



8ª Feira Mineira de Iniciação Científica



De 09 a 29 de novembro de 2024

## Ciências Exatas e da Terra FEMIC JOVEM

JOSÉ INÁCIO BELOTTO

RICARDO VINICIUS KASPPER

CÂNDIDO LUCIANO DE FARIAS

ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL  
MONTEIRO LOBATO

TAQUARA, RIO GRANDE DO SUL,  
BRASIL

[jibelotto@gmail.com](mailto:jibelotto@gmail.com)

# NISINOMIA

## JOGO VOLTADO PARA EDUCAÇÃO FINANCEIRA



# Apresentação



8ª Feira Mineira de Iniciação Científica



O Brasil se encontra em uma situação de alto índice de endividamentos. De dez pessoas, quatro a estão endividadas ou inadimplentes. Porém, oito pessoas em dez tem acesso a aparelhos eletrônicos.

Um jogo composto pelos principais conceitos referentes a economia como: Inflação, juros, investimentos e demonstrando estes conceitos vinculados a uma trama principal, permitindo também que o jogador solucione desafios propostos, é de extrema relevância para a situação do Brasil atualmente.

# Objetivos

## 5.1 Objetivo geral

Desenvolver um jogo que demonstrará os conceitos da educação financeira aos jovens, simulando possíveis situações cotidianas, onde saber utilizar os bens pessoais é fundamental.

## 5.2 Objetivos específicos

- Demonstrar conceitos e termos socioeconômicos dentro do jogo.
- Simular as principais formas de transações monetárias inserindo-as no mercado do jogo.
- Explicar como identificar bons investimentos a partir dos desafios apresentados no jogo.
- Fundamentar a história do jogo com situações cotidianas.
- Desenvolver uma versão para celulares.



8ª Feira Mineira de Iniciação Científica



# Metodologia



O desenvolvimento do projeto tem como base o tipo de pesquisa quali-quantitativa, pois se baseia no fenômeno social do endividamento, uma estatística geral de um grupo, que junto de conceitos teóricos qualitativos explica seus motivos de acontecimento em situações diversas do cotidiano brasileiro. Além disso, foi feito um questionário com o intuito de ter mais estatísticas quantitativas sobre opiniões diversas, possibilitando generalizar as afirmações das hipóteses. Devido a isso é classificado como quali-quantitativo.

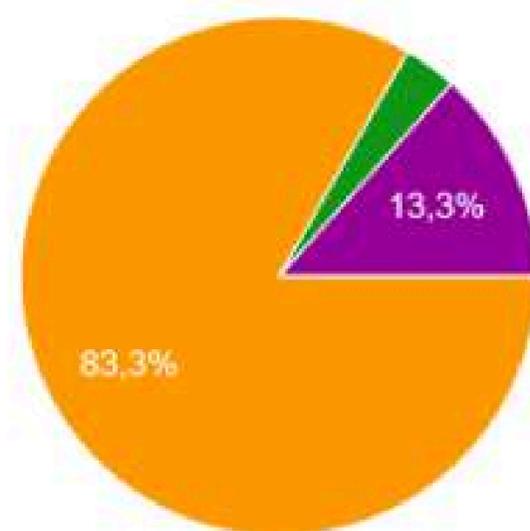
O projeto é desenvolvido baseado no método de pesquisa experimental, pois o seu foco é submeter o objeto pesquisado, que no caso é um jogo eletrônico, em situações específicas a fim de analisar variáveis de seu funcionamento e modificar as funcionalidades necessárias a fim de que ele esteja viável perante os objetivos a serem concluídos.

# Metodologia



Foi enviado ao público um formulário referente as principais hipóteses do projeto com o intuito de comprova-las. Houveram 30 respostas de várias faixas etárias. Abaixo está o gráfico referente a umas das 10 perguntas do fomulário:

6 - Você acha que é possível aprender sobre Educação Financeira com um jogo eletrônico?



- a) Não.
- b) Não, pois jogos não podem ensinar.
- c) Sim.
- d) Sim, mas apenas a parte da matemática.
- e) Sim, caso não apresente matemática diretamente.

