

# MONEY TYCOON

**Jogo educacional interativo financeiro**

# EQUIPE

Caroline Marcondes

Leticia Godoy

Welder Castilho

O FUTURO NÃO É NADA MAIS DO  
QUE UM BRINQUEDO DAS  
NOSSAS CRIANÇAS. BASTÁ-NOS  
ENSINÁ-LAS A BRINCAR.

# NOSSE OBJETIVO

Ensinar crianças no ambiente escolar a terem noções econômicas e de administração de dinheiro, além de auxiliar no aprendizado das funções básicas de matemática.

---

# PORQUE ENSINAR EDUCAÇÃO FINANCEIRA?

por Cássia D'Aquino no  
Portal Brasil

No treino dessas escolhas financeiras é que as crianças vão poder cometer erros e se arrepender destes erros. Desse modo, ao chegarem à vida adulta, vão ter mais sabedoria e responsabilidade nas escolhas financeiras.

---



APRENDER QUANDO, COMO E SE REALMENTE QUERO GASTAR.



JÁ É HORA DAS CRIANÇAS IREM ÀS COMPRAS

# O QUE AS CRIANÇAS GANHAM COM ISSO?

além de se divertirem na  
aula

Valor ao dinheiro e  
trabalho

Pensamento estratégico

Matemática

Orçamento familiar, maior  
interação com os pais

Diminui desperdício

e etc, etc, etc...



E O QUE O MUNDO  
GANHA COM ISSO?

Futuros adultos que sabem  
gastar seu dinheiro

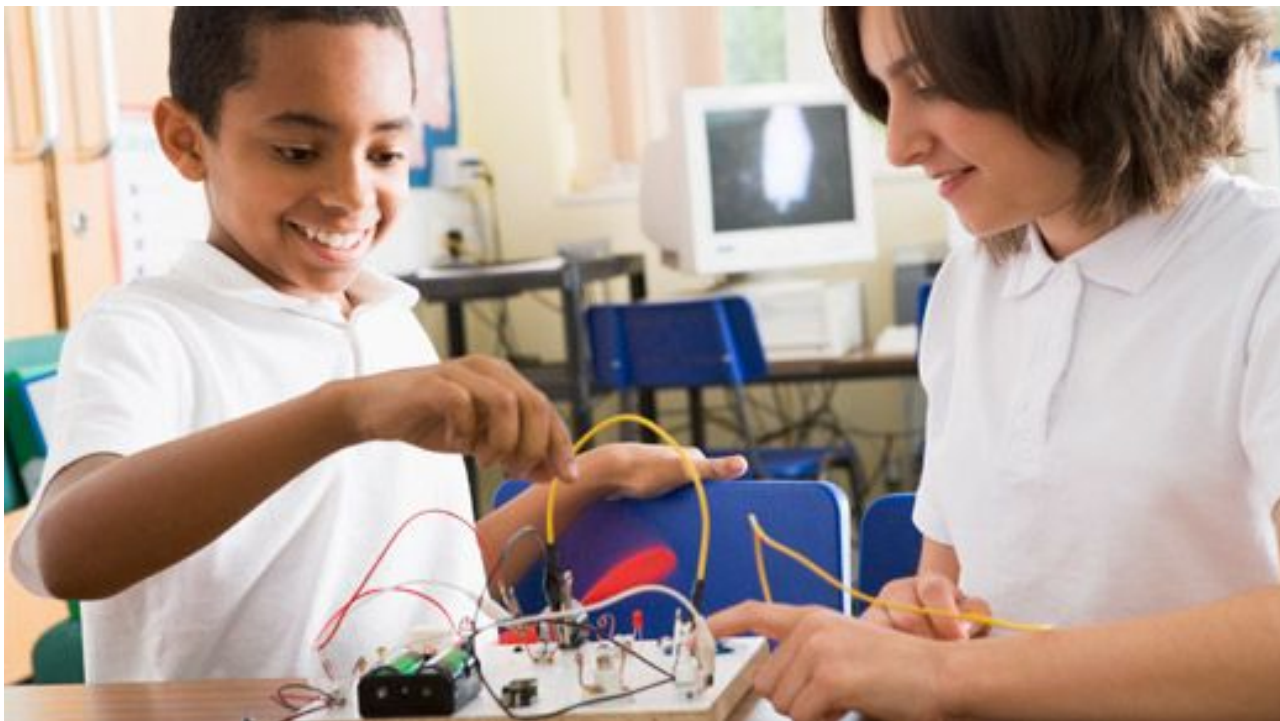
Uma economia melhor e mais  
justa

Menos desperdício

Mais valor, menos  
quantidade

COMO FAZER ISSO?

NÃO EDUQUES AS CRIANÇAS NAS VÁRIAS  
DISCIPLINAS RECORRENDO À FORÇA, MAS COMO SE  
FOSSE UM JOGO, PARA QUE TAMBÉM POSSAS  
OBSERVAR MELHOR QUAL A DISPOSIÇÃO NATURAL DE  
CADA UM



POR A MÃO NA MASSA É O MELHOR JEITO DE APRENDER

# PROJETO PILOTO DO GOVERNO

Educação financeira em todo  
o ensino fundamental

A Educação Financeira, com base no Documento de Orientações para Educação Financeira nas Escolas (Plano Diretor da ENEF, 2010), é importante, pois prepara as futuras gerações para desenvolver nelas as competências e habilidades necessárias para lidar com as decisões financeiras que tomarão ao longo de suas vidas.

# FOCANDO...

não precisamos abraçar o mundo de uma vez

O foco do desenvolvimento terá como usuários, alunos do 7º ano, pois se enquadra no plano de ensino do documento “Orientação para Educação Financeira nas Escolas”.

