9ª Feira Mineira de Iniciação Científica

CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS

FEMIC JOVEM

Pedro Henrique Parizotto

Jeferson William Gomes de Vargas

Escola Técnica Estadual Monteiro Lobato

Taquara, Rio Grande do Sul, Brasil

Entre sonhos e dívidas

pedrohenriqueparizotto2020@gmail.com

Apresentação

A elevada taxa de endividamento das famílias brasileiras, que atinge 78% segundo a CNC (2023), evidencia a falta de educação financeira desde os primeiros anos escolares, comprometendo a estabilidade econômica e social das famílias. Diante dessa realidade, o projeto propõe o desenvolvimento de um jogo digital educativo em estilo RPG, voltado para alunos do 3º ao 6º ano da rede pública municipal de Taquara, com o objetivo de promover a consciência financeira de forma lúdica e interativa. Ao integrar tecnologia e práticas pedagógicas inovadoras, a iniciativa busca preencher lacunas na formação dos estudantes, fortalecer competências como planejamento e consumo consciente e gerar impactos positivos também em professores, famílias e comunidades, alinhando-se à Meta 4.7 dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.

Objetivos

O presente projeto tem como objetivo desenvolver e aplicar um jogo digital educativo com foco em educação financeira, visando promover a consciência financeira entre estudantes do 3º ao 6º ano do Ensino Fundamental da rede pública de Taquara.

E para que o projeto consiga se aprofundar ainda mais tem como objetivos específicos:

- Investigar o grau de conhecimento prévio dos alunos sobre finanças pessoais.
- Avaliar o impacto do uso de jogos digitais na aprendizagem de conceitos financeiros.
- Prototipar e desenvolver um jogo digital em estilo RPG, com base nas necessidades pedagógicas identificadas.
- Promover a formação de professores para o uso da ferramenta em sala de aula.
- Analisar os resultados obtidos com a aplicação do jogo, em termos de aprendizagem e mudança de comportamento financeiro.
- Entregar para o público para receber feedback de professores, diretores, matemáticos e principalmente a opinião de alunos do 3° e 6°ano.

Metodologia

A metodologia utilizada para projeto foi quanti-quali, sendo que este baseou-se na aplicação de um formulário estruturado, elaborado com foco em educação financeira, contendo 15 perguntas relacionadas ao uso de jogos digitais como ferramenta de aprendizagem no ensino fundamental. O instrumento foi desenvolvido no Google Forms e aplicado entre 15 de junho e 19 de agosto, por meio de divulgação digital, alcançando uma amostra de 147 participantes, selecionados considerando faixa etária e município, além de simpatizantes do projeto. A participação foi anônima e voluntária, com esclarecimento prévio dos objetivos da pesquisa. As respostas foram organizadas e analisadas em planilhas eletrônicas, garantindo a confidencialidade dos dados e o uso exclusivo para fins acadêmicos.

Resultados alcançados

A pesquisa com 147 participantes revelou desafios financeiros significativos na comunidade de Taquara: embora a maioria tenha o trabalho como principal fonte de renda, grande parte afirma que ela não cobre todas as despesas, além de apresentar falhas no controle e planejamento de gastos. Todos reconhecem a importância da educação financeira, destacando dificuldades em poupar e lidar com o alto custo de vida, o que evidencia a necessidade de intervenções educativas desde cedo.

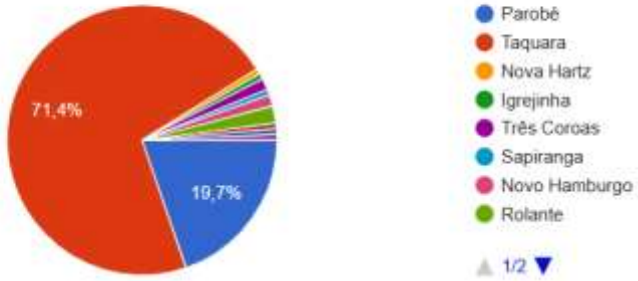
Para responder a essa realidade, o projeto *Entre Sonhos e Dívidas* propõe uma solução em quatro etapas: diagnóstico da realidade financeira, desenvolvimento de um jogo digital estilo RPG, aplicação pedagógica com apoio dos professores e avaliação do impacto. A iniciativa busca formar hábitos financeiros saudáveis de maneira lúdica e eficaz, promovendo mudanças duradouras no comportamento das novas gerações.

Resultados alcançados

9ª Feira Mineira de Iniciação Científica

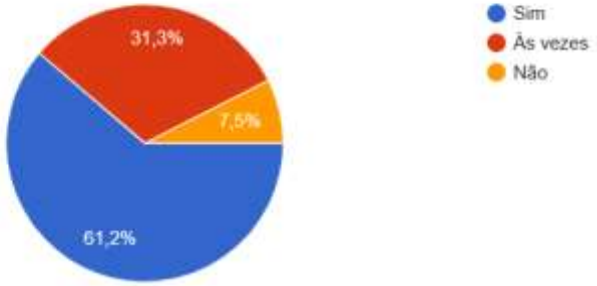
1.Qual município você mora?

