

Este material foi testado com as seguintes questões de acessibilidade:

- PDF lido por meio do software *NVDA* (leitor de tela para cegos e pessoas com baixa visão);
- Guia da *British Dyslexia Association* para criar o conteúdo seguindo padrões como escolha da fonte, tamanho e entrelinha, bem como o estilo de parágrafo e cor;
- As questões cromáticas testadas no site *CONTRAST CHECKER* (<https://contrastchecker.com/>) para contraste com fontes abaixo e acima de 18pts, para luminosidade e compatibilidade de cor junto a cor de fundo e teste de legibilidade para pessoas daltônicas.

Gamificação no Ensino Médio Integrado: Estratégia lúdica para competências em Educação Financeira

Gamification in Integrated Secondary Education: A playful strategy for Financial Education skills

Gamificación en La Educación Secundaria Integrada: Una estrategia lúdica para las habilidades de Educación Financiera



Juliana Almeida Cavalcanti Fialho

Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal de Brasília (IFB), Brasília, DF, Brasil,

julliana.cavalcanti@ifb.edu.br



Marcelo de Faria Salviano

Programa de Pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Instituto Federal de Brasília (IFB), Brasília, DF, Brasil,

marcelo.salviano@ifb.edu.br

Resumo: Este artigo analisa o uso da gamificação como estratégia pedagógica no ensino de Educação Financeira para estudantes do Ensino Médio Integrado. A partir de uma proposta didática aplicada em duas turmas do curso técnico, investigou-se como a gamificação contribui para a aprendizagem de conceitos como planejamento, escolhas

conscientes e qualidade de vida. A pesquisa, de abordagem mista, utilizou questionários, observações e atividades dos estudantes. Os resultados indicam maior engajamento, participação e compreensão dos conteúdos. Conclui-se que a gamificação, quando bem planejada, potencializa o ensino de Educação Financeira, promovendo o desenvolvimento de competências previstas na BNCC e no currículo integrado, além de favorecer uma aprendizagem crítica e significativa.

Palavras-chave: Educação Financeira. Gamificação. Metodologias Ativas.

Abstract: This article analyzes the use of gamification as a pedagogical strategy in teaching Financial Education to students in Integrated High School. Based on a didactic proposal applied to two classes of the technical course, we investigated how gamification contributes to the learning of concepts such as planning, conscious choices and quality of life. The research, with a mixed approach, used questionnaires, observations and student activities. The results indicate greater engagement, participation and understanding of the content. We conclude that gamification, when well planned, enhances the teaching of Financial Education, promoting the development of skills provided for in the BNCC and in the integrated curriculum, in addition to favoring critical and meaningful learning.

Keywords: Active Methodologies. Financial Education. Gamification.

Resumen: Este artículo analiza el uso de la gamificación como estrategia pedagógica en la enseñanza de Educación Financiera a estudiantes de Bachillerato Integrado. A partir de una propuesta didáctica aplicada a dos clases del curso técnico, investigamos cómo la gamificación contribuye al aprendizaje de conceptos como planificación, decisiones conscientes y calidad de vida. La investigación, con un

enfoque mixto, empleó cuestionarios, observaciones y actividades estudiantiles. Los resultados indican un mayor compromiso, participación y comprensión del contenido. Concluimos que la gamificación, bien planificada, mejora la enseñanza de la Educación Financiera, promoviendo el desarrollo de las habilidades previstas en el BNCC y en el currículo integrado, además de favorecer el aprendizaje crítico y significativo.

Palabras clave: Educación Financiera. Gamificación. Metodologías Activas.

Data de submissão: 26/06/2025

Data de aprovação: 12/06/2026

Introdução

A Educação Financeira é uma habilidade que vem se tornando essencial nos tempos atuais e a ausência desses conhecimentos pode resultar em consequências significativas para os indivíduos e a sociedade como um todo. Sem acesso a conhecimentos sólidos sobre gestão financeira, muitas pessoas podem enfrentar desafios, como endividamento excessivo e dificuldades na tomada de decisões financeiras devido à falta de informação sobre o que de fato é ofertado. Ainda, observa-se carência de preparo para eventos inesperados, o que contribui para a perpetuação de desigualdades econômicas e para a falta de compreensão de como agir diante de situações que exigem análise de variáveis no contexto de um cenário financeiro muitas vezes complexo.

Como salientam Anjos e Rufino (2023), o endividamento financeiro pode acarretar desconfortos emocionais e morais e, em casos mais graves, como a perda do patrimônio e comprometimento da renda total, levar à inadimplência e inclusão do nome em cadastros de restrições ao crédito. Isso limita a liberdade de adquirir produtos ou serviços. Além disso, à medida que a compulsão por compras aumenta e o controle dos gastos financeiros diminui, o indivíduo pode desenvolver vários

transtornos emocionais, os quais podem até mesmo evoluir para doenças graves, tanto emocionais quanto físicas. Nesse sentido, os autores destacam:

O endividamento financeiro é um fator que acarreta diretamente no desconforto em todas as áreas da vida de um indivíduo, e buscar conhecimento financeiro é o melhor caminho para evitar tais transtornos, e quanto mais cedo o indivíduo for familiarizado com este assunto, mais eficaz será sua mudança de comportamento, perante suas aquisições de produtos e serviços (Anjos e Rufino, 2023, p. 87).

Quando se empregam metodologias ativas para abordar o tema da Educação Financeira, o objetivo é alcançar uma aprendizagem significativa. Nesse cenário, Alves e Silva (2024) contribuem para a compreensão de que a proposta de integração se fundamenta na ideia de aprendizagem significativa, elaborada sob a ótica da mediação, da facilitação e da orientação, o que redefine os papéis tanto dos professores quanto dos alunos. Aqui, o conhecimento é concebido como algo a ser descoberto, questionado, problematizado e ampliado.

