

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA – UDESC  
CENTRO DE EDUCAÇÃO SUPERIOR DO ALTO VALE DO ITAJAÍ – CEAVI  
ENGENHARIA DE SOFTWARE – ESO**

**THIAGO ARTUR SCHUMANN**

**DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO PARA AUXILIAR A EDUCAÇÃO FINANCEIRA  
NAS ESCOLAS**

**IBIRAMA**

**2022**

**THIAGO ARTUR SCHUMANN**

**DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO PARA AUXILIAR A EDUCAÇÃO FINANCEIRA  
NAS ESCOLAS**

Trabalho de conclusão apresentado ao curso de Engenharia de Software do Centro de Educação Superior do Alto Vale do Itajaí (CEAVI), da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Engenharia de Software.

Orientador: Marcelo de Souza

**IBIRAMA**

**2022**

## **LISTA DE ILUSTRAÇÕES**

## **LISTA DE TABELAS**

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

UDESC	Universidade do Estado de Santa Catarina
CEAVI	Centro de Educação Superior do Alto Vale do Itajaí
ESO	Engenharia de Software
ENEF	Estratégia Nacional da Educação Financeira
FBEF	Fórum Brasileiro de Educação Financeira
ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
BU	Biblioteca Universitária
IN	Instrução Normativa
NBR	Normas Técnicas Brasileiras
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO . . . . .</b>	<b>6</b>
1.1	PROBLEMA . . . . .	6
1.2	OBJETIVOS . . . . .	7
<b>1.2.1</b>	<b>Objetivos Gerais . . . . .</b>	<b>7</b>
<b>1.2.2</b>	<b>Objetivos Específicos . . . . .</b>	<b>7</b>
1.3	JUSTIFICATIVA . . . . .	7
1.4	MÉTODOLOGIA . . . . .	7
	<b>REFERÊNCIAS . . . . .</b>	<b>8</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Atualmente vivemos em um cenário global muito instável em relação a diversos pontos que nos impactam diretamente, portanto, sempre precisamos estar preparados para momentos de recessão onde muitas vezes quem não tem algum tipo de reserva, ou ela é insuficiente para manter a família pelo período de crise, acaba tendo dificuldades de manter seu padrão de vida e conforto, logo, a educação financeira precisa estar introduzida na educação desde seus primórdios. Deste modo, tendo dimensão da importância do assunto, foi instaurada, por meio do decreto 7.397/2010, e atualizado pelo Decreto nº 10.393/2020 a Estratégia Nacional da Educação Financeira – ENEF e o Fórum Brasileiro de Educação Financeira – FBEF (BRASIL, 2020).

A abundância de campanhas de *marketing* que criam tendências e hábitos de consumo, também pode se tornar um sério problema para o consumista, exigindo assim uma considerável quantidade de autocontrole e planejamento para não acabar consumindo serviços ou adquirindo bens com os quais não se conseguirão honrar. Para Junger et al. (2019), isso se acentua muito quando olhamos para as campanhas com público alvo infantil, que por possuir um conhecimento mais limitado, acaba por ser muito afetado negativamente, confundindo os sentidos de necessidade e desejo, aumentando assim as chances de que esta criança venha a se tornar um adulto consumista.

A educação financeira atualmente é um tema muito discutido, uma vez que quanto mais elevado for o nível de conhecimento do indivíduo sobre como aplicá-la em seu dia a dia, mais tranquila sua vida tende a ser, pois quando os riscos são considerados e um plano de ação é traçado, já estamos preparados para ambos os cenários. De acordo com OECD (2005), a educação financeira é definida de maneira a facilitar o entendimento a cerca de conceitos financeiros, riscos e oportunidades, a fim de melhorar as habilidades de análise de caminhos a seguir, para que desta maneira tenha um melhor discernimento sobre possíveis oportunidades ou riscos de perda que lhe surgem na vida.

### 1.1 PROBLEMA

O sistema tradicional de ensino, com aulas expositivas, não é mais eficiente para atrair a atenção de alunos que, na verdade, estão acostumados com conteúdos que interagem com eles. A inovação na educação é, portanto, uma área a ser explorada, principalmente para o desenvolvimento de soluções inovadoras que sejam capazes de tornar a educação mais interessante para os alunos.

