



# Games e Educação Fiscal: Educando para a cidadania

**Liliana Pincolini<sup>1\*</sup>,**

\*E-mail: [lilianapincolini2013@gmail.com](mailto:lilianapincolini2013@gmail.com)



## INTRODUÇÃO

Este relato apresenta o uso da gamificação como um recurso a mais neste momento de ensino remoto, como possibilidade, inclusive para ambos os públicos, alunos com e sem acesso a internet. Trata-se do relato de uma prática realizada em uma escola municipal de Santa Maria/RS destacando as potencialidades e fragilidades que a mesma propiciou aos estudantes neste momento tão desafiador.



Com base no contexto apresentado, esse texto tem como objetivo apresentar o uso da gamificação como um recurso extra a ser utilizado especialmente no momento de ensino remoto, como possibilidade, inclusive para ambos os públicos, alunos com e sem acesso a internet. Procurando trabalhar dentro de nosso Projeto Integrador da Escola sobre Educação Fiscal e sustentabilidade.



Foi desenvolvido no Google Formulário um questionário com perguntas e respostas sobre os principais impostos para os Anos Finais e sobre a Agenda 2030 para os Anos Iniciais. Aproveitando que esta temática é de cunho interdisciplinar utilizou-se de imagens, colocação do recurso de imagens e feedback. A aplicação aconteceu durante o mês de junho em vista de ser o mês comemorativo ao Meio Ambiente. Os mesmos foram utilizado nos grupos das turmas de 1<sup>o</sup> ao 9<sup>o</sup> Anos da escola, correspondendo a dezoito turmas.



## **RESULTADOS:**

Com base no recurso resumo do Google Forms foi possível verificar que as turmas que obtiveram o um grande número de participantes.

Quanto ao número de acertos num universo de 100%, os mesmos foram superiores a 60% o que demonstra um bom nível de conhecimento dos estudantes sobre a temática.



## **CONCLUSÕES:**

A gamificação apresenta-se como uma ferramenta educativa para os professores que estão realizando aulas remotas como também para aqueles estudantes sem acesso a internet.

A possibilidade de através de um game divertir, motivar dos estudantes, e num segundo momento possibilitar aos educadores a verificação das maiores dificuldades encontradas pelos mesmos, abre uma gama de possibilidades para a utilização da gamificação nas práticas educativas.



## **Agradecimentos:**

Agradecimento especial às professoras Thais e Eliane do MEHL pela orientação e aos colegas da EMEF Euclides da Cunha pelo comprometimento e trabalho com a Educação Fiscal e aos nossos estudantes que serão os futuros cidadãos planetários.