# COMO VAI FUNCIONAR?

As crianças recebem  
créditos por terem feitos  
tarefas que os professores  
dão

Elas podem comprar  
diversos produtos, com  
vários preços e pagar com  
seus créditos do cartão

Cabe à criança analisar e  
pensar como e quando  
comprar o que ela quer com  
os créditos que tem

E A INTERFACE?



No new mail

Firefox

aAlarm - Home

10.0.0.43:8000/aalarm/

aAlarm Home History Last Intrusion Settings

## Home

### Main monitor

**Online** Set Online Actions Refresh


### Sensors

**Main Door Closed** **Music Playlist Running** **ZoneMinder Stopped**

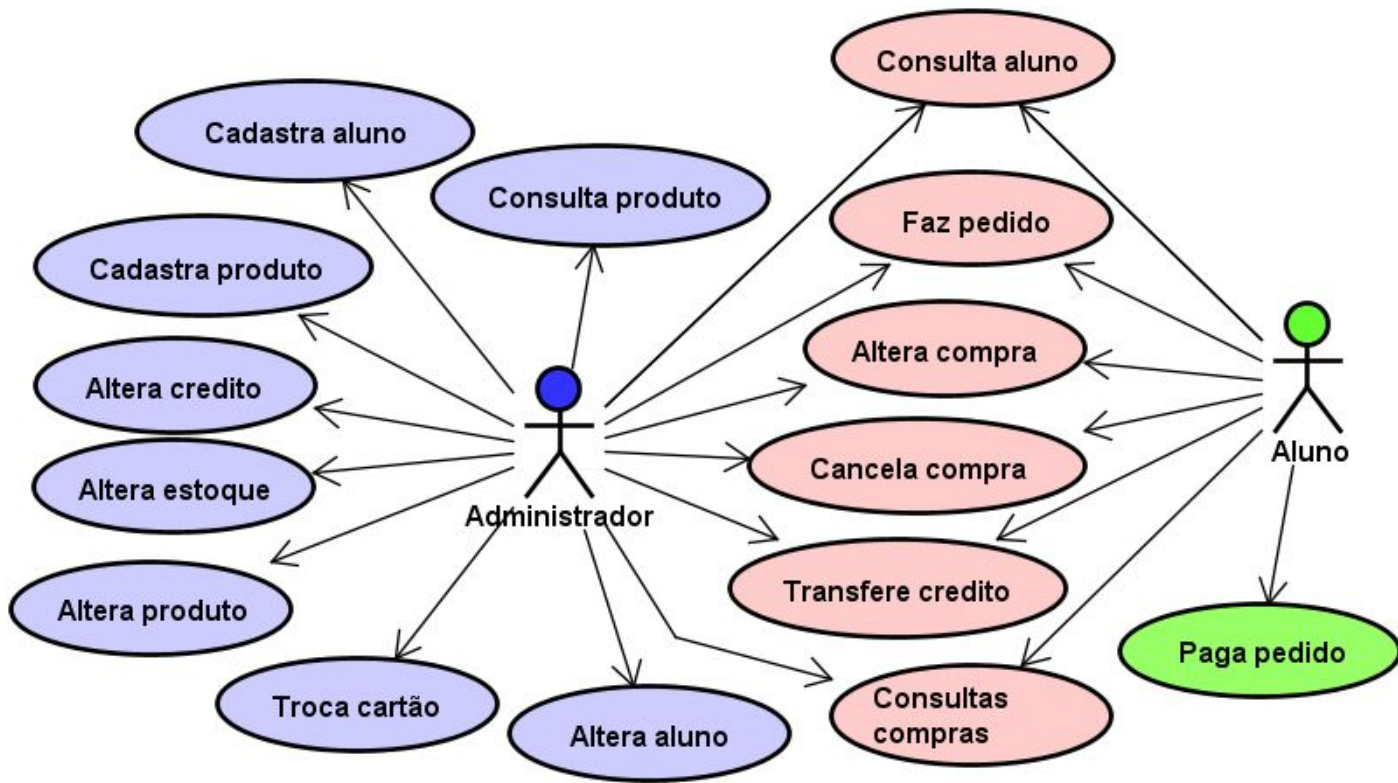
### Recent events

Origin	State	Date
Music Playlist	<b>Running</b>	23/06/2013 15:06:40
Global	<b>Online</b>	23/06/2013 15:06:36
Global	<b>Online Timed</b>	23/06/2013 15:06:26
Main Door	<b>Closed</b>	23/06/2013 15:06:10
Main Door	<b>Open</b>	23/06/2013 15:06:58

*Compose code to set offline*



ARDUINO E APLICAÇÃO WEB, SÃO LINDOS JUNTOS



TECNICAMENTE SERÁ ASSIM

# QUE?



Cada criança irá receber  
um cartão RFID que será  
carregado com os créditos

Ela será responsável pelo  
cartão

Ela terá que ir ao caixa e  
utilizar este cartão para  
fazer a compra

Assim como nós fazemos

---

É UM JOGO, CADA  
PROFESSOR PODE  
CRIAR SUAS PRÓPRIAS  
REGRAS

A EDUCAÇÃO É CLARAMENTE O FATOR QUE IRÁ  
CONDUZIR MELHORIAS A LONGO PRAZO. NO FUTURO,  
SOFTWARE E TECNOLOGIA IRÃO PERMITIR QUE AS  
PESSOAS APRENDAM MUITO COM SEUS COLEGAS.

Mark Zuckerberg

QUE VENHA UM  
FUTURO MELHOR!

OBRIGADO!