



---

“Por uma Matemática verdadeiramente lúdica”  
III ELEM - 30 de agosto a 01 de setembro de 2021

## **O JOGO DE RPG COMO UMA ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA PARA TRABALHAR A EDUCAÇÃO FINANCEIRA NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

**Lisiane de Pinho Coutinho**

Universidade Federal do Rio Grande. Especialista para Professores de Matemática. [lisibn@gmail.com](mailto:lisibn@gmail.com).

**William Debon Pereira**

Universidade Federal do Rio Grande. Graduado em Matemática Licenciatura. [williamdebom123@hotmail.com](mailto:williamdebom123@hotmail.com).

**Celiane Costa Machado**

Universidade Federal do Rio Grande. Professora Doutora em Matemática Aplicada. [celianemachado@furg.br](mailto:celianemachado@furg.br).

**Resumo:** O objetivo deste trabalho é propor uma atividade utilizando o Rolling Play Game (RPG) para trabalhar a Educação Financeira com estudantes da Educação Básica. A proposta tem por base algumas das competências apresentadas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) como, por exemplo, a valorização da diversidade de saberes e vivências culturais, além da responsabilidade e autonomia. O cenário atual foi o propulsor para a escolha do tema, uma vez que grande parte da população do nosso país encontra-se com dificuldades financeiras por conta da pandemia de COVID-19. O RPG é um jogo em que o narrador cria uma narrativa com situações problemas para que o jogador, ao longo da história, possa desenvolver com autonomia o seu pensamento lógico e crítico conforme vão surgindo os desafios propostos.

**Palavras-chave:** Educação Financeira; RPG, Educação Básica.

## **THE USE OF THE GAME RPG AS A PEDAGOGICAL STRATEGY TO TEACH OF FINANCIAL EDUCATION IN THE BASIC TEACHING**

**Abstract:** The objective of this work is to propose an activity using the Rolling Play Game (RPG) to work on Financial Education with the students of Basic Education. The proposal was based on some of the skills present in the Base Nacional Comum Curricular (BNCC) like, for example, the valorization of diversity of knowledge and cultural experience, in addition to responsibility and autonomy. The current scenery has been the propellant that led to the choice of the thematic because many people in Brazil are having financial difficulties with that COVID-19 pandemic. RPG is a game that the narrator creates a narrative with problem situations so the player, throughout history, can develop with autonomy your logical thinking and critique according to the proposed challenges.

**Keywords:** Financial Education; RPG; Basic Education.

### **Introdução**

A situação econômica e financeira das famílias brasileiras atualmente é um dos grandes desafios a serem vencidos, posto que diariamente somos interpelados por notícias que mostram que a nossa população se encontra endividada devido a fatores como, por exemplo,



---

“Por uma Matemática verdadeiramente lúdica”  
III ELEM - 30 de agosto a 01 de setembro de 2021

os juros altos dos cartões de créditos e a crise causada pela pandemia de COVID-19. Baseado em dados atuais do IBGE<sup>1</sup>, a taxa de desemprego foi agravada devido a essa situação pandêmica ou a tomada de decisões equivocadas. Nesse sentido, entende-se que a Educação Financeira pode favorecer o desenvolvimento da criatividade, senso crítico e tomada de decisões proporcionando uma melhor qualidade de vida para a população.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) - documento de caráter educacional normativo - traz orientações sobre Educação Financeira por meio das competências a serem desenvolvidas, além dos conteúdos, conceitos e temáticas que devem ser trabalhados nas escolas. Ainda neste documento, observa-se a indicação de que os estudantes necessitam ter competências para resolver os problemas que surgirão diariamente em suas vidas, de forma a futuramente, ter autonomia para avaliar e tomar decisões (BRASIL, 2018).

Assim, partindo das orientações da BNCC, da utilização do lúdico e da contextualização na prática pedagógica, optou-se por propor uma atividade com o jogo conhecido por RPG, que vem da abreviação do termo escrito em inglês *Role Playing Game* em que os jogadores criam seus personagens fictícios e, por meio deles, interagem com outros jogadores em um cenário descrito por um narrador. Nesta proposta, defende-se a utilização do RPG como recurso pedagógico para trabalhar a Educação Financeira, uma vez que favorece a contextualização, podendo ser adaptada para um cenário real ou imaginário. Nesse sentido, este trabalho tem por objetivo propor uma atividade utilizando o RPG, para trabalhar a Educação Financeira com estudantes da Educação Básica.

