ISSN: 2358-8829

JOGO DIDÁTICO COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO DA EDUCAÇÃO FINANCEIRA NO ENSINO FUNDAMENTAL: RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA EXTENSIONISTA

Júlio César Oliveira de Azevêdo [1]
Maria Paula Felix Vilar [2]
Viviane Guidotti Machado [3]

INTRODUÇÃO

A educação financeira é um tema importante na formação dos estudantes, pois permite relacionar os conhecimentos matemáticos a situações presentes no cotidiano, como o controle de gastos, o cálculo de descontos, a identificação de lucros e prejuízos e a tomada de decisões. Quando esses conteúdos são trabalhados de maneira contextualizada, os alunos têm a oportunidade de perceber que a Matemática está presente em diferentes situações da vida. Nesse sentido, a utilização de jogos educativos pode tornar as aulas mais dinâmicas e participativas, favorecendo a resolução de problemas, o raciocínio lógico e a interação entre os estudantes. Essa perspectiva se aproxima das orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que valoriza a mobilização dos conhecimentos matemáticos para compreender e resolver situações do cotidiano (BRASIL, 2018).

A partir dessa compreensão, foi desenvolvido o projeto de extensão Trilha do Empreendedor: Educação Financeira e Tecnologia através do Lúdico, com estudantes do 6º e 7º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal de Ensino Fundamental Elça Carvalho da Fonseca. A proposta consistiu na utilização de um jogo de tabuleiro que simulava situações relacionadas ao empreendedorismo e à administração de um pequeno negócio. Durante as rodadas, os participantes eram desafiados a responder perguntas, realizar cálculos e refletir sobre questões envolvendo receitas, despesas, lucros,

[1] Graduando do Curso de Matemática da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, azevedojulio1006@gmail.com;
[2] Graduanda do Curso de Matemática da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, mariapaulafelixvilar@gmail.com;
[3] Professora orientadora: Doutora em Educação, Universidade Federal de Campina Grande – UFCG, viviane.guidotti@professor.ufcg.edu.br.

ISSN: 2358-8829

porcentagens e situações inesperadas. O jogo também abriu espaço para discussões sobre tecnologia, inovação e suas relações com o mundo do trabalho.

O objetivo principal da atividade foi contribuir para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático e ampliar a compreensão dos estudantes sobre educação financeira e empreendedorismo, utilizando o jogo como recurso pedagógico e instrumento de avaliação da aprendizagem. A proposta também buscou estimular a colaboração, o pensamento crítico e a tomada de decisões, valorizando a participação dos alunos no processo de construção do conhecimento. Essa abordagem dialoga com os Parâmetros Curriculares Nacionais, especialmente no que diz respeito à utilização de situações do cotidiano e à reflexão sobre trabalho e consumo (BRASIL, 1997).

A experiência foi desenvolvida por meio de uma atividade de extensão, na qual os licenciandos acompanharam os grupos durante as partidas, esclareceram dúvidas e observaram as estratégias utilizadas pelos estudantes. A avaliação ocorreu de forma contínua, considerando as respostas, a participação e as dificuldades apresentadas ao longo do jogo, além de uma conversa coletiva realizada ao final da atividade. Durante a aplicação, foram identificadas dificuldades relacionadas a conceitos matemáticos e financeiros básicos, o que exigiu adaptações na condução das partidas e no acompanhamento das turmas.

Os resultados observados indicaram que o jogo favoreceu o envolvimento dos estudantes e contribuiu para a compreensão dos conteúdos trabalhados, uma vez que muitos conseguiram avançar na resolução das situações-problema propostas. Além disso, a experiência evidenciou a importância de adaptar as estratégias de ensino às necessidades de cada turma. Dessa forma, a atividade demonstrou o potencial dos recursos lúdicos para aproximar a Matemática da realidade dos alunos e tornar a avaliação da aprendizagem um processo mais participativo, contínuo e formativo.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A atividade foi desenvolvida por meio de uma ação de extensão realizada na Escola Municipal de Ensino Fundamental Elça Carvalho da Fonseca, com estudantes do 6º e 7º ano do Ensino Fundamental. O projeto, intitulado Trilha do Empreendedor: Educação Financeira e Tecnologia através do Lúdico, teve como finalidade trabalhar

conceitos matemáticos e financeiros de maneira lúdica, aproximando os conteúdos escolares de situações presentes no cotidiano dos alunos.

