

Sequência Didática: oficina pedagógica de Matemática Financeira utilizando o jogo Banco Imobiliário como recurso didático para o ensino e a aprendizagem

Valdir Alves Fernandes

Porfírio Azevedo dos Santos Junior

Catalão
2025

Sequência Didática: oficina pedagógica de Matemática Financeira utilizando o jogo Banco Imobiliário como recurso didático para o ensino e a aprendizagem

1. VISÃO GERAL

A Matemática Financeira, presente em diversas situações do cotidiano, constitui um campo fundamental para a formação cidadã, ao possibilitar ao estudante desenvolver competências relacionadas à organização do orçamento pessoal, ao consumo consciente e à tomada de decisões financeiras. Silva (2018) ressalta que a Matemática Financeira atua como um instrumento essencial de apoio ao cidadão, ao facilitar a análise de alternativas de investimento ou financiamento de bens de consumo.

Nesse contexto, o uso de jogos com finalidade pedagógica se mostra relevante para o processo de ensino e aprendizagem, uma vez que favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas, aspectos afetivos e interações sociais (Kishimoto, 2011). A incorporação da ludicidade, do prazer e da motivação estimula a iniciativa do estudante, promovendo sua participação ativa e potencializando a construção do conhecimento. Grandó (2000) destaca que a inserção do jogo no ambiente educacional confere espaços lúdicos de aprendizagem, tornando o estudante sujeito do processo significativo e propiciando um ambiente favorável à imaginação, à criação e à reflexão, por meio da investigação, da ação e da participação coletiva, contribuindo para a formação de uma sociedade crítica e atuante.

Nesse sentido, metodologias lúdicas, como o jogo Banco Imobiliário, constituem estratégias eficazes para aproximar conceitos matemáticos da realidade dos estudantes, promovendo uma aprendizagem significativa. Conforme Jover (2014, p. 117), “o jogo, mais que uma alternativa de lazer, contribui para a formação do sujeito; ao contrário do tradicional, a metodologia do jogo, mediante seu caráter desafiador, demanda uma posição ativa do participante”.

A presente sequência didática foi elaborada para o 9º ano do Ensino Fundamental, em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), integrando conceitos de razões, proporções, porcentagens, juros simples e compostos em atividades práticas e dinâmicas. Por meio da contextualização e da interação proporcionadas pelo jogo, os estudantes são incentivados a aplicar os conhecimentos de Matemática Financeira em situações-problema, refletindo sobre escolhas financeiras e desenvolvendo consciência crítica na gestão de recursos.

Conexão com a BNCC	
Código BNCC	Descrição
(EF06MA13)	Resolver e elaborar problemas que envolvam porcentagens, com base na ideia de proporcionalidade, sem fazer uso da “regra de três”, utilizando estratégias pessoais, cálculo mental e calculadora, em contextos de educação financeira, entre outros.
(EF07MA02)	Resolver e elaborar problemas que envolvam porcentagens, como os que lidam com acréscimos e decréscimos simples, utilizando estratégias pessoais, cálculo mental e calculadora, no contexto de educação financeira, entre outros.
(EF08MA04)	Resolver e elaborar problemas, envolvendo cálculo de porcentagens, incluindo o uso de tecnologias digitais.
(EF09MA05)	Resolver e elaborar problemas que envolvam porcentagens, com a ideia de aplicação de percentuais sucessivos e a determinação das taxas percentuais, preferencialmente com o uso de tecnologias digitais, no contexto da educação financeira.

