotidiano dos alunos. Por outro lado, os jogos — digitais ou analógicos — ocupam um espaço crescente na vida das novas gerações, oferecendo oportunidades únicas para envolver e motivar aprendizes.

A pesquisa apresentada neste e-book busca responder: como unir a ludicidade dos jogos à educação financeira para formar professores mais preparados e capazes de transformar a aprendizagem em sala de aula? Para isso, foi desenvolvida e aplicada uma oficina formativa com licenciandos da UERJ, no contexto do projeto Prodocência. As oficinas de educação financeira com jogos foram o nosso Produto Educacional, este e-book nasceu justamente para compartilhar essa experiência, trazendo os fundamentos teóricos que a sustentaram, as estratégias pedagógicas utilizadas e exemplos práticos vivenciados durante as atividades.

Este material pretende inspirar educadores a adotar metodologias inovadoras, despertando o interesse dos alunos e promovendo não apenas o aprendizado de conteúdos, mas também o desenvolvimento de competências para a vida, como o consumo consciente e a tomada de decisões responsáveis.

INTRODUÇÃO

Jogos e Educação Financeira: uma combinação para transformar o ensino

O Brasil enfrenta um cenário preocupante: altos índices de inadimplência e endividamento revelam que saber lidar com dinheiro é uma necessidade urgente, não apenas uma habilidade desejável. Embora a Educação Financeira já esteja presente na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o desafio é torná-la realmente significativa para estudantes e futuros educadores.

Foi com esse propósito que nasceu a oficina formativa apresentada neste e-book — uma experiência que uniu jogos e educação financeira para promover aprendizagem ativa, reflexão crítica e desenvolvimento de habilidades socioemocionais. Realizada com licenciandos da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) e participantes de um projeto Prodocência, a oficina explorou situações financeiras simuladas, analisou jogos já existentes e incentivou a construção coletiva de estratégias pedagógicas inovadoras.

Mais do que uma proposta de ensino, este trabalho é um convite: repensar o modo como tratamos o tema do dinheiro na escola, transformando números em histórias, desafios e possibilidades. Aqui, o lúdico não é apenas diversão — é ferramenta de transformação social.

Ao longo deste e-book, são apresentados comentários e reflexões decorrentes das discussões sobre produtos educacionais previamente selecionados pelo pesquisador. Essas análises foram realizadas no formato de oficina, com a participação de licenciandos vinculados ao Programa Prodocência — iniciativa do governo brasileiro voltada ao aprimoramento da formação de professores da educação básica, especialmente nos cursos de licenciatura de instituições federais e estaduais de ensino superior. Nesse contexto, foram elaboradas críticas construtivas que, além de contribuir para o desenvolvimento profissional dos participantes, podem servir como referência e inspiração para docentes e futuros educadores.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

🎯 1. Introdução à Fundamentação Teórica

A fundamentação teórica desta pesquisa integra conceitos sobre educação financeira, jogos e formação de professores, contextualizando-os na realidade socioeconômica brasileira e na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). O foco é compreender como essas áreas se interconectam e podem ser aplicadas na prática docente, especialmente no Ensino Médio, para a construção de uma formação crítica e reflexiva.

Destaque

A BNCC reconhece a educação financeira como tema transversal, mas deixa em aberto como será aplicada em cada ano escolar — o que pode gerar lacunas e desigualdades na formação.

💰 2. Contexto Brasileiro e a Educação Financeira

A sociedade brasileira enfrenta altos índices de endividamento e inadimplência, cenário que reforça a necessidade de uma educação financeira crítica. A Estratégia Nacional de Educação Financeira (ENEF) e a BNCC introduziram a temática como transversal, especialmente nas aulas de matemática, mas a implementação prática enfrenta desafios:

- Ausência de orientações detalhadas por série escolar.
- Falta de formação continuada dos professores.
- Abordagem tradicional da matemática financeira, focada na memorização e não na aplicação no cotidiano.

Essa lacuna contribui para a manutenção de desigualdades sociais e limita o desenvolvimento de competências para a tomada de decisão consciente no consumo e na gestão das finanças pessoais.

3. Jogos como Ferramenta Educacional

A literatura destaca que os jogos, quando utilizados intencionalmente no ensino, podem desenvolver competências como autonomia, criatividade e pensamento crítico (Kishimoto, 2019; Brougère, 2017). Eles podem assumir diferentes formatos:

- Competitivos – Desenvolvem resiliência e capacidade de lidar com frustrações.
- Cooperativos – Estimulam o trabalho em equipe e a busca por objetivos comuns.
- Colaborativos – Focam na construção conjunta do conhecimento, priorizando o benefício coletivo.

A gamificação e os jogos digitais ganham espaço, especialmente pela alta penetração entre adolescentes e jovens. No entanto, também se destacam os jogos analógicos de baixo custo, que permitem implementação mesmo em escolas com poucos recursos tecnológicos.

4. Formação de Professores para Uso de Jogos

O uso pedagógico de jogos exige que os docentes sejam preparados para:

- Planejar atividades com objetivos claros.
- Adaptar jogos aos conteúdos e realidades dos alunos.
- Mediar reflexões durante e após a atividade.

Pesquisadores como Antunes (2020) e Behrens (2021) apontam a necessidade de integrar a prática com jogos nos currículos das licenciaturas, permitindo que o futuro professor vivencie e analise criticamente essas metodologias antes de aplicá-las.

5. Educação Financeira e Formação Crítica

A educação financeira vai além da matemática financeira: engloba questões sociais, históricas, econômicas e psicológicas. Trabalhar o tema na escola exige:

- Contextualização nas realidades dos alunos.
- Discussão sobre consumo consciente.
- Reflexão sobre a influência da mídia e do marketing nas escolhas financeiras.

A abordagem crítica se aproxima da Educação Matemática Crítica, defendendo que o ensino deve preparar o cidadão para compreender e questionar os modelos financeiros que impactam sua vida.

6. Jogos e Educação Financeira para as Novas Gerações

O cruzamento entre jogos e educação financeira representa uma oportunidade pedagógica relevante:

- Atratividade: Jogos dialogam com o universo cultural dos jovens.
- Significado: Permitem aplicar conceitos financeiros em contextos simulados.
- Desenvolvimento socioemocional: Trabalham competências como negociação, planejamento e tomada de decisão.

Autores como Dalfior e Silva (2022) reforçam que unir jogo e educação financeira desperta o interesse pela pesquisa, pela resolução de problemas e pela aprendizagem significativa.

7. Considerações Finais da Fundamentação

A fundamentação teórica sustenta que a integração entre jogos e educação financeira é uma estratégia promissora para a formação docente e para a construção de uma aprendizagem crítica no Ensino Médio. Essa combinação:

- Conecta-se à realidade e aos interesses dos estudantes.
- Potencializa habilidades cognitivas e socioemocionais.
- Contribui para o desenvolvimento de cidadãos mais conscientes financeiramente.

Assim, a proposta do produto educacional desta pesquisa — um e-book voltado à formação docente — busca preencher lacunas identificadas tanto na formação inicial quanto na continuada, oferecendo subsídios teóricos e práticos para a aplicação de jogos na educação financeira.

Conhecendo os produtos

1

ANDERSON LUCIAN

**PRODUTO EDUCACIONAL:
“O JOGO”**



Apresentação do Produto Educacional

O produto educacional desenvolvido, denominado “O jogo”, é uma proposta interventiva e interdisciplinar voltada para o ensino de educação financeira no contexto da Educação Profissional e Tecnológica. Foi implementado com alunos do 1º período do Curso Técnico em Meio Ambiente do IFPE – Campus Pesqueira, integrando práticas lúdicas à aprendizagem.



Etapas de construção dos jogos

A atividade consistiu na criação e utilização de um jogo de tabuleiro produzido pelos próprios estudantes, em grupos de três ou quatro integrantes. O processo ocorreu em duas etapas principais:

1. Orientação e elaboração – Durante quatro aulas, o pesquisador (professor da turma) apresentou as instruções, discutiu conceitos de educação financeira e esclareceu como formatar as casas e desafios do jogo.
2. Apresentação e aplicação – Na semana seguinte, os grupos trouxeram seus jogos prontos, jogaram e compartilharam experiências em sala, relatando aprendizado e diversão.



Pesquisa e público-alvo

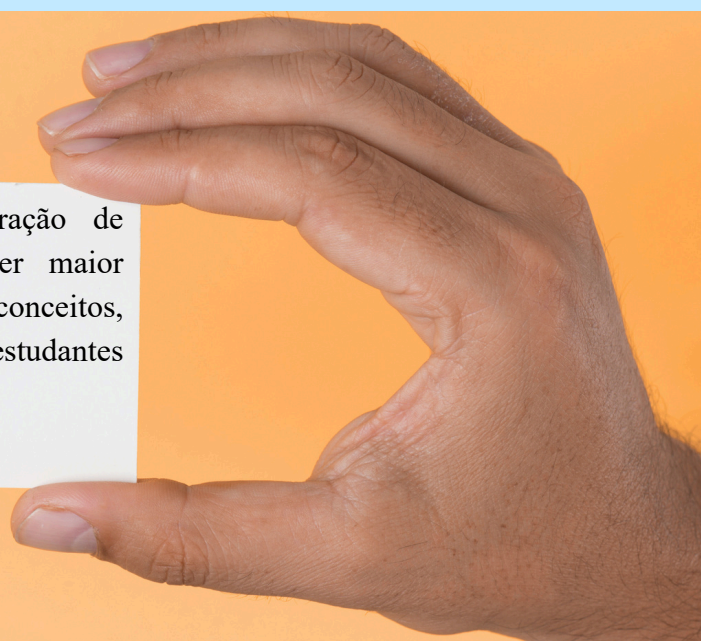
A pesquisa adotou abordagem qualitativa e método de pesquisa-ação, com coleta de dados por meio de observações, interações orais e relatórios escritos em grupo. As questões avaliaram interesse pelo tema, compreensão de conceitos financeiros, interação entre colegas e potencial de recomendação do jogo para outras pessoas.

O público-alvo foi composto por 35 estudantes (20 meninas e 15 meninos), com idades entre 16 e 17 anos. O conteúdo abordado priorizou o consumo consciente do dinheiro e do crédito, alinhado às diretrizes da Estratégia Nacional de Educação Financeira (ENEF), sendo estruturado em tópicos para favorecer a compreensão e a prática reflexiva.



Contribuições

Esse produto educacional evidenciou que a integração de metodologias lúdicas e participativas pode promover maior engajamento, troca de experiências e assimilação de conceitos, contribuindo para a formação crítica e autônoma dos estudantes frente às decisões financeiras.



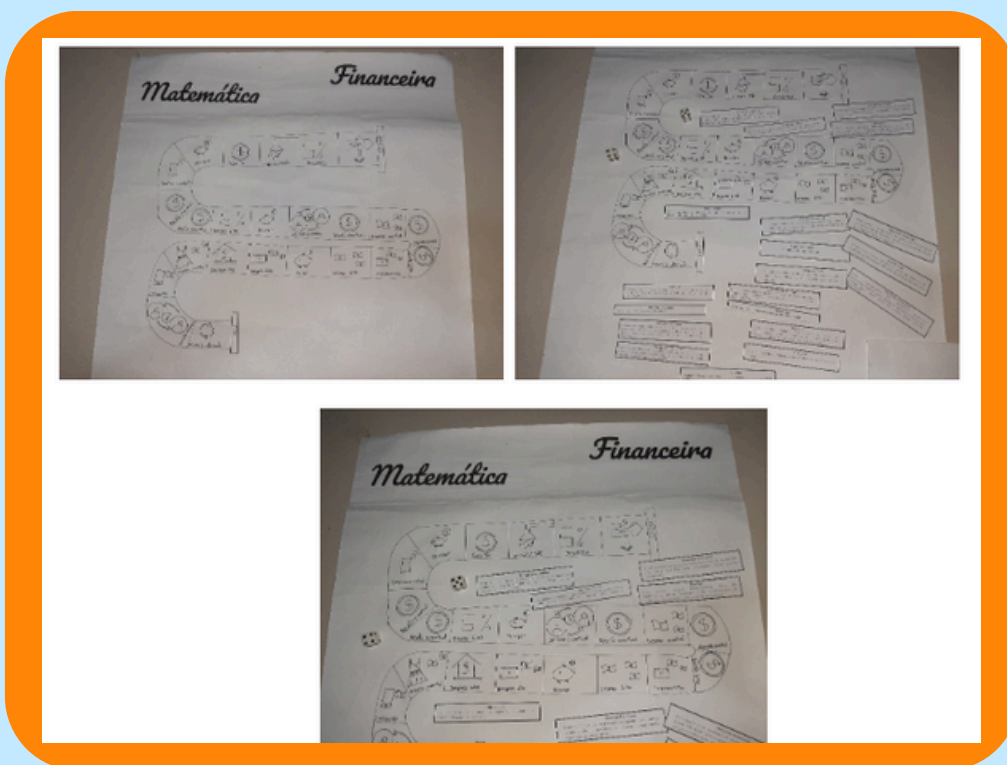
Apresentação prévia do produto

As páginas a seguir mostram os modelos de jogos construídos pelos grupos de alunos juntamente com os apontamentos feito pelos mesmos das suas criações. Para saber mais sobre esse projeto, no final da página de apresentação terá a dissertação na íntegra para a apreciação dessa obra.



A imagem a seguir apresenta o jogo de tabuleiro “Matemática Financeira”, desenvolvido pelo Grupo 5 durante a oficina formativa. O material evidencia a aplicação prática de conceitos financeiros de forma lúdica, promovendo a reflexão sobre consumo, controle de gastos e tomada de decisões.

Figura 1 : jogo “matemática financeira” feito pelo grupo 5



Fonte: Lucian (2023, p. 37).