### **A Educação Financeira e o Jogo de RPG**

Em relação à situação econômica da população brasileira, percebe-se atualmente um quadro financeiro preocupante. Muitos desses problemas ocorrem por conta da situação pandêmica em que se encontra nosso país e a tomada de decisões inadequadas, podendo gerar dívidas e *stress*. Todavia, essas situações poderiam ser amenizadas, ou até mesmo evitadas, adotando-se estratégias que permitam melhor controle financeiro por parte da população. Conforme a Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico - OCDE (2004, p.223):

---

<sup>1</sup> IBGE. Desemprego. <https://www.ibge.gov.br/explica/desemprego.php>. Acesso em: 01 jun. 2021.



---

“Por uma Matemática verdadeiramente lúdica”  
III ELEM - 30 de agosto a 01 de setembro de 2021

A Educação Financeira sempre foi importante aos consumidores, para auxiliá-los a orçar e gerir a sua renda, a poupar e investir, e a evitar que se tornem vítimas de fraudes. No entanto, sua crescente relevância nos últimos anos vem ocorrendo em decorrência do desenvolvimento dos mercados financeiros, e das mudanças demográficas, econômicas e políticas.

No que se refere ao campo educacional, a BNCC destaca que é crescente a importância da Educação Financeira, sendo apresentada em diferentes etapas de ensino. Ademais, dentre as dez competências citadas no documento está a valorização da diversidade de saberes e vivências culturais e a responsabilidade e autonomia (BRASIL, 2018). Assim, é importante o professor buscar formas de desenvolver suas aulas de modo a estimular os alunos. Uma das inúmeras possibilidades envolve as atividades lúdicas. Nesse contexto propõe-se abordar a Educação Financeira a partir do jogo de RPG. Entende-se que por meio desse jogo é possível explorar diversos conteúdos, além do raciocínio lógico e crítico na tomada de decisões.

Ximenes, Amaral e Brandão (2014, p. 4) destacam ainda que:

[...] o RPG nada mais é do que uma contação de histórias coletivamente, em que cada participante contribui com uma parte do conto, a partir das experiências vividas por seu personagem. Em uma sessão de RPG, um dos jogadores fica incumbido de pensar e verbalizar uma determinada situação na qual possam ser inseridos os personagens dos jogadores restantes com a finalidade de resolver uma determinada situação-problema que surgiu a partir da história contada pelo primeiro jogador (que no RPG é chamado de mestre do jogo).

No RPG, a intenção é que o estudante desenvolva o seu pensamento lógico e crítico, conforme vão surgindo os desafios propostos na narrativa. Em uma atividade em sala de aula, o professor poderá ser aquele que narra a história, enquanto os estudantes são os jogadores que buscam responder os desafios propostos na forma de situação-problemas. Nesse sentido, Amaral (2013, p.13) salienta que:

Enquanto na maioria dos RPGs comuns se baseiam, principalmente, em combates (imaginários) entre os personagens do Mestre, o RPG pedagógico prioriza a solução de situações-problema a partir do uso de conceitos científicos ou apresenta um cenário no qual se possam fazer comparações com conteúdos estudados.



---

“Por uma Matemática verdadeiramente lúdica”  
III ELEM - 30 de agosto a 01 de setembro de 2021

Além disso Marcatto (1996, p.35) salienta que:

O RPG não é competitivo. A diversão não está em vencer ou derrotar os outros jogadores, mas utilizar a inteligência e a imaginação para cooperação com demais participantes, buscar alternativas que permitam encontrar melhores respostas para as situações propostas pela aventura. É um exercício de diálogo, de decisão em grupo, de consenso.

No momento em que o aluno vai participando e interagindo nesse tipo de jogo, é possibilitado a reflexão sobre situações diversas envolvendo questões financeiras. Conforme as situações-problemas vão surgindo na narrativa, de forma a explorar a imaginação e a criatividade do estudante, o aluno é preparado para os desafios futuros de sua vida. Dessa forma, Becker defende que:

[...] a escola torne-se um lugar significativo para o aluno. Lembrando sempre que a criança e o adolescente não deixam de fazer coisas por serem difíceis, mas por não terem sentido. E o professor tornar-se-á um bom educador, apreciado pelos alunos, na medida em que deixar de fazer coisas que para ele mesmo não têm sentido (BECKER, 2003, p. 23).

