

## APRENDIZAGEM BASEADA EM JOGOS NO ENSINO DE JUROS SIMPLES E COMPOSTO: UMA EXPERIÊNCIA NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO

## GAME-BASED LEARNING IN TEACHING SIMPLE AND COMPOUND INTEREST: AN EXPERIENCE IN SUPERVISED INTERNSHIP

**ANNIE SOUZA MARTINS BRUM**

Graduanda pelo Curso de Matemática da Universidade Estadual de Goiás – UEG, Anápolis / GO  
brumasm.prof@gmail.com

**GUSTAVO BARBOSA SOUZA**

Graduando pelo Curso de Matemática da Universidade Estadual de Goiás – UEG, Anápolis / GO  
sou.bar.gus@gmail.com

**ANA PAULA SARAIVA MAGALHÃES**

Professora do Curso de Matemática da Universidade Estadual de Goiás – UEG, Anápolis / GO  
ana.magalhaes@ueg.br

**Resumo:** O artigo relata uma experiência pedagógica realizada durante o Estágio III com turmas do 8º ano do Ensino Fundamental, cujo objetivo foi ensinar juros simples e compostos por meio de uma oficina baseada em metodologias ativas, especialmente a Aprendizagem Baseada em Jogos (ABJ). A proposta surgiu da necessidade de aproximar a Educação Financeira (EF) da realidade dos estudantes, contribuindo para o desenvolvimento de competências relacionadas ao consumo consciente, planejamento financeiro e autonomia, conforme orientação da BNCC (2018). As metodologias ativas colocam o estudante no centro do processo de aprendizagem, permitindo que ele construa conhecimento a partir de problemas, reflexões e conexão com suas experiências prévias. Nesse contexto, o uso de jogos aparece como recurso motivador que favorece a interação, a tomada de decisões e a consolidação de conceitos matemáticos de forma mais dinâmica. A metodologia envolveu quatro momentos: discussão inicial sobre o conceito de juros, resolução de exemplos, revisão por meio de infográfico e, por fim, a realização do jogo “Juros: Quem poupa alcança!”. Durante as atividades, tabelas e calculadoras foram utilizadas para apoiar o entendimento dos cálculos e permitir que os alunos visualizassem o comportamento dos juros simples e compostos ao longo do tempo. Os resultados indicaram que, embora muitos estudantes tenham demonstrado dificuldade inicial em definir juros ou compreender seu funcionamento, a contextualização e a abordagem lúdica favoreceram avanços importantes. As escolhas feitas no jogo, bem como os cálculos registrados nas fichas de controle, evidenciaram que os alunos conseguiram aplicar os conceitos trabalhados e distinguir as características dos dois tipos de juros.

**Palavras-chave:** Juros. Metodologia ativa. Aprendizagem Baseada em Jogos (ABJ). Educação Financeira.

**Abstract:** The article reports on a pedagogical experience carried out during Teaching Practicum III with 8th-grade classes of Elementary School, whose objective was to teach simple and compound interest through a workshop based on active methodologies, especially Game-Based Learning (GBL). The proposal emerged from the need to bring Financial Education (FE) closer to the students' reality, contributing to the development of skills related to conscious consumption, financial planning, and autonomy, in accordance with the guidelines of the BNCC (2018). Active methodologies place the student at the center of the learning process, allowing them to build



knowledge from problems, reflections, and connections with their previous experiences. In this context, the use of games appears as a motivating resource that fosters interaction, decision-making, and the consolidation of mathematical concepts in a more dynamic way. The methodology involved four stages: an initial discussion about the concept of interest, solving examples, a review using an infographic, and finally, playing the game "Interest: Who Saves Reaches Their Goals!". During the activities, tables and calculators were used to support the understanding of the calculations and allow students to visualize the behavior of simple and compound interest over time. The results indicated that, although many students initially showed difficulty in defining interest or understanding how it works, the contextualization and playful approach fostered significant progress. The choices made during the game, as well as the calculations recorded on the control sheets, demonstrated that the students were able to apply the concepts covered and distinguish the characteristics of the two types of interest.