Apontamentos do Grupo 5 sobre o jogo de educação financeira:

Para a pergunta: o que acharam do jogo?

“Eu achei didático pois é possível refletir sobre o controle de gastos, fazer escolhas, e gastar no momento adequado pois com o andar do jogo vai surgindo gastos obrigatórios”.

Para a pergunta: O tema é interessante?

“Sim, já que a matemática financeira faz parte de tudo a nossa volta”.

Para a pergunta: Trocou ideias com os colegas?

“Notamos que em uma casa a poupança era de (R\$ 200,00 e a taxa de juros 0,20%) e em outra (R\$ 300,00 e a taxa de 0,10%). E que mesmo com todas a contra expectativas emprestar dinheiro é uma oportunidade de mais na frente ter uma renda”.

Para a pergunta: Se interessou pelo Jogo?

“Sim, já que no ensino fundamental não me lembro de ter visto esse assunto apenas na mídia falando que era necessário falar sobre economia nas escolas”.

Quando feita a pergunta seguinte (Recomendaria o jogo para outras pessoas?) o grupo deu a seguinte resposta:

“Sim, inclusive para crianças já que é didático e aparentemente divertido”.



A figura a seguir ilustra o jogo “Undertaking in Life”, criado pelos participantes do Grupo 10. A proposta aborda responsabilidades financeiras e o planejamento de gastos, destacando a importância do equilíbrio entre necessidades e desejos no contexto da vida cotidiana.

Figura 2 : jogo “undertaking in life” feito pelo grupo 10



Fonte: Lucian (2023, p. 38).

Apontamentos do Grupo 10 sobre o jogo de educação financeira:

Para a pergunta: o que acharam do jogo?

“Achamos divertido, com ele você entende um pouco sobre a economia, aprendemos que temos as responsabilidades fixas e que não podemos gastar o dinheiro com coisas desnecessárias e depois ficar devendo”.

Para a pergunta: O tema é interessante?

“Sim, pois a educação financeira é muito importante, pois com o conhecimento de como administrar se dinheiro irá melhorar a sua qualidade de vida individual e coletiva”.

Para a pergunta: Trocou ideias com os colegas?

“Não apenas com os integrantes de meu grupo”.

Para a pergunta: Se interessou pelo Jogo?

“Sim, ele é muito divertido e legal de jogar”.

Quando feita a pergunta seguinte (Recomendaria o jogo para outras pessoas?) o grupo deu a seguinte resposta:

“Sim, inclusive joguei com meus irmãos e meus primos”.



Na sequência, observa-se o jogo “Sem Nome”, produzido pelo Grupo 4. O tabuleiro evidencia o uso da matemática financeira em situações do dia a dia, associando diversão e aprendizagem. A proposta dialoga com jogos clássicos como o Banco Imobiliário, estimulando raciocínio lógico e trabalho em equipe.

Figura 3 : jogo “sem nome” feito pelo grupo 4



Fonte: Lucian (2023, p. 39).

Apontamentos do Grupo 4 sobre o jogo de educação financeira:

Para a pergunta: o que acharam do jogo?

“Achamos que é divertido, muito interessante e dinâmico. Além disso, o jogo gera risadas e muito uso da matemática”.

Para a pergunta: O tema é interessante?

“É muito interessante, ele é interativo e lembra bastante o jogo de tabuleiro (banco imobiliário)”.

Para a pergunta: Trocou ideias com os colegas?

“Sim, debatemos bastante sobre diversos aspectos durante o jogo, alguns como: contagem de dinheiro, responsabilidades da vida adulta etc”.

Para a pergunta: Se interessou pelo Jogo?

“Sim, foi muito interessante para o grupo, pois ele aborda um tema importante para nossas idades, como finanças”.

Quando feita a pergunta seguinte (Recomendaria o jogo para outras pessoas?) o grupo deu a seguinte resposta:

“Sim, X recomendou para sua prima de 12 anos, Y recomendou para sua amiga de 14 anos e Z para seus avós, que gostam de jogos de tabuleiro”.

Algumas observações feitas pelo PRODOCÊNCIA

Gostei muito dessa ideia de os próprios alunos criarem um jogo de tabuleiro sobre o tema. Isso acaba trazendo um discurso de conceitos de orçamentos e juros, por exemplo, muito bom. É uma forma não só de aprender, mas de se divertir, e tenho certeza que é o tipo de diversão e de aprendizagem que fica na mente deles.

O trabalho apresenta uma proposta relevante e criativa ao utilizar o Genially como recurso didático. A escolha da ferramenta demonstra preocupação em tornar o conteúdo mais visual e interativo, o que é muito positivo e está alinhado às novas demandas da educação digital.

A proposta do Anderson tem uma pegada prática muito interessante. Colocar os próprios alunos para criar e jogar um jogo sobre Educação Financeira foi uma estratégia excelente para estimular a aprendizagem de forma ativa. Dá pra ver, pelos relatos, o quanto a turma se envolveu, se divertiu e, ao mesmo tempo, aprendeu conceitos importantes sobre dinheiro, consumo e planejamento.

CONHEÇA O AUTOR DA OBRA



**ANDERSON LUCIAN DA
SILVA**

[clique aqui](#)

VEJA A DISSERTAÇÃO NA INTEGRA



**EDUCAÇÃO FINANCEIRA NO ENSINO MÉDIO
INTEGRADO DA REDE FEDERAL DE ENSINO: UMA
PROPOSTA DE PRÁTICA EDUCATIVA**

[clique aqui](#)



Apresentação do Produto Educacional

Curso de Educação Financeira através de Jogos

"Aprender sobre dinheiro pode ser tão divertido quanto jogar."

Este e-book apresenta o Curso de Educação Financeira através de Jogos, um produto educacional desenvolvido para estimular o pensamento crítico, a autonomia e a consciência financeira de estudantes do Ensino Médio

Integrado.

O curso nasceu a partir de uma pesquisa aplicada nos Institutos Federais e autarquias da RFEPC, com o propósito de transformar a forma como os jovens aprendem a lidar com o dinheiro, combinando teoria, prática e ludicidade.



Objetivo Geral

Promover o letramento financeiro de forma lúdica e contextualizada, utilizando jogos e simulações para aproximar o estudante de situações reais de tomada de decisão econômica.



Estrutura do Curso

O curso está organizado em cinco unidades temáticas:

Matemática Financeira

- Juros, taxas, capitalização, amortização, simuladores e HP12C.

Finanças Comportamentais

- Estratégias de vendas, gatilhos mentais, pensamento rápido e lento.

Consumo Consciente

- Planejamento orçamentário, poupança, necessidades x desejos.

Instituições Financeiras e Serviços

- Bancos, crédito, seguros, dívidas e portabilidade.

Investimentos e Previdência

- Tipos de investimentos, renda fixa e variável, reserva de emergência.



Metodologia e Dinâmica

- Duração: 8 encontros presenciais, com 2 aulas de 45 min cada.
- Recursos: jogos (Renda Passiva, Orçamento Consciente), simuladores, aplicativos e calculadora HP12C.
- Metodologia ativa: aprendizagem baseada em problemas, gamificação e prática guiada.
- Avaliação: participação, atividades práticas e desempenho nos jogos.

Diferenciais da Proposta

- Integração entre conceitos financeiros e situações reais do cotidiano do aluno.
- Uso de jogos educativos para favorecer o aprendizado de forma prazerosa.
- Desenvolvimento de competências socioemocionais como responsabilidade, planejamento e tomada de decisão.
- Flexibilidade para ser aplicado em diferentes contextos e instituições de ensino.

Impacto Esperado

Mais do que ensinar a calcular juros ou planejar um orçamento, este curso busca transformar hábitos e atitudes, incentivando escolhas financeiras mais conscientes, sustentáveis e alinhadas a projetos de vida.

Apresentação prévia do produto

As páginas a seguir mostram as unidades temáticas com o conteúdo programático do curso e alguns planos de aulas que foram planejados para a sequência didática.

Para verificar todos os planos de aula construídos nessa sequência didática, no final da página de apresentação terá a dissertação na íntegra para a apreciação dessa obra.



A figura a seguir apresenta o quadro com as unidades temáticas que compõem o curso de Educação Financeira através de Jogos, estruturado por Johnata Santicioli. O esquema organiza os eixos de ensino e aprendizagem que articulam teoria, prática e ludicidade.

Sequências Didáticas

Figura 4: Quadro 6 - Unidade temáticas

Quadro 6 - Unidade Temáticas e Conteúdos Programáticos do Curso

Unidade Temática	Conteúdos Programáticos
Introdução à Matemática Financeira	O Dinheiro, Juros, Taxas, Tempo, Prestação, Capitalização, Amortização, Simuladores e HP12C.
Introdução às Finanças Comportamentais	Nossa Relação com o Dinheiro, Gatilhos Mentais, Economia Comportamental.
Consumo Consciente	Consumo Consciente e Planejamento Orçamentário, Poupança, Necessidades, Desejos e Desperdícios.
Instituições Financeiras e Serviços	Bancos, Corretoras, Financeiras, Serviços Bancários, Dívidas e Endividamento, Seguros, Crédito e Portabilidade.
Investimentos e Previdência	Sonhos, Projetos, Metas, Tipos de Investimentos, Renda Ativa e Passiva, Renda Fixa e Variável, Tipos de Investidores, Reserva de Emergência, Previdência e Aposentadoria.

Fonte: elaborado a partir dos dados da pesquisa (2019).

Fonte: Santicioli (2020, p. 74).



A imagem a seguir traz um exemplo de plano de aula do curso, evidenciando a relação entre objetivos, conteúdos e metodologias. O modelo reflete a aplicação das metodologias ativas e o uso de jogos como recursos para o desenvolvimento da literacia financeira.

Figura 5: Quadro 7 - Plano de aula

Quadro 7 - Plano de Aula 1º Encontro

Tema da aula: Introdução à Matemática Financeira
Pré-requisitos necessários ao desenvolvimento do tema:
a) Sistema Monetário: Troca de produtos e serviços por papel moeda; b) Cálculos Matemáticos simples e porcentagem.
Objetivos Instrucionais:
Espera-se que ao final da aula, o discente seja capaz de: a) Compreender conceitos básicos relacionados à Educação Financeira; b) Entender a ação dos Juros e conceitos relacionados, bem como a aplicação deste em Capitalização, Prestações e Amortizações na utilização de compras ou investimentos; c) Utilizar simuladores financeiros e a HP12C para efetuar cálculo financeiros básicos.
Desenvolvimento do tema:
1. Conteúdo desenvolvido durante a aula: a) Taxas, Juros Simples e Composto b) Crédito e Prestação c) Capitalização e Amortização d) Simuladores Financeiros e HP12C
2. Metodologia utilizada: A aula ocorre em caráter expositivo e dialógico para elucidação dos conteúdos relacionados ao tema, com exemplos práticos de cálculos financeiro com base em produtos, promoções, créditos e outros oferecidos na internet para compras e investimentos, os cálculos serão realizados através de simuladores financeiros e da calculadora HP12C.
3. Recursos utilizados: a) Quadro branco b) Caneta para Quadro branco c) Computador d) Projetor Multimídia e) Simuladores Financeiros e HP12C
Modo de avaliar o aprendizado do discente: A avaliação será realizada através da participação durante a exposição do tema, do diagnóstico de perguntas realizada pelo docente aos discentes e principalmente por atividades práticas realizadas pelos estudantes.

Fonte: elaborado a partir dos dados da pesquisa (2019).

Fonte: Santicioli (2020, p. 77).

A figura a seguir apresenta outro plano de aula do curso, complementando a estrutura didática das unidades anteriores. A proposta reforça a integração entre conteúdos matemáticos e práticas de educação financeira contextualizadas.

Figura 6: Quadro 8 - Plano de aula

Quadro 8 - Plano de Aula 2º Encontro

Tema da aula: Introdução à Finanças Comportamentais
Pré-requisitos necessários ao desenvolvimento do tema:
Não se aplica.
Objetivos Instrucionais:
Espera-se que ao final da aula, o discente seja capaz de:
a) Compreender conceitos básico sobre os aspectos psicológicos humanos e finanças;
b) Assimilar e diferenciar o funcionamento do Pensamento Rápido e do Lento;
c) Entender as Estratégias de Vendas, Gatilhos e Atalhos Mentais;
d) Perceber de a utilização dos Gatilhos da Urgência e da Escassez;
e) Saber importância do Planejamento Orçamentário.
Desenvolvimento do tema:
1. Conteúdo desenvolvido durante a aula:
a) Pensamento Rápido e Lento
b) Gatilhos ou Atalhos Mentais
c) Estratégias de Venda
2. Metodologia utilizada:
A aula ocorre em caráter expositivo e dialógico para elucidação dos conteúdos relacionados ao tema, com exemplos práticos e utilização de jogos sobre Finanças Comportamentais, Estratégias de Vendas utilizadas por empresas, Pensamento Rápido e Lento e Gatilhos Mentais.
Será utilizado projetor multimídia integrado com o computador para apresentação do material produzido pelo docente sobre a aula, bem como o Jogo Orçamento Consciente para que através deste os alunos possam observar na prática os conhecimentos apresentados na aula.
3. Recursos utilizados:
a) Quadro branco
b) Caneta para Quadro branco
c) Computador
d) Projetor Multimídia
e) Simuladores Financeiros e HP12C
Modo de avaliar o aprendizado do discente:
A avaliação será realizada através da participação durante a exposição do tema, do diagnóstico de perguntas realizada pelo docente aos discentes e principalmente no jogo por meio da prática guiada e a avaliação com o método MEEGA+ na parte final do encontro.

Fonte: elaborado a partir dos dados da pesquisa (2019).

Fonte: Santicioli (2020, p. 79).

