

## MÉTODO EXPOSITIVO DIALOGADO VS. GAMIFICAÇÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO ENSINO FUNDAMENTAL

Gabriel Moreira de Almeida <sup>1</sup>  
Jorge dos Anjos Silva <sup>2</sup>  
José Deyvid Fernandes de Sá <sup>3</sup>  
Jacson Ribeiro Lisboa <sup>4</sup>  
Natan Alves dos Santos <sup>5</sup>  
Rafaella de Lima Roque <sup>6</sup>

### INTRODUÇÃO

A intervenção pedagógica proposta tem como objetivo promover a educação financeira entre alunos do ensino fundamental, utilizando a gamificação como estratégia. Considerando a importância crescente da preparação dos jovens para os desafios financeiros da vida adulta, esta abordagem combina métodos tradicionais de ensino com elementos lúdicos e interativos, visando engajar os alunos de maneira eficaz e capacitá-los para tomarem decisões financeiras mais informadas e responsáveis.

Segundo Silva e Powell (2015), a falta de conscientização dos trabalhadores sobre a importância de poupar para a aposentadoria é uma preocupação evidente. Entretanto, é possível inferir que, se desde a infância as crianças recebessem uma educação financeira adequada, esses dados poderiam ser significativamente diferentes. Uma educação financeira desde cedo poderia estabelecer bases sólidas para uma gestão financeira responsável no futuro, potencialmente reduzindo a falta de preparo financeiro entre os trabalhadores e incentivando práticas de consumo mais consciente ao longo da vida.

Conforme destacado por Santos (2010), as brincadeiras possuem uma relevância que vai além do mero entretenimento para as crianças; elas desempenham um papel crucial no desenvolvimento físico, emocional e cognitivo dos pequenos, constituindo um

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em ciências biológicas da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, [gabriel.moreira@estudante.ufcg.edu.br](mailto:gabriel.moreira@estudante.ufcg.edu.br) ;

<sup>2</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em ciências biológicas da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, [jorge.anjos@estudante.ufcg.edu.br](mailto:jorge.anjos@estudante.ufcg.edu.br) ;

<sup>3</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em ciências biológicas da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG [deyvidf260@gmail.com](mailto:deyvidf260@gmail.com) ;

<sup>4</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em ciências biológicas da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, [jacsonlisboa6@gmail.com](mailto:jacsonlisboa6@gmail.com) ;

<sup>5</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em ciências biológicas da Universidade Federal de Campina Grande - UFCG, [nathanalvess732@gmail.com](mailto:nathanalvess732@gmail.com)

<sup>6</sup> Professor orientador: Doutora, Universidade Estadual de Feira de Santana - UEFS, [rafaella.roque@ifpb.edu.br](mailto:rafaella.roque@ifpb.edu.br).

importante estímulo para o processo de aprendizagem, inclusive no que diz respeito à conscientização financeira.

O estudo conduzido por Rezende e Mesquita (2017) aponta para a presença de oportunidades significativas de discussões e implementações de técnicas e recursos da gamificação como suporte tanto para professores quanto para estudantes. Os principais temas discutidos nos estudos referem-se ao engajamento e motivação dos alunos, à problematização e contextualização de conceitos, ao trabalho em equipe, à autonomia de aprendizado e à utilização de recursos tecnológicos em sala de aula. Esses resultados sugerem que a gamificação pode ser uma estratégia eficaz para promover uma experiência de aprendizado mais envolvente e interativa, capacitando tanto professores quanto alunos no processo educacional, especialmente no contexto da educação financeira.

A educação financeira é essencial para capacitar os indivíduos a lidar de forma consciente e responsável com suas finanças ao longo da vida, preparando-os para enfrentar os desafios financeiros e tomar decisões informadas. Por outro lado, a gamificação oferece uma abordagem inovadora e eficaz para envolver os alunos, promovendo maior engajamento, motivação e retenção do conhecimento. Ao integrar esses dois aspectos, é possível criar experiências educacionais mais significativas e eficientes, capacitando os alunos com as habilidades e conhecimentos necessários para uma vida financeira saudável e bem-sucedida.