Para a realização da proposta, foi utilizado um jogo de tabuleiro elaborado pelos integrantes da equipe de extensão. Os materiais incluíram um tabuleiro, um dado, cartas com perguntas e desafios, tampinhas de garrafas PET para representar os jogadores e folhas para anotações. As cartas foram organizadas por cores e abordavam diferentes situações, como conceitos financeiros, cálculos envolvendo receitas e lucros, acontecimentos de sorte ou azar e questões relacionadas à tecnologia e à inovação. Durante as partidas, os estudantes avançavam pelo tabuleiro e precisavam responder às perguntas ou resolver os desafios correspondentes às casas em que paravam.

Inicialmente, os alunos foram orientados a se organizar em duplas. Entretanto, diante da dificuldade de alguns estudantes em formar determinadas parcerias, foi necessário organizar também trios e grupos de quatro participantes. Cada integrante da equipe de extensão ficou responsável por acompanhar um grupo, explicando as regras, esclarecendo dúvidas e incentivando a participação dos estudantes. A condução da atividade também foi adaptada de acordo com as necessidades observadas em cada turma, considerando as diferenças de aprendizagem e o ritmo de participação dos alunos.

A coleta de informações ocorreu por meio da observação direta durante as partidas e da conversa coletiva realizada ao final da atividade, com a participação dos estudantes, dos extensionistas e do professor responsável. Embora o planejamento inicial previsse a aplicação de um questionário, optou-se por substituí-lo por esse momento de diálogo, que permitiu aos participantes comentar suas experiências e apresentar sugestões para melhorar o jogo. Uma das estudantes, por exemplo, sugeriu o aumento do número de perguntas, apontando a possibilidade de tornar as partidas mais desafiadoras.

A avaliação ocorreu de forma contínua e formativa, considerando as respostas apresentadas pelos alunos, as estratégias utilizadas para resolver os problemas, a participação nas atividades e a interação com os colegas. Também foram observadas dificuldades relacionadas a porcentagens, juros, receitas, despesas e lucros, o que possibilitou aos extensionistas oferecer orientações durante a realização do jogo. Dessa maneira, a metodologia permitiu acompanhar o envolvimento dos estudantes e identificar aspectos que poderiam ser aperfeiçoados tanto na aprendizagem quanto na organização do recurso pedagógico.

ISSN: 2358-8829

REFERENCIAL TEÓRICO

O ensino da Matemática pode se tornar mais significativo quando os conteúdos são relacionados a situações que fazem parte da realidade dos estudantes. Nesse sentido, trabalhar com problemas do cotidiano permite que os alunos compreendam melhor a aplicação dos conhecimentos matemáticos e desenvolvam estratégias para lidar com diferentes situações. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) destaca a importância de mobilizar conhecimentos para compreender a realidade, resolver problemas e desenvolver o pensamento crítico e criativo (BRASIL, 2018). Essa perspectiva contribui para pensar práticas pedagógicas que ultrapassem a simples memorização de fórmulas e procedimentos, incentivando os estudantes a participar ativamente da construção do conhecimento.

Nessa proposta, a educação financeira apresenta possibilidades de aproximação entre a Matemática escolar e as decisões tomadas no dia a dia. Conteúdos como porcentagem, operações com números decimais, receitas, despesas, lucros e prejuízos podem ser trabalhados por meio de situações que envolvam compras, vendas e organização do dinheiro. Além de favorecer a aprendizagem de conceitos matemáticos, essas atividades permitem discutir escolhas e consequências, estimulando uma postura mais consciente diante do consumo e do planejamento financeiro. Essa abordagem se relaciona às orientações da BNCC, que valoriza a responsabilidade, a cidadania e a utilização dos conhecimentos escolares em diferentes contextos (BRASIL, 2018).

Outro aspecto importante é a utilização de recursos lúdicos como estratégia de ensino. Os jogos educativos possibilitam criar situações nas quais os estudantes precisam interpretar informações, resolver desafios, tomar decisões e interagir com os colegas. No caso da Matemática, a dinâmica de um jogo pode favorecer o contato com situações-problema de maneira participativa, tornando os conteúdos mais próximos da realidade dos alunos. Entretanto, para que a atividade contribua para a aprendizagem, é importante que suas regras, perguntas e desafios estejam relacionados aos objetivos pedagógicos definidos pelo professor. No projeto Trilha do Empreendedor, essa relação foi estabelecida por meio de um tabuleiro com cartas que abordavam conceitos financeiros, cálculos e questões relacionadas à tecnologia e à inovação.