Algumas observações feitas pelo PRODOCÊNCIA

No geral, a dissertação é excelente, com uma metodologia bem estruturada e uma prática muito boa (utilizar esses jogos como ferramentas educacionais). A parte teórica e os critérios de avaliação são bem claros. Tem uma ótima organização, as etapas da pesquisa são bem divididas e fáceis de acompanhar. Os jogos foram bem escolhidos (principalmente o Renda Passiva, sou suspeita pra falar pois tenho esse jogo e amo).

A metodologia está bem organizada e mostra um passo a passo claro da proposta, com destaque para a escolha dos jogos e como eles se encaixam nos temas da educação financeira. Dá pra ver que houve bastante cuidado na seleção e adaptação dos materiais.

O projeto de Johnata Santicioli foi muito bem conduzido, trazendo uma proposta inovadora ao aplicar jogos digitais sérios, como o "Orçamento Consciente" e o "Renda Passiva", para o ensino de educação financeira. Além disso, a metodologia foi planejada de forma cuidadosa, com uma avaliação sistemática por meio de instrumentos como o MEEGA+, o que garantiu uma análise detalhada da aprendizagem dos alunos.

CONHEÇA O AUTOR DA OBRA



**JOHNATA SOUZA
SANTICIOLI**

[Clique aqui](#)

VEJA A DISSERTAÇÃO NA INTEGRA



**EDUCAÇÃO FINANCEIRA NO ENSINO
MÉDIO: UMA PROPOSTA ASSISTIDA
POR JOGOS SÉRIOS**

[Clique aqui](#)

3

PAULO POSSAR**PRODUTO EDUCACIONAL:
“ATIVIDADE GAMIFICADA ”**

Apresentação do Produto Educacional

Este produto educacional foi desenvolvido com foco na Educação Profissional Técnica de Nível Médio (EPTNM), considerando o perfil de estudantes que buscam inserir-se rapidamente no mercado de trabalho e, por isso, necessitam de competências não apenas técnicas, mas também econômicas e financeiras para exercer sua cidadania de forma plena.

A proposta é inovadora: um quiz gamificado que alia tecnologia, ludicidade e conteúdo sólido de Educação Financeira (EF). Ele busca suprir a reconhecida carência de conhecimentos econômicos e financeiros entre estudantes brasileiros, utilizando uma metodologia que desperta interesse, engajamento e autonomia.



Por que um quiz gamificado?

- As práticas pedagógicas tradicionais, muitas vezes, não conseguem manter
- o interesse dos alunos diante de temas densos como economia e finanças.
- O uso de jogos digitais amplia a motivação e torna a aprendizagem mais significativa.

A abordagem gamificada favorece a participação ativa e o desenvolvimento de uma postura crítica frente às questões econômicas, sociais e políticas.



Características do Quiz

- Plataforma utilizada: Wordwall, de acesso gratuito e com interface em português.
- Formato: 21 questões de múltipla escolha (apenas uma correta), acessíveis pelo smartphone.
- Base das questões:
 - 18 elaboradas a partir de dados coletados em pesquisa no Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (IFSP – Campus Sertãozinho-SP).
 - 3 adaptadas do Programa Internacional de Avaliação de Estudantes (PISA).
- Aplicação real: testado com 18 alunos do curso Técnico em Informática para Internet (IFSP – Campus São Carlos-SP).



Acesso e Adaptação

O Quiz está disponível gratuitamente no link:

 [Acessar Quiz](#)

O conteúdo pode ser facilmente adaptado para diferentes contextos educacionais:

 [Editar conteúdo](#)

Versão final depositada na Plataforma EDUCAPES:

 [Produto no repositório](#)

Apresentação prévia do produto

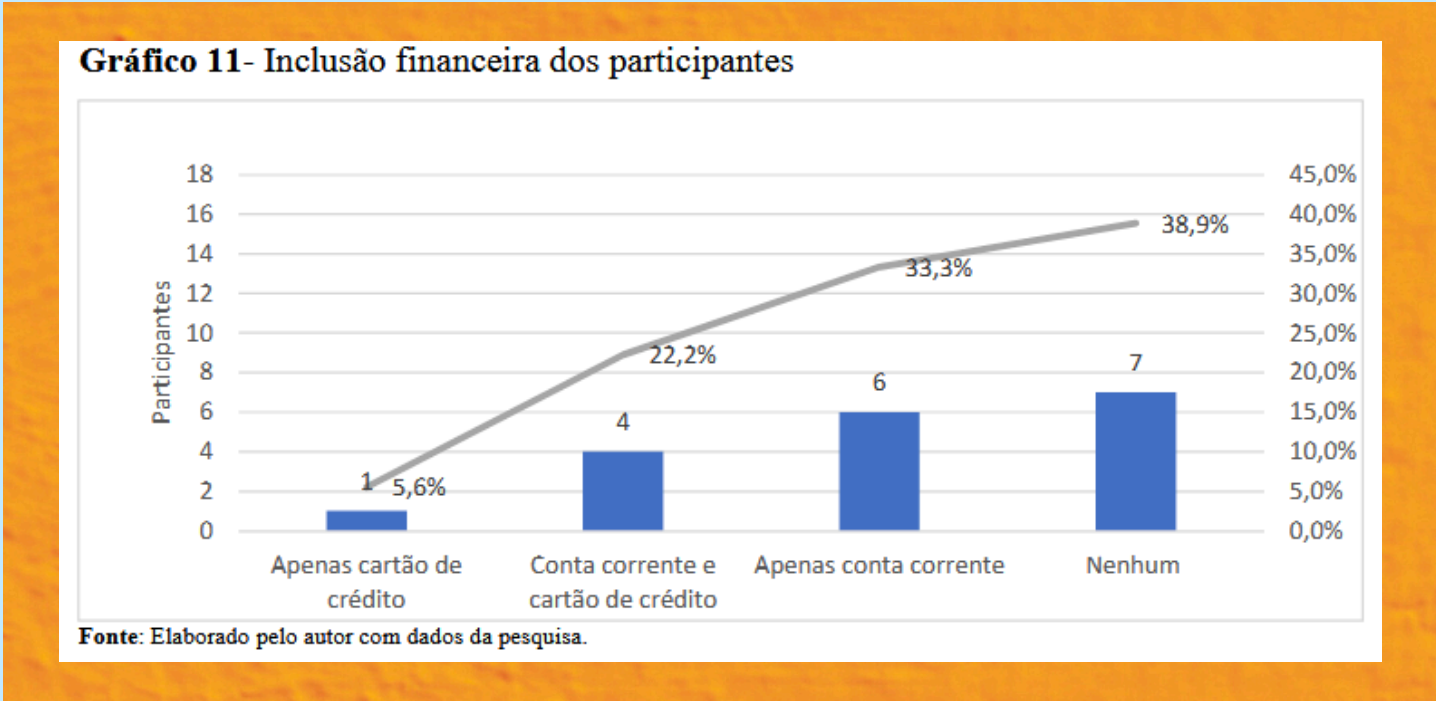
As páginas a seguir mostram alguns gráficos quantitativos, perguntas de feedback e alguns modelos de perguntas todas feitas para a produção da atividade gamificada.

Para saber mais sobre as perguntas selecionadas e como se constituiu esse modelo de atividade, no final da página de apresentação terá a dissertação na íntegra para a apreciação dessa obra.



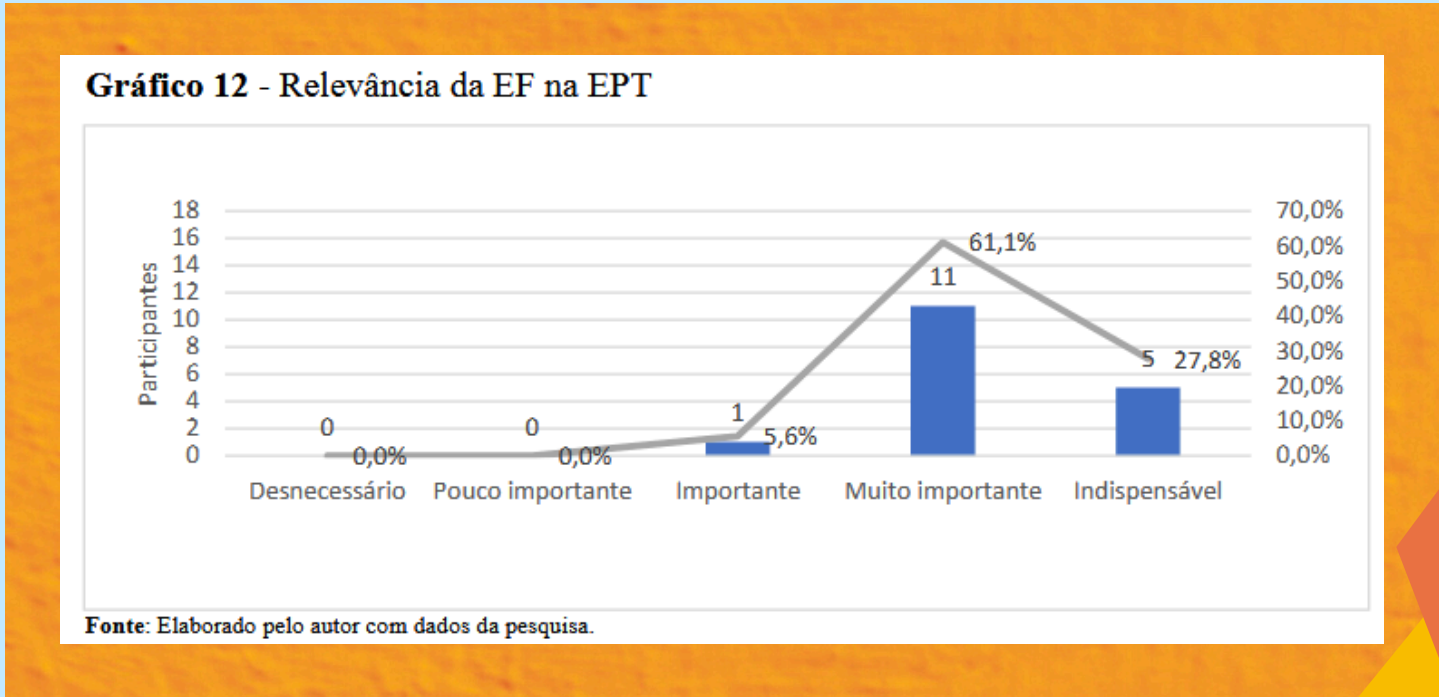
A imagem a seguir ilustra um dos resultados quantitativos da pesquisa de Paulo Possar, evidenciando o nível de inclusão financeira entre os estudantes. Os dados refletem o impacto das práticas gamificadas na compreensão de conceitos econômicos. Na sequência, observa-se o gráfico referente à percepção dos alunos sobre a importância da Educação Financeira na Educação Profissional e Tecnológica, destacando o reconhecimento da temática como fundamental para a formação cidadã.

Figura 7: Gráfico de inclusão financeira



Fonte: Possar (2022, p. 42)

Figura 8: Gráfico da relevância da EF na EPT

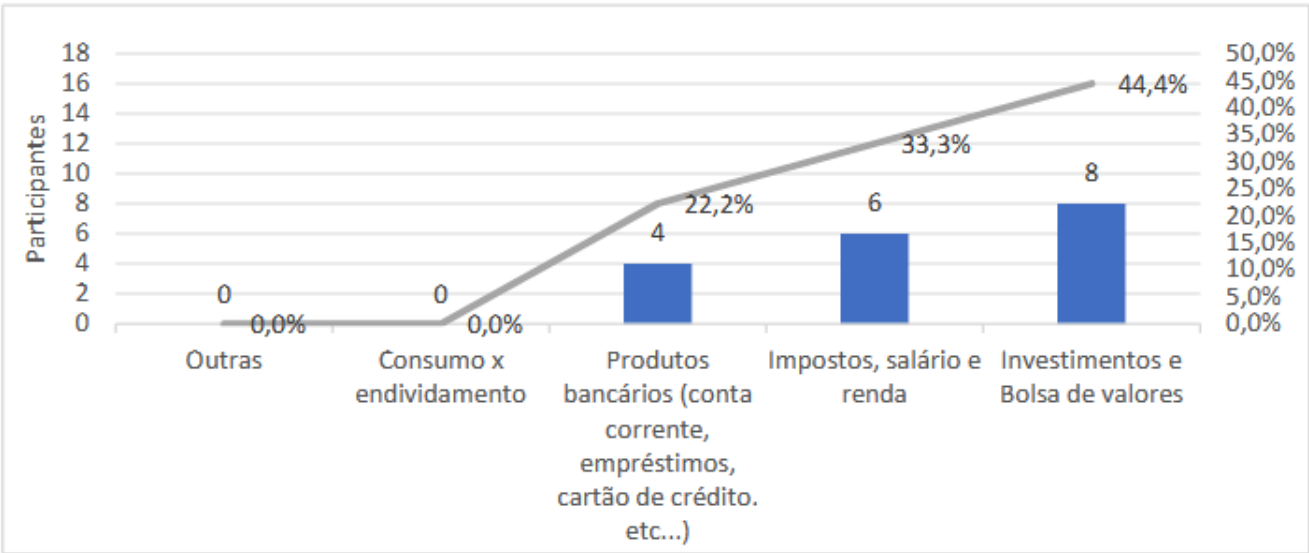


Fonte: Possar (2022, p. 43)

A figura a seguir apresenta o levantamento sobre o interesse dos estudantes pelos temas de educação financeira, apontando demandas por práticas pedagógicas mais dinâmicas e contextualizadas. O gráfico complementar aprofunda a análise das respostas dos participantes, demonstrando o potencial das metodologias lúdicas na ampliação do engajamento com a temática financeira.