O desafio da escola enquanto invenção humana de institucionalização do ensino formal é tornar possível a aquisição de conhecimento, ou seja, encontrar meios de ensino e instrução cada vez mais adequados à apropriação desse bem cultural por todos os indivíduos, considerando que, uma vez que o conhecimento evolui e se torna cada vez mais ligado à tecnologia, é preciso pensar em estratégias para organizar o ensino desse conhecimento de forma

também mais evoluída e entrelaçada com a tecnologia (Sampaio, 2020).

Nesse contexto, Saviczki (2019) defende que as metodologias ativas de ensino surgem como alternativas para que possamos avançar no desenvolvimento de aprendizagens significativas e, conseqüentemente, na construção de conhecimentos complexos, que nos levem ao desenvolvimento de competências profissionais, sociais e emocionais necessárias num cenário sem fronteiras, de rápidas transformações e de abundância de informações.

Segundo Bacich e Moran (2018), as metodologias ativas são estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida. Em vez do ensino baseado na transmissão de informação, na metodologia ativa o aluno assume uma postura mais participativa, na qual ele resolve problemas, desenvolve projetos e, com isso, cria oportunidades para a construção de conhecimento.

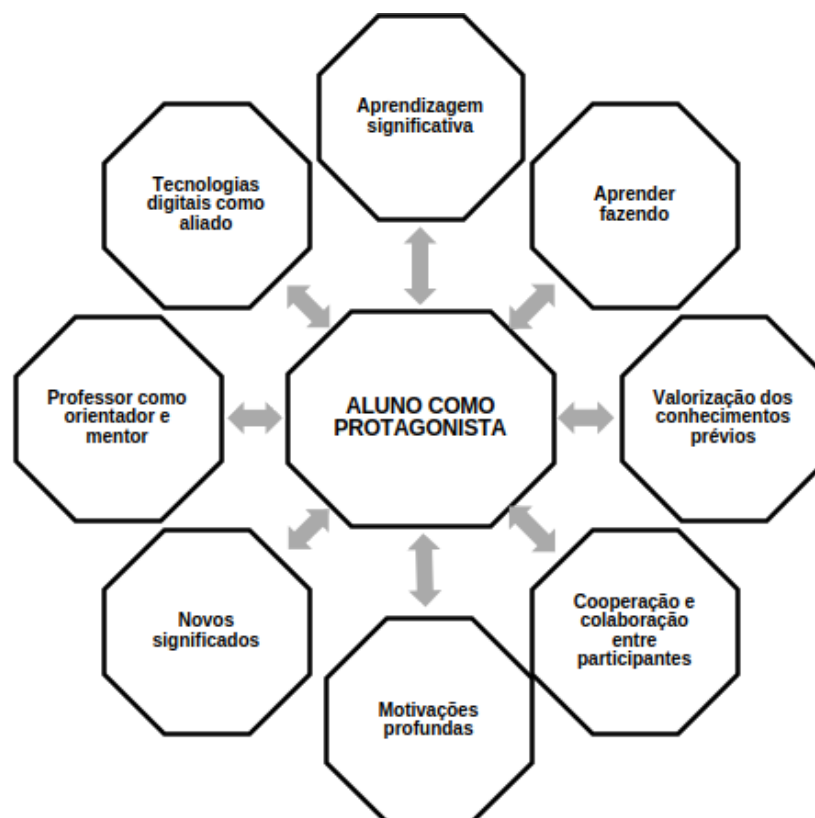
O processo de aprendizagem é único e diferente para cada ser humano, e cada pessoa aprende o que é mais relevante e o que faz sentido para si, o que gera conexões cognitivas e emocionais. Cada pessoa (criança ou adulto) aprende de forma ativa, a partir do contexto em que se encontra, do que lhe é significativo, relevante e próximo ao nível de competências que possui (Bacich; Moran, 2018).

Entender o aluno como protagonista do seu processo de aprendizagem significa incentivá-lo a buscar as informações e as ferramentas necessárias para resolução de problemas, postos no dia a dia de sala de aula e fora dela, fazendo com que se sinta comprometido com a tomada de decisões derivadas do debate, construídas na coletividade (Saviczki, 2019).

A aprendizagem mais profunda requer espaços de prática frequente (aprender fazendo) e de ambientes ricos em oportunidades. Por isso é importante o estímulo multissensorial e a valorização dos conhecimentos prévios dos estudantes para “ancorar” os novos conhecimentos (Bacich; Moran, 2018).

Certos termos fundamentais nos auxiliam na compreensão da estrutura desse processo de aprendizado por meio das metodologias ativas. A Figura 1, intitulada ‘Construção do saber’, foi elaborada de forma a ilustrar essa construção:

Figura 1 – Construção do saber



Fonte: Elaborado pelos autores (2025).

Para Sampaio (2020), o cidadão do século XXI deve estar envolvido num processo de formação que contemple a capacidade de seleção e tratamento de informações, a transposição de conhecimento de uma situação e/ou contexto para outro, a resolução de problemas para os quais não está estabelecida uma resposta “pronta” e a capacidade de trabalhar em cooperação e colaboração, além de ter outras habilidades.

Nesse sentido, Saviczki (2019) reforça que não existe um ponto de vista comum; todos são incentivados a compartilhar suas ideias com o grupo e a exercitar a

criatividade na proposição de soluções para problemas identificados.

