

EDUCAÇÃO FINANCEIRA NO ENSINO FUNDAMENTAL: NIVELANDO SABERES COM ESTRATÉGIAS LÚDICAS

*Fúlvia C. A. Correa, Bruna C. O. Campos, Dorotéia S. dos Santos, Carlos A. F. M. dos Santos Junior,
Enderson dos R. Felisberto, Leonardo M. Ribeiro, Miguel O. Gulla, Dinara F. Silva Gyori
(fulvia.correa@gmail.com)*



13 de setembro de 2025

Introdução

O cenário econômico brasileiro evidencia a necessidade de ampliar o acesso à educação financeira desde os primeiros anos escolares. Segundo a Confederação Nacional do Comércio de Bens, Serviços e Turismo, o endividamento das famílias brasileiras alcançou 78,2% em maio de 2025 (CNN, 2025), refletindo o impacto da falta de conhecimentos básicos sobre finanças pessoais no bem-estar individual e coletivo.

Nesse contexto, torna-se imprescindível formar cidadãos capazes de tomar decisões financeiras conscientes e preparados para enfrentar desafios cotidianos, contribuindo, assim, para a redução do endividamento e o fortalecimento da economia nacional (Câmara dos Deputados, 2024).

Diante dessa realidade, este trabalho apresenta uma atividade pedagógica desenvolvida pelos alunos do 2º semestre do curso de Gestão Financeira da Fatec Guaratinguetá, aplicada aos alunos do 6º ano do Ensino Fundamental do Colégio Atenas, em Cachoeira Paulista (SP).

A atividade utilizou o jogo de tabuleiro “Tempo de Riqueza”, elaborado especificamente para essa finalidade, como ferramenta lúdica de ensino, fundamentada na teoria da Aprendizagem Significativa de David Ausubel, para introduzir conceitos como cálculo de troco, planejamento de despesas, poupança e investimentos.

Justificativa

Diante da ausência ou deficiência desse tema nas escolas, é fundamental que crianças e adolescentes desenvolvam habilidades relacionadas ao uso consciente do dinheiro.

A criação do jogo de tabuleiro “Tempo de Riqueza” busca aliar aprendizagem e ludicidade, promovendo o engajamento dos alunos e tornando o ensino de finanças mais acessível e significativo, especialmente em contextos em que o ensino tradicional não atinge todos os perfis de aprendizagem.

Objetivos

O objetivo da pesquisa foi trabalhar, de forma prática e lúdica, o tema da Educação Financeira com os alunos do 6º ano do Ensino Fundamental de uma escola em Cachoeira Paulista, disseminando conceitos fundamentais de finanças pessoais para que possam se tornar indivíduos capazes de tomar decisões financeiras conscientes no futuro.

Métodos

Este projeto trata-se de uma pesquisa de campo, com abordagem qualitativa e exploratória. O trabalho foi iniciado com a aplicação de um questionário estruturado, composto por 15 perguntas, e a realização de observação direta junto aos alunos do 6º ano do Colégio Atenas, em Cachoeira Paulista (SP), com o objetivo de identificar o nível de conhecimento prévio sobre Educação Financeira.

Com base nos resultados obtidos, foi desenvolvido e testado o jogo de tabuleiro “Tempo de Riqueza” pelos alunos da Fatec Guaratinguetá. Após ajustes na proposta, o jogo foi aplicado em sala de aula e, ao final da atividade, uma nova coleta de dados foi realizada para avaliar a eficácia do recurso pedagógico e o nível de compreensão dos alunos sobre os conceitos trabalhados.

Desenvolvimento

A Câmara dos Deputados (2024) ressalta que consumidores bem-informados fazem escolhas financeiras mais responsáveis, o que contribui para reduzir a inadimplência e fortalecer a economia. Para facilitar a assimilação desses conhecimentos, adotou-se o uso de metodologias ativas, alinhadas à teoria de Ausubel (2003), que defende o vínculo do novo conteúdo aos saberes prévios dos alunos.