Figura 9: Gráfico de interesse e demandas em EF

Gráfico 13 - Interesses e demandas em EF

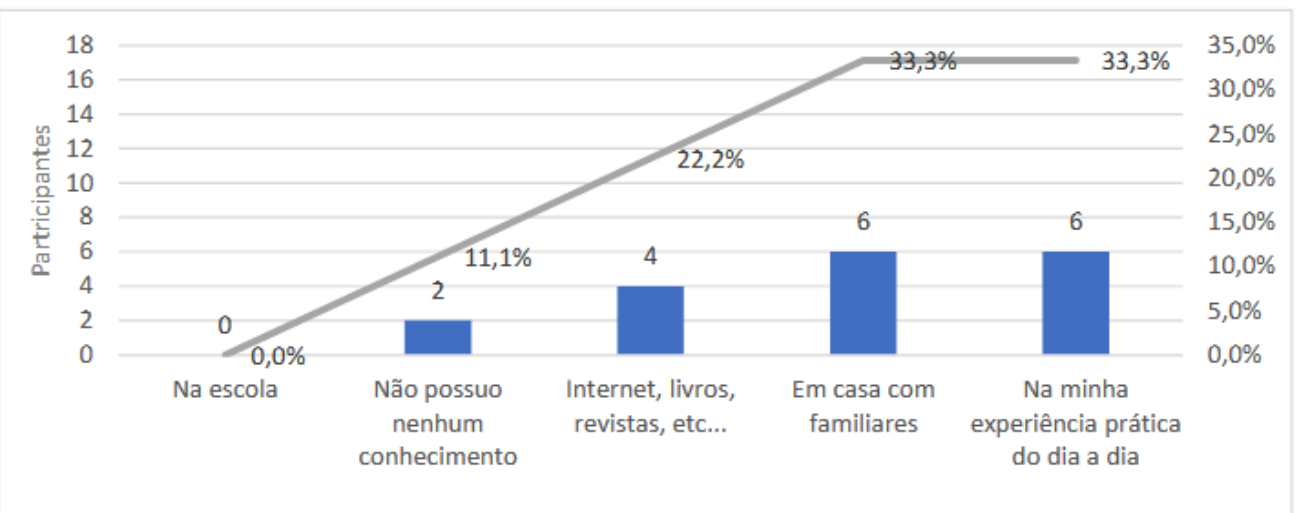


Fonte: Elaborado pelo autor com dados da pesquisa.

Fonte: Possar (2022, p. 44)

Figura 10: Gráfico de interesse e demandas em EF

Gráfico 14 - Espaços de aprendizagem da EF



Fonte: Elaborado pelo autor com dados da pesquisa.

Fonte: Possar (2022, p. 44)

A figura a seguir apresenta parte do questionário utilizado na pesquisa de Paulo Possar para avaliar os conhecimentos prévios em matemática financeira. O instrumento auxiliou na identificação de lacunas conceituais dos estudantes. A imagem seguinte mostra as questões aplicadas sobre educação financeira, permitindo comparar percepções antes e depois da intervenção gamificada.

Figura 11: Questionário matemática financeira

Figura 05 - Questão 15 da escala

Num empréstimo de R\$ 100,00 com juros compostos de 10% ao mês, em 60 dias sua dívida será de R\$ 121,00. *

Discorda totalmente

Discorda razoavelmente

Discorda

Concorda

Concorda razoavelmente

Concorda totalmente

Sobre essa afirmação, você?

☐

☐

☐

☐

☐

☐

0

1

2

3

4

5

Fonte: Elaborado pelo autor.

Fonte: Possar (2022, p. 49)

Figura 12: Questionário educação financeira

Figura 06 - Questão 10 da escala

O sistema tributário brasileiro é progressivo. Quanto maior a renda, maior a participação dos impostos, isto é, aqueles que ganham mais pagam mais impostos por possuírem maior capacidade contributiva. *

Discorda totalmente

Discorda razoavelmente

Discorda

Concorda

Concorda razoavelmente

Concorda totalmente

Sobre essa afirmação, você?

☐

☐

☐

☐

☐

☐

5

4

3

2

1

0

Fonte: Elaborado pelo autor.

Fonte: Possar (2022, p. 49)

A figura a seguir exibe o modelo das questões do quiz gamificado desenvolvido na pesquisa, demonstrando a interface acessível e a adequação da ferramenta à aprendizagem interativa.

Figura 13: Formato das questões do quiz

Figura 07 - Formato das questões do quiz



Fonte: Elaborado pelo autor com dados da pesquisa

Fonte: Possar (2022, p. 57)



Algumas observações feitas pelo PRODOCÊNCIA

A dissertação mostra bastante a importância de integrar a educação financeira com o ensino profissional utilizando metodologias ativas e tecnologia. Não conhecia a plataforma Wordwall, mas gostei de ter utilizado ela para o quiz principalmente por conta da sua acessibilidade e adaptabilidade.

O trabalho apresenta uma metodologia bem completa e coerente com os objetivos da pesquisa. Dá pra ver que houve bastante cuidado na construção do quiz e no uso da Teoria da Aprendizagem Significativa como base — o que é um diferencial positivo. As etapas são bem detalhadas e mostram um processo consistente, com atenção à coleta de dados e à adaptação ao ensino remoto.

O trabalho de Paulo Possar se destacou pela excelente integração entre teoria e prática. Ele estruturou muito bem as etapas da pesquisa, utilizando a Teoria da Aprendizagem Significativa como base para o desenvolvimento de atividades e de um objeto de aprendizagem. A preocupação em respeitar os conhecimentos prévios dos alunos foi um ponto extremamente positivo, o que provavelmente facilitou o engajamento e a assimilação dos conteúdos trabalhados.

CONHEÇA O AUTOR DA OBRA



PAULO CESAR POSSAR

[Clique aqui](#)

VEJA O PRODUTO EDUCACIONAL NA INTEGRA



**EDUCAÇÃO FINANCEIRA: UMA
EXPERIÊNCIA COM USO DE
UM QUIZ GAMIFICADO NO ENSINO
MÉDIO INTEGRADO**

[Clique aqui](#)

**PRODUTO EDUCACIONAL:
“MINICURSO DE EDUCAÇÃO
FINANCEIRA”****Apresentação do Produto Educacional**

O produto educacional aqui apresentado é fruto de uma pesquisa aplicada com foco no desenvolvimento da Educação Financeira de estudantes do 9º ano do Ensino Fundamental, por meio de uma sequência didática especialmente elaborada para introduzir conceitos-chave de finanças, investimentos e economia de forma contextualizada e prática. A proposta buscou despertar o interesse, promover reflexões críticas e fomentar a autonomia financeira dos estudantes, preparando-os para decisões conscientes ao longo da vida.

**Objetivo Geral**

Criar e aplicar uma sequência didática que aborde conceitos de Educação Financeira e Investimentos, utilizando recursos tecnológicos e metodologias ativas, de modo a desenvolver competências previstas na BNCC e ampliar a literacia financeira dos participantes.



Estrutura do Minicurso

O produto foi implementado na forma de um minicurso extracurricular de 4 encontros (total de 6 horas), com temáticas organizadas de forma progressiva:

Educação Financeira x Matemática Financeira, Juros Simples e Compostos, Calculadora do Cidadão

Taxa Selic, Inflação, Rendimento Real

Investimentos em Renda Fixa, Tesouro Direto, FGC

Investimentos em Renda Variável, Risco, Retorno, Liquidez, Perfil de Investidor

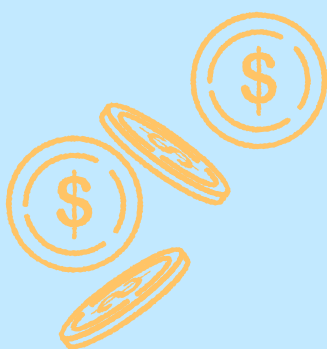


Metodologias e Recursos

- Tecnologias interativas: PowerPoint, Mentimeter, Calculadora do Cidadão, simuladores online.
- Atividades práticas: resolução de problemas reais, análises de notícias, construção de nuvens de palavras.
- Discussões guiadas: debates sobre consumo consciente, impacto da inflação e estratégias de investimento.
- Abordagem interdisciplinar: integração de conceitos matemáticos, econômicos e sociais.

Resultados Observados

- Alto engajamento: média de satisfação dos estudantes foi de 4,89/5.
- Ampliação do vocabulário financeiro: maior compreensão de termos como “rendimento real”, “liquidez” e “inflação”.
- Mudança de postura: estudantes relataram maior segurança para lidar com o dinheiro e interesse em aprofundar os estudos sobre investimentos.
- Efeito multiplicador: conceitos aprendidos foram levados ao ambiente familiar, estimulando conversas sobre finanças.



Potencial de Expansão

A sequência didática é adaptável a outros contextos escolares, podendo ser:

- Inserida em programas de Educação Financeira Escolar.
- Ampliada para mais encontros e conteúdos aprofundados.
- Utilizada em cursos para diferentes faixas etárias, ajustando linguagem e exemplos.



Apresentação prévia do produto

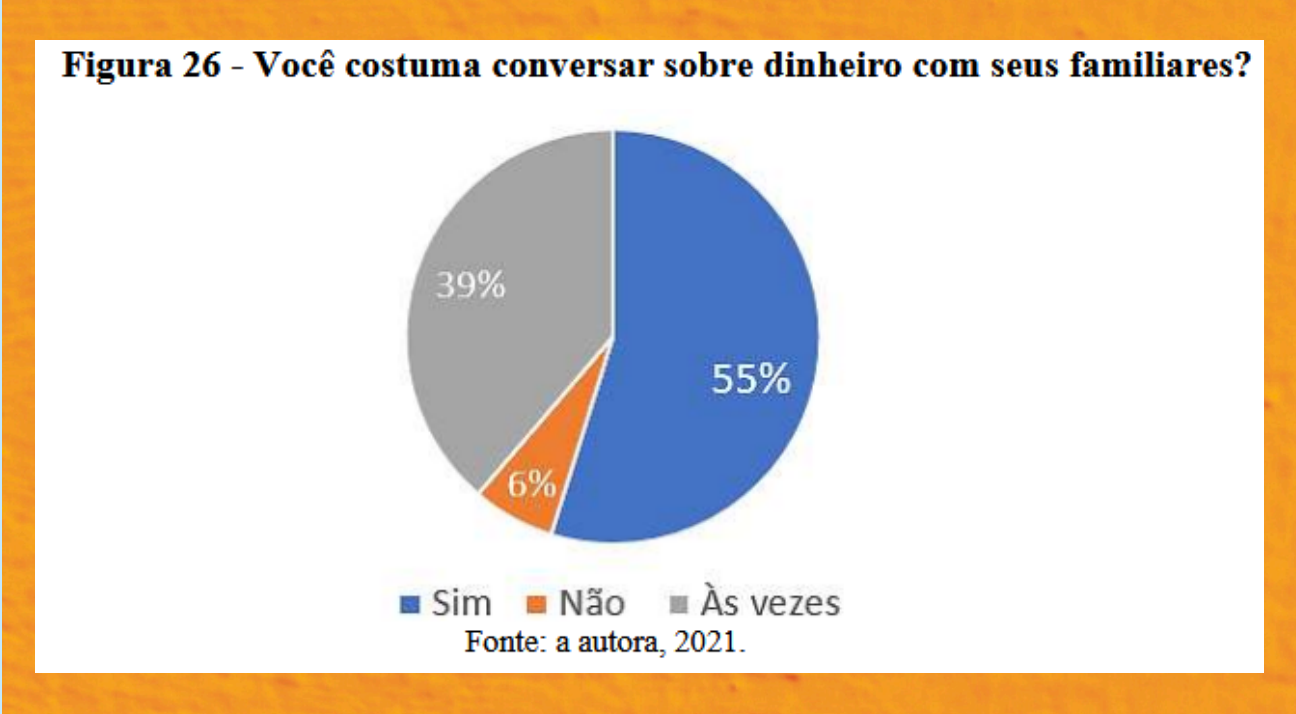
As páginas a seguir mostram gráficos e atividades recolhidos ao final da aplicação da sequência didática.

Para saber mais sobre os recursos tecnológicos e a metodologias aplicadas para promover esse trabalho, no final da página de apresentação terá a dissertação na íntegra para a apreciação dessa obra.



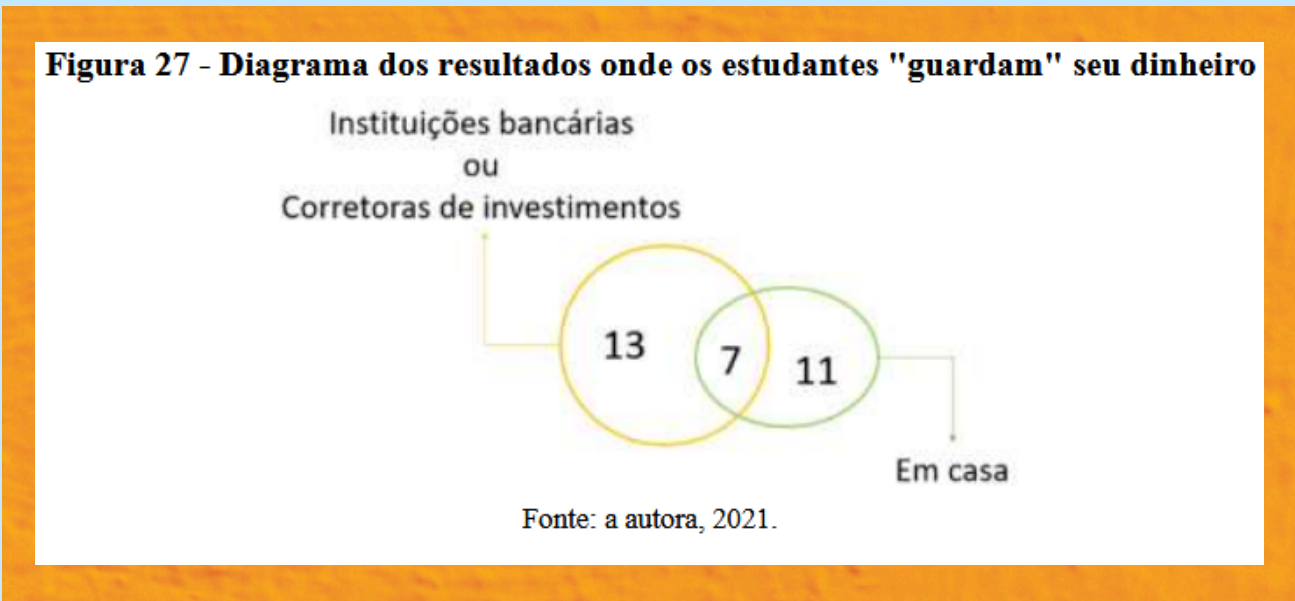
O gráfico a seguir apresenta os resultados da avaliação dos estudantes participantes do minicurso de educação financeira, revelando altos índices de satisfação e engajamento com as atividades propostas. A figura seguinte sistematiza os principais resultados da intervenção, relacionando-os aos objetivos pedagógicos do minicurso e à ampliação do vocabulário financeiro dos alunos.

