

O Uso de Jogos na Educação Financeira: Uma Revisão Sistemática

Samiya H. K. Andrade¹, Karin Satie Komati¹,
Emmanuel Marques Silva^{1,2}, Patricia Maria Bortolon²

¹Coordenação de Informática – Instituto Federal do Espírito Santo (IFES)
Av. dos Sabiás, 330 – 29.166-630 – Serra – ES – Brasil

²Programa de Pós-graduação em Ciências Contábeis (PPGCON) – UFES
Av. Fernando Ferrari, 514 – 29.075-910 – Vitória – ES – Brasil

shkomatiandrade@gmail.com, kkomati@ifes.edu.br

emmanuel.silva@ifes.edu.br, p.m.bortolon@gmail.com

Abstract. *This article presents a systematic literature review on the use of digital games in financial education, based on the PRISMA 2020 protocol and conducted in the Web of Science database for the period 2005–2025. The investigation aimed to identify the pedagogical benefits and the challenges associated with implementing games in this context. The results indicate that games can be effective tools in the teaching and learning process, especially when integrated with active learning methodologies and supported by pedagogical mediation. However, challenges such as teacher training, resource constraints, and measuring behavioral impacts still hinder their widespread adoption.*

Resumo. *Este artigo apresenta uma revisão sistemática da literatura sobre o uso de jogos digitais na educação financeira, com base no protocolo PRISMA 2020 na base Web of Science no período de 2005 a 2025. A investigação teve como objetivo identificar os benefícios pedagógicos e os desafios associados à implementação de jogos nesse contexto. Os resultados indicam que os jogos podem ser ferramentas eficazes no processo de ensino-aprendizagem, especialmente quando integrados a metodologias ativas e acompanhados por mediação pedagógica. No entanto, desafios como a formação docente, a limitação de recursos e a mensuração de impactos comportamentais ainda dificultam sua ampla adoção.*

1. Introdução

O endividamento é uma realidade enfrentada por muitas pessoas, resultado de uma combinação de fatores econômicos, sociais e comportamentais [Campêlo 2023]. Em geral, o processo de endividamento começa com pequenos compromissos financeiros que, ao longo do tempo, se acumulam devido à falta de planejamento, consumo impulsivo, imprevistos financeiros ou dificuldade em lidar com taxas de juros elevadas. O fácil acesso ao crédito, especialmente por meio de cartões, empréstimos e financiamentos, também contribui para que os consumidores gastem além de sua capacidade de pagamento. Sem um controle efetivo das finanças pessoais, muitas vezes o que começa como uma dívida pontual transforma-se em um ciclo contínuo de inadimplência e renegociação [de Souza Tuma and de Oliveira 2023].

A educação financeira oferece às pessoas o conhecimento necessário para tomar decisões mais conscientes sobre o uso do dinheiro [Pabis and Hocayen-da Silva 2022]. Ao entender conceitos como orçamento, juros, crédito e planejamento, é possível organizar melhor as finanças, evitar gastos desnecessários e se preparar para situações imprevistas. Esse tipo de educação também contribui para o desenvolvimento de hábitos mais responsáveis de consumo, ajudando a controlar impulsos e a manter o foco em objetivos de médio e longo prazo. Dessa forma, a educação financeira se torna uma aliada importante na construção de uma vida econômica mais equilibrada e segura [Domingos 2022].

No Brasil, a educação financeira começou a ganhar relevância a partir do início dos anos 2000, devido ao crescimento do consumo via crédito, ao aumento do endividamento das famílias e à necessidade de inclusão financeira da população [Corrêa and Matos 2025]. Atualmente, é reconhecida como uma ferramenta para a promoção da cidadania, da inclusão econômica e da estabilidade financeira das famílias, e os avanços das últimas décadas representam um passo importante para a construção de uma sociedade mais consciente financeiramente [Lazaretti Jr et al. 2024].

Com o avanço das tecnologias e das metodologias ativas de ensino, os jogos digitais têm sido empregados como recurso didático para a aprendizagem de conceitos em diferentes áreas, por meio de propostas interativas que incorporam elementos lúdicos [Costa 2023]. Jogos são sistemas estruturados por regras, objetivos e desafios, concebidos para proporcionar experiências completas de interação. Quando utilizados em contextos educacionais, contribuem para a aprendizagem por meio da resolução de problemas e da exploração de cenários simulados. No âmbito da educação financeira, a adoção de jogos digitais constitui um campo de investigação sobre sua efetividade no desenvolvimento de competências específicas [Vêncio et al. 2024].