Assim, foi criado o jogo de tabuleiro “Tempo de Riqueza”, que utiliza o ensino lúdico e analógico para desenvolver competências financeiras. Nele, os participantes gerenciam recursos fictícios ao longo de 12 rodadas, tomando decisões de compra, investimento, cálculo de troco, juros e enfrentando imprevistos, conforme pode ser visto na Figura 1.

O design do jogo foi adaptado conforme os resultados do questionário diagnóstico, que indicaram domínio em cálculo de troco, mas fragilidades em previdência e reserva de emergência, além da preocupação dos alunos com o futuro financeiro.



Figura 1: Conhecimento Prévio dos Alunos
Fonte: Elaborado pelos autores (2025)

Conclusão

Os resultados obtidos com a aplicação do jogo de tabuleiro “Tempo de Riqueza” evidenciam o potencial dos jogos educativos como ferramentas eficazes para promover o interesse, o engajamento e o aprendizado significativo em educação financeira. A atividade permitiu aos alunos do 6º ano não apenas desenvolver habilidades matemáticas, cognitivas e comportamentais, mas também refletir sobre a gestão do dinheiro em suas realidades familiares, ampliando o alcance do aprendizado para além da sala de aula.

O processo de ensino, fundamentado na teoria da Aprendizagem Significativa e na utilização de metodologias lúdicas, mostrou-se adequado ao nivelamento dos saberes e à introdução de conceitos financeiros fundamentais, como planejamento, poupança e investimentos. Além disso, a intervenção está alinhada à necessidade apontada em dados nacionais, como o aumento do endividamento das famílias brasileiras, demonstrando que iniciativas educacionais desse tipo contribuem para a formação de cidadãos mais conscientes e preparados para enfrentar desafios financeiros.

A validação positiva da proposta por parte dos professores e o envolvimento das famílias reforçam a relevância do projeto e indicam o potencial de continuidade e ampliação da atividade, contribuindo para a consolidação da educação financeira no ambiente escolar.

Referências

AUSUBEL, David P. **Aquisição E Retenção de Conhecimentos:** uma perspectiva cognitiva. Lisboa: Plátano, 2003.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei n.º 2747, de 2024.** Dispõe sobre a inclusão da educação financeira como disciplina obrigatória nos currículos do ensino fundamental e médio.

Disponível em:

<https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/prop_mostrarintegra?codteor=2460782&filename=Avulso%20PL%202747/2024>. Acesso em: 16 maio 2025.

CNN Brasil. **Endividamento sobe a 78,2% das famílias em maio, diz CNC; inadimplência avança a 29,5%**. CNN Brasil, 10 jun. 2024. Disponível em:

<<https://www.cnnbrasil.com.br/economia/financas/endividamento-sobe-a-782-das-familias-em-maio-diz-cnc-inadimplencia-avanca-a-295/>>. Acesso em: 12 jun. 2025.

Resumo

A crescente necessidade de educação financeira no Brasil evidencia a importância de sua inserção desde o ensino fundamental. Este estudo apresenta uma proposta pedagógica baseada em estratégias lúdicas para nivelar conhecimentos financeiros de alunos do 6º ano. O objetivo foi promover a compreensão de conceitos como planejamento, poupança e investimentos por meio do jogo de tabuleiro “Tempo de Riqueza”. A metodologia adotou abordagem qualitativa e exploratória, com aplicação de questionários diagnósticos, desenvolvimento do jogo e avaliação posterior dos resultados. Os achados indicam que o uso de metodologias ativas favorece o engajamento, a aprendizagem significativa e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e comportamentais. Observou-se também maior conscientização dos alunos sobre a gestão do dinheiro. Conclui-se que estratégias lúdicas são eficazes para a educação financeira, contribuindo para a formação de cidadãos mais preparados para decisões econômicas responsáveis.

Palavras-chave: educação financeira; ensino fundamental; aprendizagem lúdica; consumo consciente.