**Keywords:** Interest. Active Methodology. Game-Based Learning (GBL). Financial Education.

## Introdução

A educação financeira (EF) é um tema de destaque social pela conscientização do consumo, planejamento e gestão de recursos (BNCC, 2018). Nesse contexto, o entendimento do conceito de juros pelos estudantes os auxilia a refletir sobre práticas de consumo, dívidas e economia pessoal, incentivando o consumo consciente e a autonomia na administração de recursos financeiros. Dessa forma, o presente trabalho pretende fazer o relato de uma experiência desenvolvida com ensino de juros, durante a realização do Estágio III no âmbito do Ensino Fundamental - anos finais, mais especificamente com as turmas do 8º ano.

No entanto, ressalta-se a complexidade do conceito de juros e sua aparente distância da realidade imediata dos alunos, o que pode dificultar a aprendizagem dos estudantes. Diante desse desafio, a presente oficina foi planejada tendo em vista os pressupostos das metodologias ativas, mais especificamente o Ensino Baseado em Jogos, com o objetivo de tornar o ensino dos juros mais dinâmico e contextualizado. A oficina se estruturou a partir de uma sequência didática, que se desdobrou em três momentos: construção conceitual, revisão e experimentação lúdica, promovendo não apenas o aprendizado técnico dos juros, mas também o desenvolvimento do pensamento crítico e da tomada de decisão financeira consciente.

Considerando que muitos jovens se tornam consumidores sem domínio sobre conceitos básicos de finanças, torna-se urgente repensar metodologias que aproximem o conhecimento matemático da realidade vivida pelos alunos, tornando o aprendizado mais atrativo, contextualizado e funcional. Nesse sentido, o presente artigo tem como propósito discutir e analisar a eficácia de uma oficina pedagógica que utiliza o ensino lúdico, por meio de jogos educativos, como estratégia para promover a aprendizagem dos conceitos de juros simples e



compostos no Ensino Fundamental, destacando os impactos dessa abordagem na compreensão e apropriação dos conteúdos por parte dos estudantes.

## **Fundamentação teórica**

Iniciar o ensino de um conceito matemático por meio de uma problematização que estimule o envolvimento do estudante no processo de aprendizagem é uma das principais características das Metodologias Ativas (MA). O problema proposto deve favorecer a análise, a reflexão e a relação com experiências prévias dos estudantes, a fim de ressignificar o conhecimento. Nesse contexto, o papel do professor passa a ser o de facilitador da aprendizagem, promovendo um ambiente em que o estudante construaativamente seu saber, assim como afirmam Passos e Silva (2016):

Nesse sentido as Metodologias Ativas de ensino baseiam-se em uma concepção educativa que centraliza o processo ensino-aprendizagem no aluno, sua proposta é de sistematizar o ensino de conteúdos e desenvolver habilidades focando a participação ativa do discente nas atividades propostas pelo professor, sendo este um mediador e organizador das estratégias que incentivem a autonomia, a capacidade de tomada de decisões e a relação interpessoal dos alunos, [...] (Passos; Silva, 2016, p.15 *apud* Altino Filho *et al.*, 2020).

Dessa forma, ao iniciar o ensino de conceitos matemáticos por meio da problematização e da valorização das experiências prévias dos estudantes, as Metodologias Ativas (MA) demonstram seu potencial para tornar o processo de aprendizagem mais significativo e centrado no aluno, “neste contexto, abordar as mais recorrentes metodologias de aprendizagem utilizadas no cenário atual em que os educandos estão imersos, julga-se necessário” (Krohl *et al.*, 2021, p.158). Sendo assim, no contexto atual, utilizar jogos como elemento motivador em sala de aula proporciona ao aluno um momento de descontração e aprofundamento do conteúdo, sem tornar o ensino monótono, pois o mesmo já utiliza e participa desse recurso em seu dia a dia, portanto “o jogo transforma-se em uma válvula de escape da realidade, uma maneira de o humano encontrar momentos em seu cotidiano que valorizem a leveza de espírito, a concentração, o convívio social” (Chiummo; Oliveira, 2016, p.4).

Para isso, a Aprendizagem Baseada em Jogos (ABJ) se faz presente como auxílio no momento de se ensinar qualquer conteúdo, Nascimento e Xavier (2021) diz respeito a ABJ, como sendo um momento para consolidação das competências estabelecidas pela BNCC, pois

o foco da ABJ está em testar as habilidades em determinados contextos, cujo conjunto de habilidades formam uma competência. Nascimento e Xavier (2021) ainda complementam com as palavras de Sena *et al* (2016), que a ABJ permite desenvolver essas competências por meio da simulação da realidade, internalizando os conceitos trabalhados em sala. Em termos gerais, a ABJ caracteriza-se por utilizar do contexto de jogos (digitais ou físicos) para ensinar os conteúdos e formalizar ideias, sempre com o intuito de promover caminhos para a aprendizagem dos estudantes.