Ao utilizar jogos digitais para fins educacionais, os alunos têm a oportunidade de aprender de forma mais prazerosa e interativa. Isso acontece porque os jogos despertam o interesse dos alunos, fazendo com que eles se envolvem mais com o conteúdo apresentado. Além disso, os jogos também ajudam a estimular a criatividade e a imaginação dos alunos, o que pode ser muito útil para o desenvolvimento de novas habilidades. Outro fator que pode ser percebido é o aumento da socialização entre os alunos, pois através dos jogos eles são obrigados a se relacionar

e trabalhar em grupo para chegar ao objetivo final. Porém, apesar dos benefícios, é importante ressaltar que a aplicação de jogos digitais na educação infantil deve ser feita de forma controlada, pois os jogos necessitam de uma avaliação dos docentes antes da aplicação para entender se ele é adequado a idade do aluno (ARAUJO; MADEIRA, 2022).

Desta maneira, percebeu-se que a necessidade da implementação de um jogo digital que lecionasse alguns conteúdos sobre educação financeira para crianças do ensino fundamental de forma que elas possam avançar em suas vidas de forma mais consciente sobre sua vida financeira.

## **1.2 OBJETIVOS**

Esta seção apresenta o objetivo geral e os objetivos específicos do presente trabalho.

### **1.2.1 Objetivos Gerais**

Implementar um jogo digital para transmitir alguns conhecimentos sobre educação financeira, para permitir ao aluno tomar decisões que o levam para múltiplos finais, alguns bons, outros nem tanto, trazendo uma consciência sobre consumo e gastos.

### **1.2.2 Objetivos Específicos**

- a) Digitalizar os 3 jogos disponíveis no material disponibilizado (CONEF, 2014).
- b) Aplicar um teste de conhecimento nos participantes, antes e outro após a aplicação dos jogos.
- c) Baseado nos resultados obtidos, entender se há real eficácia na aplicação dos jogos.

## **1.3 JUSTIFICATIVA**

As práticas lúdicas são atividades que trazem aprendizado através de brincadeiras ou jogos, são essenciais na formação do indivíduo, pois fomentam aptidões tais como a criatividade, empatia, interação social. Isso é mais efetivo no aprendizado da criança do que utilizar apenas práticas convencionais, pois é sem dúvida mais simples manter uma criança atenta durante uma brincadeira do que durante uma explicação convencional, principalmente com a disponibilidade de outras opções de entretenimento bem na palma de suas mãos (SANTOS; MENEZES, 2021).

## **1.4 METODOLOGIA**



## REFERÊNCIAS

- ARAUJO, Lucineide Cruz; MADEIRA, Charles Andrye Galvao. Jogos educacionais digitais e suas relações com os campos de experiências da educação infantil. **RENOTE**, v. 20, n. 1, p. 183–192, 2022. Disponível em: <<https://www.seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/126634>>. Citado na página 7.
- BRASIL. Decreto nº 10.393, de 09 de junho de 2020. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 2020. Disponível em: <[https://planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2019-2022/2020/Decreto/D10393.htm](https://planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2019-2022/2020/Decreto/D10393.htm)>. Acesso em: 29 set. 2022. Citado na página 6.
- CONEF, Comitê Nacional de Educação Financeira. **Educação Financeira nas Escolas 5: Ensino fundamental**. 1ª ed.. ed. Brasília: [s.n.], 2014. Disponível em: <<https://www.vidaedinheiro.gov.br/ef-livro-5/>>. Acesso em: 12 out. 2022. Citado na página 7.
- JUNGER, Alex Paubel et al. Marketing infantil: A influência midiática no desenvolvimento psicológico de crianças e adolescentes. **Revista Terceiro Incluído: Transdisciplinaridade e Temas Contemporâneos**, Goiânia, v. 09, n. 01, p. 93–103, 2019. Disponível em: <<https://revistas.ufg.br/teri/article/view/56012>>. Acesso em: 02 out. 2022. Citado na página 6.
- OECD. Recommendation on principles and good practices for financial education and awareness. 2005. Disponível em: <<http://www.oecd.org/finance/financial-education/35108560.pdf>>. Acesso em: 03 out. 2022. Citado na página 6.
- SANTOS, Thayná da Silva; MENEZES, Aurelania Maria de Carvalho. A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem e no desenvolvimento infantil. **ID Online. Revista de Psicologia**, v. 15, n. 58, p. 660–668, 2021. Disponível em: <<https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/download/3353/5263>>. Acesso em: 05 out. 2022. Citado na página 7.