Propõe-se, neste estudo, a realização de uma revisão sistemática com base no protocolo PRISMA 2020 (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) [Page et al. 2023]. Esse tipo de investigação visa identificar, analisar e sintetizar, de forma rigorosa e estruturada, os estudos publicados sobre um determinado tema ou questão de pesquisa [Oliveira et al. 2025]. O objetivo é revisar a literatura sobre o uso de jogos na educação financeira, a partir da análise de artigos acadêmicos publicados entre 2005 e 2025. Busca-se identificar padrões, metodologias e resultados relacionados à utilização de jogos no processo de ensino, além de examinar sua aplicabilidade nesse contexto. Espera-se, assim, fornecer uma visão sistematizada das práticas existentes, das direções emergentes dessa abordagem pedagógica.

2. Referencial Teórico

O PRISMA foi desenvolvido em 2009 como uma atualização da declaração QUOROM (Quality of Reporting of Meta-analyses), com o objetivo de melhorar a qualidade e a transparência na elaboração e publicação de revisões sistemáticas e meta-análises [Page et al. 2023]. Essa necessidade surgiu diante do crescimento da produção científica baseada em evidências e da constatação de que muitos estudos não relatavam de forma clara os métodos utilizados, comprometendo sua reprodutibilidade e utilidade na tomada de decisão clínica e científica [Liberati et al. 2009].

A diretriz PRISMA funciona como um *checklist* composto por itens que orientam os autores a relatar de maneira detalhada e padronizada todas as etapas da revisão

sistemática, desde a formulação da pergunta de pesquisa, critérios de elegibilidade, estratégias de busca, seleção de estudos, extração e análise dos dados, até a apresentação dos resultados e discussão. A transparência promovida pelo PRISMA facilita a avaliação crítica do estudo, permite sua replicação e contribui para a confiança nas evidências sintetizadas [Page et al. 2022].

3. Trabalhos Correlatos

O artigo de [Torrens et al. 2021] apresenta os resultados de um Mapeamento Sistemático da Literatura que investiga como os jogos sérios são desenvolvidos para o ensino de educação financeira. A pesquisa foi motivada pela crescente importância da educação financeira, que se tornou um tema obrigatório nas escolas brasileiras conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), e pelo reconhecimento dos jogos sérios como ferramentas eficazes para a aquisição de conhecimento, desenvolvimento de habilidades e mudança de comportamento. O mapeamento sistemático, baseado na metodologia de Kitchenham e Charters [Kitchenham and Charters 2007], analisou artigos publicados em periódicos e anais de eventos desde 2015. A busca foi realizada nas bases ACM Digital, IEEE Xplorer, ISI Web Science, ScienceDirect Scopus e SpringerLink. Dos 516 trabalhos inicialmente identificados, 9 foram selecionados como estudos primários para análise aprofundada.

Os resultados mostram que a maioria dos jogos sérios desenvolvidos para educação financeira são do tipo simulação, voltados para o público entre 12 e 18 anos. Os temas mais abordados incluem consumo consciente, controle de receitas e despesas, e investimentos, enquanto o planejamento orçamentário é menos explorado. As tecnologias de desenvolvimento predominantes são para plataformas *web/mobile*, utilizando HTML, JavaScript, Java/Web, JSF, CSS e JQuery. O estudo destaca que o uso de técnicas de Inteligência Artificial ainda é pouco aplicado, mas oferece uma oportunidade de exploração para tornar os jogos mais envolventes e desafiadores, por exemplo, através de NPCs que orientem o jogador. Além disso, o mapeamento identificou tendências e oportunidades, como a inserção de recursos *multiplayer*, *design* de níveis para maior desafio, e a inclusão do papel do professor no desenvolvimento dos jogos para acompanhar o progresso dos alunos e garantir que a educação financeira seja trabalhada de forma transversal e pedagógica eficaz.

4. Metodologia

4.1. Perguntas de Pesquisa

Para atingir o objetivo desse estudo, foram elaboradas as seguintes perguntas:

- Pergunta 1: Quais são os benefícios pedagógicos do uso de simulações e jogos na educação econômica?
- Pergunta 2: Quais são os desafios da implementação da educação financeira baseada em jogos?