Diante do exposto, o presente estudo tem como objetivo investigar o impacto da intervenção pedagógica gamificada na promoção da educação financeira entre alunos do ensino fundamental. Bem como compreender como a gamificação pode contribuir significativamente para o engajamento dos alunos e para a eficácia do processo de aprendizagem, visando oferecer insights valiosos para o aprimoramento das práticas educacionais e o desenvolvimento de estratégias pedagógicas mais eficientes.

## **METODOLOGIA**

Durante um trimestre letivo em uma escola municipal da cidade de Cajazeiras, Paraíba, uma pesquisa foi conduzida com uma turma do oitavo ano do ensino fundamental. A iniciativa partiu dos professores, que, ao observar o crescente número de casas de apostas online no Brasil, sentiram a necessidade de trabalhar a educação financeira com os alunos, incentivando uma visão mais consciente e crítica sobre consumismo e práticas de gastos.

A intervenção pedagógica foi realizada ao longo de quatro aulas, distribuídas entre os dias 8 e 22 de abril. Nas duas primeiras aulas, adotou-se uma metodologia expositiva dialogada, em formato de aula tradicional, usando quadro e pincel para apresentar os conceitos fundamentais. Essa abordagem buscou introduzir noções básicas de gestão financeira, como controle de gastos e elaboração de um orçamento. Os conteúdos foram transmitidos de maneira simplificada e acessível, considerando a idade e o contexto dos alunos, para que pudessem compreender a importância do planejamento financeiro e as consequências de suas escolhas de consumo.

Nas duas aulas seguintes, foi introduzida a gamificação como estratégia pedagógica, utilizando o jogo Banco Imobiliário para simular situações financeiras e promover o engajamento dos alunos. Divididos em quatro equipes, os alunos participaram do jogo com o objetivo de tomar decisões financeiras dentro de um ambiente controlado. Cada equipe tinha um representante responsável por lançar o dado e comunicar as opções de compra ao grupo, decidindo em conjunto sobre a compra ou não de imóveis. Ao passar por um imóvel pertencente a outra equipe, uma taxa era paga de acordo com o valor do imóvel, e a equipe proprietária tinha a possibilidade de realizar melhorias, aumentando o valor da taxa. O jogo chegava ao fim quando as equipes ficavam sem dinheiro, permitindo que os alunos experimentassem de forma prática as consequências do consumo mal planejado.

A metodologia adotada foi qualitativa, centrada na observação das interações e percepções dos alunos em relação aos conceitos financeiros apresentados. Durante as atividades, foi possível observar a participação e o engajamento dos alunos, bem como a forma como desenvolveram estratégias e tomaram decisões financeiras durante o jogo, demonstrando o entendimento dos conceitos trabalhados. O comportamento e as escolhas realizadas ao longo do jogo foram analisados para avaliar o impacto da intervenção na formação de uma visão crítica sobre consumismo e gestão financeira.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Os resultados das aulas expositivas dialogadas demonstraram que, embora esse método tenha oferecido uma base inicial para o entendimento dos conceitos financeiros, os alunos mostraram-se mais passivos e com menor engajamento do que durante as atividades gamificadas. A abordagem tradicional foi fundamental para introduzir os temas de forma estruturada e fomentar a reflexão crítica, fornecendo o conhecimento

essencial sobre gestão financeira. Contudo, observou-se que o nível de participação e interação durante essas aulas foi limitado em comparação ao que foi observado nas atividades gamificadas. Esses achados destacam o que Santos (2010) sugere sobre a importância de práticas pedagógicas que, além da exposição teórica, promovam a aplicação prática dos conceitos.

Em contrapartida, a gamificação demonstrou-se altamente eficaz para promover o engajamento dos alunos, oferecendo uma experiência imersiva que facilitou o desenvolvimento do entendimento financeiro. A alta competitividade gerada entre as equipes reforçou o interesse dos alunos, alinhando-se ao que Rezende e Mesquita (2017) destacam sobre o potencial da gamificação para criar um ambiente de aprendizado dinâmico e colaborativo, onde o trabalho em equipe e a autonomia são incentivados. Esse ambiente competitivo se mostrou essencial para a participação ativa e a motivação dos alunos em aprender, corroborando com Barreto et al. (2021), que afirmam que a gamificação desperta o interesse dos estudantes e fortalece a compreensão de conteúdos complexos, como os conceitos financeiros abordados.