A aprendizagem é mais significativa quando motivamos os alunos intimamente, quando eles acham sentido nas atividades propostas, quando consultamos suas motivações profundas, quando se engajam em projetos para os quais trazem contribuições, quando há diálogo sobre as atividades e a forma de realizá-las. Para isso, é fundamental conhecê-los, perguntar, mapear o perfil de cada estudante. Além de conhecê-los, acolhê-los afetivamente, estabelecer pontes, aproximar-se do universo deles, de como eles enxergam o mundo, do que eles valorizam, partindo de onde eles estão para ajudá-los a ampliar sua percepção, a enxergar outros pontos de vista, a aceitar desafios criativos e empreendedores (Bacich; Moran, 2018).

Para que ocorra a formação de novos conhecimentos, é crucial que o estudante compreenda o conteúdo apresentado, atribuindo-lhe um significado pessoal, e que consiga lidar com as ansiedades decorrentes das novas informações assimiladas. Dessa forma, ele desenvolve novos significados através de sua interação com esses conteúdos (Saviczki, 2019).

Agregando ao tema, Fontana *et al.* (2023) refletem sobre a importância das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) e como elas podem ser aliadas nesse processo. Os autores argumentam que as TDICs

disponibilizam excelentes e inovadores recursos que favorecem a aprendizagem e possibilitam a integração de todos os espaços e tempos.

Moran (2015) aponta que o ensinar e o aprender acontecem em uma interligação simbiótica, profunda e constante entre o que se chama mundo físico e mundo digital. Não são dois mundos ou espaços, mas um espaço estendido, uma sala de aula ampliada, que se mescla, hibridiza constantemente. Por isso a educação formal é cada vez mais misturada, híbrida, porque não acontece só no espaço físico da sala de aula, mas nos múltiplos espaços do cotidiano, que incluem os digitais. O professor precisa seguir comunicando-se face a face com os discentes, mas também digitalmente, com as tecnologias móveis, equilibrando a interação com todos e com cada um.

Bacich e Moran (2018) usam uma analogia com um cardápio alimentar, destacando a importância da variedade e combinação de abordagens, comparável à diversificação de ingredientes para uma alimentação saudável. Na educação formal, é crucial experimentar diversas combinações, adaptando-as dinamicamente para alcançar os resultados desejados.

Diversas técnicas de metodologias ativas estão disponíveis para conduzir os alunos na construção de novos conhecimentos e, dentre elas, iremos destacar os jogos educacionais e sua eficácia como uma das técnicas

pedagógicas que buscam a diversidade, equilibrando abordagens individuais e coletivas.

Os jogos educacionais, também conhecidos por gamificação, utilizam jogos, físicos e digitais, para o desenvolvimento de conhecimentos específicos de forma lúdica. A gamificação consiste em trazer para dentro da sala de aula os componentes estruturais dos jogos digitais e sua dinâmica com o objetivo de transportar para situações concretas as experiências que os jogos proporcionam (Saviczki, 2019).

Ainda segundo Saviczki (2019), a gamificação permite a aproximação do processo de ensino com uma geração acostumada a jogar, no entanto, ressalta que não se pode utilizar essa estratégia de ensino de forma descontextualizada ou associada à competição pura e simples. É importante que os alunos compreendam que ganhar ou perder é o que menos importa num ambiente de aprendizagem baseado em jogos, o objetivo deve ser superar desafios, refletir criticamente, resolver problemas e propor soluções deve ser o objetivo a ser alcançado.

Huizinga (2019) enfatiza a necessidade de compreender o jogo além do mero entretenimento, apontando que o ato de jogar está inserido nas mais diversas relações sociais, tais como a política, o trabalho, a poesia e inclusive a natureza. O jogo pode despertar sentimentos de tensão e alegria, fazendo com que o sujeito

construa relações de interação com seus pares, dando um sentido ao jogo, além do puro entretenimento, facilitando a aprendizagem e a compreensão de assuntos mais complexos.

Este artigo tem como objetivo analisar como a gamificação voltada para o ensino de Educação Financeira em uma turma do Ensino Médio Integrado pode contribuir para o engajamento dos estudantes, o desenvolvimento de competências financeiras e a aprendizagem significativa. A proposta aqui apresentada faz parte do Produto Educacional desenvolvido no âmbito de um programa de pós-graduação em Educação Profissional e Tecnológica, articulando teoria e prática em uma experiência concreta de ensino.

No contexto da Educação Financeira, a implementação de metodologias ativas, em especial a gamificação, oferece uma oportunidade valiosa para conectar os conceitos financeiros teóricos à vida cotidiana dos estudantes, preparando-os para tomar decisões conscientes que impactam o seu futuro financeiro.

Metodologia

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa aplicada, com abordagem qualitativa e quantitativa, de natureza exploratória e descritiva. Foi desenvolvido no contexto da aplicação de um Produto Educacional elaborado

no âmbito de um programa de pós-graduação *stricto sensu*, voltado à promoção da Educação Financeira por meio de metodologias ativas, incluindo a gamificação.

A proposta foi implementada com estudantes do 1º ao 3º ano dos cursos Técnico Integrados ao Ensino Médio de Eletrônica e Segurança do Trabalho ofertados pelo Instituto Federal de Brasília (IFB) *Campus* Ceilândia. A amostra foi composta por 11 estudantes que possuíam perfis diversos quanto à vivência prévia com temas financeiros. A aplicação do Produto Educacional ocorreu ao longo de 8 encontros presenciais, sendo utilizada a metodologia ativa da gamificação nos encontros 7 e 8 durante as Oficinas de Educação Financeira.