Figura 14: Gráfico de opinião

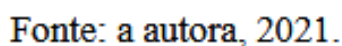


Fonte: Nunes (2022, p. 116)

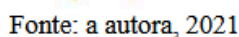
Figura 15: Diagrama de resultados



Fonte: Nunes (2022, p. 117)

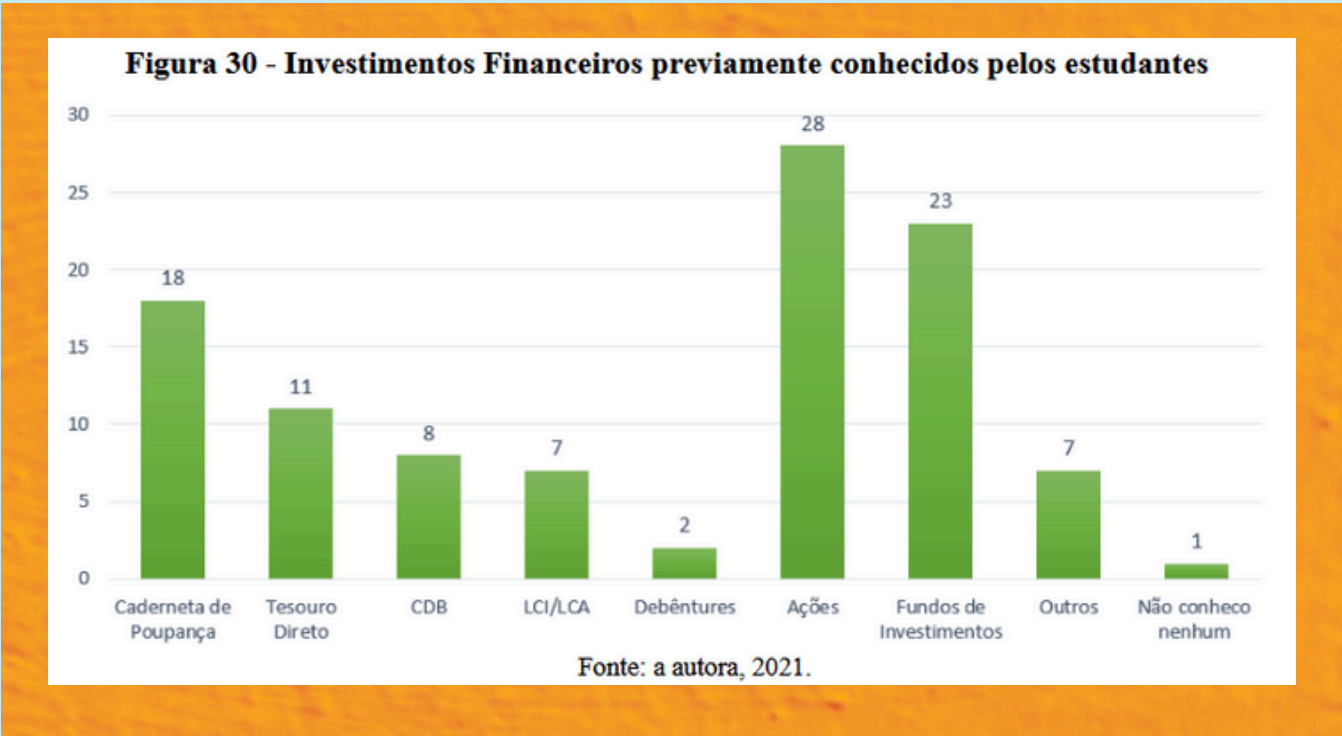
[illegible]

1



A figura a seguir ilustra a evolução do entendimento dos estudantes sobre investimentos, demonstrando a assimilação de conceitos como rentabilidade e risco. A imagem seguinte apresenta a nuvem de palavras construída ao final da sequência didática, representando a consolidação de aprendizados e percepções sobre o tema.

Figura 18: Gráfico de investimentos financeiros



Fonte: Nunes (2022, p. 124)

Figura 19: Nuvem de educação financeira



Fonte: Nunes (2022, p. 125)

Algumas observações feitas pelo PRODOCÊNCIA

A escolha por uma avaliação qualitativa é sempre uma boa escolha para explorar as ideias dos estudantes sobre alguns temas complexos, como investimentos. O uso de questionários, observação e o diário de campo deixa a análise ainda mais preenchida e rica. Também gostei muito dessa adaptação do conteúdo para o nível dos alunos, pois acaba evitando que eles se sintam incapazes de realizar alguma atividade.

A dissertação apresenta uma proposta didática bem estruturada e alinhada à BNCC, com um tema altamente relevante: Educação Financeira no 9º ano. A metodologia qualitativa é bem aplicada, com uso de questionários, diário de campo e ferramentas digitais, como a Calculadora do Cidadão e o Mentimeter.

O trabalho apresentado tem um valor muito grande, principalmente por trazer um tema tão importante como a Educação Financeira para o dia a dia de alunos do 9º ano. A proposta da sequência didática é bem pensada, bem organizada e mostra claramente o cuidado em adaptar os conteúdos à realidade dos estudantes. Também é muito legal ver como foram usados diferentes recursos, como questionários, vídeos, slides e o próprio diário de campo, o que dá mais vida e variedade à pesquisa.

CONHEÇA O AUTOR DA OBRA

➤➤➤➤ **LAÍS MACEDO DE ALMEIDA
NUNES**

[Clique aqui](#)

VEJA A DISSERTAÇÃO NA INTEGRA



**DISCUTINDO CONCEITOS DE
EDUCAÇÃO FINANCEIRA E
INVESTIMENTOS FINANCEIROS: UMA
SEQUÊNCIA
DIDÁTICA PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA**

[Clique aqui](#)

**PRODUTO EDUCACIONAL:
“MINICURSO DE EDUCAÇÃO
FINANCEIRA”****Apresentação do Produto Educacional**

O produto educacional desenvolvido nesta pesquisa consiste em um curso de “Educação Financeira através de Jogos”, voltado para estudantes do Ensino Médio Integrado, com foco inicial em Institutos Federais e outras instituições da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica (RFEPCT).

A proposta nasceu da constatação de que a Educação Financeira ainda é pouco explorada de forma sistemática nas escolas, apesar de sua relevância para o desenvolvimento da autonomia e da cidadania. Ao integrar metodologias ativas e recursos lúdicos, o curso visa transformar a aprendizagem em uma experiência significativa, motivadora e conectada ao cotidiano dos alunos.

**Público-Alvo e Aplicação**

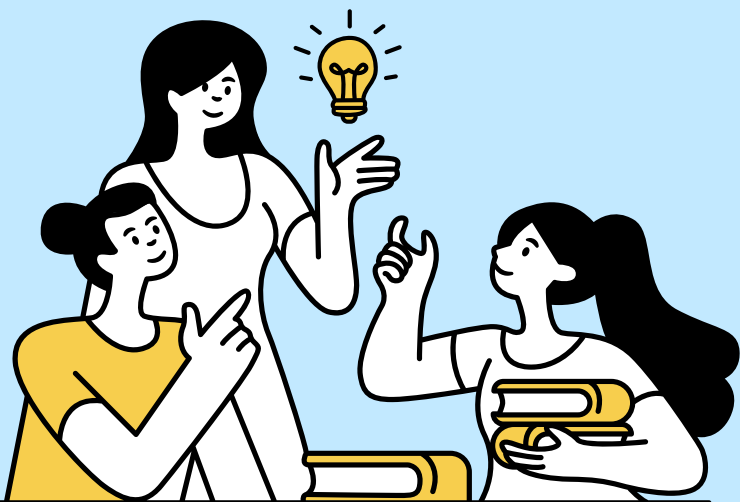
O curso foi pensado para estudantes do Ensino Médio Integrado, mas pode ser adaptado para outros níveis de ensino e contextos educacionais, inclusive formações de jovens e adultos. Sua estrutura flexível permite personalização conforme o perfil da turma e os recursos disponíveis.



Estrutura do Curso

O curso está organizado em cinco unidades temáticas, cada uma abordando aspectos essenciais da Educação Financeira:

1. Matemática Financeira – conceitos básicos, juros simples e compostos, cálculo de descontos e acréscimos.
2. Finanças Comportamentais – influência de fatores emocionais nas decisões financeiras.
3. Consumo Consciente – análise crítica de hábitos de consumo e sustentabilidade.
4. Orçamento Pessoal e Familiar – elaboração e gestão de um planejamento financeiro.
5. Investimentos e Planejamento de Futuro – introdução a modalidades de investimento e noções de previdência.





Metodologia

- Atividades síncronas e assíncronas, realizadas via Google Meet e plataformas digitais.
- Uso de jogos digitais e dinâmicas gamificadas para estimular a participação.
- Debates e reflexões críticas sobre temas financeiros presentes no dia a dia.
- Avaliações formativas ao longo do curso, garantindo acompanhamento contínuo da aprendizagem.



Potencial de Expansão

Este produto educacional pode ser:

- Implementado em escolas públicas e privadas.
- Integrado a projetos de extensão universitária.
- Adaptado para ambientes corporativos voltados à educação financeira de jovens aprendizes.

Apresentação prévia do produto

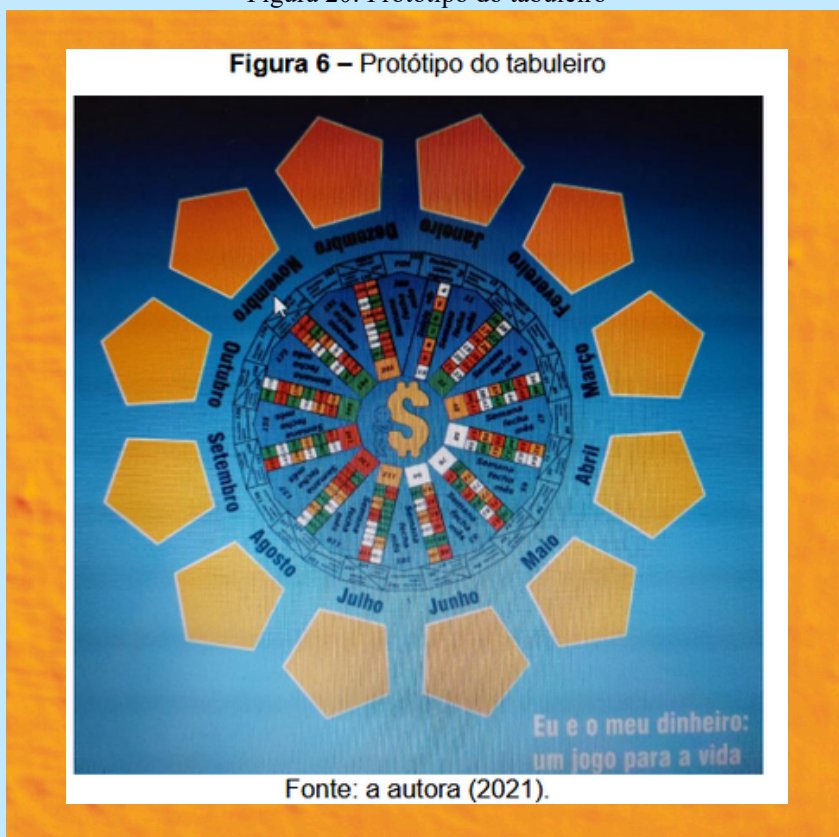
As páginas a seguir mostram alguns protótipos e versões finalizadas do jogo desenvolvido para a atribuição em sala de aula.

Para saber mais sobre a trajetória de construção, desenvolvimento e aplicação do jogo para as turmas de ensino médio, no final da página de apresentação terá a dissertação na íntegra para a apreciação dessa obra.



