



## **JOGO DIDÁTICO COMO MÉTODO ATIVO NO LETRAMENTO FINANCEIRO: EVIDÊNCIAS QUASE-EXPERIMENTAIS NO ENSINO MÉDIO**

**Francisco C. H. de O. Leite<sup>1</sup>, Ana Licia F. B. Luz<sup>2</sup>, Matheus O. da Silva<sup>3</sup>, Renan P. A.<sup>4</sup>, Tatiane T. G. L. de Freitas<sup>5</sup>**

**Resumo:** Metodologias ativas, como jogos, têm ganhado espaço por favorecerem engajamento e transferência de conhecimento para contextos reais. Em educação financeira, onde decisões envolvem *trade-offs*, jogos oferecem um ambiente seguro para experimentar escolhas e discutir consequências, complementando aulas expositivas. Assim, o objetivo da presente pesquisa é analisar o efeito de um jogo financeiro sobre o desempenho de estudantes do ensino médio do Ceará em conteúdos básicos de finanças. A metodologia partiu de uma intervenção pedagógica que combinou uma aula dialogada com um jogo didático. Este jogo, desenvolvido em plataforma digital gratuita, simula situações realistas envolvendo dinâmicas como seleção de despesas, impactos da inflação, empreendedorismo e elementos de sorte. Para testar a eficácia da intervenção, adotou-se um desenho quasi-experimental com grupo de Controle (N=17) e de Tratamento (N=36), no qual apenas o segundo grupo utilizou o jogo antes de um questionário de avaliação. Os dados foram analisados com estatística descritiva e testes de inferência. O grupo de Tratamento alcançou uma média de acertos de 79,2%, significativamente superior aos 57,6% do grupo de Controle, sendo que a superioridade também se refletiu na mediana (80% vs. 60%). A análise distributiva revela que o primeiro quartil do grupo de Tratamento (70%) se equivaleu ao terceiro quartil do grupo de Controle (70%), indicando um deslocamento positivo de toda a curva de aprendizado. A diferença foi estatisticamente significativa (t de Welch,  $p < 0.001$ ), de grande magnitude prática (Cohen's  $d = 1,16$ ), e a robustez do achado foi confirmada por um teste não paramétrico (Mann-Whitney,  $p < 0.001$ ). Tais achados, mesmo com a limitação de uma amostra pequena, indicam que a estratégia de *gamificação* favorece a compreensão ao transformar conceitos em situações praticáveis. Isso dialoga diretamente com a realidade de jovens que, ao receberem recursos de programas como o Pé-de-Meia, precisam tomar decisões responsáveis. Conclui-se que o uso do jogo elevou o desempenho dos estudantes, gerando evidências robustas do seu ganho pedagógico; da mesma forma, o projeto integrou o tripé ensino-pesquisa-extensão, pois articulou uma prática pedagógica, investigou sua efetividade e atendeu a uma demanda social em coprodução com a escola pública. Próximos passos incluem ampliar a amostra e disponibilizar os materiais em formato aberto para escolas parceiras.

**Palavras-chave:** Educação Financeira. Gamificação. Letramento Financeiro. Ensino Médio.

<sup>1</sup> Estudante voluntário/a, Universidade Regional do Cariri (URCA), Ciências Econômicas - Iguatu, E-mail: [carlos.henrique313000@urca.br](mailto:carlos.henrique313000@urca.br).

<sup>2</sup> Estudante voluntária, Universidade Regional do Cariri (URCA), Ciências Econômicas - Iguatu, E-mail: [ana.luz@urca.br](mailto:ana.luz@urca.br).

<sup>3</sup> Estudante voluntário, Universidade Regional do Cariri (URCA), Ciências Econômicas - Iguatu, E-mail: [matheus.silva395@urca.br](mailto:matheus.silva395@urca.br).

<sup>4</sup> Estudante voluntário, Universidade Regional do Cariri (URCA), Ciências Econômicas - Iguatu, E-mail: [renan.abreu.5@hotmail.com](mailto:renan.abreu.5@hotmail.com).

<sup>5</sup> Coordenadora do projeto, Universidade Regional do Cariri (URCA), Ciências Econômicas - Iguatu, E-mail: [tatiane.freitas@urca.br](mailto:tatiane.freitas@urca.br).