A gamificação utilizada consistiu em dois jogos: o primeiro foi um jogo educacional de cartas desenvolvido por Galindo (2017). Conforme explicado por essa autora, a concepção do jogo teve como objetivo principal promover o planejamento da aposentadoria. A proposta consistia em iniciar com um montante fixo e, ao longo das rodadas, os participantes deveriam construir seu patrimônio e manter uma alta qualidade de vida, por meio de investimentos financeiros e escolhas relacionadas ao lazer. Dessa forma, o jogo permitia simular a capacidade dos participantes em planejar o futuro e demonstrava como é possível construir patrimônio por meio de diferentes tipos de investimento.

Com isso, os participantes precisaram analisar cuidadosamente as opções disponíveis em cada rodada e tomar decisões com base em suas estratégias individuais. O jogo permitia que cada jogador adotasse estilos de investimento diferentes — mais conservador, optando por títulos públicos, ou mais arrojado, investindo em ações, por exemplo —, ou, ainda, diversificasse suas escolhas a cada rodada. Essa liberdade estratégica proporcionava um processo de aprendizagem contínuo, no qual o jogador poderia experimentar, errar, corrigir e refinar suas decisões a cada nova partida (Galindo, 2017).

A segunda gamificação consistiu em um quiz para atividade em Educação Financeira. Possar (2022), autor da proposta original, criou a atividade gamificada utilizando a plataforma digital Wordwall, no endereço eletrônico <<https://wordwall.net/pt>>. O acesso ao quiz é aberto, acessível pelo smartphone e está disponível no link <<https://wordwall.net/play/12318/916/8013>>.

A hospedagem do Objeto de Aprendizagem (AO) em ambiente de ensino online através da plataforma possibilita a fácil edição do seu conteúdo para adaptá-lo às diferentes situações e contextos de ensino e aprendizagem. A edição para adaptação do material foi realizada neste estudo acessando o endereço eletrônico: <<https://wordwall.net/pt/resource/34298654>>.

As duas gamificações tiveram como objetivo ancorar o conhecimento dos conteúdos abordados nas oficinas por meio da aplicação prática dos conhecimentos durante a realização dos jogos.

A coleta de dados da pesquisa foi realizada por meio de questionários semiestruturados (Apêndice) e anotações feitas pela pesquisadora, que registrou suas observações e avaliações ao longo do processo.

Para a análise dos dados qualitativos foi utilizada a metodologia de análise de conteúdo, que, segundo Moraes (1999), é utilizada para descrever e interpretar o conteúdo de toda classe de documentos e textos. Essa análise, ao conduzir as descrições sistemáticas, ajuda a reinterpretar as mensagens e a atingir uma compreensão de seus significados num nível além de uma leitura comum.

Seguindo as orientações de Oliveira (2005) para a análise dos dados quantitativos, foi aplicado o método do *Ranking Médio* (RM) nas questões que empregaram a escala tipo Likert de 5 pontos, sendo 1 referente ao maior nível de discordância (discordo totalmente) e 5 referente ao maior nível de concordância (concordo totalmente). O RM foi calculado adotando uma média ponderada em que o peso se refere ao nível de concordância da escala Likert (1 a 5). Essa abordagem permitiu mensurar o nível de concordância ou discordância dos participantes que responderam aos

questionários, sendo que quanto maior o RM, maior o nível de concordância.

Análise e Discussão dos Resultados

A atividade prática realizada no Encontro 7, voltada à temática de investimentos, foi estruturada a partir do uso da gamificação como estratégia pedagógica, com o intuito de promover o engajamento dos estudantes e a aprendizagem significativa sobre conceitos financeiros. Após a realização das atividades nesse encontro, os estudantes responderam ao questionário de avaliação, o qual continha questões abertas e fechadas.

Do ponto de vista quantitativo, observa-se que todas as afirmações apresentadas aos estudantes obtiveram altas médias de avaliação (em uma escala de 1 a 5). Três das quatro afirmações atingiram a nota máxima (5), e uma atingiu a nota 4,67, indicando que os estudantes concordam totalmente com as afirmações, o que sugere uma excelente aceitação da metodologia aplicada e a percepção de que a prática contribuiu significativamente para a aprendizagem, conforme Tabela 1 – Avaliação do Encontro 7 a seguir:

Tabela 1 – Avaliação Encontro 7

Ord.	Afirmação	RM	Avaliação
1	As atividades práticas de gamificação realizadas durante a aula ajudaram na compreensão dos diferentes tipos de investimentos	4,67	Concordo totalmente
2	Considero que os conceitos sobre investimentos contribuíram para que eu possa tomar decisões financeiras	5	Concordo totalmente
3	As atividades práticas me ajudaram a perceber como funcionam os riscos e benefícios dos diversos tipos de investimentos e ajudaram a destacar a importância de avaliar cuidadosamente as opções de investimento.	5	Concordo totalmente
4	A discussão sobre como minimizar os riscos ao investir foi útil para entender estratégias de diversificação e gerenciamento de riscos.	5	Concordo totalmente

Fonte: Coleta de dados da pesquisa (2025).

A compreensão dos diferentes tipos de investimentos foi bem avaliada, com média de 4,67. A aplicabilidade dos conceitos para a tomada de decisões financeiras obteve média 5, reforçando a dimensão prática do conteúdo. Igualmente, as afirmações de ordens 3 e 4, ambas com nota máxima, demonstram que os alunos perceberam com clareza os riscos e benefícios dos investimentos e entenderam estratégias de diversificação e gerenciamento de riscos.