Conforme Silva (2023), nos anos iniciais do Ensino Fundamental, a educação financeira (EF) centra-se no ensino do sistema monetário brasileiro, na equivalência de valores e no reconhecimento de cédulas e moedas. Seguindo esse raciocínio, nos anos finais, aborda-se a contextualização desses conceitos matemáticos por meio da resolução de problemas que envolvem porcentagem e juros (simples e compostos). Assim, o ensino de juros possui grande relevância, por retomar conceitos trabalhados anteriormente e, ao mesmo tempo, tratar de um conteúdo prático e significativo para o cotidiano — o que representa um desafio para a educação (D'Ambrosio, 2012, *p. 74, apud* Silva, 2023). Partindo disso, Silva (2023) destaca pontos chaves contemplados nas habilidades da BNCC, na qual propõe “que os alunos resolvam e elaborem problemas envolvendo porcentagens, aplicando conceitos de proporcionalidade sem depender da “regra de três”” (Silva, 2023, *p.28*). Além disso, o autor destaca que trabalhar essas habilidades ajuda no momento da abordagem dos conceitos financeiros que envolvam a matemática, o que promove um melhor entendimento do que são os juros e como utilizá-los de maneira prática no cotidiano. Ou seja, é importante que o professor trabalhe com cautela esse conteúdo, de forma que o aluno consiga compreender esses conceitos e possa aplicá-los no seu dia a dia. Assim, Alkimim e Macêdo (2024) destacam como é importante ensinar Educação Financeira (EF) para os alunos por meio da problematização, pois é através dela que podemos verificar a coerência dos cálculos e assegurar que tudo esteja em conformidade. Os autores ainda complementam dizendo que

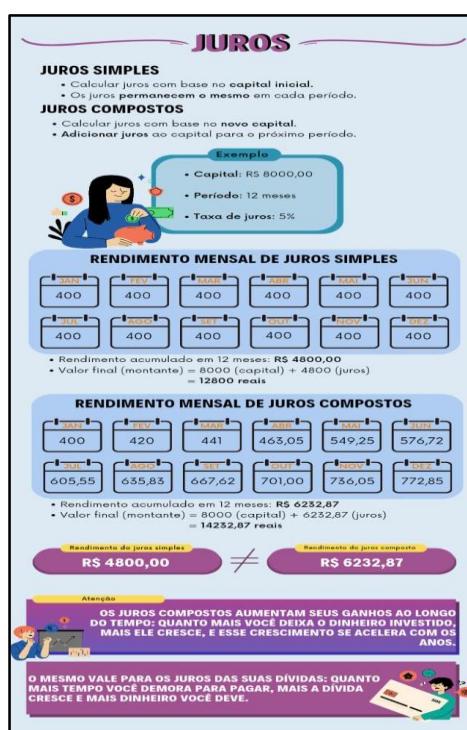
[...] a falta de conhecimento de EF pode levar as pessoas a continuar alimentando esse sistema e contraindo cada vez mais dúvidas a partir das anteriores. A EF tem um papel fundamental no sentido de orientar os indivíduos a se libertarem dessas e de outras armadilhas que presenciamos rotineiramente em nosso cotidiano (Alkimim; Macêdo, 2024, *p.8*).

Portanto, trabalhar a Educação Financeira (EF), a partir de contextos significativos, é um passo importante para um aprendizado que promova o pensamento crítico diante de situações financeiras vivenciadas no cotidiano dos estudantes.

## Metodologia

Durante as primeiras aulas de estágio, foi-nos proposto um trabalho focado em Metodologias Ativas (MA) com o objetivo de entender como elas funcionam e quais os tipos de metodologias existentes. Então, para a elaboração da oficina, foi solicitado que utilizássemos a metodologia ativa que apresentamos na aula (Gamificação, Aprendizagem Baseada em Jogos). A ideia inicial era a realização de uma oficina na eletiva de matemática financeira, pela qual a professora regente era responsável, porém conforme a elaboração, a proposta se tornou inviável para realização na eletiva pelo uso das MA, então decidimos realizar a oficina com as turmas do 8º ano, mantendo o tema de educação financeira (ED) com o foco no ensino de Juros Simples e Compostos, usando a Aprendizagem Baseada em Jogos (ABJ).