4.2. Estratégia de Busca

A pesquisa foi conduzida no dia 25 de junho de 2025, utilizando a base de dados *Web of Science*¹. No sistema de busca da plataforma, realizou-se uma consulta combinando

¹<https://webofscience.help.clarivate.com/pt-br/Content/home.htm>

palavras-chave que poderiam estar presentes no título, no resumo ou nas palavras-chave definidas pelo autor, conforme descrito a seguir:

game and (“financial education” or “financial course” or “financial literacy” or “money management education” or “finance education” or “financial training” or “economic education”)*

A combinação teve como objetivo identificar todos os registros que contivessem variações da palavra *game*, associadas a diferentes expressões relacionadas à educação financeira (*financial education*, *financial course*, *financial literacy*, *money management education*, *finance education*, *financial training* ou *economic education*), resultando em um total de 327 trabalhos recuperados.

4.3. Critérios de Seleção

Os trabalhos foram posteriormente filtrados conforme os seguintes critérios (a) Idioma: português e inglês; (b) Tipo de documento: artigo; e (c) Acesso: apenas artigos de acesso aberto. Após a aplicação dos filtros, foram selecionados 56 artigos. Excluíram-se 9 por não serem do idioma, 78 em razão de não serem artigos e 184 por não se tratarem de publicações em acesso aberto (*open access*).” Todos os registros foram exportados em formato BibTeX, utilizado para o armazenamento de informações bibliográficas em LaTeX, e posteriormente analisados no Bibliometrix², que adota o fluxo metodológico conhecido como *Science Mapping Workflow* [Derviş 2019].

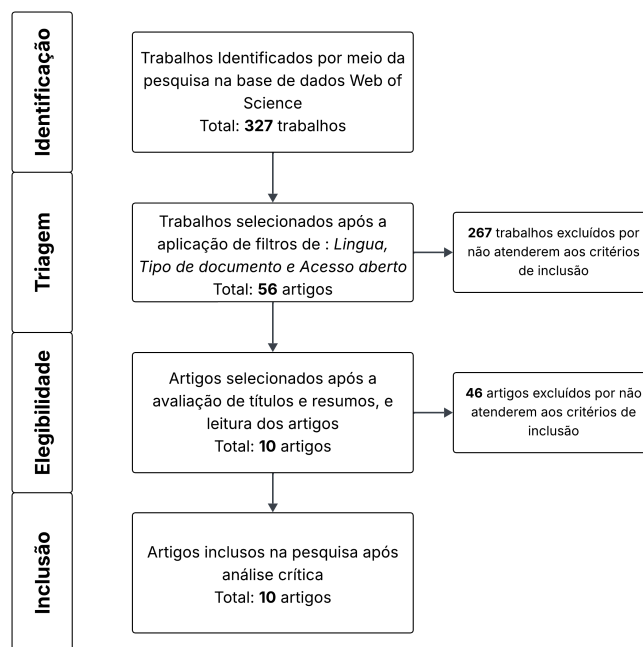


Figura 1. Representação esquemática dos métodos de identificação, triagem, elegibilidade e inclusão de trabalhos na revisão

Dos 56 artigos inicialmente selecionados, foram analisados os títulos e resumos, sendo incluídos apenas aqueles que tratavam do uso de jogos digitais aplicados à

²<https://www.bibliometrix.org/home/>

educação. Esse critério resultou na seleção de 10 artigos, que serão discutidos ao longo deste trabalho. A Figura 1 sumariza o passo-a-passo realizado.

5. Análise e Discussão de Resultados

Nesta seção, realizamos uma análise geral dos artigos selecionados, considerando aspectos como ano de publicação, número de citações e relevância percebida na literatura. Ao final, discutiremos como esses dados se relacionam com as perguntas da pesquisa, destacando padrões e tendências relevantes.

Os 10 artigos analisados foram publicados entre 2005 e 2025, distribuídos em 8 diferentes periódicos. No total, participaram 31 autores, com uma média de 3,1 coautores por artigo. Observa-se ainda que 10% das publicações resultam de colaborações internacionais. A idade média dos documentos é de 5,5 anos, e cada artigo apresenta, em média, 5,2 citações. No conjunto dos trabalhos, foram contabilizadas 423 referências bibliográficas. A Figura 2 resume essas informações gerais sobre os dados analisados.



