



Projeto: FinanKids – Educação Financeira para Crianças

PÚBLICO-ALVO:

Crianças de 6 a 12 anos, abrangendo diferentes níveis de aprendizado e contextos sociais, com o envolvimento de pais, professores e educadores.

OBJETIVOS DO PROJETO:

- Ensinar noções básicas de finanças, como orçamento, poupança, consumo consciente e generosidade.
 - Preparar crianças para lidar com dinheiro de forma saudável e responsável no futuro.
 - Tornar o aprendizado divertido, acessível e relevante para crianças de diferentes contextos.
-

FUNCIONALIDADES DO SISTEMA:

1. Jogos Interativos com Cenários do Dia a Dia:

Simulações de situações do dia a dia, como economizar para um objetivo, planejamento de despesas e diferenciação entre desejos e necessidades.

- Simulações como:
 - Administrar uma mesada.
 - Planejar uma festa de aniversário com orçamento limitado.
 - Economizar para comprar um brinquedo enquanto lida com despesas inesperadas.
- Cada jogo incorpora decisões que envolvem conceitos financeiros como economizar, gastar conscientemente e planejar metas.

2. Assistente Virtual Inteligente:

Personagens amigáveis que guiam as crianças, respondem perguntas, sugerem tarefas e adaptam o nível de dificuldade conforme o progresso de aprendizado.

- Funções:
 - Explica conceitos com linguagem simples e divertida.
 - Responde perguntas em tempo real.
 - Sugere novos desafios personalizados com base no desempenho da criança.

3. **Gamificação e Sistema de Recompensas:**

Os usuários ganham moedas virtuais ou conquistas ao completar desafios financeiros, incentivando o engajamento

- Moedas virtuais ou estrelas para cada tarefa concluída.
- Possibilidade de “investir” moedas em melhorias no jogo (ex.: personalizar o mascote ou desbloquear novos cenários).
- Tabelas de conquistas que incentivam a continuidade no aprendizado.

4. **Vídeos Educativos:**

Narrativas que contextualizam os conceitos financeiros, como a importância de economizar, investir e compartilhar

- Histórias animadas educativas (2-3 minutos) explicando temas como:
 - Diferença entre desejo e necessidade.
 - Por que é importante poupar.
 - Introdução ao conceito de doação e generosidade.
- As crianças podem interagir com os elementos das histórias para reforçar o aprendizado.

5. **Relatórios e Feedbacks:**

- **Para os pais:**
 - Relatórios de progresso, com dicas para aplicar os conceitos aprendidos no cotidiano familiar (ex.: usar a ida ao supermercado para ensinar sobre orçamento).
- **Para os professores:**
 - Planos de aula baseados nos jogos e relatórios de desempenho coletivo.

CONTEÚDOS EDUCATIVOS:

1. **Conceitos Básicos:**

- O que é dinheiro e como ele é usado.
- Diferença entre economizar, gastar e investir.
- Planejamento para curto e longo prazo.

2. **Habilidades Práticas:**

- Criar um orçamento simples.
- Lidar com escolhas financeiras.
- Noções básicas de troca e consumo consciente.

3. **Valores e Ética:**

- A importância de doar ou compartilhar.
- Cuidado com recursos naturais e consumo sustentável.

POSSÍVEIS PARCERIAS:

- Escolas e instituições educacionais.

- Bancos e fintechs interessadas em promover educação financeira.
 - ONGs voltadas à educação infantil.
-

ESTRATÉGIA DE IMPLEMENTAÇÃO:

- **Fase 1 – Pesquisa e Desenvolvimento:**
 - Entender o público-alvo: Consultar pedagogos, psicólogos infantis e especialistas em educação financeira.
 - Criar um design amigável para crianças: Desenvolver protótipos para testar com grupos-piloto.
 - **Fase 2 – Desenvolvimento do Sistema:**
 - Construção do app/plataforma com ferramentas de IA.
 - **Fase 3 – Teste e Feedback:**
 - Piloto com grupos de crianças e educadores para ajustes
 - **Fase 4 – Lançamento e Divulgação:**
 - Implementação em escolas e disponibilização para o público geral
 - **Parcerias com escolas:**
 - Oferecer a plataforma como um complemento às aulas de matemática ou cidadania.
 - **Campanhas de marketing:**
 - Utilizar redes sociais e influenciadores no segmento infantil.
 - Lançar uma versão básica gratuita e uma versão premium com conteúdos adicionais
 - **Fase 3 – Expansão:**
 - Tradução e adaptação cultural para diferentes países.
 - Integração com dispositivos físicos, como tablets educativos.
-

IMPACTOS ESPERADOS:

- Formação de uma geração mais preparada para tomar decisões financeiras conscientes.
 - Envolvimento das famílias no aprendizado, criando um impacto positivo em hábitos financeiros coletivos.
 - Maior entendimento sobre consumo sustentável e ética no uso do dinheiro.
 - Reduz a lacuna de conhecimento financeiro entre crianças de diferentes contextos socioeconômicos.
 - Fomenta valores como responsabilidade, planejamento e generosidade desde cedo.
-

TECNOLOGIAS E FERRAMENTAS ENVOLVIDAS:

1. Inteligência Artificial:

- Adaptação personalizada do conteúdo para cada criança.
- Análise de desempenho para ajustes automáticos no aprendizado.

2. Realidade Aumentada (opcional):

- Para enriquecer jogos e simulações, como criar um "mercadinho" interativo.

3. Gamificação:

- Criação de rankings, desafios e recompensas para engajamento.

4. Plataforma Web/Mobile:

- Aplicativo disponível para Android, iOS e navegador web.
-

POSSÍVEIS DESAFIOS E SOLUÇÕES:

• Manter o interesse das crianças:

- Atualizar frequentemente com novos jogos e cenários.

• Acessibilidade em regiões com baixa conectividade:

- Desenvolver uma versão offline com funcionalidades básicas.

• Educação dos pais e professores:

- Oferecer guias simples para que eles saibam como complementar o aprendizado.