ISSN: 2358-8829

A proposta também dialoga com os Parâmetros Curriculares Nacionais, especialmente no que se refere à contextualização dos conteúdos e à discussão de questões relacionadas ao trabalho e ao consumo. Esses temas permitem ampliar o olhar dos estudantes sobre situações sociais e econômicas, aproximando os conhecimentos escolares de problemas presentes na sociedade (BRASIL, 1997). Dessa forma, ao simular a organização de um pequeno negócio, o jogo possibilitou trabalhar conceitos matemáticos em conjunto com reflexões sobre empreendedorismo, planejamento e tomada de decisões.

Por fim, a avaliação da aprendizagem constitui outro elemento central nessa discussão. Durante uma atividade lúdica, o professor pode observar não apenas se o estudante apresenta uma resposta correta, mas também como interpreta o problema, quais estratégias utiliza e em quais pontos encontra dificuldades. Essa observação permite realizar intervenções durante o próprio processo de aprendizagem, esclarecendo dúvidas e retomando conteúdos sempre que necessário. No projeto desenvolvido, a avaliação ocorreu de maneira contínua, por meio do acompanhamento das partidas e de uma conversa coletiva ao final da atividade. Assim, o jogo foi utilizado tanto como recurso de ensino quanto como possibilidade de acompanhar a aprendizagem dos alunos, valorizando a participação, a colaboração e a reflexão sobre os conhecimentos construídos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação do jogo Trilha do Empreendedor permitiu observar como uma atividade lúdica pode contribuir para o ensino da Matemática e para a abordagem da educação financeira nos anos finais do Ensino Fundamental. Os resultados foram analisados a partir das observações realizadas durante as partidas, das dificuldades apresentadas pelos estudantes, da participação nos grupos e das manifestações feitas na conversa coletiva ao final da atividade. A partir desses elementos, foram identificados quatro aspectos principais: o envolvimento dos alunos, as dificuldades com os conteúdos matemáticos, a avaliação da aprendizagem e a necessidade de adaptar os recursos pedagógicos às características de cada turma.

ISSN: 2358-8829

Um dos primeiros resultados observados foi o envolvimento dos estudantes com a dinâmica do jogo. Durante a atividade com o 6º ano, o tabuleiro e as cartas ajudaram a despertar e manter a atenção dos participantes, inclusive daqueles que demonstravam maior dispersão no decorrer das aulas. Essa participação foi importante porque criou oportunidades para que os alunos entrassem em contato com os conteúdos matemáticos por meio de desafios e situações próximas da realidade. No 7º ano, embora também tenham ocorrido momentos de inquietação, a atividade possibilitou a participação dos estudantes e a discussão dos problemas apresentados. Esses aspectos indicam que o jogo funcionou como uma alternativa para tornar o trabalho com a Matemática mais dinâmico, sem eliminar a necessidade de orientação e acompanhamento por parte dos monitores.

Outro aspecto identificado diz respeito às dificuldades dos estudantes com conceitos básicos de Matemática Financeira. Durante as partidas, foram observadas dúvidas relacionadas a porcentagens, juros, receitas, despesas e lucros. No 6º ano, essas dificuldades apareceram durante a resolução das situações-problema, enquanto, no 7º ano, a equipe percebeu que mais da metade da turma apresentava conhecimentos próximos aos observados entre os alunos do 6º ano. Essa constatação mostrou que a diferença entre as séries não correspondia necessariamente a níveis distintos de domínio dos conteúdos trabalhados, exigindo atenção às necessidades reais de cada grupo.

Diante dessas dificuldades, os extensionistas precisaram explicar conceitos, esclarecer dúvidas e acompanhar as estratégias utilizadas pelos estudantes. As situações apresentadas nas cartas permitiram trabalhar os conteúdos a partir de exemplos relacionados à organização de um negócio, ao cálculo de valores e à tomada de decisões financeiras. Conforme o relato da experiência, boa parte dos alunos conseguiu alcançar os objetivos propostos, demonstrando avanços na compreensão dos temas abordados. Embora não tenha sido aplicado um instrumento formal que permitisse medir quantitativamente essa evolução, as observações realizadas durante a atividade indicaram que o jogo favoreceu o contato com os conceitos e criou oportunidades para esclarecer dúvidas no momento em que surgiam.

A experiência também evidenciou a importância da avaliação durante o processo de ensino e aprendizagem. Em vez de considerar apenas o resultado final de cada rodada, os monitores observaram as respostas, as tentativas de resolução, a colaboração entre os participantes e as dificuldades apresentadas. Esse acompanhamento permitiu oferecer orientações ao longo da atividade, transformando os erros em oportunidades para retomar

ISSN: 2358-8829

os conteúdos e incentivar novas tentativas. Essa forma de conduzir a avaliação valorizou não somente o acerto, mas também o caminho percorrido pelos alunos para resolver os desafios.