A aplicação da gamificação também permitiu identificar algumas lacunas na experiência financeira dos alunos. Relatos de perdas financeiras em situações cotidianas, como apostas online, indicaram uma carência de educação financeira formal na vida dos estudantes, conforme apontado por Silva e Powell (2015). Esses autores sugerem que a falta de conhecimento financeiro desde a infância pode influenciar escolhas futuras, reforçando a necessidade de intervenções que preparem os jovens para o gerenciamento de suas finanças.

A partir das aulas expositivas dialogadas e da prática no jogo, foi notória uma evolução na compreensão e nas estratégias adotadas pelos alunos, evidenciando a eficácia da metodologia de gamificação. Rezende e Mesquita (2017) sugerem que as técnicas de gamificação, ao promoverem um ambiente competitivo e colaborativo, auxiliam os alunos a internalizar conceitos de forma mais natural e prática. Esse ambiente dinâmico e desafiador foi essencial para o entendimento dos conceitos financeiros, como o valor dos imóveis e as estratégias para otimizar recursos.

A aplicação da gamificação na educação financeira, assim, mostrou-se não apenas uma estratégia de ensino eficaz, mas também uma abordagem que apoia o desenvolvimento de habilidades essenciais para a vida financeira. Esses resultados reafirmam a importância de práticas pedagógicas inovadoras que integrem elementos

lúdicos e práticos, conforme destacado por Santos (2010), que ressalta o papel das atividades interativas no processo de aprendizagem.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Os resultados desta pesquisa destacam a eficácia da gamificação como estratégia pedagógica para promover a educação financeira entre alunos do ensino fundamental. Observou-se um aumento significativo no engajamento dos alunos durante as atividades gamificadas, indicando a capacidade dessa abordagem de estimular a participação e o interesse dos estudantes.

A competição entre as equipes durante o jogo Banco Imobiliário proporcionou um ambiente propício para o aprendizado prático dos conceitos financeiros. As observações realizadas durante as aulas evidenciaram uma evolução no entendimento e na participação dos alunos, especialmente em relação à conscientização sobre o consumismo e à importância da educação financeira desde cedo.

Diante desses resultados, concluímos que a gamificação é uma ferramenta valiosa para envolver os alunos e promover uma aprendizagem significativa. Ao integrar a gamificação ao currículo escolar, é possível preparar os alunos para enfrentar os desafios do mundo moderno de forma consciente e responsável, capacitando-os para uma vida financeira saudável e bem-sucedida.

**Palavras-chave:** Educação financeira; Gamificação; Consumismo.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço, primeiramente, a Deus por me conceder paciência, fé e esperança para seguir em frente. Aos meus pais, Paulo Sérgio de Almeida e Maria Luciana Pinheiro Moreira, que sempre me apoiaram e me deram forças, e à minha irmã, Sabrina Moreira de Almeida, pelo companheirismo e amizade. Agradeço também à minha avó, Ana Alice, por seu amor e conselhos. Sou profundamente grato à doutora Rafaella de Lima Roque, minha orientadora, pela confiança e orientação dedicada. E aos meus amigos, pelo apoio e pela amizade ao longo dessa jornada. Por fim, quero agradecer a mim mesmo, por nunca desistir e acreditar sempre no meu potencial, especialmente diante das dúvidas e

descrenças de algumas pessoas de Quixaba de Cima, em Uiraúna-PB, que, sem querer, me motivaram a buscar ainda mais meus objetivos.

## **REFERÊNCIAS**

BARRETO, Marcelo Alves *et al.* Gamificação no ensino de ciências da natureza: articulando a metodologia ativa em sequências didáticas no ensino fundamental através do PIBID. **The Journal of Engineering and Exact Sciences**, v. 7, n. 4, p. 13246-01-06e, 2021.

DA SILVA, Amarildo Melchades; POWELL, Arthur Belford. **Educação Financeira na escola: A perspectiva da Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico**. Boletim Gepem, n. 66, p. 3-19, 2015.

SANTOS, Simone Cardoso dos. **A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem**. 2010.

REZENDE, Bruno Amarante Couto; MESQUITA, Vânia dos Santos. O uso de gamificação no ensino: uma revisão sistemática da literatura. **SBC–Proceedings of SBGames**, 2017.