Figura 2. Principais informações dos dados analisados

Paper	Total Citations
HERMENS A, 2009, EDUC TRAIN	17
JASKARI MM, 2023, J MARKET EDUC	10
WOLTJER GB, 2005, J ECON EDUC	7
KALMI P, 2022, J ECON EDUC	5
RODRIGUEZ-RAGA S, 2022, J BEHAV EXP FINANC	5
NOR B, 2022, INT J INSTR	4
CARATTINI S, 2020, J ECON EDUC	4
CANNISTRÀ M, 2024, J COMP ECON	0
MURUGIAH L, 2023, METHODSX	0
PLATZ L, 2025, EDUC SCI	0

Figura 3. Lista de artigos por ordem decrescente de citações.

A Figura 3 apresenta os artigos (sobrenome do primeiro autor, ano e periódico) na primeira coluna e a sua quantidade de citações na segunda coluna (em ordem decrescente). O artigo mais citado é o de Hermens e Clarke [Hermens and Clarke 2009], com 17 citações, seguido por Jaskari e Syrjälä [Jaskari and Syrjälä 2023], com 10. Em seguida, o artigo de Woltjer [Woltjer 2005], com 7 citações, e os trabalhos de Kalmi e Rahko [Kalmi and Rahko 2022], e de Rodriguez-Raga, e Martinez-Camelo [Rodriguez-Raga and Martinez-Camelo 2022], ambos com 5. Na sequência, os artigos de Nor et al. [Nor et al. 2022], e de Carattini et al. [Carattini et al. 2020] apresentam 4 citações cada. Por fim, os trabalhos de Cannistrà et al. [Cannistrà et al. 2024], Murugiah et al. [Murugiah et al. 2023], e Platz e Zauner [Platz and Zauner 2025], ainda não receberam citações. Todos os artigos tratam do uso de jogos digitais na educação financeira;

especificamente, o de Hermens e Clarke [Hermens and Clarke 2009] enfatiza motivações para jogar e elementos de gamificação.

Cabe destacar que o número de citações tende a se relacionar ao tempo de exposição do artigo na literatura, mas esse não é o único fator que influencia sua visibilidade. O trabalho mais citado, de Hermens et al. [Hermens and Clarke 2009], publicado em 2009, é o segundo mais antigo entre os selecionados, o que pode ter contribuído para o acúmulo de citações ao longo do tempo. No entanto, o artigo de Woltjer [Woltjer 2005], o mais antigo da amostra, apresenta apenas 7 citações, o que sugere que a relevância temática, a difusão do periódico e o impacto percebido do estudo também desempenham papéis relevantes. Por outro lado, trabalhos mais recentes, como o de Platz e Zauner [Platz and Zauner 2025], publicado em 2025, ainda não tiveram tempo suficiente para receber citações, o que é esperado dado o curto intervalo entre sua publicação e a análise. Assim, ao interpretar os dados de citação, é preciso considerar não apenas o contexto temporal, mas também outros fatores que afetam sua circulação e impacto acadêmico.

Entre os 10 artigos analisados, três foram publicados no periódico *Journal of Economic Education*, identificado na Figura 3 como J. ECON EDUC. Os demais sete artigos estão distribuídos em diferentes periódicos. No total, os 10 artigos somam 423 referências bibliográficas. A Figura 4 (esquerda) apresenta os dez periódicos mais citados nessas referências. Mais uma vez, destaca-se o *Journal of Economic Education* (J. ECON EDUC.) como o periódico com maior número de menções, totalizando 16 citações.



Figura 4. Fontes mais citadas (esquerda) e Nuvem de palavras (direita).

A nuvem de palavras apresentada na Figura 4 (direita) evidencia os termos mais recorrentes nos artigos analisados, fornecendo uma visão geral dos principais temas abordados nas publicações selecionadas. O termo “games” aparece em destaque, o que reforça a centralidade do uso de jogos nos estudos voltados à educação financeira. Outros termos relevantes como “education”, “literacy”, “economic literacy”, “knowledge” e “engagement” indicam a ênfase em processos educacionais, aprendizagem de conteúdos econômicos e envolvimento dos estudantes.

Além disso, palavras como “adolescents”, “young”, “family” e “gender” sugerem preocupações com aspectos sociodemográficos do público-alvo. Termos metodológicos como “randomized controlled-trial”, “coefficient alpha”, “empirical-evidence” e “meta-analysis” revelam a adoção de abordagens empíricas e quantitativas nas pesquisas. A presença de expressões como “badges”, “computer games”, “prompts” e “reflection” aponta para elementos específicos do *design* dos jogos e suas estratégias pedagógicas.

Em conjunto, a nuvem de palavras demonstra a diversidade de enfoques e metodologias que caracterizam a literatura analisada.

5.1. Pergunta 1: Quais são os benefícios pedagógicos do uso de simulações e jogos na educação econômica?

Segundo a literatura analisada neste artigo, o uso de jogos no processo de aprendizagem pode ser tão ou até mais eficaz do que métodos tradicionais. Os jogos integram as metodologias de aprendizagem ativa (*active learning*), que visam envolver os estudantes de forma participativa nas atividades em sala de aula, incentivando a reflexão sobre suas experiências [Hermens and Clarke 2009]. Esse modelo propõe um ciclo contínuo de vivência, reflexão, experimentação e nova vivência, estimulando o pensamento autônomo e a aprendizagem baseada na experiência.

No entanto, a análise dos artigos também aponta que a simples inserção de jogos no ambiente educacional não garante, por si só, resultados positivos. É fundamental considerar qual jogo está sendo utilizado e qual o público-alvo. Um jogo eficaz para estudantes do ensino fundamental, por exemplo, pode não apresentar o mesmo desempenho com alunos do ensino médio [Rodriguez-Raga and Martinez-Camelo 2022]. Isso nos leva a refletir com mais profundidade sobre os tipos de jogos e mecânicas que tendem a ser melhor avaliados e mais eficazes em cada contexto [Platz and Zauner 2025].

O artigo de Jaskari, Minna-Maarit, e Syrjälä, Henna [Jaskari and Syrjälä 2023] investigou as motivações que levam os estudantes a jogar. Foram identificadas quatro principais categorias: realização, socialização, competitividade e imersão. O estudo também analisou uma lista de elementos presentes em jogos, incluindo *storytelling*, embora esse último não tenha se destacado como um fator decisivo isolado.

Outra conclusão relevante é que os jogos, embora promissores, não devem ser utilizados de forma isolada. É possível sim aprender por meio de jogos, especialmente quando estes oferecem feedback adequado, permitindo que o jogador aprenda a partir de suas próprias descobertas [Woltjer 2005]. Contudo, a presença de um professor ou mediador continua sendo essencial, tanto para esclarecer dúvidas quanto para orientar o processo. Além disso, o uso complementar de materiais de apoio, como livros e sites, pode favorecer a aprendizagem autônoma [Murugiah et al. 2023]. Observou-se um aumento no interesse dos alunos pelo tema após a experiência com o jogo, o que reforça seu potencial como ferramenta de engajamento.

5.2. Pergunta 2: Quais são os desafios da implementação da educação financeira baseada em jogos?

Apesar dos diversos benefícios, a implementação da educação financeira baseada em jogos enfrenta uma série de desafios. Um primeiro aspecto refere-se ao preparo e à formação dos professores, que devem possuir conhecimento aprofundado sobre os temas relacionados à educação financeira, bem como domínio das abordagens pedagógicas fundamentadas em jogos [Carattini et al. 2020]. Esse processo exige, muitas vezes, um investimento inicial elevado em programas de formação continuada.

A mensuração do impacto comportamental também constitui uma dificuldade, principalmente no que se refere à avaliação de mudanças de longo prazo em práticas financeiras [Cannistrà et al. 2024]. Tal desafio é ainda mais pronunciado no caso de

crianças e adolescentes que, por ainda não tomarem decisões econômicas de forma autônoma, não permitem a observação direta de comportamentos financeiros concretos [Kalmi and Rahko 2022]. Além disso, a eficácia desses programas pode variar substancialmente conforme o país ou o contexto cultural em que são aplicados, em função das diferenças nos sistemas educacionais, nas condições socioeconômicas e nos níveis prévios de letramento financeiro da população-alvo.

Outro fator a ser considerado é a limitação quanto à generalização dos resultados de pesquisas existentes, já que muitos estudos concentram-se em faixas etárias específicas ou em regiões geográficas delimitadas, dificultando a extrapolação dos achados para outros contextos [Nor et al. 2022]. A ausência de incentivos significativos, como a vinculação do desempenho nos jogos a avaliações formais ou a recompensas pedagógicas, também pode reduzir o nível de engajamento e motivação dos estudantes.

Outra limitação identificada refere-se ao número restrito de estudos analisados e à limitada diversidade de fontes consultadas, uma vez que a revisão se baseou exclusivamente na base de dados *Web of Science*. Essa opção metodológica, embora assegure o acesso a publicações acadêmicas e facilite a filtragem devido a interface do site, pode ter introduzido vieses de seleção, restringindo a abrangência dos resultados e excluindo produções relevantes indexadas em outras bases, como Scopus, ERIC ou Scielo. Além disso, a predominância de estudos publicados em determinados contextos geográficos e linguísticos pode ter influenciado as conclusões, dificultando a generalização dos achados para realidades educacionais distintas.

6. Conclusão e Trabalhos Futuros

A revisão sistemática indica que jogos digitais podem ser eficazes no ensino de educação financeira, sobretudo quando articulados a metodologias ativas que promovem engajamento, reflexão e aprendizagem experiencial. A efetividade depende da escolha do jogo, do perfil dos estudantes e da mediação docente apoiada por materiais complementares. Quando bem aplicados, os jogos facilitam a compreensão de conceitos e aumentam o interesse pelo tema.

Há consenso quanto à capacidade desses recursos de motivar e elevar o engajamento discente; contudo, persistem divergências nos critérios de mensuração, nas ênfases atribuídas a diferentes dimensões da aprendizagem e na aplicabilidade em contextos socioculturais distintos. Tais diferenças apontam para a necessidade de maior consolidação teórica e metodológica — com métricas comparáveis e delineamentos de estudo mais consistentes — a fim de fortalecer a confiabilidade das evidências produzidas na área.

Como perspectivas para trabalhos futuros, recomenda-se aprofundar a investigação sobre os elementos de *design* de jogos que mais contribuem para a motivação e a aprendizagem significativa em diferentes faixas etárias e contextos culturais. Além disso, estudos empíricos de longo prazo que avaliem os efeitos comportamentais da educação financeira baseada em jogos podem fornecer evidências mais robustas sobre sua eficácia. Também seria relevante explorar o papel de tecnologias emergentes, como inteligência artificial e realidade aumentada, na personalização das experiências de aprendizagem em jogos educacionais.

Agradecimentos

Os professores do PPGCON agradecem à FAPES pelo projeto nº938/2023 do Edital Fapes No 28/2022 - Universal, que fomentou a bolsa de iniciação científica da Samiya Komati. A professora Komati agradece ao CNPq pela bolsa DT-2 (nº302726/2023-3) e pelo projeto nº407742/2022-0; e agradece à FAPES pelo projeto nº1023/2022 P:2022-8TZV6.

Referências

- Campêlo, M. A. (2023). Dívidas: fatores comportamentais e seus efeitos psicológicos. Disponível em: <https://www.gov.br/investidor/pt-br/penso-logo-invisto/dividas-fatores-comportamentais-e-seus-efeitos-psicologicos>. Acesso em 29 mar. 2025.
- Cannistrà, M., De Beckker, K., Agasisti, T., Amagir, A., Pöder, K., Vartiak, L., and De Witte, K. (2024). The impact of an online game-based financial education course: Multi-country experimental evidence. *Journal of Comparative Economics*, 52(4):825–847.
- Carattini, S., Fenichel, E. P., Gordan, A., and Gourley, P. (2020). For want of a chair: teaching price formation using a cap and trade game. *The Journal of Economic Education*, 51(1):52–66.
- Corrêa, L. F. C. and Matos, P. R. F. (2025). Educação financeira necessária para tomar decisões sólidas. *Brazilian Review of Finance*, 23:e202507–e202507.
- Costa, S. M. (2023). *Jogos virtuais no processo de ensino*, chapter 6, pages 95–110. RBF.
- de Souza Tuma, F. M. and de Oliveira, F. G. (2023). Consumismo e educação financeira: identificando algumas causas do superendividamento do consumidor brasileiro. *Revista Jurídica do Cesupa*, pages 95–122.
- Derviş, H. (2019). Bibliometric analysis using bibliometrix an r package. *Journal of scientometric research*, 8(3):156–160.
- Domingos, R. A. (2022). Educação financeira uma ciência comportamental. *RECIMA21-Revista Científica Multidisciplinar-ISSN 2675-6218*, 3(4):e341217–e341217.
- Hermens, A. and Clarke, E. (2009). Integrating blended teaching and learning to enhance graduate attributes. *Education+ Training*, 51(5/6):476–490.
- Jaskari, M.-M. and Syrjälä, H. (2023). A mixed-methods study of marketing students' game-playing motivations and gamification elements. *Journal of Marketing Education*, 45(1):38–54.
- Kalmi, P. and Rahko, J. (2022). The effects of game-based financial education: New survey evidence from lower-secondary school students in Finland. *The Journal of economic educaTion*, 53(2):109–125.
- Kitchenham, B. and Charters, S. (2007). Guidelines for performing systematic literature reviews in software engineering. Technical report, EBSE-2007-01. Disponível em: <https://docs.edtechhub.org/lib/EDAG684W>.
- Lazaretti Jr, R. C., da Silva Castanheira, G., and Maschio, P. A. S. (2024). A importância da educação financeira no brasil. *RECIMA21-Revista Científica Multidisciplinar-ISSN 2675-6218*, 5(12):e5126104–e5126104.