Figura 1: Infográfico de juros.



Fonte: Autores, 2025



Após definição do foco de nossa oficina, partimos para a elaboração do plano de aula e do jogo que complementaria nosso planejamento. Decidimos estruturar nossa oficina em três aulas, visto o curto prazo que tínhamos para concluir-las. Na primeira aula, tínhamos como objetivo o ensino de juros simples e compostos e a construção da fórmula de juros simples, visto que os estudantes iriam utilizar esses conceitos durante o jogo. Na segunda aula, fizemos uma breve revisão do que foi trabalhado na aula anterior através de um infográfico (Figura 1 acima), além de iniciarmos o jogo para complemento, fixação e apropriação do conteúdo. Na terceira e última aula, concluímos o jogo e discutimos o tema (juros simples e compostos) verificando se o conteúdo ficou claro e se os estudantes compreenderam as características entre os dois tipos de juros.

Assim, na primeira aula da oficina, foi realizada uma breve discussão sobre o que é juros, por meio de perguntas mediadoras apresentadas no Quadro 1.

Quadro 1: Perguntas feitas na 1º aula.

Perguntas Mediadoras
Você já ouviu falar em Juros? Onde? Em que situações?
Por que vocês acham que o banco ou quem empresta dinheiro cobra mais do que o valor emprestado?
Se vocês emprestassem dinheiro a alguém, gostariam de receber a mais? Por quê?
O que acontece quando deixamos de pagar uma conta no prazo? O valor permanece o mesmo? Por quê?

Fonte: Autores, 2025

A partir dessas perguntas, pretendemos que os estudantes fossem construindo o conceito intuitivo de juros sem o uso de fórmulas. A partir da nossa mediação, foi possível definir coletivamente o conceito de juros. Em seguida, a aula prosseguiu com a resolução de exemplos dos dois tipos de juros: simples e composto. Para isso, utilizou-se a Tabela 1 que apresenta os elementos: capital, tempo, juros pagos a cada mês, juros acumulados e montante preenchidos com o que era esperado que os estudantes respondessem.

Tabela 1: Construção do conceito de juros simples.

Capital	Tempo de empréstimo (mês)	Juros pagos a cada mês	Juros acumulados	Total
8000	1	5% de 8000 = 400	400	8400
8400	2	5% de 8400 = 420	820	8820
8820	3	5% de 8820 = 441	1261	9261
9261	4	5% de 9261 = 463,05	1724,05	10985,05

Fonte: Autores, 2025

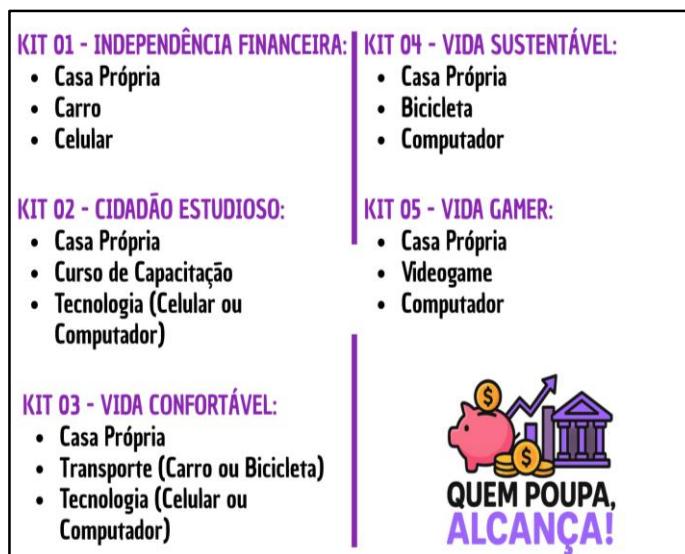
Por meio dessa Tabela 1, os estudantes foram conduzidos à dedução da fórmula dos juros simples. Entretanto, a dedução da fórmula de juros compostos não foi abordada devido à



dificuldade que encontrariam por conta do nível de escolaridade que os estudantes se encontravam. No 8º B, finalizamos somente a resolução do primeiro exercício, pois os estudantes apresentaram dificuldade na definição de juros; já no 8º A, foi possível concluir o segundo exemplo, mas não a dedução da fórmula, que se baseava nesse segundo exemplo.