Do ponto de vista qualitativo, as falas dos estudantes confirmam e aprofundam essa avaliação positiva. O participante A deu a seguinte declaração: “a forma de ensino com jogos foi muito boa para conhecimentos práticos”, o

que sugere a eficácia da gamificação como recurso de mediação do conhecimento. Já o participante B mencionou que a atividade “ajudou a compreender a melhor forma de investir em cada cenário do mercado”, o que demonstra apropriação dos conteúdos de forma aplicada e contextualizada. O participante C reforçou a percepção de engajamento e clareza dos conteúdos ao afirmar que a metodologia foi “interessante, divertida” e “esclareceu muitas coisas”.

Esses depoimentos evidenciam que a gamificação por meio do jogo de cartas não apenas motivou os estudantes, mas também funcionou como ferramenta efetiva para consolidar conhecimentos complexos sobre investimentos. A prática favoreceu um ambiente dinâmico e colaborativo, contribuindo para o desenvolvimento da autonomia dos estudantes na tomada de decisões financeiras.

Nesse sentido, Galindo (2017) concorda afirmando que os jogos, assim como a simulação, permitem a construção de um mundo em que todas as ações podem ser testadas sem o perigo de alguma consequência real. Além disso, despertam o interesse e motivam os alunos a aprender e buscar o conhecimento necessário para compreendê-los melhor. As duas estratégias colocam o aluno no papel ativo do processo de aprendizagem e permitem a construção do conhecimento, pois, naturalmente, possuem características

que reforçam o aprendizado, devido ao feedback eficiente, à percepção da utilidade da teoria e à aplicação prática.

O uso contemporâneo dos jogos no processo educacional é apontado por Cavalcanti e Soares (2009) como um recurso que favorece tanto o desenvolvimento intelectual quanto a interação do sujeito com o ambiente e os demais, conforme os modelos de aprendizagem de Vygotsky e de amadurecimento mental de Piaget. Outros educadores, como Paulo Freire e David Ausubel, também reconhecem o potencial dos jogos, especialmente na promoção de uma aprendizagem significativa, ao possibilitar a inserção de elementos do cotidiano dos alunos na sala de aula (Antunes, 2018).

Dessa forma, percebe-se que o uso de jogos e da gamificação no ambiente escolar não se limita ao entretenimento, mas representa uma estratégia pedagógica potente, capaz de articular teoria e prática, promover o engajamento dos estudantes e facilitar a construção de conhecimentos de forma significativa. Ao integrar elementos da vida cotidiana ao processo educativo, essas abordagens contribuem para o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e emocionais, alinhando-se aos princípios de uma educação transformadora e centrada no protagonismo discente.

O Encontro 8, em que utilizamos o quiz, teve como foco consolidar os conhecimentos abordados ao longo da

sequência didática, reforçando a importância da Educação Financeira e promovendo reflexões finais sobre seu papel na formação dos estudantes. A abordagem continuou pautada em metodologias ativas, com destaque para discussões significativas e estratégias como a gamificação.

Ao analisar os dados quantitativos, verificamos um nível alto de concordância com as proposições apresentadas. Seis das sete afirmações receberam nota máxima (5) de todos os participantes, sendo a exceção a afirmação de número 5, que teve duas avaliações com nota 4, totalizando uma média de 4,5. Ainda assim, mesmo esse item indica uma percepção positiva em relação à interação entre os colegas nas atividades práticas. Na Tabela 2 – Avaliação do Encontro 8 são apresentados esses dados acompanhados do seu *Ranking Médio*:

Tabela 2 – Avaliação do Encontro 8

Ord.	Afirmação	RM	Avaliação
1	As Oficinas de Educação Financeira proporcionaram uma compreensão clara dos conceitos fundamentais.	5	Concordo completamente
2	A discussão sobre Letramento Financeiro foi relevante e útil para entender a importância do conhecimento financeiro na vida cotidiana.	5	Concordo completamente
3	As aulas enriqueceram meus conhecimentos e irão contribuir para que eu possa tomar decisões com mais consciência.	5	Concordo completamente

Gamificação no Ensino Médio Integrado: Estratégia lúdica para competências em Educação Financeira

Julliana Almeida Cavalcanti Fialho • Marcelo de Faria Salviano

4	A discussão sobre a participação em Olimpíadas Brasileiras de Educação Financeira foi motivadora.	5	Concordo completamente
5	A interação com meus colegas durante as atividades práticas enriqueceu minha experiência de aprendizado.	4,5	Concordo
6	No geral, estou satisfeito(a) com a qualidade da aula e a utilização de metodologias ativas para explorar os conceitos de Educação Financeira.	5	Concordo completamente
7	Considero que a Educação Financeira é importante e deve ser abordada em sala de aula, visando a formação integral dos estudantes.	5	Concordo completamente

Fonte: Coleta de dados da pesquisa (2025).

As afirmações sobre compreensão de conceitos fundamentais, letramento financeiro, conscientização para decisões financeiras e importância da Educação Financeira na formação integral receberam unanimidade na avaliação máxima, evidenciando forte internalização dos conteúdos.

A discussão sobre a participação nas Olimpíadas de Educação Financeira também foi avaliada com nota máxima por todos, demonstrando que a proposta foi motivadora. A satisfação com a metodologia ativa atingiu, igualmente, a nota 5 de todos os participantes, o que reforça a eficiência dessa abordagem.