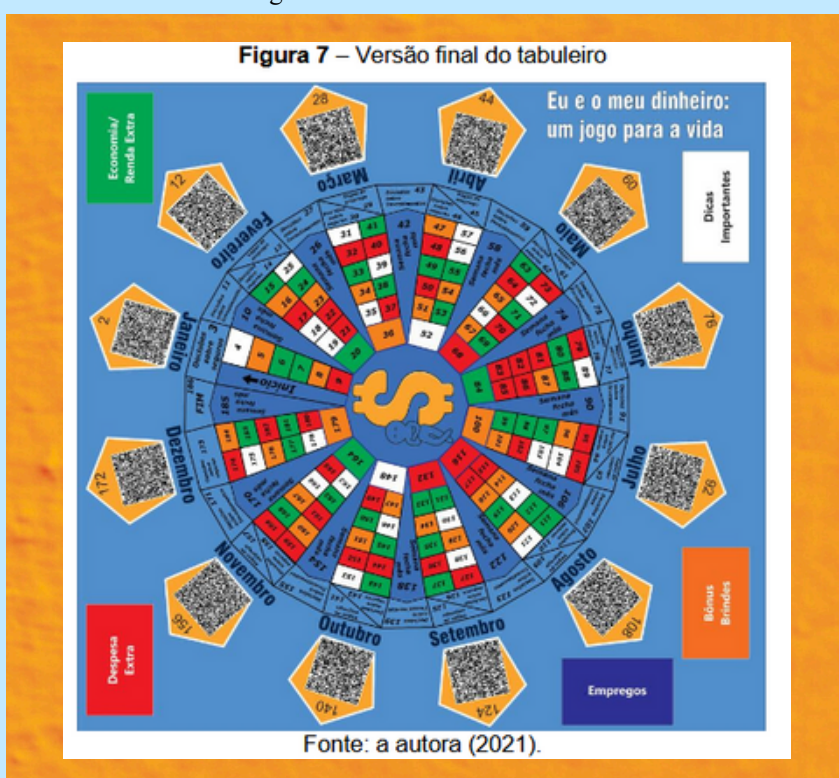
A figura a seguir mostra o protótipo inicial do tabuleiro elaborado pela pesquisadora Kelly Regina Frata. O modelo evidencia o processo criativo e o planejamento das mecânicas do jogo educativo. Na sequência, observa-se a versão final do tabuleiro, resultado do aprimoramento coletivo e das testagens realizadas com estudantes. O design lúdico reforça a imersão e a contextualização das situações financeiras.

Figura 20: Protótipo do tabuleiro



Fonte: Frata (2021, p. 64)

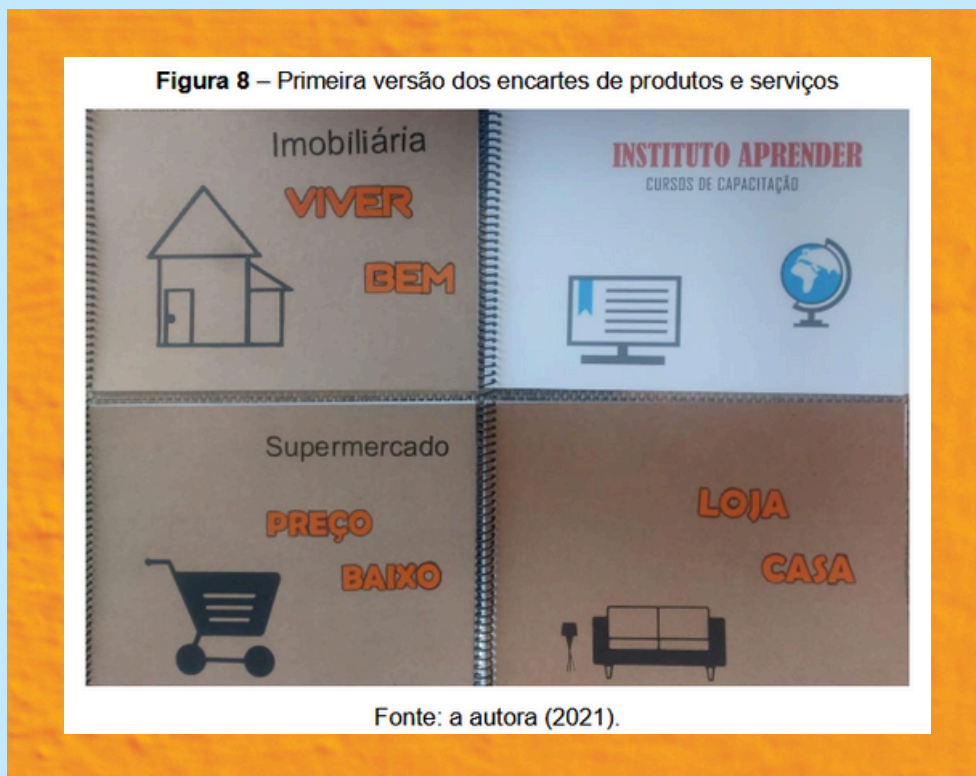
Figura 21: Versão final do tabuleiro



Fonte: Frata (2021, p. 65)

A imagem a seguir exibe os encartes que compõem o jogo, contendo instruções e desafios que orientam o percurso dos jogadores. A figura apresenta o catálogo inicial elaborado como material de apoio, reunindo as principais informações e instruções do jogo.

Figura 22: Primeira versão dos encartes



Fonte: Frata (2021, p. 66)

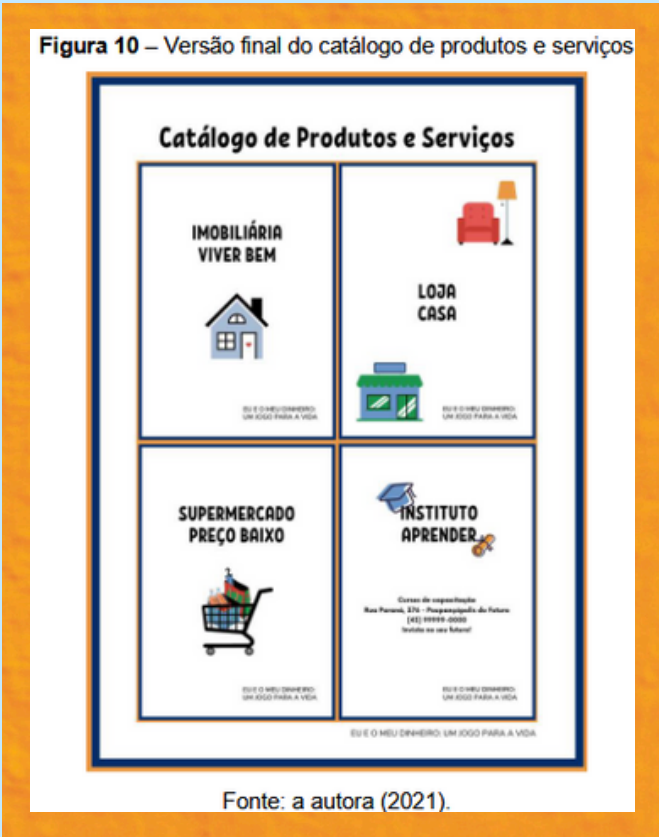
Figura 23: Primeira versão do catálogo



Fonte: Frata (2021, p. 67)

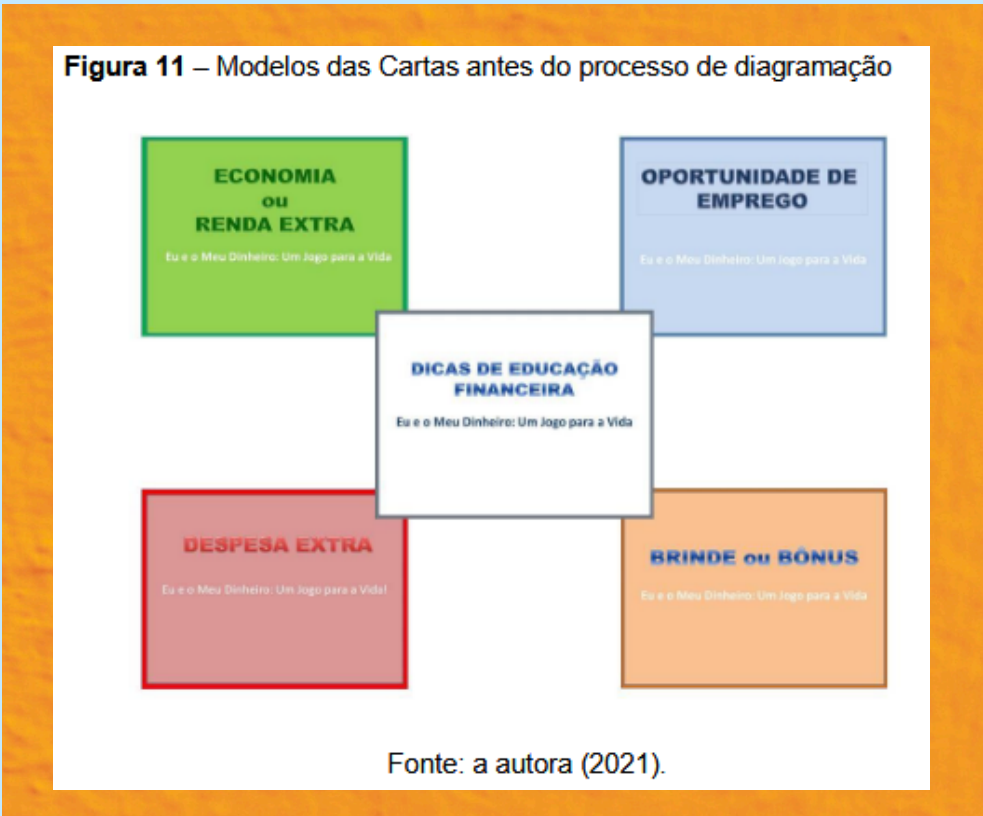
A imagem a seguir traz o catálogo final revisado e diagramado, integrando elementos gráficos e textuais que facilitam a compreensão do conteúdo pelos jogadores. A figura a seguir mostra o modelo das cartas utilizadas no jogo, instrumento essencial para a interação e o desenvolvimento das etapas de aprendizagem financeira.

Figura 24: Versão final do catálogo



Fonte: Frata (2021, p. 68)

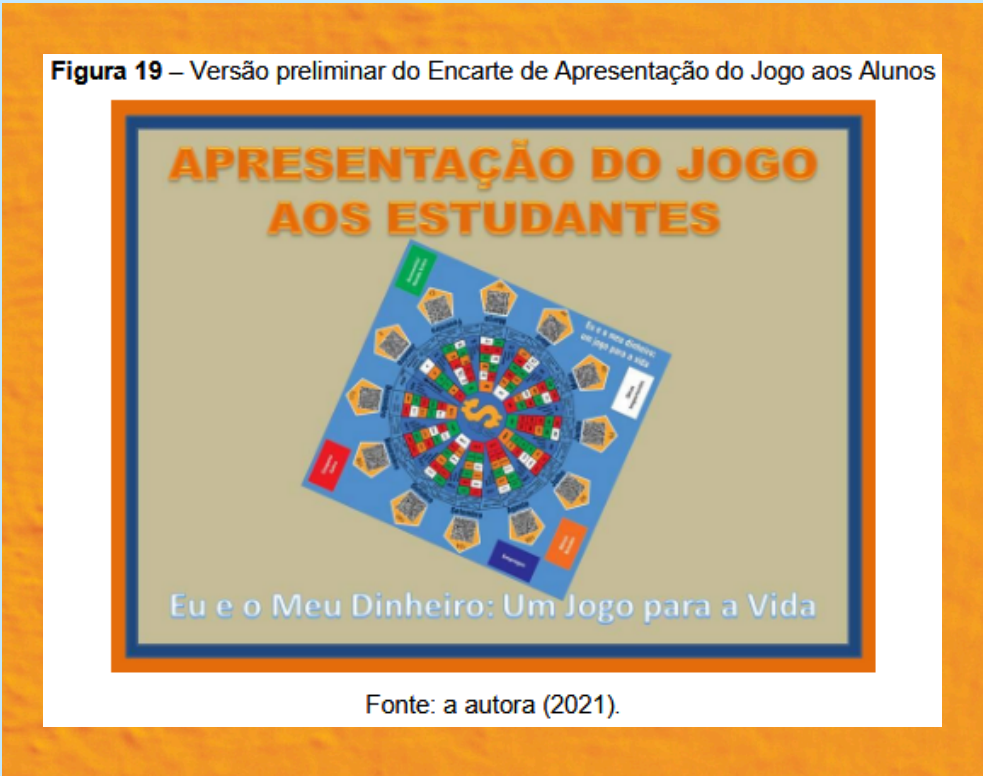
Figura 25: Modelo de cartas



Fonte: Frata (2021, p. 70)

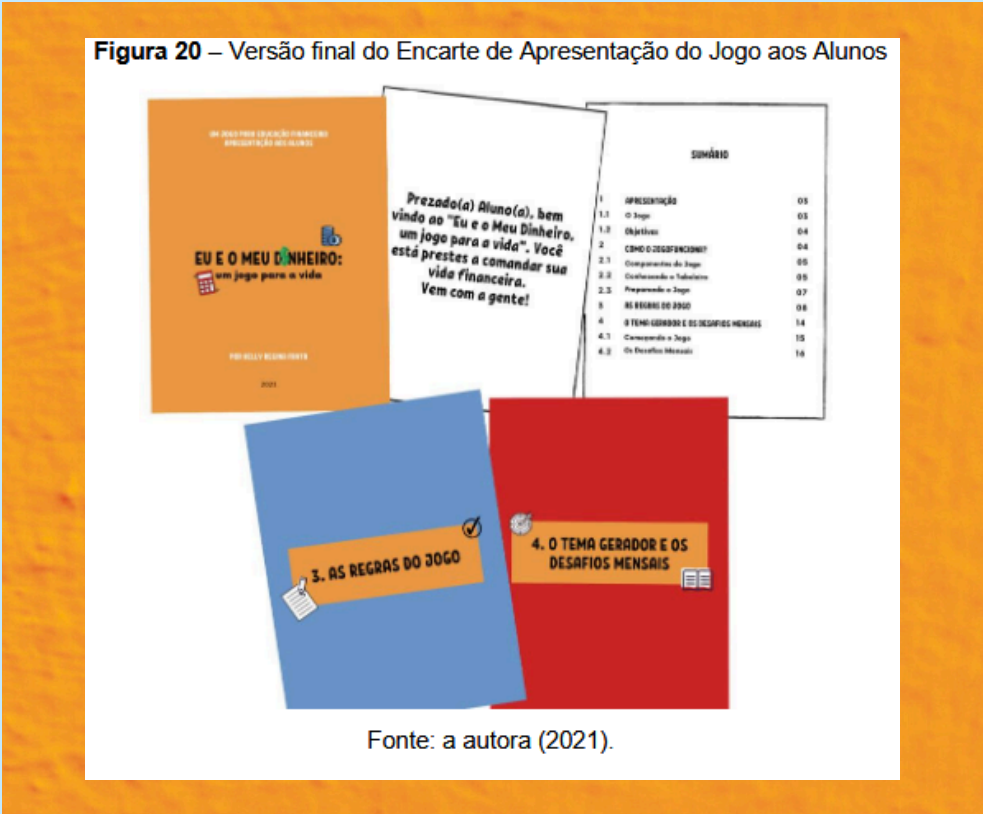
A imagem a seguir apresenta a versão preliminar do encarte do jogo, destacando a organização das informações e o processo de validação pedagógica. A figura a seguir exibe o encarte final revisado, que integra o conjunto de materiais do jogo e consolida a proposta educativa de Kelly Regina Frata.