Essa perspectiva se aproxima das orientações da Base Nacional Comum Curricular, que destaca a mobilização dos conhecimentos matemáticos para resolver problemas em diferentes contextos e desenvolver o pensamento crítico (BRASIL, 2018). Ao lidar com questões sobre receitas, despesas, porcentagens e lucros, os estudantes tiveram a oportunidade de relacionar os conteúdos escolares a situações que podem encontrar fora da sala de aula. Além disso, a proposta dialoga com os Parâmetros Curriculares Nacionais, especialmente pela abordagem de questões relacionadas ao trabalho e ao consumo, permitindo discutir aspectos da vida econômica por meio de situações contextualizadas (BRASIL, 1997).

As adaptações realizadas durante a aplicação constituíram outro resultado relevante. Inicialmente, a organização previa a formação de duplas, mas foi necessário criar também trios e grupos de quatro alunos para garantir a participação de todos. A equipe ainda modificou a forma de coletar as impressões dos participantes, substituindo o questionário inicialmente planejado por uma conversa coletiva ao final da atividade. Essa mudança possibilitou ouvir diretamente os estudantes e identificar sugestões para aperfeiçoar o material.

Durante esse momento de diálogo, uma aluna do 6º ano sugeriu que o jogo tivesse mais perguntas, pois considerou insuficiente a quantidade de desafios disponíveis. A manifestação revelou que os próprios participantes conseguiram avaliar aspectos da atividade e contribuir para seu aprimoramento. Além disso, a ficha de pontuação prevista inicialmente deixou de ser necessária, uma vez que o acompanhamento realizado pelos extensionistas permitiu controlar de maneira simples o avanço dos grupos no tabuleiro. As cartas também passaram por modificações, resultando em uma organização mais direta, voltada aos conceitos financeiros, aos cálculos envolvendo receitas e lucros, às situações de sorte ou azar e às reflexões sobre tecnologia e inovação.

Essas mudanças mostram que o planejamento de uma atividade pedagógica precisa considerar as respostas que surgem durante sua execução. No caso estudado, a equipe não se limitou a seguir rigidamente a proposta inicial, mas realizou ajustes para atender às características das turmas e favorecer a participação dos estudantes. A experiência também demonstrou a importância de ouvir os alunos, pois suas observações ajudaram a

ISSN: 2358-8829

identificar possibilidades de melhoria no jogo. Assim, o recurso pedagógico foi sendo aperfeiçoado a partir da prática, das dificuldades encontradas e das contribuições dos participantes.

De modo geral, os resultados apontam que a *Trilha do Empreendedor* apresentou potencial para trabalhar a Matemática Financeira de forma contextualizada e participativa. A atividade favoreceu o envolvimento dos estudantes, permitiu identificar dificuldades conceituais e ofereceu subsídios para o acompanhamento da aprendizagem. Ao mesmo tempo, a experiência mostrou que o uso de jogos não dispensa a mediação do professor ou do monitor, especialmente quando os alunos apresentam diferentes níveis de conhecimento. Dessa forma, a principal contribuição da atividade esteve na articulação entre ludicidade, resolução de problemas e avaliação contínua, além da oportunidade de aproximar a formação dos licenciandos das situações concretas do cotidiano escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização do projeto de extensão Trilha do Empreendedor: Educação Financeira e Tecnologia através do Lúdico permitiu refletir sobre as possibilidades de utilizar jogos educativos como recurso para o ensino da Matemática e a abordagem da educação financeira no Ensino Fundamental. A experiência com as turmas do 6º e 7º ano mostrou que atividades dessa natureza podem aproximar os conteúdos escolares de situações do cotidiano, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e favorecendo a participação dos estudantes.

Durante a aplicação, foram identificadas dificuldades relacionadas a porcentagens, juros, receitas, despesas e lucros, o que reforçou a importância de desenvolver práticas que permitam aos alunos compreender esses conceitos por meio de situações contextualizadas. O acompanhamento das partidas também possibilitou observar as estratégias utilizadas pelos estudantes, esclarecer dúvidas e avaliar sua participação ao longo da atividade. Embora não tenha sido realizada uma avaliação quantitativa que comprovasse a evolução do desempenho, as observações registradas indicaram que boa parte dos participantes conseguiu alcançar os objetivos propostos, demonstrando envolvimento com os desafios apresentados.