No aspecto qualitativo da análise, os depoimentos registrados aprofundam e reforçam os dados quantitativos. O participante D qualificou a aula como “muito boa, muito enriquecedora, nota 1000”, o que revela entusiasmo e

valorização da experiência. O participante E elogiou a metodologia ativa como uma forma eficaz de incentivar o aprendizado, destacando a motivação gerada pelo formato da aula. Já o participante F apresentou uma reflexão crítica e madura ao afirmar que a Educação Financeira ajuda a lidar com o dinheiro e os imprevistos e deve ser abordada na escola para evitar influências negativas sobre os jovens. Sua fala demonstra que os objetivos de formação para a vida e tomada de decisões foram atingidos. Por sua vez, o participante G reforçou o papel da gamificação como recurso motivador, afirmando ser a abordagem que mais a interessou e motivou para aprender mais sobre o tema.

Durante a aplicação do quiz, cujo objetivo foi revisar os principais conceitos e estratégias abordados ao longo das Oficinas de Educação Financeira, todos os participantes demonstraram excelente desempenho em suas pontuações. A atividade promoveu um momento de descontração aliado à consolidação do conteúdo, permitindo aos estudantes relembrar os aprendizados de forma dinâmica e colaborativa. Além disso, o formato lúdico do jogo estimulou o engajamento da turma, favorecendo a troca de conhecimentos entre os colegas e o reforço de temas como planejamento financeiro, consumo consciente e investimento.

Nesse contexto, Huizinga (2019) destaca que a relação do homem com o jogo é antiga, pois o jogo precede a

cultura e por ela tem seu significado alterado. Existe uma espécie de “instinto de jogo” no ser humano de todas as idades, o que o torna uma atividade natural do homem, para se divertir e se preparar para trabalhos futuros.

A gamificação pode ser compreendida como uma alternativa pedagógica capaz de agregar diferentes modos e formas de captar o interesse dos estudantes, seja por meio do despertar da curiosidade com o uso de elementos que incentivam a participação e o engajamento, seja pela reinvenção das práticas de ensino ou, ainda, pelo caráter lúdico do processo de aprendizagem, como destaca Silva (2023).

Nesse contexto, compreender o papel da gamificação na educação envolve analisar em que circunstâncias os elementos dos jogos podem influenciar o comportamento e favorecer aprendizagens significativas. Busarello (2016) ressalta que a aprendizagem mediada por gamificação pode gerar efeitos positivos tanto no engajamento dos alunos quanto na forma como o conhecimento é construído, já que, ao vivenciarem regras, emoções e papéis sociais, os estudantes desenvolvem novas estruturas de compreensão para suas experiências escolares.

Complementando essa perspectiva, Alves (2018) afirma que, ao aplicar técnicas do universo dos jogos em diferentes abordagens de desafio e motivação, cria-se um ambiente propício ao aprimoramento do conhecimento, ao

engajamento e à produtividade, tanto individual quanto coletiva, o que favorece mudanças comportamentais e aprendizados mais eficazes.

Desse modo, os dados indicam que o Encontro 8 foi efetivo na consolidação da aprendizagem, com impacto tanto cognitivo quanto atitudinal. Os estudantes mostraram ter compreendido os conceitos fundamentais de Educação Financeira, reconhecendo sua relevância para a vida cotidiana e para o futuro. A aplicação de metodologias ativas, com destaque para a gamificação, mostrou-se não apenas eficaz para a aprendizagem, mas também para o engajamento e a motivação dos estudantes.

Considerações finais

A proposta de ensino de Educação Financeira por meio da gamificação, desenvolvida com estudantes do Ensino Médio Integrado, demonstrou ser uma estratégia eficaz para promover o engajamento, a aprendizagem significativa e o desenvolvimento de competências importantes para a vida pessoal e cidadã dos jovens.

A utilização de elementos lúdicos e desafiadores, aliados à contextualização dos conteúdos, contribuiu para que os alunos se envolvessem ativamente nas aulas e compreendessem de maneira crítica e reflexiva temas como planejamento financeiro, consumo consciente e uso

responsável do dinheiro. O ambiente gamificado favoreceu a construção coletiva do conhecimento, a resolução de problemas e a tomada de decisões simuladas, aproximando o conteúdo da realidade vivida pelos estudantes.

Os dados indicam que a gamificação, quando bem estruturada e alinhada aos objetivos pedagógicos, não se limita ao entretenimento, mas atua como um instrumento didático potente, capaz de transformar a relação dos estudantes com os temas escolares. Os depoimentos colhidos ao final da experiência mostram que o aprendizado ultrapassou os limites da sala de aula, provocando reflexões e mudanças de atitude no cotidiano dos alunos.

Por fim, recomenda-se que novas práticas pedagógicas incorporem a gamificação de forma planejada, integrando-a a metodologias ativas e aos princípios da Educação Financeira crítica e emancipadora. Ressalta-se, no entanto, que essa experiência contou com um número limitado de participantes (apenas 11 estudantes), o que configura uma limitação para a generalização dos resultados. Assim, futuras pesquisas podem aprofundar a análise dos impactos da gamificação a longo prazo, bem como ampliar o escopo para diferentes contextos escolares e perfis de estudantes, possibilitando uma avaliação mais abrangente da eficácia dessa abordagem no desenvolvimento de competências financeiras e no engajamento discente.

Referências bibliográficas

ALVES, LEONARDO MEIRELLES. **GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: APLICANDO METODOLOGIAS DE JOGOS NO AMBIENTE EDUCACIONAL**. JOINVILLE: CLUBE DE AUTORES, 2018.

ALVES, URSULINA ATAÍDE; SILVA, ROSA AMÉLIA PEREIRA DA. **APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA E METODOLOGIAS ATIVAS: MODOS DE FAZER A INTEGRAÇÃO**. MONTES CLAROS: INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO NORTE DE MINAS GERAIS, 2024.