Figura 26: Versão preliminar do encarte



Fonte: Frata (2021, p. 79)

Figura 27: Versão final do encarte



Fonte: Frata (2021, p. 79)

CONHEÇA O AUTOR DA OBRA



KELLY REGINA FRATA

[Clique aqui](#)

VEJA A DISSERTAÇÃO NA INTEGRA



**EDUCAÇÃO FINANCEIRA EM JOGO:
DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO
EDUCACIONAL PARA O ENSINO MÉDIO**

[Clique aqui](#)

Algumas observações feitas pelo PRODOCÊNCIA

O jogo "Eu e o Meu Dinheiro: Um Jogo para a Vida" é uma iniciativa bem importante para o ensino de educação financeira, principalmente com essa abordagem cooperativa, os detalhes dos elementos (tabuleiro, cartas, orçamento) e também a contextualização bem realista (mudança para a cidade grande).

A metodologia tá bem explicada e mostra claramente como o jogo foi pensado, com atenção aos detalhes e com uma narrativa que aproxima o conteúdo da realidade dos jovens. A ideia de misturar desafios financeiros com situações do dia a dia foi muito bem sacada.

Kelly Regina Frata apresentou um trabalho muito criativo e bem construído, desenvolvendo o jogo "Eu e o Meu Dinheiro: Um Jogo para a Vida". O jogo foi pensado para trabalhar a educação financeira de forma lúdica e contextualizada, abordando temas como planejamento orçamentário, consumo consciente e proteção financeira. A proposta é muito rica e bem detalhada, o que certamente traz uma experiência de aprendizagem significativa para os alunos.



Apresentação do Produto Educacional

O produto educacional resultante desta pesquisa consiste em um jogo didático sobre Educação Financeira, concebido como ferramenta pedagógica para o Ensino Médio Integrado, especialmente em cursos técnicos.

A proposta surgiu a partir da necessidade de abordar conceitos financeiros de forma lúdica e envolvente, favorecendo a compreensão de temas muitas vezes percebidos como abstratos ou distantes da realidade dos estudantes. O jogo busca estimular o pensamento crítico, a autonomia e a tomada de decisões conscientes no âmbito econômico e social.



Objetivos Educacionais

1. Promover a literacia financeira de forma lúdica e participativa.
2. Integrar teoria e prática no processo de ensino-aprendizagem.
3. Estimular a colaboração entre os participantes por meio de dinâmicas de grupo.
4. Desenvolver competências e habilidades previstas na BNCC relacionadas à vida financeira



Característica do Produto

- Tipo: Jogo de tabuleiro (com possibilidade de adaptação digital).
- Público-alvo: Estudantes do Ensino Médio Integrado, podendo ser aplicado em outras modalidades.
- Conteúdo: Baseado em conceitos-chave de Educação Financeira, como:
 - Orçamento pessoal e familiar.
 - Consumo consciente.
 - Poupança e investimentos.
 - Juros simples e compostos.
 - Planejamento financeiro.



Metodologia de Aplicação

- Contexto: Aplicação em sala de aula como atividade complementar ou avaliativa.
- Formato: Partidas conduzidas pelo professor, com regras simples e materiais acessíveis.
- Estrutura:
 - Perguntas e desafios relacionados à Educação Financeira.
 - Situações-problema que simulam decisões do dia a dia.
 - Sistema de pontuação para incentivar o raciocínio estratégico.



Potencial de Expansão

O jogo é flexível e adaptável, podendo:
Ser incorporado a projetos interdisciplinares.
Integrar programas de Educação Financeira em diferentes níveis de ensino.
Receber versões digitais interativas para uso remoto ou híbrido.



Apresentação prévia do produto

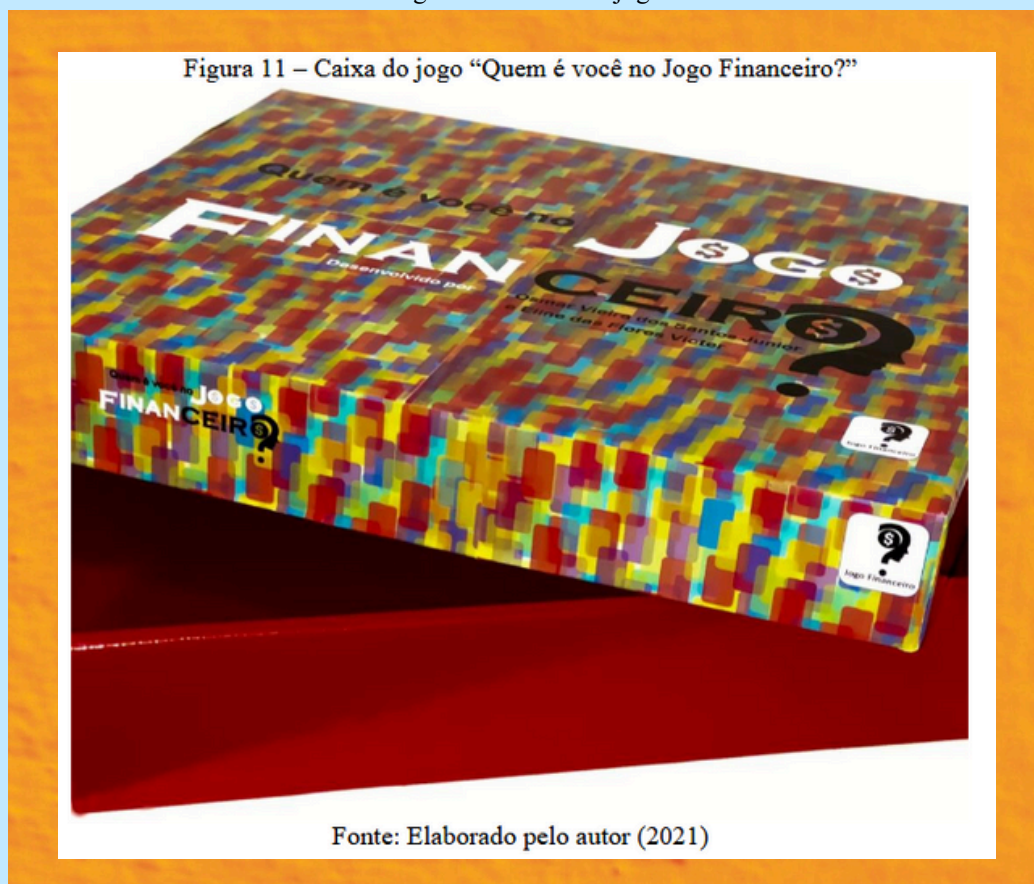
As páginas a seguir mostram o desenvolvimento de todos os elementos que constituíram o jogo didático que foi posteriormente aplicado em sala de aula.

Para saber mais sobre a trajetória de construção, desenvolvimento e aplicação do jogo para as turmas de ensino médio, no final da página de apresentação terá a dissertação na íntegra para a apreciação dessa obra.



A figura a seguir apresenta a caixa do jogo desenvolvido por Osmar Vieira dos Santos Junior, parte integrante de seu produto educacional. O design foi pensado para ser atrativo e funcional. A imagem seguinte mostra o tabuleiro do jogo, concebido como espaço de aprendizagem lúdica e reflexiva sobre situações financeiras cotidianas.

Figura 28: Caixa do jogo



Fonte: Junior (2021, p. 62)

Figura 29: Tabuleiro do jogo



Fonte: Junior (2021, p. 63)

A figura a seguir ilustra o modelo de carta com perguntas, elemento central para promover a reflexão e a tomada de decisão durante as partidas. As figuras seguintes apresentam os diferentes formatos de cartas utilizadas no jogo, que diversificam a dinâmica e estimulam o raciocínio dos participantes.

Figura 30: Carta das perguntas do jogo



Fonte: Junior (2021, p. 64)

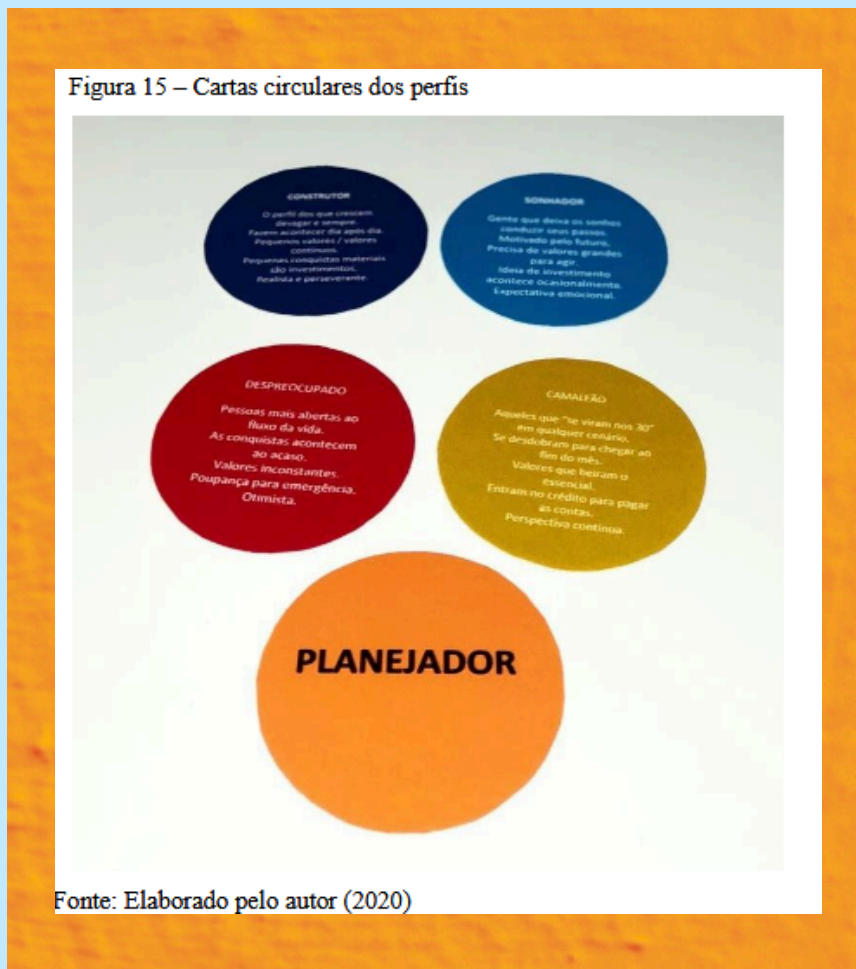
Figura 31: Cartas retangulares



Fonte: Junior (2021, p. 64)

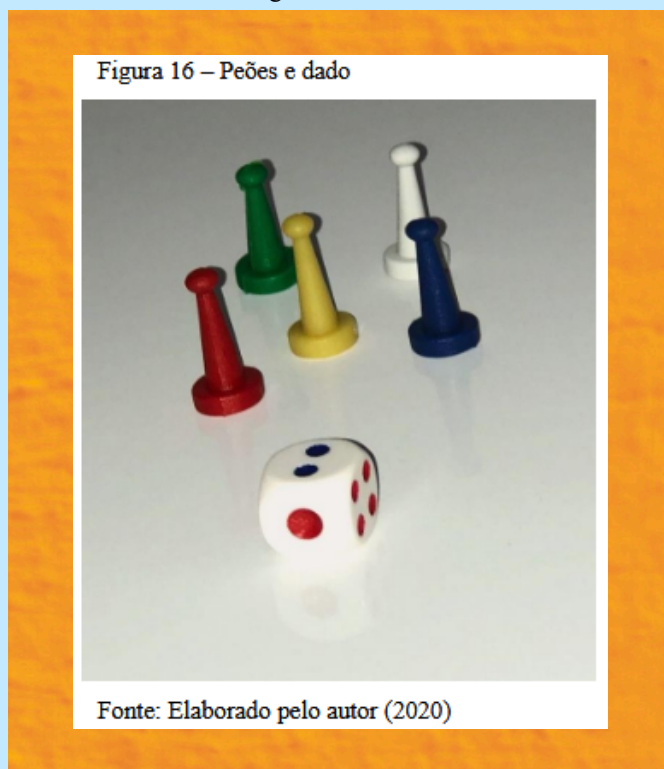
A imagem a seguir mostra os componentes físicos que tornam o jogo interativo e dinâmico, favorecendo a imersão dos estudantes na proposta educativa.

Figura 32: Cartas circulares



Fonte: Junior (2021, p. 65)

Figura 33: Peões e dados



A figura a seguir apresenta as fichas que representam recursos ou pontuações no jogo, associadas a conceitos de planejamento e gestão financeira. A imagem a seguir mostra o gabarito de respostas do jogo, elaborado para orientar a mediação pedagógica e auxiliar na correção das atividades.