2. PLANEJAMENTO

Atividade	Tempo	Descrição/Estímulo	Materiais
1º evento	100min	Neste evento, os estudantes devem explorar o jogo Banco Imobiliário para compreender suas regras e sua dinâmica, possibilitando identificar elementos básicos de Matemática Financeira como razões, proporções e taxas, presentes nos desafios das cartas sorte e revés e introduzidos no circuito do tabuleiro do jogo.	Banco Imobiliário completo — a quantidade de jogos será definida conforme o número de estudantes participantes do evento.
2º evento	100min	Neste evento, os estudantes devem explorar as adaptações realizadas no jogo Banco Imobiliário para compreender suas regras e sua dinâmica, possibilitando identificar	Banco Imobiliário adaptado — a quantidade de jogos será definida conforme o número de estudantes participantes do evento, utilizando cartas

		elementos básicos de Matemática Financeira como juros simples, presentes nos desafios das cartas sorte e revés modificadas, bem como na simulação de empréstimo de capital inicial.	“sorte” e “revés” adaptadas com conteúdos de Matemática Financeira.
3° evento	100min	Neste evento, os estudantes devem explorar as adaptações realizadas no jogo Banco Imobiliário para compreender suas regras e sua dinâmica, possibilitando identificar elementos básicos de Matemática Financeira como juros compostos, presentes nos desafios das cartas sorte e revés modificadas, bem como na simulação de empréstimo de capital inicial.	Banco Imobiliário adaptado — a quantidade de jogos será definida conforme o número de estudantes participantes do evento, utilizando cartas “sorte” e “revés” adaptadas com conteúdos de Matemática Financeira, em especial Juros compostos.
4° evento	100min	Neste evento, os estudantes devem explorar as adaptações realizadas no jogo Banco Imobiliário para compreender suas regras e dinâmicas, identificando elementos fundamentais da Matemática Financeira, como os juros compostos, presentes nos desafios das cartas “sorte” e “revés” modificadas, bem como na simulação de empréstimos de capital inicial com variação nas taxas percentuais.	Banco Imobiliário adaptado — a quantidade de jogos será definida conforme o número de estudantes participantes do evento, utilizando cartas “sorte” e “revés” adaptadas com conteúdos de Matemática Financeira, em especial Juros compostos.

3. PARA O PROFESSOR

Aplicar uma oficina de Matemática Financeira em sincronia com as aulas regulares de Matemática, conceituando os conceitos de Matemática Financeira em aulas anteriores aos eventos didáticos. Desenvolver uma lista de exercícios condizentes com as modificações das cartas sorte e revés e com as simulações de empréstimos de capital inicial, como material de apoio para a fixação dos conteúdos financeiros trabalhados na oficina pedagógica.

Utilizar uma versão rápida para a execução do jogo Banco Imobiliário.

- Escolher uma versão e realizar adaptações no jogo Banco Imobiliário e promover adaptações coerentes com os objetivos de ensino e aprendizagem em Matemática. As modificações propostas devem contemplar, em especial, as cartas sorte e revés, de acordo com o modelo a seguir.

Cartas sorte e revés modificadas

SORTE 5 	SORTE 7 	SORTE 9 	SORTE 10 
Sua declaração do Imposto de Renda (IR) está correta e vai receber a restituição.	Foi feita uma aplicação no valor de \$200.000 sobre regime financeiro simples de 3% ao mês, durante um período de 12 meses.	Aplicou \$50.000 na caderneta de poupança por um período de 1 ano, a juros de 0,5% ao mês.	Investiu em título de capitalização no valor de \$1.000 por mês com 0,6% de taxa de reajuste por mês, durante 1 ano.
Receba 2% do patrimônio declarado.	Resgate sua aplicação e os rendimentos obtidos.	Resgate sua aplicação	Resgate sua aplicação
SORTE 14 	SORTE 16 	REVÉS 18 	REVÉS 20 
Sua empresa teve 8% de lucro pelas vendas realizadas.	A empresa que você trabalha paga um acréscimo de 30% sobre o salário, por produtividade.	O IPVA(imposto sobre veículos automotores) cobra 4% sobre o valor de seu automóvel que custa \$300.000.	A fatura do cartão de crédito no valor de \$50.000 venceu a 3 meses, e a operadora cobra 5% de multa por atraso mais 2% de juros ao mês.
Receba 8% sobre seu capital em espécie.	Receba seu pró-labore com 30% de acréscimo.	Pague o IPVA.	Pague a fatura.
REVÉS 21 	REVÉS 23 	REVÉS 24 	REVÉS 26 
Caiu na malha fina por declarar irregularidades no imposto de renda (IR).	Você aplicou 40% do seu capital de giro, em bitcoin pela empresa XLand e levou calote.	Financiou \$100.000 sobre juros compostos de 4% ao mês, com duração de 10 meses, para a aquisição de novos computadores para sua empresa.	Hoje é o ultimo prazo para pagar o empréstimo de capital de giro, no valor de \$200.000 à juros compostos de 2% ao mês, em um período de 6 meses.
Pague 5% sobre o seu patrimônio.	Pague 40% do seu capital de giro.	Pague o financiamento.	Pague seu empréstimo.

Fonte: Acervo pessoal

- Inicialmente realizar a divisão dos estudantes em grupos contendo de 2 a 6 estudantes por grupo, sendo necessário definir quem será o banqueiro e quais jogadores serão denominados investidores. O banqueiro pode optar por realizar as duas funções simultaneamente.
- Seguir as orientações do manual do jogo para a distribuição da moeda fornecida pelo Banco Imobiliário.
- A construção de casas ou hotéis pode acontecer no ato da compra da propriedade, respeitando o valor especificado no título de posse, sabendo que para construção de hotéis é necessária a compra de 5 casas.
- Quando o jogador (investidor) é preso por determinação do tabuleiro do jogo, o detento tem três possibilidades para sair da prisão, tirando dois números iguais no lançamento simultâneo dos dados, respeitando o desenvolvimento do jogo, ter a carta 'Habeas Corpus' ou por fiança no valor de \$ 50.000.
- O processo de duração do jogo é necessário duas aulas sequenciais de 50 minutos cada, sendo 10 minutos destinados à organização inicial e final do evento. A sugestão das aulas sequencias se justifica para não ocorrer uma interrupção na linha de raciocínios dos estudantes e não sendo necessário a reorganização do jogo no momento que parou.
- Utilizar um relatório financeiro, seguindo o modelo abaixo, a fim de que os estudantes registrem suas operações de compra, venda, recebimento e pagamento, possibilitando a análise e o acompanhamento da situação financeira durante o desenvolvimento do jogo.

Modelo do Relatório Financeiro

RELATÓRIO FINANCEIRO				
NOME:				n°
CAPITAL INICIAL				
1º ciclo	Compras		S A L D O	
	Vendas			
	Pagamentos			
	Recebimentos	\$		
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
12º ciclo	Compras		S A L D O	
	Vendas			
	Pagamentos			
	Recebimentos	\$		
Patrimônio		\$		
Pagamento do empréstimo		\$		
Lucro		\$	Prejuízo	\$

Fonte: Acervo pessoal

- No encerramento do jogo, é feita a contabilização do patrimônio individual, após a venda das propriedades e imóveis ao banco, sendo considerado o vencedor o jogador na condição de investidor que manteve o maior patrimônio.

4. ATIVIDADE

4.1 Primeiro evento didático

- Destinar 10 minutos a organização inicial e final do evento.
- Realizar uma breve contextualização de razões, proporções e taxas.
- Organizar os estudantes presentes em grupos, onde cada grupo pode comportar até seis integrantes.
- Para cada grupo entregar um jogo banco imobiliário completo, momento direcionado para organização e distribuição do dinheiro para cada investidor, seguindo orientações do manual.
- Utilizar esse evento para exploração e conhecimento das regras e da dinâmica do Banco Imobiliário.
- O jogo se encerra quando atingir o tempo estipulado, ou quando restar apenas um investidor com patrimônio positivo.

- No encerramento do jogo, orientar os estudantes a realizar um levantamento patrimonial individual, possibilitando definir o investidor com a melhor estratégia financeira.
- Orientar os estudantes a confeccionar um relatório financeiro individual, registrando todos os seus desenvolvimentos financeiros no ato de jogar o Banco Imobiliário.
- Instigar os alunos a identificar os conceitos matemáticos presentes na estrutura e na dinâmica do Banco Imobiliário.