Dando continuidade à oficina, após a resolução dos exemplos, abordamos o jogo - Juros: Quem poupa alcança!, de nossa própria autoria. Para realização desse jogo, os alunos foram organizados em grupos compostos por três a cinco participantes. Após a divisão dos grupos, cada grupo escolhe um "Kit de Vida" (Figura 2) como meta final a ser alcançada. Os kits, previamente descritos para os alunos, representam uma lista com três objetivos financeiros distintos, selecionados pelos próprios estudantes. No entanto, ao longo das rodadas, os jogadores também podem adquirir itens fora do kit inicialmente definido, o que enriquece a experiência e possibilita o desenvolvimento de diferentes estratégias. Como forma de ganharem dinheiro no jogo, os jogadores investem parte do valor recebido inicialmente em um dos dois bancos disponíveis: Banco A, com rendimento de 35% a juros simples, ou Banco B com rendimento de 25% a juros compostos. Ao longo das rodadas, esses rendimentos permitem que os grupos adquirirem os itens necessários para completar seus kits.

Figura 2: Kits de vida.



Fonte: Autores, 2025

Para acompanhar cada decisão, os jogadores recebem uma ficha de controle (Figura 3), na qual anotam e administraram seus investimentos e despesas. Além disso, antes do fim de cada

rodada, cada grupo sorteia uma carta de despesa ou de ajuda financeira (Figura 4), incentivando o desenvolvimento do controle financeiro e da consciência sobre o valor investido ou gasto. Caso gastem todo o saldo, os jogadores ficam endividados, o que exige atenção estratégica ao longo do jogo. O grupo que completar o kit escolhido primeiro é considerado vencedor, enquanto o grupo que acumula saldo negativo por duas rodadas consecutivas, é eliminado.

Figura 3: Ficha de Controle

RODADA	SALDO INICIAL	BANCO (EM INVESTIMENTO)	VALOR INVESTIDO	TEMPO DE INVESTIMENTO	VALOR RECEBIDO	CARTA DA RODADA (DESPESA OU APOIO)	SALDO FINAL
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

Fonte: Autores, 2025

Figura 4: Exemplo de Cartas.



Fonte: Autores, 2025

Dando continuidade à oficina realizada com a turma do 8º B, concluímos a resolução dos exemplos, conforme ilustrado na Figura 05, que registra o momento da explicação no



quadro. Em seguida, promovemos uma revisão dos conceitos de juros simples e compostos, destacando suas principais diferenças, com o auxílio de um infográfico explicativo.

Figura 5: Registro da sala.



Fonte: Autores, 2025

Com a revisão dos Juros realizada, demos início a segunda parte da oficina, começando pela divisão dos grupos e a explicação do jogo, o que demandou um tempo considerável, reduzindo o tempo disponível para a realização da oficina. Após a separação dos grupos, distribuímos as fichas de controle e o saldo inicial de cada grupo (R\$ 1500,00 em moedas fictícias). Em seguida, os grupos realizaram a escolha do banco, sendo que 3 grupos optaram pelo Banco A e os outros 3 pelo Banco B. Depois definiram o valor inicial a ser investido e calcularam os juros sobre esse valor. Devido ao tempo, não foi possível concluir a primeira rodada, assim, a atividade foi realizada apenas até o momento do cálculo dos juros sobre o valor investido.

Já no 8º A, dado que os exemplos finalizados, iniciamos com a revisão do conceito de juros por meio do infográfico e, em seguida, demos início ao jogo. Enfrentamos a mesma dificuldade na divisão dos grupos, com o acréscimo da escolha dos nomes que os representaram - alguns dos quais foram considerados impróprios para serem mencionados nesse trabalho.

A escolha de bancos foi a seguinte: 3 grupos escolheram o Banco B e 2 grupos escolheram o Banco A. Nesta turma, conseguimos, além de calcular os juros sobre o valor investido inicialmente, realizar o sorteio de uma carta (ajuda ou despesa financeira) por grupo,



definido pelo jogo de cara ou coroa. A maioria teve a sorte de tirar cartas de ajuda financeira, no entanto, quando o primeiro grupo sorteou uma carta de despesa, os demais grupos começaram a gritar e se agitar. Apesar de essa turma estar mais adiantada em relação aos conteúdos, não foi possível concluir o jogo, sendo completada apenas a primeira rodada. Isso ocorreu porque, naquele dia, a sala estava bastante agitada e os alunos não se mantinham concentrados. A partir da análise do que foi realizado, discutimos e chegamos nas conclusões apresentadas no tópico a seguir.

