

DO CONSUMO AO PLANEJAMENTO: A CONTRIBUIÇÃO DE UM JOGO EDUCATIVO PARA A EDUCAÇÃO FINANCEIRA ODS (4)

Ana Beatriz Rosa de Araújo (E. E. Ryoiti Yassuda)
Letícia de Sá da Silva (E. E. Ryoiti Yassuda)
Víctor Belmonte Major de Paula (Universidade de Taubaté)

A educação financeira, reconhecida como um dos pilares da construção da autonomia e da cidadania, tem adquirido relevância crescente no contexto escolar por possibilitar que os estudantes compreendam a importância do planejamento de gastos, da organização orçamentária e do uso consciente dos recursos disponíveis. Quando aplicada ao Ensino Médio, essa temática torna-se ainda mais significativa, pois esse é um período marcado pela transição para a vida adulta, momento em que escolhas relacionadas ao estudo, ao trabalho e à vida pessoal passam a demandar maior responsabilidade. Assim, este projeto de iniciação científica buscou investigar como a aplicação de um jogo educativo poderia contribuir para o desenvolvimento da consciência financeira e socioambiental dos estudantes, promovendo a reflexão crítica acerca da relação entre consumo, orçamento e sustentabilidade. O objetivo central foi proporcionar a vivência de situações que simulassem a gestão financeira de uma família, articulando-a ao desafio do uso consciente da água. O jogo foi desenvolvido a partir do uso de cartas que representavam as condições de renda, despesas fixas, despesas variáveis e eventos inesperados. Cada rodada representava uma semana, em que os participantes precisavam tomar decisões sobre os gastos de sua família fictícia, equilibrando necessidades e escolhas relacionadas ao lazer, como viagens e shows. A dinâmica foi organizada de modo que cada decisão impactasse simultaneamente as finanças e o consumo de água, incentivando os jogadores a refletirem sobre o equilíbrio entre bem-estar e sustentabilidade. Para tornar a experiência mais próxima da realidade, o jogo incorporou eventos surpresa, como aumento de tarifas, vazamentos ou promoções, que modificavam o orçamento disponível e exigiam replanejamento estratégico por parte dos estudantes. Ao término de quatro rodadas, a família que obtinha maior pontuação, considerando o controle financeiro e a redução do consumo de água, era declarada vencedora. A metodologia, de caráter qualitativo e exploratório, envolveu estudantes da primeira série do ensino médio, que participaram da atividade em grupos. Durante o processo, os estudantes registraram suas percepções e discutiram coletivamente as consequências de suas escolhas, o que possibilitou uma análise mais ampla das aprendizagens geradas pela experiência. Os resultados indicaram que o favorecimento da compreensão da importância da disciplina financeira e do planejamento, ao mesmo tempo em que

destacou a influência de fatores emocionais e cotidianos nas escolhas de consumo, especialmente em situações de compras impulsivas. Os estudantes também perceberam que decisões conscientes em relação ao uso de recursos podem trazer benefícios tanto financeiros quanto ambientais, fortalecendo a ideia de que pequenos ajustes de comportamento impactam significativamente na vida cotidiana. Além disso, a proposta demonstrou potencial interdisciplinar, pois mobilizou conhecimentos matemáticos, sociais e ambientais de forma integrada. Conclui-se que o jogo educativo se constituiu como uma experiência significativa de aprendizagem, aproximando os estudantes de situações práticas que envolvem o gerenciamento de recursos financeiros e ambientais. A atividade contribuiu para o desenvolvimento de competências voltadas à independência financeira, ao consumo consciente e à sustentabilidade, reafirmando a importância da educação financeira como instrumento essencial para a promoção de uma educação de qualidade, em consonância com os desafios contemporâneos da sociedade.

Palavras-chave: educação financeira; ensino médio; gamificação; consumo consciente; iniciação científica.