Objetivos: Neste evento, os estudantes devem explorar o jogo Banco Imobiliário para compreender suas regras e sua dinâmica, possibilitando identificar elementos básicos de Matemática Financeira como razões, proporções e taxas, presentes nos desafios das cartas sorte e revés e introduzidos no circuito do tabuleiro do jogo.

Expectativas: Espera-se que os estudantes compreendam todas as regras do jogo, resolvam problemas matemáticos por meio da dinâmica do Banco Imobiliário e desenvolvam habilidades cognitivas relacionadas à atenção, concentração, raciocínio lógico e tomada de decisões. Além disso, busca-se promover a conscientização quanto ao consumo controlado de bens e utensílios, de modo que o processo de ensino e aprendizagem ocorra de forma divertida e descontraída, prevalecendo a responsabilidade e a sociabilidade dos discentes.

Avaliação: O processo avaliativo está alinhado às diretrizes da BNCC, fundamentando-se em uma perspectiva qualitativa e formativa de aprendizagem contínua. Nessa abordagem, o docente acompanha o desenvolvimento e a participação dos estudantes ao longo de todo o processo metodológico de ensino e aprendizagem em Matemática, com ênfase nos conteúdos de razões, proporções e taxas. Os discentes devem registrar, de forma sistematizada, as soluções elaboradas para os desafios propostos pelas cartas sorte e revés, as quais serão analisadas e avaliadas pelo professor como parte integrante das atividades de avaliação.

4.2 Segundo evento didático

- Utilizar 2 aulas, contabilizando 100 minutos de duração e destinando 10 minutos para a organização inicial e final do evento.
- Realizar uma breve contextualização envolvendo porcentagens, acréscimos, decréscimos e juros simples.
- Organizar os estudantes presentes em grupos, onde cada grupo pode comportar até seis integrantes.
- Para cada grupo entregar um jogo banco imobiliário completo, momento direcionado para organização e distribuição do dinheiro para cada investidor, seguindo orientações do manual.
- Utilizar as cartas sorte e revés modificadas, como descrito anteriormente, introduzindo conceitos de acréscimos, decréscimos e juros simples. Organizar as cartas (sorte e revés) estrategicamente pelo critério de conteúdos condizentes com o evento didático.
- Antes de iniciar os estudos com o Banco Imobiliário, propor um empréstimo de capital inicial no valor de \$ 2.000.000 sobre o regime de juros simples de 1% ao mês, por um período de 12 meses. Incentivar todos os estudantes a calcular o montante que

será pago no final do jogo, após todos os cálculos realizados iniciar a metodologia didática com o Banco Imobiliário.

- O tempo deve ser computado pelo processo de jogar os dados, considerando um ciclo ou mês, quando os dados retornam ao primeiro jogador que iniciou a jogo.
- Utilizar um relatório financeiro (Apêndice VIII) para o registro das operações financeiras desenvolvidas durante o evento com o Banco Imobiliário.
- No encerramento do evento, orientar os alunos a realizar o levantamento financeiro descrito no relatório, possibilitando a conclusão de lucro, prejuízo ou equilíbrio financeiro individual dos estudantes.
- Desenvolver um diálogo com os estudantes instigando-os a identificar a importância de escolher uma modalidade financeira adequada ao orçamento pessoal e definir estratégias de compras e vendas de propriedades, respeitando o controle financeiro individual desenvolvido durante o jogo.

Objetivos: Neste evento, os estudantes devem compreender os conceitos de porcentagens, acréscimos, decréscimos e juros simples, presentes nos desafios financeiros propostos pelas cartas sorte e revés e por um empréstimo de capital inicial, adquirindo conhecimentos financeiros para o desenvolvimento de consciência financeira e educação financeira pessoal. O professor e os estudantes em um diálogo, devem desenvolver uma análise sobre as dificuldades e os benefícios encontrados nesse evento didático.