147 respostas



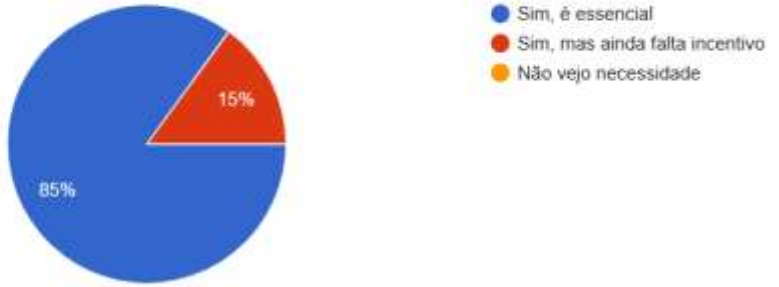
5.O seu salário ou apoio financeiro da família é suficiente para cobrir todas as suas despesas mensais?

147 respostas



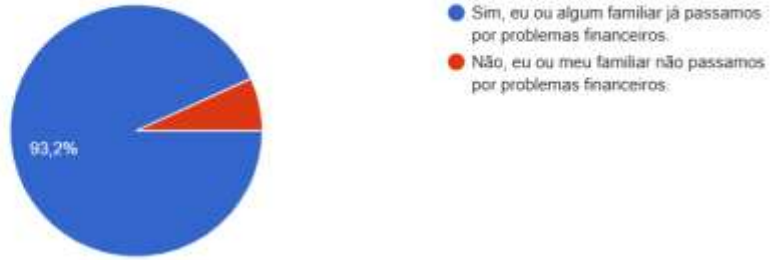
12.Você acha importante aprender sobre Educação Financeira na escola ou em casa?

147 respostas



13.Você ou algum familiar já passou por problemas financeiros?

147 respostas



Aplicabilidade dos resultados no cotidiano da sociedade

O desenvolvimento do projeto “Entre Sonhos e Dívidas” partiu da constatação de um problema social relevante: a falta de domínio de conceitos básicos de educação financeira desde a infância, refletindo em comportamentos de consumo e gestão de recursos que contribuem para elevados índices de endividamento na vida adulta. A partir dessa constatação inicial, foram definidas etapas metodológicas que possibilitaram compreender a realidade local, propor uma intervenção pedagógica inovadora e avaliar seus impactos.

A principal contribuição deste projeto para a sociedade consiste na formação de cidadãos mais conscientes financeiramente desde a infância, favorecendo o desenvolvimento de hábitos de planejamento e controle de gastos. A iniciativa busca impactar positivamente não apenas o comportamento individual dos estudantes, mas também suas famílias e comunidades, contribuindo para a redução de práticas financeiras desorganizadas e, a longo prazo, para a diminuição dos índices de endividamento.

Criatividade e inovação

Os aspectos criativos e inovadores do projeto *“Entre Sonhos e Dívidas”* se destacam por integrar educação financeira, tecnologia e metodologias ativas de aprendizagem em um único recurso pedagógico. A seguir estão os principais pontos:

1-Uso de um jogo digital no estilo RPG como ferramenta pedagógica;
2-Integração entre tecnologia e currículo escolar;
3-Abordagem lúdica e progressiva;
4-Diagnóstico e avaliação com base em dados reais;
5-Impacto social ampliado.

Considerações finais

O projeto “Entre Sonhos e Dívidas” une educação financeira e tecnologia, por meio de um jogo digital em estilo RPG, para ensinar crianças do 3º ao 6º ano a planejar gastos, tomar decisões financeiras e desenvolver hábitos de consumo conscientes. A iniciativa parte de um diagnóstico local que revelou lacunas significativas na gestão de recursos desde a infância, refletindo em endividamento e dificuldades financeiras na vida adulta.

Mais do que ensinar conceitos, o projeto busca transformar comportamentos, envolvendo alunos, professores e comunidade, promovendo aprendizado lúdico, raciocínio lógico e responsabilidade financeira. Ao integrar tecnologia e práticas pedagógicas, contribui para a formação de cidadãos mais preparados e conscientes.

O projeto “Entre Sonhos e Dívidas” visa ensinar educação financeira a crianças, promovendo hábitos de consumo conscientes e raciocínio lógico. Agradecemos ao orientador Jeferson e ao Coordenador do curso de Informática, Cândido, pelo apoio essencial.

FeMIC

9ª Feira Mineira de Iniciação Científica

De 08 a 28 de novembro de 2025

Realização

AMPIC
Associação Mineira de Pesquisa e Iniciação Científica

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS | UEMG

Apoiadores e parceiros

MINISTÉRIO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

GOVERNO FEDERAL BRASIL UNIÃO E RECONSTRUÇÃO

CNPq Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico

FAPEMIG