ANJOS, LAYANNE MESQUITA; RUFINO, MARTA CACILDA DE CARVALHO. A IMPORTÂNCIA DA EDUCAÇÃO FINANCEIRA COMO DISCIPLINA CURRICULAR. **AMBIENTE: GESTÃO E DESENVOLVIMENTO**, [S. L.], p. 87-110, 2023. DOI: 10.24979/GS45ZG06. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://PERIODICOS.UERR.EDU.BR/INDEX.PHP/AMBIENTE/ARTICLE/VIEW/1248](https://periodicos.uerr.edu.br/index.php/ambiente/article/view/1248). ACESSO EM: 22 ABR. 2026.

ANTUNES, JEFERSON. **PESQUISA & JOGOS: CIÊNCIA DOS JOGOS E PESQUISA CIENTÍFICA**. CANAL DE DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA NO YOUTUBE, 2018. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/C/PESQUISAJOGOS](https://www.youtube.com/c/PesquisaJogos). ACESSO EM: 8 MAR. 2025.

BACICH, LILIAN; MORAN, JOSÉ. **METODOLOGIAS ATIVAS PARA UMA EDUCAÇÃO INOVADORA: UMA ABORDAGEM TEÓRICO-PRÁTICA**. (DESAFIOS DA EDUCAÇÃO). PORTO ALEGRE: PENSO, 2018.

BUSARELLO, RAUL INÁCIO. **GAMIFICATION: PRINCÍPIOS E ESTRATÉGIAS**. SÃO PAULO: PIMENTA CULTURAL, 2016.

CAVALCANTI, EDUARDO LUIZ DIAS; SOARES, MÁRLON. O USO DO JOGO DE ROLES (ROLEPLAYING GAME) COMO ESTRATÉGIA DE DISCUSSÃO E AVALIAÇÃO DO CONHECIMENTO QUÍMICO. **REVISTA ELECTRÓNICA DE ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS**, [S. L.], v. 8, n. 1, p. 255-282, 2009. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://WWW.RESEARCHGATE.NET/PUBLICATION/28319867_O_USO_DO_JOGO_DE_ROLES_ROLEPLAYING_GAME_COMO ESTRATEGIA](https://www.researchgate.net/publication/28319867_O_USO_DO_JOGO_DE_ROLES_ROLEPLAYING_GAME_COMO ESTRATEGIA). ACESSO EM: 22 MAR. 2025.

FONTANA, ROSANE TERESINHA; REUSE, DAIANA; KRAUSE, JOÃO CARLOS. METODOLOGIAS ATIVAS. **REVISTA ESPAÇO PEDAGÓGICO**, PASSO FUNDO, v. 30, p. 1-19, 2023. DOI: 10.5335/REP.V30I0.14260. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://WWW.RESEARCHGATE.NET/PUBLICATION/370540174_METODOLOGIAS_ATIVAS](https://www.researchgate.net/publication/370540174_METODOLOGIAS_ATIVAS). ACESSO EM: 22 MAR. 2025.

GALINDO, JULIANA COSTA. **O DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO EDUCATIVO COMO FERRAMENTA DE AUXÍLIO NA DISSEMINAÇÃO DA EDUCAÇÃO FINANCEIRA**. 2017. 60 F. TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (GRADUAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO) – CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E APLICADAS, UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA, JOÃO PESSOA, 2017. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://REPOSITORIO.UFPB.BR/JSPUI/HANDLE/123456789/3995](https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/3995). ACESSO EM: 20 MAIO 2025.

HUIZINGA, JOHAN. **HOMO LUDENS: O JOGO COMO ELEMENTO DA CULTURA**. SÃO PAULO: PERSPECTIVA, 2019.

MORAES, ROQUE. ANÁLISE DE CONTEÚDO. **REVISTA EDUCAÇÃO**, PORTO ALEGRE, v. 22, n. 37, p. 7-32, 1999. DISPONÍVEL EM: [HTTP://PESQUISAEMEDUCACAOUFRGS.PBWORKS.COM/W/FILE/FETCH/60815562/ANALISE%20DE%20CONTE%20C3%BAO.PDF](http://pesquisaemeducacaooufrgs.pbworks.com/w/file/fetch/60815562/ANALISE%20DE%20CONTE%20C3%BAO.PDF). ACESSO EM: 20 MAIO 2025.

MORAN, JOSÉ. MUDANDO A EDUCAÇÃO COM METODOLOGIAS ATIVAS: CONVERGÊNCIAS MIDIÁTICAS. IN: SOUZA, CARLOS ALBERTO DE; MORALES, OFELIA ELISA TORRES (ORG.). **CONVERGÊNCIAS MIDIÁTICAS, EDUCAÇÃO E CIDADANIA: APROXIMAÇÕES JOVENS**. VOL. II. PG: FOCA FOTO-PROEX/UEPG, 2015. p. 15-33. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://MORAN.ECA.USP.BR/WP-CONTENT/UPLOADS/2013/12/MUDANDO_MORAN.PDF](https://moran.eca.usp.br/wp-content/uploads/2013/12/MUDANDO_MORAN.PDF). ACESSO EM: 23 MAIO 2025.

OLIVEIRA, LUCIEL H. **EXEMPLO DE CÁLCULO DE RANKING MÉDIO PARA LIKERT**. 2005. DISCIPLINA DE METODOLOGIA CIENTÍFICA E TÉCNICAS DE PESQUISA EM ADMINISTRAÇÃO DO MESTRADO EM ADMINISTRAÇÃO E DESENVOLVIMENTO ORGANIZACIONAL – PPGA CNEC/FACECA, VARGINHA, 2005.