Expectativas: Espera-se que os estudantes possam compreender as adaptações inseridas no Banco Imobiliário, resolver os problemas de Matemática Financeira introduzidos estrategicamente na dinâmica do jogo, desenvolver habilidades cognitivas de atenção, concentração, raciocínio lógico e tomada de decisões.

Os alunos devem estabelecer um parâmetro entre porcentagem e juros simples, distinguindo as semelhanças e as diferenças entre os contextos financeiros abordados. Também devem desenvolver a conscientização para o consumo controlado de bens e utensílios e que o ensino e a aprendizagem ocorram de forma divertida, descontraída, prevalecendo a responsabilidade e sociabilidade dos estudantes.

Avaliação: O processo avaliativo segue as orientações da BNCC, fundamentando-se em uma perspectiva qualitativa de aprendizagem contínua. Nessa abordagem, o docente acompanha o desenvolvimento e a participação dos estudantes em todas as etapas do processo metodológico de ensino e aprendizagem adotado no evento. Como parte das atividades avaliativas, os discentes devem registrar, de forma sistematizada, as soluções elaboradas para os desafios propostos pelas cartas sorte e revés, bem como os procedimentos realizados no empréstimo de capital inicial. Esses registros serão analisados pelo professor com o objetivo de verificar a compreensão e a aplicação dos conceitos matemáticos envolvidos, promovendo, assim, uma avaliação formativa e processual.

4.3 Terceiro evento didático

- Utilizar 2 aulas, contabilizando 100 minutos de duração e destinando 10 minutos para a organização inicial e final do evento.

- Realizar uma breve contextualização envolvendo porcentagens, acréscimos, decréscimos e juros simples.
- Organizar os estudantes presentes em grupos, onde cada grupo pode comportar até seis integrantes.
- Para cada grupo entregar um jogo banco imobiliário completo, momento direcionado para organização e distribuição do dinheiro para cada investidor, seguindo orientações do manual.
- Utilizar as cartas sorte e revés modificadas, de modo a introduzir conceitos relacionados a acréscimos, decréscimos, juros simples e juros compostos. As cartas devem ser organizadas estrategicamente, tomando como critério os conteúdos de Matemática Financeira pertinentes ao evento didático, de forma a favorecer a contextualização e a aplicação prática dos conceitos trabalhados.
- Antes de iniciar os estudos com o Banco Imobiliário, propor aos estudantes um empréstimo de capital inicial no valor de \$2.000.000 seguindo o regime de juros compostos de 1% ao mês, por um período de 12 meses. Incentivar todos os estudantes a calcular o montante que será pago no final do jogo, após todos os cálculos realizados iniciar a metodologia didática com o Banco Imobiliário.
- Novamente computar o tempo pelo processo de jogar os dados, um mês equivale a um ciclo, sendo definido quando os dados retornam ao primeiro jogador que inicia o jogo.
- Utilizar o relatório financeiro para o registro das operações financeiras desenvolvidas durante o jogo.
- No encerramento do evento, orientar os estudantes a realizar o levantamento financeiro descrito no relatório, facilitando a conclusão de lucro, prejuízo ou equilíbrio financeiro individual dos estudantes.
- Desenvolver um diálogo com os estudantes instigando-os a identificar a importância de escolher uma modalidade financeira adequada ao orçamento pessoal.
- Desenvolver um diálogo com os estudantes instigando-os a identificar a importância de definir estratégias de compras e vendas de propriedades, respeitando o controle financeiro desenvolvido durante o jogo.

Objetivos: Neste evento, os estudantes devem compreender os conceitos de porcentagens, acréscimos, decréscimos, juros simples e juros compostos, presentes nos desafios financeiros propostos pelas cartas sorte e revés e por um empréstimo de capital inicial. Dessa forma, poderão adquirir conhecimentos em Matemática Financeira para o desenvolvimento de consciência financeira e educação financeira pessoal. O professor, em um diálogo com os estudantes, deve promover uma análise sobre as dificuldades e os benefícios identificados durante a realização desse evento didático.

Expectativas: Espera-se que os estudantes possam compreender as adaptações inseridas no Banco Imobiliário, resolver os problemas de Matemática Financeira introduzidos estrategicamente na dinâmica do jogo, desenvolver habilidades cognitivas de atenção, concentração, raciocínio lógico e tomada de decisões.

Os alunos devem estabelecer um parâmetro entre juros simples e juros compostos, distinguindo as semelhanças e as diferenças entre os contextos financeiros abordados, desenvolver a conscientização para o consumo controlado de bens e utensílios. Espera-se

que o ensino e a aprendizagem ocorram de forma divertida, descontraída, prevalecendo a responsabilidade e sociabilidade dos estudantes.

Avaliação: O processo avaliativo segue as orientações da BNCC e fundamenta-se em uma perspectiva qualitativa de aprendizagem contínua. Nessa abordagem, são acompanhados o desenvolvimento e a participação dos estudantes em todas as etapas do processo metodológico de ensino e aprendizagem realizado no evento. Como parte das atividades avaliativas, os estudantes devem registrar e entregar as soluções elaboradas para os desafios propostos pelas cartas sorte e revés, bem como os procedimentos adotados no empréstimo de capital inicial. Esses registros permitem verificar a compreensão e a aplicação dos conceitos matemáticos trabalhados, configurando-se como instrumentos de uma avaliação formativa e processual.

4.4 Quarto evento didático

- Utilizar 2 aulas, contabilizando 100 minutos de duração e destinando 10 minutos para a organização inicial e final do evento.
- Realizar uma breve contextualização envolvendo porcentagens, acréscimos, decréscimos e juros simples.
- Organizar os estudantes presentes em grupos, onde cada grupo pode comportar até seis integrantes.
- Para cada grupo entregar um jogo banco imobiliário completo, momento direcionado para organização e distribuição do dinheiro para cada investidor, seguindo orientações do manual.
- Utilizar as cartas sorte e revés modificadas (Figura 3), introduzindo conceitos de acréscimos, decréscimos, juros simples e juros compostos. Organizar as cartas (sorte e revés) estrategicamente pelo critério dos contextos financeiros condizentes com o evento didático.
- Antes de iniciar os estudos com o Banco, propor aos estudantes um empréstimo de capital inicial no valor de \$2.000.000 sobre o regime de juros compostos de 2% ao mês, por um período de 12 meses. Incentivar todos os estudantes a calcular o montante que será pago no final do jogo, após todos os cálculos realizados iniciar a metodologia didática com o Banco Imobiliário.
- Novamente computar o tempo pelo processo de jogar os dados, um mês equivale a um ciclo, sendo definido quando os dados retornam ao primeiro jogador que iniciou a jogo.
- Utilizar um relatório financeiro (Apêndice VIII) para o registro das operações financeiras desenvolvidas durante o jogo.
- No encerramento do evento, orientar os estudantes a realizar o levantamento financeiro descrito no relatório, facilitando a conclusão de lucro, prejuízo ou equilíbrio financeiro individual dos estudantes.
- Desenvolver um diálogo com os estudantes instigando-os a identificar a importância de escolher uma modalidade financeira adequada ao orçamento pessoal.
- Desenvolver um diálogo com os estudantes instigando-os a identificar a importância de definir estratégias de compras e vendas de propriedades, respeitando o controle financeiro desenvolvido durante o jogo.

Objetivos: Neste evento, os estudantes devem compreender os conceitos de juros compostos, presentes nos desafios financeiros propostos pelas cartas sorte e revés e por um empréstimo de capital inicial, adquirindo conhecimentos financeiros para o desenvolvimento de consciência financeira e educação financeira pessoal. O professor e os estudantes, em um diálogo, devem desenvolver uma análise sobre as dificuldades e os benefícios encontrados nesse evento didático.