As situações-problema surgem no jogo a partir da criatividade do professor, ao prepará-las juntamente com a criação da história, com o intuito de abordar o conteúdo ou conceito que pretende trabalhar com os alunos. No caso da Educação Financeira ser o tema escolhido, cabe ao professor criar desafios que envolvam questões na área financeira, buscando contemplar o aspecto lúdico, uma vez que segundo Santos (2002, p.12) “[...] o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.”.

O essencial do jogo RPG na Educação Financeira é desenvolver a imaginação ao mesmo tempo que o estudante constrói conhecimentos acerca dos conteúdos financeiros imbricados na proposta que se quer aplicar. É por meio desta imersão que os estudantes se sentem acolhidos por todos os demais colegas e interagem em grupos para conseguir solucionar os problemas apresentados.

Quando uma proposta pedagógica tem um sentido prático ou contextual e os estudantes encontram significados no que estão estudando, os conceitos são compreendidos



---

“Por uma Matemática verdadeiramente lúdica”  
III ELEM - 30 de agosto a 01 de setembro de 2021

com mais facilidade. Assim, o jogo de RPG pode apresentar-se como um meio para trabalhar a Educação Financeira, entretanto, é importante destacar que “[...] qualquer jogo pode ser utilizado quando o objetivo é propor atividades que favorecem a aquisição de conhecimento. A questão não está no material, mas no modo que como ele é explorado.” (MACEDO, PETTY, PASSOS, 2000, p. 24). Dessa forma, para desenvolver uma proposta com o jogo de RPG com caráter pedagógico, deve-se ter um objetivo educacional claro para que o aluno consiga alcançar a aprendizagem.

### **A atividade proposta**

A proposta apresentada nesse artigo foi planejada para ser desenvolvida com estudantes do Ensino Básico, tanto nos anos finais do Ensino Fundamental quanto no Ensino Médio, visto que a Educação Financeira pode ser trabalhada com os alunos em todas essas etapas de ensino. Diante dessa ideia, optou-se pelo uso do jogo de RPG como recurso pedagógico com o intuito de atender à BNCC.

Esta atividade pode ser desenvolvida inter/multidisciplinarmente — contemplando uma ou mais áreas do conhecimento — de forma cooperativa entre os estudantes e busca viabilizar a capacidade de gerenciar suas escolhas em relação a situações que se assemelham ao cotidiano, referentes a gastos e ganhos; e que também incentive uma proposta que não valorize um vencedor ou perdedor, pois é uma história fictícia contada por alguém, na qual todos precisam se unir para conseguir chegar a um objetivo em comum.

Propõe-se uma atividade a ser narrada pelo professor para a turma, em que esse é denominado narrador e os alunos têm a liberdade para dizer o que seus personagens irão fazer no decorrer da história. Ao propor um jogo de RPG, objetiva-se criar uma história fictícia que vai se construindo a partir da imaginação e escolhas do professor e dos alunos. Ao final é feito um debate sobre as escolhas de cada um, ao resolver os desafios propostos, nesse caso, em relação à Educação Financeira com o intuito de construir conhecimentos a partir de um trabalho coletivo, contemplando a diversidade de saberes, a autonomia a responsabilidade e o exercício da tomada de decisões.

A seguir é apresentada uma narrativa que pode ser desenvolvida em sala de aula, entretanto não se caracteriza como um modelo fixo a ser seguido, pois a mesma proposta pode ter diferentes desenvolvimentos e finalizações, dependendo da criatividade do professor e das



“Por uma Matemática verdadeiramente lúdica”  
III ELEM - 30 de agosto a 01 de setembro de 2021

escolhas dos alunos. O narrador/professor<sup>2</sup> começa introduzindo a narrativa de modo a apresentar o objetivo principal e despertar o interesse dos alunos para interagirem na história. As situações que surgem no decorrer da narrativa podem ser introduzidas em meio a outras, não necessariamente referentes à Educação Financeira, favorecendo a interação entre os alunos.

**A narrativa “Passeio ao parque temático Finance World”**

Professor/narrador: “Todos vocês residem em Finópolis e são estudantes do último ano do Ensino Fundamental (ou Ensino Médio) da Escola Finance. Estão planejando levantar fundos para realizarem uma viagem a um parque temático chamado ‘Finance World’, já que não possuem condições de arcar com as despesas. Ao iniciar o ano letivo, qual a primeira iniciativa que vocês pretendem tomar para arrecadar fundos para alcançarem esse objetivo, sabendo que existem cinco pacotes de viagem disponíveis para escolherem, conforme descrito no panfleto ‘Pacotes de Viagem’<sup>3</sup>?”

Quadro 1: Pacotes de viagens disponíveis.

