ISSN: 2358-8829

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE MERCADO DE CAPITAIS: EXPERIÊNCIA COM QUIZ INTERATIVO

Aline Duarte da Silva [1]

RESUMO

O ensino de Mercado de Capitais envolve conceitos técnicos e teóricos que frequentemente representam desafios para os estudantes, exigindo estratégias pedagógicas que favoreçam maior engajamento e compreensão. Este trabalho apresenta um relato de experiência sobre a utilização da gamificação como ferramenta de apoio ao processo de ensino-aprendizagem na disciplina de Mercado de Capitais, em turmas do 7º e 8º períodos do curso de Ciências Contábeis. Fundamentado em abordagens teórico-metodológicas que defendem metodologias ativas e o protagonismo discente, o estudo adotou a aplicação de um *quiz* interativo na plataforma *Educaplay* como instrumento de revisão e fixação de conteúdos. A atividade foi estruturada com 40 questões de múltipla escolha, contemplando temas como economia, investimento, intermediação financeira e valores mobiliários. Os estudantes puderam realizar o *quiz* múltiplas vezes durante o período estabelecido, favorecendo a autonomia e o aprendizado autorregulado. Além da pontuação individual, foi promovida uma competição saudável entre os períodos, considerando o somatório das notas para definição do grupo com melhor desempenho. Os resultados demonstraram elevado nível de participação e envolvimento, evidenciando que a estratégia contribuiu para tornar a revisão de conteúdos mais dinâmica, interativa e motivadora. Constatou-se que a gamificação, ao integrar elementos de desafio, *feedback* e competição, potencializa a aprendizagem e fortalece o interesse dos estudantes, revelando-se uma prática eficaz no contexto do ensino superior em Ciências Contábeis.

Palavras-chave: Gamificação, Mercado de Capitais, Metodologias Ativas, Ensino Superior, Aprendizagem.

[1] Mestre em Ciências Contábeis pela Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, aline.duartesilva@ufpe.br;