Expectativas: Espera-se que os estudantes possam compreender as adaptações inseridas no Banco Imobiliário, resolver os problemas de Matemática Financeira introduzidos estrategicamente na dinâmica do jogo, desenvolver habilidades cognitivas de atenção, concentração, raciocínio lógico e tomada de decisões.

Os alunos devem estabelecer um parâmetro entre as diferentes taxas de juros compostos, interpretando os impactos das ocorrências de aumento das taxas de juros compostos, desenvolver a conscientização para o consumo controlado de bens e utensílios. Espera-se que o ensino e a aprendizagem ocorram de forma divertida, descontraída, prevalecendo a responsabilidade e sociabilidade dos estudantes.

Avaliação: O processo avaliativo segue as diretrizes da BNCC e adota uma perspectiva qualitativa, voltada à aprendizagem contínua. Nesse contexto, considera-se o acompanhamento do progresso e da participação dos estudantes ao longo de todas as etapas do processo de ensino e aprendizagem. Para fins avaliativos, os estudantes devem registrar de maneira organizada as estratégias utilizadas na resolução dos desafios propostos pelas cartas sorte e revés, bem como as operações realizadas no empréstimo de capital inicial. Esses registros serão examinados pelo professor com a finalidade de identificar o nível de compreensão e de aplicação dos conceitos matemáticos abordados, caracterizando uma avaliação de caráter processual e formativo.

4.5 Reflita

A aplicação da sequência didática utilizando o jogo Banco Imobiliário como recurso pedagógico mostrou-se uma estratégia eficaz para o ensino da Matemática Financeira no 9º ano do Ensino Fundamental. A ludicidade proporcionada pelo jogo favoreceu a motivação e o engajamento dos estudantes, permitindo que conceitos abstratos, como porcentagens, razões, proporções, juros simples e compostos, fossem vivenciados de forma prática e significativa.

Ao longo dos eventos didáticos, os alunos puderam experimentar situações que simulam a realidade financeira, refletindo sobre consumo consciente, planejamento de gastos e tomada de decisões. Essa vivência não apenas contribuiu para o desenvolvimento de competências matemáticas previstas na BNCC, mas também para a formação de cidadãos críticos e conscientes de suas responsabilidades financeiras.

esta sequência didática que utiliza o jogo *Banco Imobiliário* como recurso pedagógico foi elaborada com base na dissertação intitulada “**O Jogo Banco Imobiliário como Recurso Educacional para o Desenvolvimento de Competências Relativas à Educação Financeira**”, a qual estará disponível na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da Universidade Federal de Goiás (UFCAT) para consulta integral do trabalho acadêmico.

Conclui-se, portanto, que a integração entre ludicidade e conteúdo curricular amplia as possibilidades de um ensino dinâmico e inovador, promovendo uma aprendizagem significativa, favorecendo a construção de conhecimentos matemáticos aplicáveis ao cotidiano e estimulando a autonomia, a cooperação e a capacidade de análise crítica dos estudantes.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

GRANDO, Regina Célia. **O conhecimento Matemático e o uso de jogos na sala de aula.** 2000. 224 p. Tese (Doutorado) - Curso de Educação, III Universidade Estadual de Campinas, Campinas-Sp, 2000.

JOVER, Renato Schneider R. **Matemática Financeira do ensino médio: um jogo para a simulação.** 2014. 153p. Dissertação (Mestrado) – Curso Ensino de Matemática, Universidade Federal do Rio Grande do Sul -UFRGS. Porto Alegre – RS, 2014.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

SILVA, Gisely Fernandes e. **A Matemática Financeira para além da escola.** 2018. 92 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Matemática, Mestrado Profissional em Matemática, Universidade Federal do Tocantins Câmpus Prof. Dr. Sérgio Jacintho Leonor, Arraias-To, 2018.