Figura 34: Fichas

Figura 17 – Fichas



Fonte: Elaborado pelo autor (2020)

Fonte: Junior (2021, p. 66)

Figura 35: Gabarito

Figura 18 – Gabarito

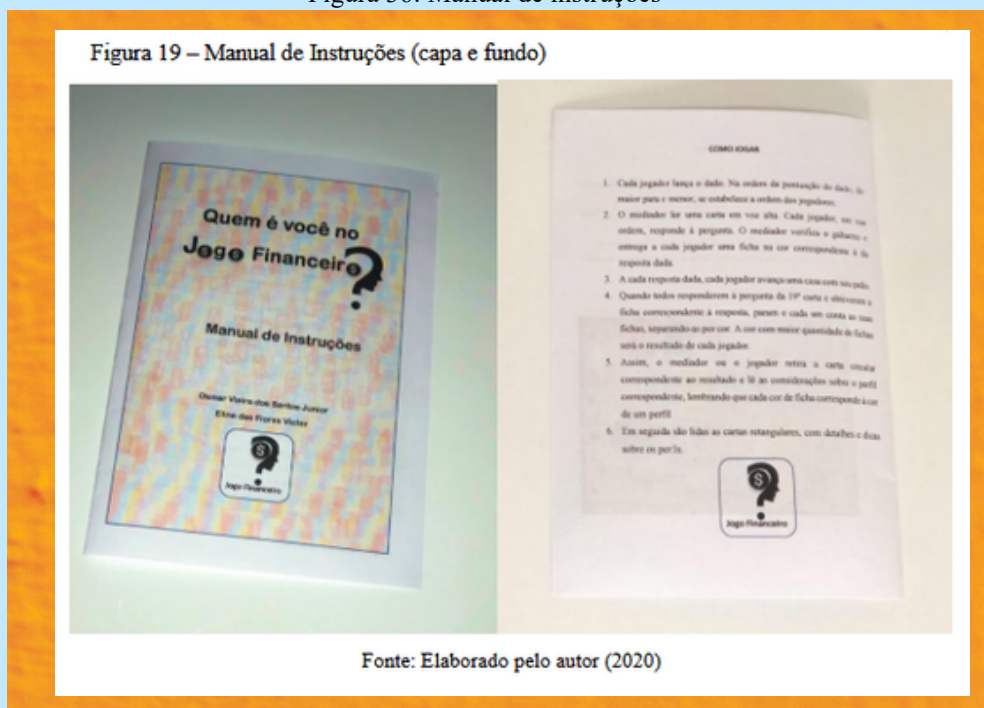
	a)	b)	c)	d)	e)
1.	a)	b)	c)	d)	e)
2.	a)	b)	c)	d)	e)
3.	a)	b)	c)	d)	e)
4.	a)	b)	c)	d)	e)
5.	a)	b)	c)	d)	e)
6.	a)	b)	c)	d)	e)
7.	a)	b)	c)	d)	e)
8.	a)	b)	c)	d)	e)
9.	a)	b)	c)	d)	e)
10.	a)	b)	c)	d)	e)
11.	a)	b)	c)	d)	e)
12.	a)	b)	c)	d)	e)
13.	a)	b)	c)	d)	e)
14.	a)	b)	c)	d)	e)
15.	a)	b)	c)	d)	e)
16.	a)	b)	c)	d)	e)
17.	a)	b)	c)	d)	e)
18.	a)	b)	c)	d)	e)
19.	a)	b)	c)	d)	e)

Fonte: Elaborado pelo autor (2020)

Fonte: Junior (2021, p. 66)

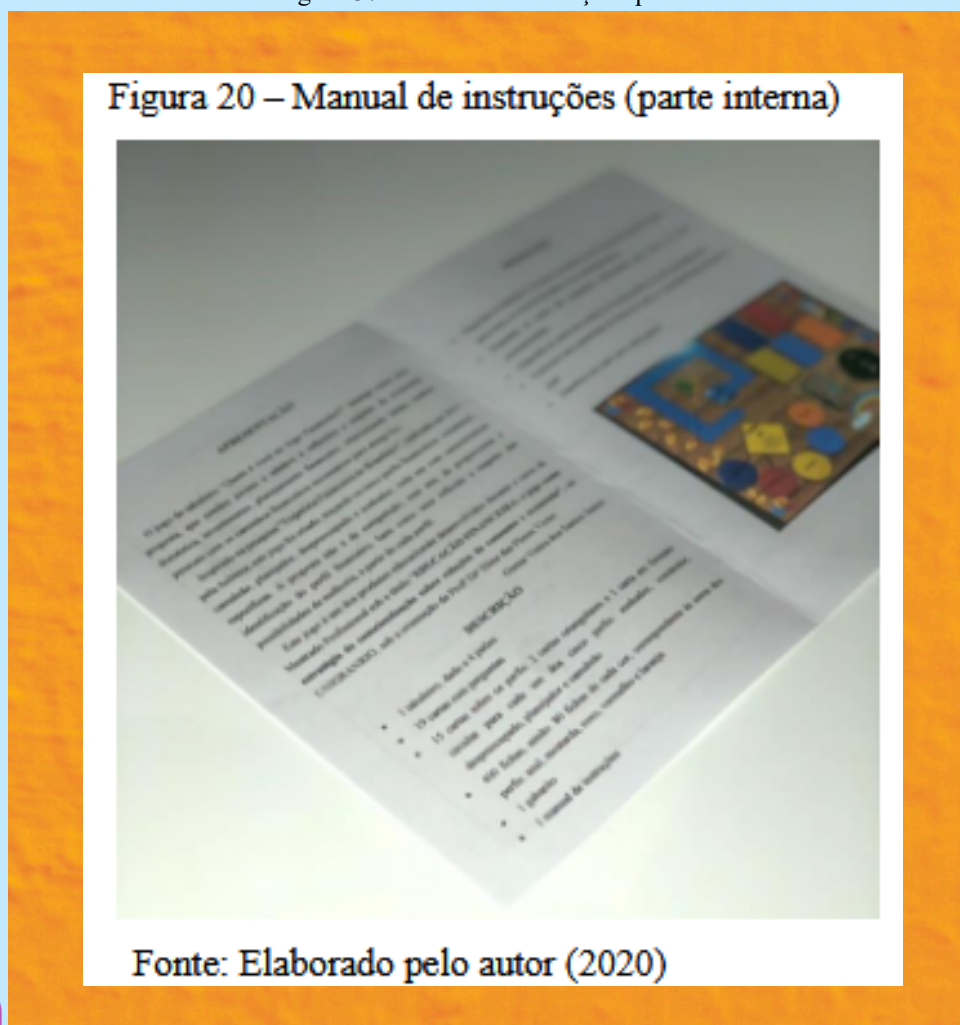
A figura a seguir apresenta o manual de instruções do jogo, contendo as orientações para aplicação em sala de aula e as regras das atividades. A imagem a seguir mostra o interior do manual, evidenciando o cuidado gráfico e didático no detalhamento das regras e no apoio ao professor aplicador.

Figura 36: Manual de instruções



Fonte: Junior (2021, p. 67)

Figura 37: Manual de instruções parte interna



Fonte: Junior (2021, p. 67)

Algumas observações feitas pelo PRODOCÊNCIA

Gostei muito da utilização do jogo físico, aplicativo e cartilha, e dos perfis financeiros (sonhador, construtor etc.). A metodologia qualitativa mostrou muito bem as percepções no ensino remoto. O aplicativo é e o jogo físico são bem interativos. A cartilha para professores é uma ótima ideia. O design ficou bem lúdico e a integração familiar foi muito boa. O trabalho foi bem criativo.

O trabalho propõe uma iniciativa muito interessante e necessária: promover a educação financeira de forma acessível e alinhada às diretrizes educacionais. A ideia de desenvolver um jogo, um quiz e uma cartilha para professores mostra preocupação com a aplicação prática e a formação docente.

O trabalho do Osmar é muito rico em criatividade e sensibilidade pedagógica. O desenvolvimento do jogo de tabuleiro, do quiz digital e da cartilha mostra um esforço grande em aproximar os conteúdos de Educação Financeira da realidade dos estudantes de forma lúdica e envolvente. A ideia de criar perfis financeiros a partir do jogo, além de divertida, estimula o autoconhecimento e o diálogo – o que vai muito além da matemática.

CONHEÇA O AUTOR DA OBRA



**OSMAR VIEIRA DOS SANTOS
JUNIOR**

[Clique aqui](#)

VEJA A DISSERTAÇÃO NA INTEGRA



**EDUCAÇÃO FINANCEIRA: O JOGO
COMO ESTRATÉGIA DE
CONSCIENTIZAÇÃO
SOBRE RELAÇÕES DE CONSUMO E
ECONOMIA**

[Clique aqui](#)

CONCLUSÃO

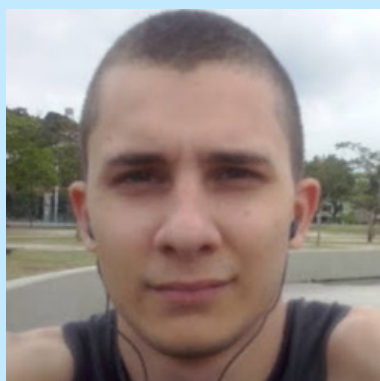
O presente E-book reafirma o potencial dos jogos como estratégia pedagógica inovadora para o ensino da educação financeira, aproximando teoria e prática de forma lúdica, crítica e significativa. A oficina formativa desenvolvida demonstrou que, ao vivenciar situações simuladas e interativas, os estudantes não apenas ampliam seus conhecimentos sobre finanças, mas também desenvolvem competências essenciais para a vida, como a autonomia, a tomada de decisões conscientes e o consumo responsável.

Mais do que uma proposta metodológica, este e-book constitui um convite para que professores e futuros educadores incorporem práticas criativas e contextualizadas em suas salas de aula, contribuindo para a formação de cidadãos críticos, participativos e financeiramente conscientes. Espera-se que a experiência aqui relatada possa inspirar novas pesquisas, adaptações e aplicações em diferentes contextos educacionais, fortalecendo a integração entre ludicidade e aprendizagem e ampliando o impacto social da educação financeira no Brasil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANTUNES, C. O jogo e a educação: reflexões e propostas para a sala de aula. São Paulo: Vozes, 2020.
- BRASIL. Governo Federal. Base Nacional Comum Curricular: Educação é a Base. Ministério da Educação, dezembro de 2018.
- BRASIL. Ministério da Educação. Educação Financeira nas Escolas: reflexões e práticas. Brasília: MEC/ENEF, 2020.
- BROUGÈRE, G. Brincar e aprender: o jogo na educação infantil. Porto Alegre: Penso, 2017.
- DALFIOR, K.; SILVA, J. Potencialidades pedagógicas do uso de jogos para o ensino de educação financeira dentro da perspectiva da base nacional comum curricular. Espírito Santo, 2022, p. 13-15.
- FRATA, K. Educação financeira em jogo: desenvolvimento de um jogoeeducacional para o ensino médio. Paraná, 2021, p. 1-115.
- KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 6. ed. São Paulo: Pioneira, 2010.
- NUNES, L. Discutindo conceitos de educação financeira e investimentos financeiros: uma sequência didática para a educação básica. Minas Gerais, 2022, p. 1-158.
- POSSAR, P. Educação financeira: uma experiência com uso de um quiz gamificado no ensino médio integrado. São Paulo, 2022, p. 1-95.
- SANTICIOLI, J. Educação financeira no ensino médio: uma proposta assistida por jogos sérios. Rio Grande do Sul, 2020, p.1-150
- SILVA, A. Educação financeira no ensino médio integrado da rede federal de ensino: uma proposta de prática educativa. Pernambuco, 2023, p. 1-52.

SOBRE OS AUTORES



Aharon Abranches Tolentino de Souza

Mestrando do programa de mestrado profissional PPGEB-CAP-UERJ. Graduado em matemática pela UFRJ. Pós graduado Lato-Sensu do Curso de Especialização em Educação Especial e Inovação Tecnológica (EEIT) pela UFRRJ. Leciona como concursado na rede pública do município de Japeri, em um programa social da marinha e em uma rede particular de ensino do município do Rio de Janeiro. Atua a 3 anos como professor da educação básica.

E-mail: aroncart2024@gmail.com



Gabriela Félix Brião

Possui doutorado em Educação Matemática pelo Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática da UNESP de Rio Claro com estágio sanduíche de um ano na Miami University, Oxford, OH, USA - 2015/2016. Possui graduação em Licenciatura Plena em Matemática pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ (2004) e mestrado em Matemática pela Associação Instituto Nacional de Matemática Pura e Aplicada - IMPA (2005). É professora associada da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, efetiva desde 2006. Atua como docente permanente no Programa de Pós-Graduação em Ensino em Educação Básica (PPGEB/CAP-UERJ). É Procientista da UERJ. Participa da Comissão de Autorização de Pesquisa do CAP-UERJ. É membro efetiva do colegiado do PPGEB. É líder do grupo de pesquisa GEMat-UERJ e também é líder do grupo de pesquisa GRECA-UERJ. Participa como coordenadora de linha de pesquisa do grupo GEPIC (UFRJ). É bolsista Prodocência pela UERJ. Tem interesse na área de formação de professores e educação matemática crítica, com ênfase em pesquisas narrativas, (auto)biográficas e insubordinadas criativas.

E-mail: gabrielafelix@gmail.com

DIÁLOGOS

A linha editorial DIÁLOGOS destina-se à divulgação de produções científicas voltadas para o professor, em que se estabeleça a relação entre teoria e prática na promoção de saberes sobre a educação, em suas diversas áreas de conhecimento, cabendo a experimentação metodológica e a abordagem multidisciplinar.

Perfil dos autores: profissionais da educação;

Público-alvo: profissionais da educação; estudantes de licenciatura e pós graduação.