Panfleto - Pacotes de Viagem

Pacotes de viagens disponíveis:

**Pacote 1** ⇒ 2 Diárias com direito a: passaporte ao parque Finance World (2 dias) + Hotel (2 noites). Tudo isso por R\$ 200,00 por pessoa;

**Pacote 2** ⇒ 3 Diárias com direito a: passaporte Finance World (3 dia) + Hotel (3 noites). Tudo isso por R\$ 280,00 por pessoa;

**Pacote 3** ⇒ 3 Diárias com direito a: passaporte Finance World (3 dia) + Hotel (3 noites) + Ingresso ao Teatro de Marionetes + Ingresso Museu de robótica + Ingresso Parque Aquático + Ingresso ao Parque de Diversões. Tudo isso por R\$ 370,00 por pessoa;

**Pacote 4** ⇒ 4 Diárias com direito a: passaporte Finance World (4 dias) + Hotel (4

<sup>2</sup> Professor/narrador é entendido, nesse texto, como o professor da turma que narra a história fictícia.

<sup>3</sup> Cada aluno receberá um panfleto ‘Pacotes de Viagem’.



“Por uma Matemática verdadeiramente lúdica”  
III ELEM - 30 de agosto a 01 de setembro de 2021

noites) + Ingresso ao Teatro de Marionetes + Ingresso Museu de robótica + Ingresso Parque Aquático + Ingresso ao Parque de Diversões. Tudo isso por R\$ 430,00 por pessoa;

**Pacote 5** ⇒ 5 Diárias com direito a: passaporte Finance World (4 dias) + Hotel (5 noites) + Ingresso ao Teatro de Marionetes + Ingresso Museu de robótica + Ingresso Parque Aquático + Ingresso ao Parque de Diversões + 1 dia livre. Tudo isso por R\$ 520,00 por pessoa.

Todos os pacotes incluem o deslocamento entre Finópolis e o parque temático Finance World e, também, entre o hotel e o parque temático Finance World.

Fonte: os autores.

Com base no panfleto Pacotes de Viagem, que pode ser observado no Quadro 1, os estudantes irão escolher um pacote de viagem único e assim identificar quanto de dinheiro é necessário ser arrecadado para alcançar o objetivo. Tal objetivo pode ser mudado durante o jogo conforme vão sendo tomadas as decisões sobre a arrecadação de recursos. Os alunos devem avaliar o dinheiro arrecadado, o pacote que pode ser comprado e, também, levar em consideração custos com alimentação e outras necessidades que julgarem necessárias.

Professor/narrador: “Vocês precisarão se alimentar durante o passeio, por isso verifiquem o custo da alimentação no panfleto ‘Alimentação’<sup>4</sup>. Não esqueçam que a alimentação depende do pacote escolhido.”

<sup>4</sup> Cada aluno receberá um panfleto ‘Alimentação’.



“Por uma Matemática verdadeiramente lúdica”  
III ELEM - 30 de agosto a 01 de setembro de 2021

Quadro 2: Custos referentes à alimentação.

Panfleto - Alimentação

Valores individuais por refeição:

- Refeição (almoço ou janta) básica: R\$ 25,00; (ala minuta)
- Refeição (almoço ou janta) reforçada: R\$ 34,00;(buffet)
- Refeição (almoço ou janta) Luxo: R\$ 50,00; (Churrasco + buffet)
- Lanches básico: R\$ 10,00 (2 misto quente + 1 café) ;
- Lanches sofisticado: R\$ 16,00 (1 cachorro-quente + 1 copo de 200mL de suco/refrigerante);
- Lanches luxo: R\$ 22,00 (2 hambúrgueres + 1 fatia de bolo + 1 copo de 200mL de suco/refrigerante);
- Bebidas em geral (300mL): R\$ 5,00.

Fonte: os autores.

Conforme é entregue o panfleto referente a alimentação, descrito no Quadro 2, os alunos interagem e o professor/narrador segue a narrativa, encaixando novos elementos no cenário imaginário. Os alunos, na sequência, passam a pensar em estratégias para arrecadar a quantia necessária para alcançar o objetivo pretendido. O professor, caso entenda adequado, poderá apresentar alguma forma de arrecadação de fundos, entretanto ficará a critério dos alunos escolherem se esta é viável para a arrecadação.

Nessa proposta, a título de exemplo, considerou-se o bingo beneficente como uma situação hipotética, escolhida pelos alunos. Os recursos iniciais para organizar o bingo serão fornecidos pela família dos alunos. A quantia recebida por cada aluno será definida usando um dado de seis faces numerado de 1 à 6. Cada estudante vai lançar o dado uma vez. O número obtido, ao lançar o dado, deve ser multiplicado por dez e representará a quantia em reais (R\$) que o aluno receberá de sua família.

Ao escolher o bingo como evento de arrecadação, podem surgir ideias para sua organização como:





---

“Por uma Matemática verdadeiramente lúdica”  
III ELEM - 30 de agosto a 01 de setembro de 2021

- 1) Quanto objetos serão arrecadados para premiação do bingo?;
- 2) Venda de cartelas;
- 3) Vendas de fatias de bolo e chá;
- 4) Rifas (de um ou mais objetos arrecadados);

A quantidade de objetos arrecadados para a premiação será definida por meio do lançamento de dados. Cada aluno irá lançar, uma única vez, dois dados de seis faces, numeradas de um até seis. A soma dos valores obtidos nos lançamentos define o número de objetos que serão considerados como premiação. A venda de cartelas será a primeira tarefa realizada, portanto na sequência precisarão decidir sobre:

- A quantidade de cartelas a ser confeccionada, considerando o número estimado de participantes e o número de rodadas;
- O preço de custo de cada cartela, levando em conta os recursos que possuem;
- O preço de venda de cada cartela.

O número de cartelas vendidas também será obtido por meio do lançamento de dados e ocorrerá de forma semelhante ao caso da premiação, porém cada aluno lançará três dados. A soma dos valores obtidos em cada lançamento define o número de cartelas vendidas por cada aluno. O número total de cartelas vendidas pela turma será a soma das cartelas vendidas pelos alunos. Uma vez definida a premiação e o número de cartelas vendidas, o professor segue com a seguinte narrativa:

Professor/narrador: “Para ampliar a arrecadação de recursos, vocês podem optar por vender fatias de bolo acompanhadas de xícaras de chá, durante o bingo. Caso escolham essa opção, devem ir ao supermercado para comprar os ingredientes necessários para fazer o bolo. Um bolo de 30 fatias é preparado com os ingredientes descritos no panfleto ‘Ingredientes do Bolo’<sup>5</sup>.”

### Quadro 3: Ingredientes do Bolo.

---

<sup>5</sup> Cada aluno receberá um panfleto ‘Ingredientes do Bolo’.



“Por uma Matemática verdadeiramente lúdica”  
III ELEM - 30 de agosto a 01 de setembro de 2021

Panfleto - Ingredientes do Bolo

- 4 xícaras de farinha;
- 4 ovos;
- 2 xícaras de leite;
- 200 gramas de margarina;
- 1 pacote pequeno de fermento em pó;
- 2 xícaras de açúcar;
- 2 xícaras de chocolate em pó;
- 1 caixa de leite condensado.

Fonte: os autores.

Após escolher vender bolo acompanhado de chá no bingo, o professor/narrador segue a narrativa.

Professor/narrador: “Vocês chegam no supermercado e encontram os produtos, com os respectivos valores, de acordo com o panfleto ‘Preço dos ingredientes do bolo’<sup>6</sup>. O bolo será feito pela família de um dos alunos da turma, que fornecerá, gratuitamente, o gás para assá-lo. As demais famílias se prontificaram a doar o chá, já pronto para o consumo, bem como as embalagens necessárias para servir tanto o bolo, quanto o chá.”.

Quadro 4: Preço dos ingredientes do bolo.

Panfleto - Preço dos ingredientes do bolo

Supermercado			
Mercadoria	Valor	Mercadoria	Valor
1Kg. de farinha (equivale a 6 xícaras)	R\$ 3,36	200 gr. Margarina	R\$ 2,50
1 caixa de leite (equivale a 6 xícaras)	R\$ 3,50	1 pacote de fermento (10g)	R\$ 1,69
400 gr. de chocolate em pó (4 xícaras)	R\$ 10,00	6 ovos	R\$ 4,00
1 caixa de leite condensado	R\$ 5,00	1 Kg. Açúcar	R\$ 3,49

Fonte: Os autores

<sup>6</sup> Cada aluno receberá um panfleto ‘Preço dos ingredientes do bolo’.