## **Resultados e Discussão**

Com o desenvolvimento da oficina, observou-se que muitos estudantes demonstraram desinteresse pelo conteúdo, apesar da aplicabilidade no cotidiano. A turma do 8º B apresentou dificuldade em expressar uma definição para juros, mesmo com auxílio de perguntas norteadoras e exemplos práticos de uso. Já a turma do 8º A mostrou maior envolvimento quando um dos exemplos abordou a cobrança de uma dívida feita por um “agiota”. A partir desse contexto, os alunos se engajaram mais com o conteúdo e participaram ativamente na resolução dos exemplos.

Dentre outras observações relevantes, destacam-se:

O uso de tabelas, na resolução dos exemplos, mostrou-se eficaz para a visualização do crescimento dos juros e para a comparação entre os dois tipos (juros simples e juros compostos).

O uso da calculadora foi importante, uma vez que os estudantes tinham enraizada a ideia de que o cálculo de porcentagem só poderia ser feito por meio de regra de três. Isso gerou uma discussão sobre o significado do símbolo de porcentagem (%), entendido como um número dividido por 100.

A dedução da fórmula em conjunto teve impacto positivo, pois os estudantes perceberam que é possível chegar ao resultado sem a fórmula, compreendendo que ela serve para facilitar o processo.

A escolha entre os bancos mostrou-se dividida entre as duas turmas: três grupos optaram pelo banco B (com uma taxa de 25% a juros compostos), enquanto pelo menos dois grupos escolheram o banco A (com taxa de 35% a juros simples). Esse dado, por si só, não diz muito, entretanto, ao analisar individualmente os integrantes dos grupos que escolheram o banco A,

percebeu-se que, embora não fossem os mais participativos, demonstraram compreender a influência da taxa sobre o investimento inicial.

Os alunos que participaram ativamente da resolução dos exemplos optaram por escolher o banco B, cuja aplicação utiliza juros compostos, indicando que compreenderam o crescimento acelerado desse tipo de juros em comparação ao simples.

Na realização das anotações na ficha de controle, foi possível identificar que todos os grupos realizaram corretamente o cálculo dos juros sobre o investimento inicial. No entanto, ao verificar o saldo total, os estudantes incluíam o valor investido como parte do montante disponível, quando, na verdade, esse valor seria somado a partir da segunda rodada. Isso evidencia que o conceito de investimento ainda não foi plenamente compreendido.

Ademais, como foi a primeira turma que executamos o jogo desde que criamos e pelo fato da turma estar bastante eufórica no dia, conseguimos concluir apenas uma rodada do jogo, o que gerou os resultados descritos acima.

### Considerações finais

A oficina "Juros: Quem poupa alcança" foi pensada como uma estratégia pedagógica que alia o conteúdo matemático à convivência dos estudantes, promovendo a reflexão sobre consumo, economia e planejamento financeiro. Ao abordar os conceitos de juros simples e compostos de forma dinâmica e contextualizada, a atividade contribuiu para a construção do pensamento crítico e da autonomia dos alunos em relação à administração de seus recursos, proporcionando aos estudantes uma melhor compreensão do conteúdo, reforçada pelo jogo, o que, conforme Xavier *et al.* (2024, p. 71) evidencia que os jogos didáticos possibilitam o preenchimento de lacunas durante a explicação, favorecendo a construção e a apropriação do conhecimento.

Além disso, a elaboração e realização da oficina demonstrou-se bastante enriquecedora para nosso crescimento pessoal, tanto pelo aprofundamento no conteúdo quanto pelo uso da metodologia ativa de Aprendizagem Baseada em Jogos (ABJ), aplicada ao ensino de educação financeira. Portanto, desde o planejamento inicial da aula até a construção do jogo nos foi benéfico, gerando novos conhecimentos quanto a novas metodologias e abordagens de ensino, ou seja, novos meios de tornar a prática em sala de aula mais interativa e engajadora.



Apesar do planejamento e da proposta lúdica da oficina, observou-se que a turma apresentou certo grau de dispersão e baixo engajamento ao longo do jogo. Por se tratar de um protótipo, compreendemos que o jogo ainda necessita de ajustes e aprimoramentos, o que pode ter contribuído para o desinteresse de parte dos alunos em participar ativamente da dinâmica. Além disso, nem todos os aspectos da oficina transcorreram de forma positiva. Alguns estudantes demonstraram pouco ou nenhum envolvimento durante sua realização, exigindo intervenções constantes para que se mantivessem atentos e colaborassem com o bom andamento da atividade. Em determinados momentos, a indisciplina comprometeu o desenvolvimento das propostas, sendo necessário, inclusive, retirar alguns alunos da sala.