POSSAR, PAULO CESAR. **EDUCAÇÃO FINANCEIRA: UMA EXPERIÊNCIA COM USO DE UM QUIZ GAMIFICADO NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO**. 2022. 107 F. DISSERTAÇÃO (MESTRADO) - PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA, INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SÃO PAULO, SERTÃOZINHO, 2022.

SAMPAIO, CARLOS MAGNO. **METODOLOGIAS ATIVAS: UM NOVO MÉTODO DE ENSINAR(?)**. 2020. 109 F. DISSERTAÇÃO (MESTRADO EM EDUCAÇÃO) – UNIVERSIDADE NOVE DE JULHO, SÃO PAULO, 2020. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://BIBLIOTECATEDE.UNINOVE.BR/BITSTREAM/TEDE/2340/2/CARLOS%20MAGNO%20SAMPAIO.PDF](https://bibliotecatede.uninove.br/bitstream/tede/2340/2/CARLOS%20MAGNO%20SAMPAIO.PDF). ACESSO EM: 23 MAIO 2025.

SAVICZKI, SHEILA CAROLINE. **PRÁTICA PEDAGÓGICA DE PROFESSORES EM CURSOS TÉCNICOS DE NÍVEL MÉDIO: APLICAÇÃO DE METODOLOGIAS ATIVAS**. 2019. 153 f. DISSERTAÇÃO (MESTRADO EM EDUCAÇÃO) – ESCOLA DE HUMANIDADES, PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL, PORTO ALEGRE, 2019. DISPONÍVEL EM:
[HTTPS://TEDE2.PUCRS.BR/TEDE2/HANDLE/TEDE/8589](https://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/8589). ACESSO EM: 23 MAIO 2025.

SILVA, ANDRÉIA GONÇALVES. **GAMIFICAÇÃO NA EPT: UMA PRÁTICA PEDAGÓGICA EM TEMPO DE ERA DIGITAL**. 2023. 93 f. DISSERTAÇÃO (MESTRADO EM EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA) – INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAZONAS, MANAUS, 2023. DISPONÍVEL EM:
[HTTP://REPOSITORIO.IFAM.EDU.BR/JSPUI/BITSTREAM/4321/1340/1/GAMIFICA%C3%A7%C3%A3o%20na%20EPT%20uma%20era%20digital.pdf](http://repositorio.ifam.edu.br/jspui/bitstream/4321/1340/1/GAMIFICA%C3%A7%C3%A3o%20na%20EPT%20uma%20era%20digital.pdf). ACESSO EM: 13 ABR. 2025.

Apêndice

Questionário de avaliação – Encontro 7

Tema: Práticas sobre investimento

Abordagem: Aplicar o conhecimento sobre investimentos por meio da gamificação

Conceitos: Investimentos, Imprevistos e Oportunidades

Para as afirmações a seguir, marque um “x” indicando o número que mais se aproxima da sua resposta, sendo:

- 1 - Discordo completamente
- 2 - Discordo
- 3 - Não concordo nem discordo
- 4 - Concordo
- 5 - Concordo plenamente

Ord.	Afirmação	1	2	3	4	5
1	As atividades práticas de gamificação realizadas durante a aula ajudaram na compreensão dos diferentes tipos de investimentos.					
2	Considero que os conceitos sobre investimentos contribuíram para que eu possa tomar decisões financeiras.					
3	As atividades práticas me ajudaram a perceber como funcionam os riscos e benefícios dos diversos tipos de investimentos e ajudaram a destacar a importância de avaliar cuidadosamente as opções de investimento.					
4	A discussão sobre como minimizar os riscos ao investir foi útil para entender estratégias de diversificação e gerenciamento de riscos.					

5 - Por favor, sinta-se à vontade para fornecer comentários adicionais sobre a utilização de metodologias ativas na aula ou sugestões para melhorias futuras:

Questionário de avaliação Encontro 8

Tema: Educação e informação

Abordagem: Realizar a revisão dos encontros anteriores através da gamificação e apresentar armadilhas do nosso cotidiano sobre temas relacionados à Educação Financeira

Conceitos: Educação Financeira, letramento financeiro, Avaliação Pisa, Olimpíadas Brasileiras de Educação Financeira

Para as afirmações a seguir, marque um “x” indicando o número que mais se aproxima da sua resposta, sendo:

- 1 - Discordo completamente
- 2 - Discordo
- 3 - Não concordo nem discordo
- 4 - Concordo
- 5 - Concordo plenamente

Ord.	Afirmação	1	2	3	4	5
1	As Oficinas de Educação Financeira proporcionaram uma compreensão clara dos conceitos fundamentais.					
2	A discussão sobre Letramento Financeiro foi relevante e útil para entender a importância do conhecimento financeiro na vida cotidiana.					
3	As aulas enriqueceram meus conhecimentos e irão contribuir para que eu possa tomar decisões com mais consciência.					
4	A discussão sobre a participação em Olimpíadas Brasileiras de Educação Financeira foi motivadora.					
5	A interação com meus colegas durante as atividades práticas enriqueceu minha experiência de aprendizado.					

Gamificação no Ensino Médio Integrado: Estratégia lúdica para competências em Educação Financeira

Julliana Almeida Cavalcanti Fialho • Marcelo de Faria Salviano

6	No geral, estou satisfeito(a) com a qualidade da aula e a utilização de metodologias ativas para explorar os conceitos de Educação Financeira.					
7	Considero que a Educação Financeira é importante e deve ser abordada em sala de aula, visando à formação integral dos estudantes.					

8 - Por favor, sinta-se à vontade para fornecer comentários adicionais sobre a utilização de metodologias ativas na aula ou sugestões para melhorias futuras: