

CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA
ETEC PROFESSOR MÁRIO ANTÔNIO VERZA
ENSINO MÉDIO COM HABILITAÇÃO PROFISSIONAL DE TÉCNICO EM
ADMINISTRAÇÃO

NEW VISION: UMA PROPOSTA DE ENSINO GAMIFICADO DE
MATEMÁTICA FINANCEIRA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL I NA REGIÃO DE PALMITAL-SP

Isabela de Sá Ruiz

Lisnara Cristina Afonso Costa

Lívia Cirino Silva

Maria Clara Domingues

Mariana da Silva Correia

Professora orientadora: Ma. Mariana O. T. B. Mendonça

Professora co-orientadora: Ma. Kamila Segatelli Marin Bilitini

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo apresentar o conceito de Educação Financeira e evidenciar sua relevância nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental (AIEF I). Parte-se da premissa de que a abordagem desse tema desde a infância contribui para a formação de adultos mais conscientes quanto ao uso e à gestão de seus recursos financeiros. Com esse intuito, o estudo propõe o desenvolvimento de um aplicativo educacional destinado a estudantes dos AIEF I, que promove a Educação Financeira por meio de jogos ilustrativos e interativos. Direcionado a instituições de ensino privado, o aplicativo disponibiliza licenças de uso que permitem aos docentes trabalhar o conteúdo de forma lúdica e pedagógica. A proposta busca, como resultado, favorecer a compreensão de aspectos relacionados à gestão financeira a partir de estratégias gamificadas de aprendizagem. Alinhado aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Agenda 2030 da ONU, o aplicativo integra missões diárias que articulam Matemática Financeira, consumo consciente, reciclagem e impactos ambientais. A pesquisa fundamenta-se em revisão bibliográfica, com base em autores como Cabral (2019), Silva (2015) e Costa (2023), além de empregar abordagem quali-quantitativa. Complementarmente, elaborou-se uma sequência didática com o objetivo de exemplificar estratégias para abordar a Educação Financeira em sala de aula de maneira clara e adequada ao público-alvo.

Palavras-chave: Educação Financeira; Ensino Fundamental; Gamificação; Aplicativo Educacional.

INTRODUÇÃO

A ausência de conhecimentos básicos sobre finanças pessoais ainda é uma realidade presente em grande parte da população brasileira, segundo pesquisas do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE)¹. Ou seja, muitos adultos enfrentam dificuldades para organizar seus orçamentos, planejar suas despesas e acompanhar seus gastos mensais, comprometendo sua estabilidade financeira e contribuindo para situações recorrentes de endividamento. Nessa perspectiva, mesmo com o amplo acesso à informação, o uso prático de ferramentas simples de controle financeiro permanece limitado. Posto isso, neste artigo, investiga-se esse cenário com base em dados que evidenciam a falta de controle dos custos mensais por parte dos brasileiros adultos, no qual buscam compreender os fatores que sustentam esse comportamento e suas implicações no cotidiano.

Diante do exposto, de acordo com pesquisas do Serviço de Proteção ao Crédito (SPC Brasil)² em parceria com a Confederação Nacional de Dirigentes Lojistas (CNDL, 2025)³, 81% da população brasileira possui pouco ou nenhum conhecimento sobre como controlar suas despesas mensais, em que mais de um terço sequer sabe o valor exato das contas que vencem no mês subsequente. Nesse contexto, é imperiosa a necessidade de soluções eficientes e acessíveis para lidar com o desprestígio causado devido à dificuldade de acesso ao conhecimento financeiro presente na vida dos indivíduos/sociedade. Para tanto, a limitação imposta pelos órgãos governamentais referentes à Educação Financeira restringe os cidadãos em resolverem suas obrigações diárias, no sentido em que o atual conhecimento

1 IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística: órgão do governo brasileiro responsável por coletar, analisar e divulgar dados estatísticos e geográficos sobre o Brasil. Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/>>. Acesso em: 28 mai. 2025.

2 SPC Brasil – Serviço de Proteção ao Crédito: Organização privada que administra informações sobre crédito de pessoas físicas e jurídicas no Brasil. Disponível em: <<https://www.spcbrasil.org.br/>>. Acesso em: 07 mai. 2025.

3 CNDL – Confederação Nacional de Dirigentes Lojistas: Entidade representativa do varejo no Brasil. Disponível em: <<https://site.cndl.org.br/>>. Acesso em: 07 mai. 2025.

oferecido pelo Ministério da Educação (MEC)⁴, quando aplicado na prática, não atende às necessidades dos estudantes, tais como a inclusão social, a dinamicidade e os incentivos (certificações e premiações).

Ademais, o objetivo geral desta pesquisa é oferecer a Educação Financeira e destacar a sua importância para os alunos dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental I (AIEF I), matriculados em instituições privadas, em prol da diminuição das estatísticas relacionadas à falta de controle das finanças futuras. Dessa forma, o presente estudo propõe o desenvolvimento de um aplicativo educacional, que apresenta como funcionalidade a Gamificação, para que os estudantes aprendam o conteúdo de forma dinamizada. Outrossim, o atual trabalho também oferta aos discentes missões diárias associadas à Matemática Financeira, abrangendo o consumo responsável, a reciclagem e o impacto ambiental. Por conseguinte, ainda observa-se que a ausência de conteúdos práticos voltados à Educação Financeira nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental I reforça o distanciamento entre teoria e vivência cotidiana dos alunos. Assim, delimita-se esta pesquisa à necessidade de abordagens interativas, como a Gamificação, para que possam estimular o interesse e a autonomia dos estudantes no processo de aprendizagem financeira desde a infância.

Em síntese, explicita-se a relevância da aplicação do conteúdo financeiro por intermédio da tecnologia, no sentido de que a pesquisa contribui com as hard skills – competências técnicas dos estudantes. Desse modo, como assistência à pesquisa, utilizou-se como referencial teórico os estudos de Cabral (2019), Guimarães (2022), Costa (2023), Reis (2023), Silva (2015) e Vaz (2023) para a estruturação deste artigo. Por fim, a vigente análise deixa evidente a necessidade de unir a Gamificação com o ensino financeiro, em proveito dos alunos adquirirem condições de planejamento e, em consequência, a opção por escolhas responsáveis na vida adulta, possibilitando a tomada de decisões de forma consciente, bem como atingindo a independência no seu desenvolvimento pessoal.

4 MEC – Ministério da Educação: Órgão do governo federal brasileiro responsável por formular, executar e avaliar políticas públicas no âmbito da educação, desde a educação infantil até o ensino superior. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/>>. Acesso em: 07 mai. 2025.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

DESENVOLVIMENTO

A metodologia adotada neste projeto fundamenta-se na identificação das reais necessidades dos estudantes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental I (AIEF I) em relação à Educação Financeira, a fim de desenvolver uma solução tecnológica eficaz, inclusiva e pedagogicamente relevante. Como etapa inicial, foi realizada uma pesquisa diagnóstica com 65 alunos de instituições privadas da região de Palmital/SP, com o objetivo de avaliar o nível de compreensão sobre conceitos básicos de Matemática Financeira. Os resultados apontaram que apenas 3,08% dos alunos obtiveram acerto total nas questões aplicadas; 35,38% acertaram metade; e 61,54% obtiveram desempenho inferior à média. Esses dados evidenciaram lacunas significativas no aprendizado, justificando a necessidade de uma intervenção pedagógica específica e inovadora. A proposta realizada foi constituída em níveis, composta por 6 questões discursivas que atendam à Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e se integram a situações do dia a dia, de maneira a apresentar como esse conteúdo é cobrado da sociedade no ambiente comercial.

2) O Cofrinho do João:

João ganhou R\$10,00 de aniversário e colocou tudo no seu cofrinho. Um dia, ele viu um carrinho de brinquedo na loja que custava R\$7,00. Ele quebrou o cofrinho e comprou o carrinho. Quanto dinheiro sobrou no cofrinho do João depois da compra?



$$\begin{array}{r} 10,00 \\ - 7,00 \\ \hline 3,00 \end{array} \quad \times$$

Figura 1: Questão 2 - Nível 1

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

A princípio, na questão 2 (Nível 1), o obstáculo que interferiu na resolução foi a maneira como os alunos apresentaram suas respostas, já que muitos não mostraram os cálculos, apenas o resultado final. Com isso, a

difficuldade em demonstrar o caminho de resolução compromete a clareza do raciocínio, pois o essencial em matemática não é apenas chegar à resposta correta, mas denotar o processo que levou até ela. A situação apresentada, em que João ganhou R\$10,00, guardou no cofrinho e decidiu gastar parte desse valor na compra de um carrinho, exige justamente esse raciocínio de organização e planejamento. Nesse ponto, a reflexão de D'Aquino é pertinente ao destacar que é necessário estimular o pensamento sobre poupar, gastar e administrar recursos. Assim, ao não expor os cálculos, os alunos deixam de exercitar essa lógica, que é fundamental para compreender o equilíbrio entre o que se guarda e o que se utiliza.

NÍVEL 2

3) As Figurinhas da Júlia:

Júlia está fazendo uma coleção de figurinhas dos animais da floresta. Cada pacotinho custa R\$3,50 e ela juntou R\$15,00 vendendo limonada no final de semana. Com esse valor, quantos pacotinhos de figurinhas ela pode comprar? Sobrou dinheiro? Quanto?



$$3 + \frac{1}{3} + \frac{1}{3} + \frac{1}{3} + \frac{1}{3} + \frac{1}{3} + \frac{1}{3} + \frac{1}{3} + \frac{1}{3} + \frac{1}{3} + \frac{1}{3} + \frac{1}{3} + \frac{1}{3} + \frac{1}{3} + \frac{1}{3} + \frac{1}{3} + \frac{1}{3} + \frac{1}{3} + \frac{1}{3} + \frac{1}{3} = 45$$

Figura 2: Questão 3 - Nível 2

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Na realização do exercício 3 (nível 2), em que a proposta era sobre compras de pacotinhos de figurinhas, analisou que grande parte dos alunos relataram dificuldades em constatar a quantidade de pacotes que poderiam ser adquiridos, evidenciando fragilidades no domínio das operações com números fracionários. Essa limitação impactou negativamente o desempenho dos participantes no desenvolvimento da questão, configurando-se como um obstáculo relevante no processo de aprendizagem. Portanto, como já citado, D'Aquino destaca que os estudantes precisam ser educados para ganhar, poupar e gastar de forma consciente, porém, percebe-se que a ausência de habilidades relacionadas aos números decimais inviabiliza a concretização

desses objetivos, apontando uma divergência entre a teoria proposta e a prática observada.

6) A Lista de Materiais da Ana:

Ana foi à papelaria com R\$20,00 para comprar os materiais que a professora pediu: um lápis (R\$2,00), uma borracha (R\$3,00) e um caderno (R\$15,00). Se ela comprar tudo, vai sobrar algum dinheiro? Quanto?



$$\begin{array}{r} 20,00 \\ - 15,00 \\ \hline 5,00 \end{array}$$

Figura 3: Questão 6 - Nível 3

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

Na questão 6 (Nível 3), observou-se que os alunos possuem impedimentos no momento de relacionar os preços dos produtos ao valor disponível e calcular a sobra de dinheiro. Isso foi validado por meio da pergunta que abordava as compras de Ana, que foi à papelaria comprar alguns itens escolares, e o exercício questionava a sobra do dinheiro da personagem mediante a possível adesão. Como justificado no exemplo acima, o aluno obteve entraves durante a resolução, ao passo que não teve condições para elaborar e organizar de maneira coerente o conteúdo cobrado. Sob essa ótica, tal dificuldade evidencia a análise de REIS (2023), que destaca a importância da construção de um saber integrado entre os conteúdos escolares e os saberes do cotidiano para que a aprendizagem se torne significativa. Por conseguinte, como essa integração ainda não está consolidada para muitos estudantes, surgiram divergências na interpretação e resolução da situação proposta.

A partir desse diagnóstico, iniciou-se o desenvolvimento do aplicativo educacional New Vision, com foco em proporcionar uma experiência de aprendizagem dinâmica, acessível e significativa. Embora existam outras plataformas educacionais no mercado, o New Vision diferencia-se por ser direcionado especificamente ao ensino da Educação Financeira nos AIEF I, aliando Gamificação a recursos pedagógicos integrados e acompanhamento

docente personalizado. Um dos principais diferenciais do projeto é a preocupação com a acessibilidade, por meio da incorporação de recursos que atendam a estudantes com deficiências auditivas ou visuais, ampliando a inclusão digital no processo educacional, como afirmado por Guimarães (2022), a educação (até a financeira) deve ser inclusiva, e esse discurso deve ser tratado com veracidade e comprometimento. O desenvolvimento do aplicativo está pautado em princípios de usabilidade, engajamento e personalização da aprendizagem. A metodologia de Gamificação aplicada baseia-se na progressão de desafios, pontuação, recompensas simbólicas e elementos interativos que estimulam a autonomia e o pensamento crítico dos estudantes. O projeto prevê, ainda, a geração de relatórios personalizados para professores e gestores, o que facilita o monitoramento do desempenho individual e coletivo. Assim sendo, entre os impactos esperados destacam-se: a melhoria do desempenho escolar dos alunos em conteúdos relacionados à Educação Financeira; a redução das taxas de reprovação; o aumento do engajamento em sala de aula; e, para as instituições de ensino, a diminuição de custos com reforço escolar e o fortalecimento da imagem institucional frente ao mercado. Do ponto de vista técnico e financeiro, o projeto apresenta viabilidade, considerando o avanço da digitalização no ambiente escolar e a crescente demanda por soluções educacionais tecnológicas. Ainda, a proposta contempla um modelo de comercialização B2B (business to business), com a oferta de pacotes customizados para instituições, incluindo gerenciamento de turmas e acesso a relatórios pedagógicos, o que assegura a escalabilidade do produto e seu potencial de atração para investidores.

PROTÓTIPO



Figura 4: Logo do aplicativo

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

A figura 4 exibe a logo do **New Vision** desenvolvida para refletir a proposta do projeto, combinando elementos visuais ligados à matemática financeira — como calculadora, gráficos, porcentagem e símbolos monetários — com uma paleta de cores vibrante e atrativa para o público infantil. Esses recursos reforçam o caráter lúdico e educativo do aplicativo, tornando-o visualmente acessível e alinhado à ideia de aprendizado gamificado. O nome do projeto aparece em destaque com tipografia marcante, representando inovação e modernidade. Assim, a logo sintetiza de forma simples e direta os objetivos pedagógicos e a identidade visual do **New Vision**.



Figura 5: Tela de login inicial

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

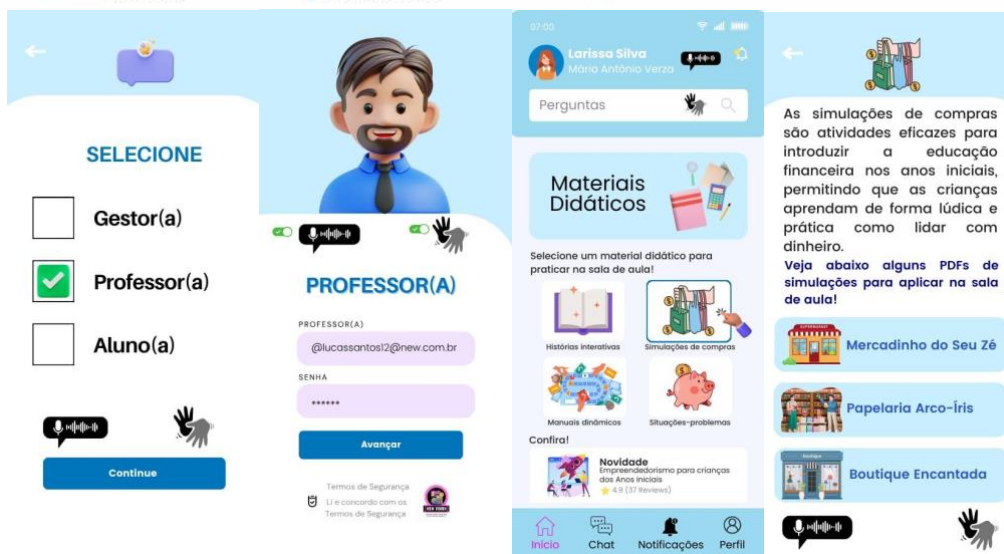
A figura 5 apresenta a tela de login do New Vision estruturada para garantir segurança, organização e acessibilidade no acesso ao sistema. Nessa etapa, cada usuário — gestor, professor ou aluno — utiliza suas credenciais individuais, geradas previamente pela instituição. O sistema realiza a autenticação por meio de validação interna, assegurando a proteção dos dados e evitando acessos indevidos. Após a verificação, o usuário é automaticamente direcionado ao ambiente correspondente ao seu perfil, permitindo que cada grupo visualize apenas as funcionalidades pertinentes à sua função. Dessa forma, a tela de login atua como um filtro essencial para a estruturação das informações e para o controle do fluxo de navegação dentro do aplicativo.



Figuras 6, 7 e 8: Seção do gestor institucional

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

As Figuras 6, 7 e 8 representam o ambiente destinado ao gestor dentro do aplicativo New Vision, no qual se concentram ferramentas essenciais para a administração pedagógica e organizacional. Nesse módulo, o gestor pode cadastrar turmas, gerenciar professores e alunos e acompanhar o uso geral da plataforma na instituição. Entre as funcionalidades apresentadas, destacam-se os relatórios de progressão individual e coletiva. Os relatórios individuais permitem ao gestor analisar o desempenho de cada aluno separadamente, observando avanços, dificuldades e nível de engajamento nas atividades propostas. Já os relatórios coletivos oferecem uma visão ampla do desenvolvimento das turmas como um todo, possibilitando identificar padrões de aprendizagem, comparar resultados e monitorar o progresso geral da escola. Esses recursos proporcionam ao gestor uma visão estratégica do processo educativo, contribuindo para tomadas de decisão mais eficazes e para o aprimoramento contínuo da aprendizagem em matemática financeira nos AIEF I.



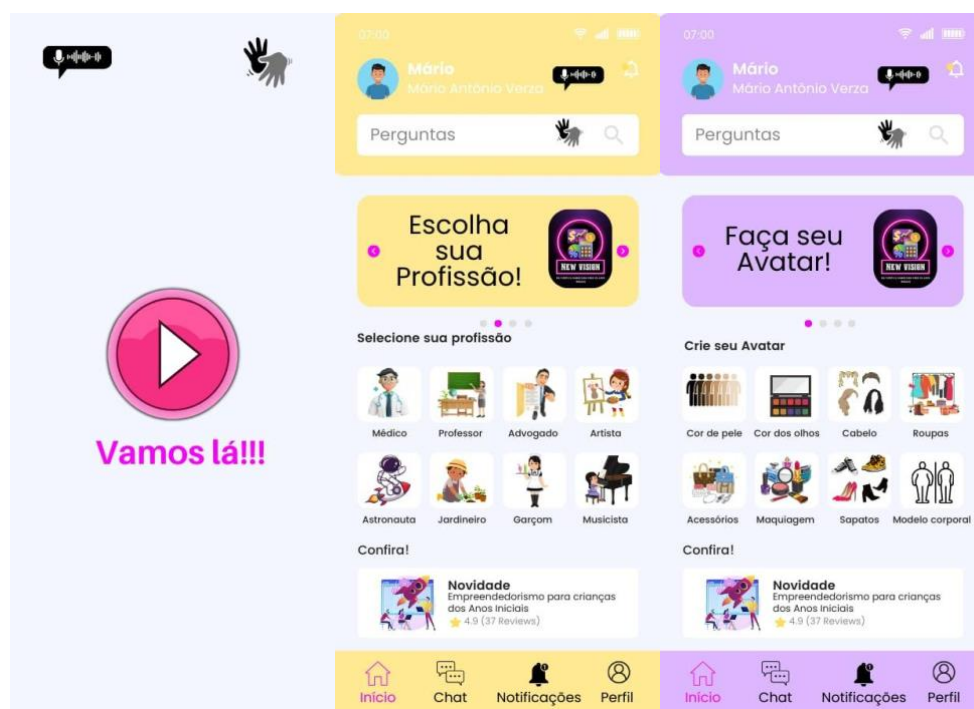
Figuras 9, 10, 11 e 12: Ambiente virtual pedagógico do docente

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

As Figuras 9, 10, 11 e 12 apresentam o ambiente destinado aos professores dentro do aplicativo New Vision. Esse módulo foi desenvolvido para oferecer suporte pedagógico e facilitar o acompanhamento da aprendizagem dos estudantes. Nele, o professor pode acessar atividades lúdicas de matemática financeira, visualizar o desempenho da turma, consultar gráficos de evolução e analisar relatórios automáticos gerados pelo sistema. Ademais, o espaço docente permite que os professores adicionem tarefas para serem realizadas em casa, ampliando o tempo de contato dos alunos com os conteúdos e fortalecendo a continuidade do processo de aprendizagem. Essa funcionalidade possibilita que o professor personalize o ritmo e a quantidade de atividades, adaptando-as às necessidades específicas de cada turma. Com essas ferramentas, o módulo dos professores contribui para o planejamento das aulas, para a intervenção pedagógica e para o acompanhamento constante do desenvolvimento dos alunos, tornando o processo educativo mais dinâmico e eficiente.



Figuras 13, 14 e 15: Espaço do discente para realização do login
 Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).



Figuras 16, 17 e 18: Personalização do avatar do estudante
 Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).



Figuras 19, 20 e 21: Jogos do aplicativo e informações básicas sobre a educação financeira para o aluno

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).



Figuras 22, 23 e 24: Conceitos de educação financeira e atividades da plataforma

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).



Figuras 25 e 26: Continuação das atividades da plataforma

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025)

As Figuras 13 a 16 representam a etapa inicial de acesso do aluno ao aplicativo New Vision. Nessa fase, o sistema solicita algumas informações específicas da criança, garantindo que o login seja realizado de maneira segura e personalizada. Após essa verificação, o aluno recebe um aviso de segurança referente ao tempo recomendado de uso diário, reforçando boas práticas de saúde digital e o equilíbrio no uso de tecnologias. Concluída essa etapa, o estudante é direcionado para a tela pedagógica, onde dará início à navegação principal dentro do ambiente educativo. Nesse sentido, As Figuras 17 a 26 exibem o processo inicial de ambientação do aluno no New Vision, composto por etapas interativas que reforçam o caráter gamificado do aplicativo. Nesta seção, a criança pode personalizar seu avatar, escolhendo características visuais, além de selecionar uma profissão fictícia, o que contribui para a contextualização lúdica da aprendizagem financeira. Em seguida, o aluno escolhe seu jogo inicial, sendo guiado por telas informativas que introduzem conceitos básicos de finanças, como economia, organização, valores e planejamento simples. Esses conteúdos servem como preparação pedagógica para os desafios que serão enfrentados dentro do aplicativo. Outrossim, esse

conjunto de figuras apresenta a tela de tarefas, onde o estudante encontra a lista de atividades que devem ser realizadas no dia. A interface exibe de forma clara o que já foi concluído e o que ainda precisa ser feito, incentivando responsabilidade, organização e acompanhamento do próprio progresso.



Figuras 27, 28, 29 e 30: Tela de missão diária do aluno, parabenização, aviso do tempo de uso e finalização do dia

Fonte: Elaborado pelas autoras (2025).

As Figuras 27 a 30 ilustram as missões diárias disponibilizadas aos alunos, elaboradas com o objetivo de integrar conteúdos de matemática financeira aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU. Essas missões relacionam conceitos financeiros básicos com temas como consumo consciente, igualdade, sustentabilidade e responsabilidade social, proporcionando ao aluno um aprendizado ampliado e contextualizado. Ao concluir a missão do dia, o aluno recebe uma tela de parabenização, acompanhada de um bônus de recompensa, reforçando a motivação e o engajamento por meio de elementos de gamificação. Posteriormente, o sistema exibe um aviso informando que o aluno já utilizou uma hora de uso diário, conforme orientações de segurança digital. Por fim, é apresentada a opção “Finalizar o dia”, encerrando o ciclo de atividades de forma organizada e guiada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A temática da Educação Financeira nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental I tem ganhado espaço em diferentes segmentos da sociedade brasileira, sobretudo diante do consumismo desenfreado que atinge pessoas de todas as idades e classes sociais e está associado à má gestão dos recursos financeiros. Entre as crianças, essa situação também se mostra evidente, uma vez que, desde muito cedo, são expostas a uma variedade de estímulos e informações que incentivam práticas consumistas. Frente a esse cenário, esta pesquisa teve como objetivo desenvolver tarefas fundamentadas na Matemática Financeira, com base nas quatro dimensões em que os alunos devem ser formados em relação ao dinheiro — como ganhar, poupar, gastar e doar tempo, talento e recursos — conforme proposto por D’Aquino (2022). A proposta buscou abordar a noção de poupança e situações a ela relacionadas com estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental, visando à sua educação financeira. Ainda que tais dimensões não tenham sido explicitadas em todas as etapas da análise, constituíram o referencial teórico que orientou ações voltadas, por exemplo, ao estímulo da autonomia dos estudantes, à valorização de suas falas e à compreensão de seus modos de operar cognitivamente.

O diagnóstico realizado com alunos de instituições privadas evidenciou a escassez de produções acadêmicas voltadas tanto ao tema quanto à faixa etária investigada. Destaca-se, assim, a necessidade de considerar as especificidades das crianças em processo de alfabetização na elaboração de tarefas e na abordagem de conteúdos relacionados à Educação Financeira Escolar. Para o desenvolvimento da pesquisa, elaborou-se um protótipo de aplicativo com o intuito de identificar demandas e preferências do público-alvo.

As reflexões construídas ao longo do estudo e a análise dos dados reforçam a relevância da inserção da Educação Financeira desde os primeiros anos de escolarização. A pesquisa de campo evidenciou o potencial das tarefas propostas, as quais se mostraram diferenciadas por possibilitarem vivências relacionadas ao cotidiano, fomentarem a reflexão sobre tomadas de decisão e promoverem o engajamento dos estudantes em todas as etapas. A

análise dos dados revelou a diversidade de significados produzidos pelos alunos, relacionados tanto às situações do dia a dia quanto às experiências vivenciadas no planejamento e compreensão do raciocínio lógico envolvido.

Conclui-se que o tema necessita ser aprofundado em outras etapas da educação básica, em conformidade com a perspectiva espiral proposta por Silva e Powell (2013). Isso reforça a importância da continuidade das pesquisas e da produção de materiais que utilizem elementos da gamificação, explorando não apenas jogos, mas também novas narrativas capazes de promover autonomia e identificação no processo de ensino-aprendizagem. A pesquisa de campo validou as tarefas sugeridas nesta proposta, culminando no produto educacional apresentado em anexo (Figuras 4 a 30), destinado a docentes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Ressalta-se, por fim, que o material pode ser adaptado às especificidades de cada turma.

NEW VISION: A GAMIFIED TEACHING PROPOSAL FOR FINANCIAL MATHEMATICS IN THE EARLY YEARS OF ELEMENTARY EDUCATION IN THE PALMITAL-SP REGION

ABSTRACT

This article aims to present the concept of Financial Education and highlight its relevance in the Early Years of Elementary School (AIEF I). It assumes that introducing this topic in childhood contributes to the formation of adults who are more conscious of the use and management of their financial resources. With this purpose, the study proposes the development of an educational application designed for AIEF I students, which promotes Financial Education through illustrative and interactive games. Directed toward private educational institutions, the application offers usage licenses that enable teachers to approach the content in a playful and pedagogical manner. The proposal seeks to enhance students' understanding of financial management through gamified learning strategies. Aligned with the United Nations' 2030 Agenda Sustainable Development Goals, the application integrates daily missions that connect Financial Mathematics with conscious consumption, recycling, and environmental impacts. The research is grounded in a bibliographic review, based on authors such as Cabral (2019), Silva (2015), and Costa (2023), and employs a mixed qualitative–quantitative approach. Additionally, a didactic sequence was developed to exemplify strategies for addressing Financial Education in the classroom in a clear and age-appropriate manner.

Keywords: Financial Education; Elementary Education; Gamification; Educational Application.

REFERÊNCIAS

CABRAL, Dailiane de Fátima Souza. **Educação financeira escolar: a noção de poupança nos anos iniciais do ensino fundamental**. Juiz de Fora: Universidade Federal de Juiz de Fora, 2019. Disponível em https://sucupira-legado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=7976619. Acesso em 19 mar. 2025.

COSTA, Nágida Amaral. **Promovendo a educação financeira por meio de sequências didáticas: uma abordagem para a educação básica**. Uberaba: Universidade Federal do Triângulo Mineiro, 2023. Disponível em < https://sucupira-legado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=14941450>. Acesso em 19 fev. 2025.

GUIMARÃES, Renata Franca. **Importância da educação financeira no ensino infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental**. Teófilo Otoni: Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri, 2022. Disponível em https://sucupira-legado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=11631960. Acesso em 19 mar. 2025.

REIS, Marília Oliveira dos. **Gamificação: uma proposta em educação financeira com docentes do ensino fundamental I**. Salvador: Universidade do Estado da Bahia, 2023. Disponível em < https://sucupira-legado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=14345372>. Acesso em 19 mar. 2025.

VAZ, Maria Goreti Martins. **Educação financeira escolar nos anos iniciais: a aprendizagem com uma proposta diferenciada**. Bagé: Programa de Pós-Graduação em Educação, 2023. Disponível em https://sucupira-legado.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=14838011. Acesso em 19 mar. 2025.