Em suma, o trabalho entre teoria e prática é essencial na vida de todo formando em licenciatura, tornando, portanto, o Estágio Supervisionado uma das mais importantes etapas na vida do acadêmico em licenciatura, visto que é nesse espaço que ele irá entender a teoria por meio da prática, ganhando experiência para atuar profissionalmente em sua carreira. Conforme descrito por nossa professora, a experiência dita “ruim” é ótima, é por meio dela que buscamos cada vez tornar nossas aulas melhores, interessantes e atrativas aos olhos de nossos alunos.

## Referências

ALKIMIM, Maria Eva Freire de; MACÊDO, Josué Antunes de. **Juros no contexto da Educação Financeira Crítica e aprendizagem matemática: um estudo sob aspectos dos Registros de Representação** Semiótica. Pro-Posições, Campinas - SP, v. 35, 2024. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pp/a/8bFYZLc8N9YvPVSsB9jwCwK/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 24 jun. 2025.

ALTINO FILHO, Humberto Vinício; NUNES, Célia Maria Fernandes; FERREIRA, Ana Cristina. **Metodologias ativas no ensino de matemática: o que dizem as pesquisas?** Pensar Acadêmico, Manhuaçu, v. 18, n. 1, p. 172-184, jan./abr. 2020. Disponível em: <https://www.pensaracademicounifacig.edu.br/index.php/pensaracademic/article/view/1705/1467>. Acesso em 20 jun. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

CHIUMMO, Ana; OLIVEIRA, Emilio Celso de. **JOGOS MATEMÁTICOS: UMA FERRAMENTA EDUCACIONAL NO ENSINO FUNDAMENTAL**. XII Encontro Nacional de Educação Matemática, São Paulo, 2016. Disponível em: [https://www.sbmbrasil.org.br/enem2016/anais/pdf/7231\\_2910\\_ID.pdf](https://www.sbmbrasil.org.br/enem2016/anais/pdf/7231_2910_ID.pdf). Acesso em: 22 jun. 2025.



**KROHL, Diego Ricardo et al. Aprendizagem Baseada Em Jogos: Reflexões Sobre O Uso De Jogos De Tabuleiro Durante Período De Isolamento Social Na Educação Matemática.** DECT: Debates em Educação Científica e Tecnológica, Vitoria - ES, v. 11, n. 1, p. 155-180, 30 dez. 2021. Disponível em: <https://ojs.ifes.edu.br/index.php/dect/article/download/1248/872/5711>. Acesso em: 24 jun. 2025.

**NASCIMENTO, Robson Raabi Do; XAVIER, Selma Alecsandra. Aprendizagem baseada em jogos, gamificação e aprendizagem baseada em game-designer: distinções entre abordagens.** VII CONEDU - Conedu em Casa... Campina Grande: Realize Editora, 2021. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/80828>. Acesso em: 24/06/2025

**SILVA, Lívia Nascimento da. Desenvolvendo caminhos na Educação Financeira: uma Abordagem no Ensino e Aprendizagem de Juros para o 9º ano do Ensino Fundamental.** 2023. 55 p. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Federal da Paraíba. Disponível em: [https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/27627/1/LiviaNascimentodaSilva\\_TCC.pdf](https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/27627/1/LiviaNascimentodaSilva_TCC.pdf). Acesso em 22 de jun. de 2025.

**SILVA, Roney Andrade da. O Ensino de Juros Simples e Compostos em uma Perspectiva Investigativa.** Orientador: Érika Maria Chioca Lopes. 2024. 80 p. Trabalho de conclusão de curso (Licenciado em Matemática) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/39958/1/EnsinoJurosSimples.pdf>. Acesso em: 24 jun. 2025.

**XAVIER, Estefâne Borges; FELICIANO, Maria Eduarda Silva; et al. Jogando com a Ciência: Uma Estratégia Lúdica para Divulgação Científica. Extensão Viva!** - Revista de Extensão e Cultura da UECE, [S. l.], v. 1, n. 2, 2024. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/extensaoviva/article/view/14637/12355>. Acesso em: 22 jun. 2025.