- Liberati, A., Altman, D. G., Tetzlaff, J., Mulrow, C., Gøtzsche, P. C., Ioannidis, J. P., Clarke, M., Devereaux, P. J., Kleijnen, J., and Moher, D. (2009). The PRISMA statement for reporting systematic reviews and meta-analyses of studies that evaluate healthcare interventions: explanation and elaboration. *Bmj*, 339.
- Murugiah, L., Ismail, R., Taib, H. M., Applanaidu, S. D., and Long, M. N. H. B. H. (2023). Children's understanding of financial literacy and parents' choice of financial knowledge learning methods in Malaysia. *MethodsX*, 11:102383.
- Nor, B., Djatmika, E. T., Widjaja, S. U. M., and Wahyono, H. (2022). Development of economic learning model based on pancasila values. *International Journal of Instruction*, 15(1):259–276.
- Oliveira, S. L. D. d., Rocha, T. d. C., Silva, J. C. d., Aires, J. P., Matos, E. A. S. Á. d., and Pinheiro, N. A. (2025). Instrumentos avaliativos em metodologias ativas: Revisão sistemática. *Estudos em Avaliação Educacional*, 36(E11269).
- Pabis, M. G. and Hocayen-da Silva, A. J. (2022). Uma revisão sistemática sobre a pesquisa em educação financeira. *Desenvolve Revista de Gestão do Unilasalle*, 11(1).
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., McGuinness, L. A., Stewart, L. A., Thomas, J., Tricco, A. C., Welch, V. A., Whiting, P., and Moher, D. (2022). A declaração PRISMA 2020: diretriz atualizada para relatar revisões sistemáticas. *Epidemiologia e Serviços de Saúde*, 31.
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., et al. (2023). A declaração PRISMA 2020: diretriz atualizada para relatar revisões sistemáticas. *Revista panamericana de salud publica*, 46:e112.
- Platz, L. and Zauner, M. (2025). Financial literacy games—increasing utility value by instructional design in upper secondary education. *Education Sciences*, 15(2):227.
- Rodriguez-Raga, S. and Martinez-Camelo, N. (2022). Game, guide or website for financial education improvement: Evidence from an experiment in colombian schools. *Journal of Behavioral and Experimental Finance*, 33:100606.
- Torrens, I. C., Matos, S. N., Borges, H. B., and Lopes, R. P. (2021). Jogos sérios para educação financeira: um mapeamento sistemático. In *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, pages 479–488. SBC.
- Vêncio, D. A. C., Geraldi, G. M., Pereira, G. C. L., Zirolto, I., Begosso, L. C., and Begosso, L. R. (2024). finanças em jogo: ensinando educação financeira para jovens. Disponível em: https://ric.cps.sp.gov.br/bitstream/123456789/27765/1/administracao_2024_2_beatriz-silvadonega_educacaofinanceiranobrasil.pdf. Acesso em 01 de ago. 2025.
- Woltjer, G. B. (2005). Decisions and macroeconomics: Development and implementation of a simulation game. *The Journal of Economic Education*, 36(2):139–144.