---

“Por uma Matemática verdadeiramente lúdica”  
III ELEM - 30 de agosto a 01 de setembro de 2021

Os alunos comprarão os ingredientes para fazer o(s) bolo(s). Para isso devem decidir quantos bolos serão produzidos, lembrando que cada receita de bolo equivale a 30 fatias. De acordo com o número estimado de pessoas que irão participar do bingo e do valor arrecadado na venda das cartelas, com base nos Quadros 3 e 4, os estudantes terão que decidir a quantidade de bolo e chá que deve ser produzida. Assim, observando os itens necessários para produzir o(s) bolo(s) e os respectivos valores, o professor pode explorar as seguintes questões:

- Qual o custo para fazer um bolo?;
- Qual o valor do custo de uma fatia de bolo?;
- Qual o lucro entende-se ser adequado?;
- Se vender todas as fatias de bolo produzidas, qual será o lucro?;
- Qual o risco do valor arrecadado na venda de bolo não cobrir os custos? É interessante fazer bolo para vender?;

Após a produção do(s) bolo(s), a narrativa segue com elementos que permitam imaginar o bingo acontecendo. A quantidade de fatias vendida de cada bolo será obtida a partir do lançamento de seis dados com faces numeradas de um até seis. A soma dos números que foram obtidos no lançamento dos seis dados representa o número de fatias vendidas daquele bolo. Caso o número obtido na soma seja maior que 30 (número de fatias em cada bolo) significa que as 30 fatias foram vendidas, ou seja, todo o bolo foi vendido. Esse processo será repetido de acordo com a quantidade de bolo produzida. Na sequência o professor pode complementar com algumas indagações, como por exemplo: foi vendido todo(s) o(s) bolo(s) produzido(s)? Quantas fatias não foram vendidas?

Ao término do Bingo Beneficente, os estudantes, com a posse do valor arrecadado, verificam se conseguiram o valor necessário para realizar o passeio. Provavelmente, o valor arrecadado não seja suficiente, mesmo fazendo a escolha pelo pacote de mais de baixo custo. Portanto, o jogo deve seguir em uma outra aula, com a narrativa contemplando novos eventos como, por exemplo, um outro bingo, rifas, quermesse, entre outros.

### Considerações

Entende-se que abordar a Educação Financeira na Educação Básica a partir de uma proposta contextualizada, em um momento em que parte da população sofre com as



---

“Por uma Matemática verdadeiramente lúdica”  
III ELEM - 30 de agosto a 01 de setembro de 2021

consequências de uma situação econômica delicada, principalmente em razão da pandemia de COVID-19, pode contribuir na formação dos estudantes refletindo na tomada de decisões econômicas em seu cotidiano.

O jogo de RPG favorece o pensamento lógico e crítico do estudante ao ser utilizado para o desenvolvimento de situações-problemas referentes à Educação Financeira. Dessa forma, entende-se que o aluno, após mergulhar na história, poderá desenvolver autonomia, enquanto interage com os colegas, ao explorar sua imaginação durante a narrativa, que busca contemplar o cotidiano de cada jogador. Nesse sentido, acredita-se que a atividade proposta neste trabalho pode tornar-se um recurso pedagógico, com potencial para trabalhar algumas competências apresentadas pela BNCC, mais precisamente, sobre a Educação Financeira, a qual, cada vez mais vem ganhando espaço na educação.

### Referências

AMARAL, R. **RPG na escola: Aventuras Pedagógicas**. Recife: Universitária da UFPE, 2013, p.159.

BECKER, F. **A origem do conhecimento e a aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

MACEDO, L. de; PETTY, A. L. A.; PASSOS, N. C. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

MARCATTO, A. **Saindo do Quadro: Uma Metodologia Educacional Lúdica e Participativa baseada no Role Playing Game**. São Paulo: Exata Comunicação e Serviços S/C LTDA. 1996

Organização de Cooperação e de Desenvolvimento Econômico (OCDE). **Recommendation on Principles and Good Practices for Financial Education and Awareness: Recommendation of the Council**. Paris, 2005. Disponível em: <<https://www.oecd.org/finance/financial-education/35108560.pdf>>. Acesso em: 01 jun. 2021.

SANTOS, Santa Marli Pires. **O lúdico na formação do educador**. 6ª ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

XIMENES, L. M. S.; AMARAL, R. R.; BRANDÃO, M. M. R. T. **Clube do RPG – o lúdico na formação de valores**. In: I Colóquio Luso-Afro-Brasileiro sobre questões curriculares. Universidade do Minho, Braga, Portugal, 2014. Anais eletrônicos. Disponível em: <<https://rpgnaescola.com.br/data/documents/artigo-clube-do-RPG.pdf>>. Acesso em: 01 jun. 2021.