Outro aspecto importante foi a necessidade de adaptar o planejamento às características das turmas. A reorganização dos grupos, as mudanças na condução das

partidas e as sugestões apresentadas pelos próprios estudantes demonstraram que uma prática pedagógica não precisa permanecer limitada ao planejamento inicial. Pelo contrário, a experiência evidenciou a importância de ouvir os participantes e realizar ajustes que contribuam para tornar a atividade mais acessível, interessante e adequada às necessidades de aprendizagem.

Além das contribuições para os estudantes da escola, o projeto proporcionou aos licenciandos uma oportunidade de relacionar conhecimentos acadêmicos às situações reais do cotidiano escolar. A experiência permitiu exercitar a mediação pedagógica, a observação das dificuldades de aprendizagem e a utilização de estratégias de avaliação contínua, aspectos importantes para a formação de futuros professores de Matemática. Nesse sentido, a ação também reforçou a relevância da extensão universitária como espaço de aproximação entre a universidade e a comunidade.

Como possibilidade de continuidade, recomenda-se ampliar o número de perguntas e desafios do jogo, revisar os conteúdos conforme o nível de conhecimento das turmas e desenvolver novas aplicações em diferentes contextos escolares. Pesquisas futuras também poderão investigar de maneira mais sistemática as contribuições desse recurso para a aprendizagem, utilizando instrumentos diagnósticos e avaliações posteriores à intervenção, de modo a comparar os conhecimentos dos estudantes antes e depois da atividade.

Conclui-se que a Trilha do Empreendedor apresentou potencial como recurso pedagógico para trabalhar a educação financeira, o raciocínio lógico-matemático e a tomada de decisões de forma participativa. A experiência reforça que o valor de um jogo educativo não está apenas em seu caráter recreativo, mas nas oportunidades de aprendizagem que oferece quando associado a objetivos claros, à mediação docente e à avaliação das necessidades dos estudantes.

Palavras-chave: Educação financeira; Jogos educativos; Ensino de Matemática; Avaliação da aprendizagem; Extensão universitária.

REFERÊNCIAS

BORGES, Andréia Alves de Carvalho; CARVALHO, Plauto Simão de; MIRANDA, Sabrina do Couto de. A educação financeira e o processo de ensino-aprendizagem na

Educação Básica. **Boletim Cearense de Educação e História da Matemática**, [S. l.], v. 11, n. 33, p. 1–21, 2024. DOI: https://doi.org/10.30938/bocehm.v11i33.12996. Disponível em: https://revistas.uece.br/index.php/BOCEHM/article/view/12996. Acesso em: 29 jun. 2026.

BRASIL. Decreto nº 10.393, de 9 de junho de 2020. Institui a nova Estratégia Nacional de Educação Financeira (ENEF) e o Fórum Brasileiro de Educação Financeira (FBEF). Brasília, DF: Presidência da República, 2020. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2020/decreto/d10393.htm. cesso em: 29 jun. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 29 out. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. **Caderno economia: educação financeira, educação fiscal, trabalho**. Curadoria: Maria Luciana da Silva Nóbrega. Brasília, DF: Secretaria de Educação Básica, 2022. (Série Temas Contemporâneos Transversais: Base Nacional Comum Curricular). Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/implementacao/cadernos_tematicos/caderno_economia_consolidado_v_final_09_03_2022.pdf. Acesso em: 26 abr. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: apresentação dos temas transversais, ética**. Brasília, DF: MEC/SEF, 1997. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000225394. Acesso em: 26 jul. 2026.

GRANDO, Regina Célia. Recursos didáticos na Educação Matemática: jogos e materiais manipulativos. **Revista Eletrônica Debates em Educação Científica e Tecnológica**, Vitória, v. 5, n. 2, p. 393–416, 2015. DOI: https://doi.org/10.36524/dect.v5i02.117. Disponível em: https://ojs.ifes.edu.br/index.php/dect/article/view/117. Acesso em: 26 jul. 2026.

LEMES, Jean Carlos; CRISTOVÃO, Eliane Matesco; GRANDO, Regina Célia. Características e possibilidades pedagógicas de materiais manipulativos e jogos no ensino da Matemática. **Bolema: Boletim de Educação Matemática**, Rio Claro, v. 38, e220201, 2024. DOI: https://doi.org/10.1590/1980-4415v38a220201. Disponível em: https://www.scielo.br/j/bolema/a/4pcBK8nK94m4n7zkw4gf4bw/?lang=pt. Acesso em: 29 out. 2026.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições**. 22. ed. São Paulo: Cortez, 2011.