# Resultados alcançados

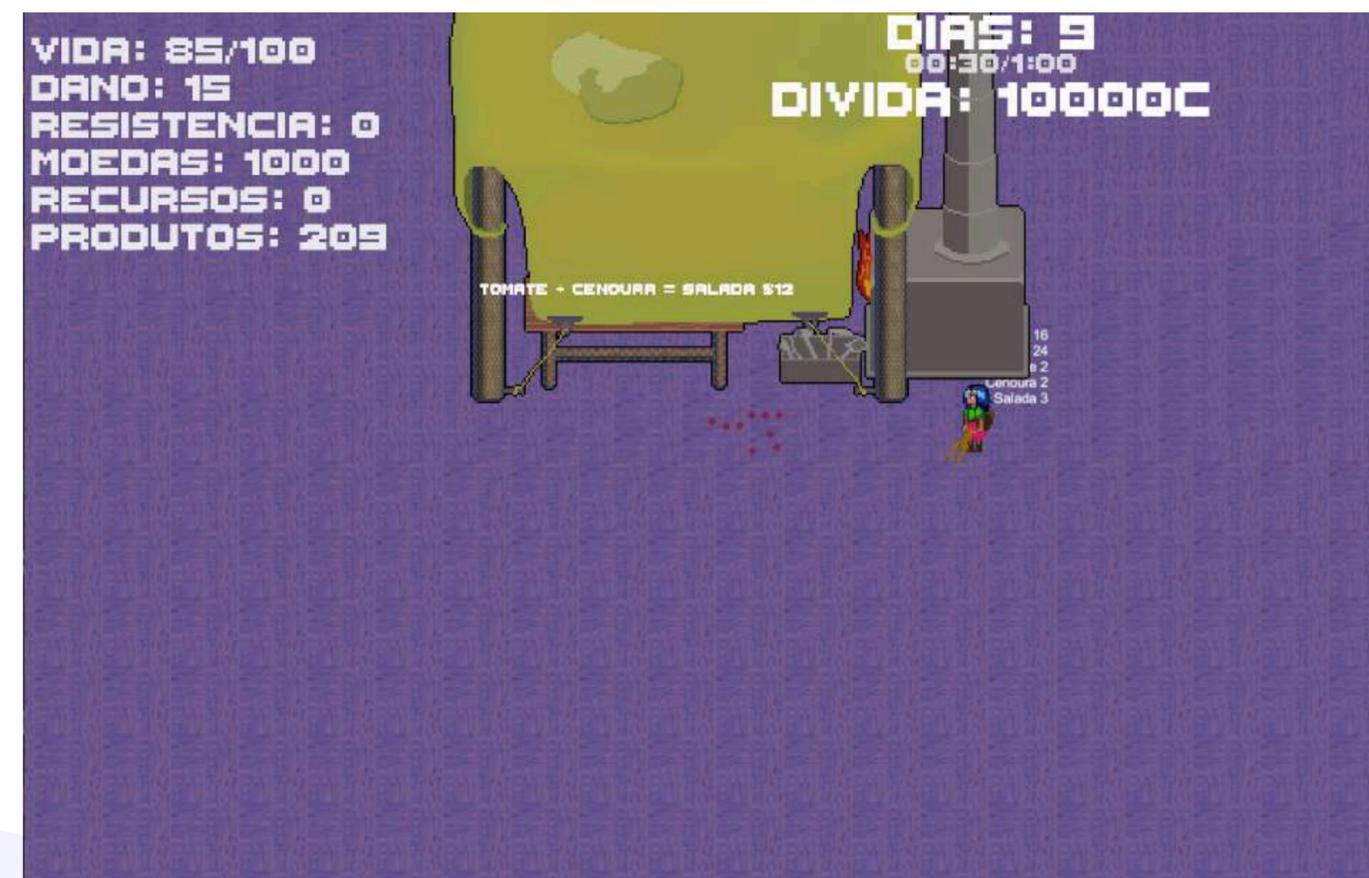


8ª Feira Mineira de Iniciação Científica

Foi desenvolvido um protótipo jogável, que possui: Os quatro setores do mercado, possibilidade de transformar matéria prima em itens que podem ser vendidos para os clientes e então concluir o desafio que é pagar a dívida.



1º Setor – Matéria Prima



2º Setor – Indústria

# Resultados alcançados



8ª Feira Mineira de Iniciação Científica



3º Setor – Comércio



4º Setor – Pesquisa

# Aplicabilidade dos resultados no cotidiano da sociedade



Com o jogo será possível apresentar os principais conceitos da educação financeira para os jovens. O jogador efetuará as ações necessárias para conseguir dinheiro para pagar sua dívida e entrará em contato com conceitos financeiros quando adquirir novas habilidades.

O jogo poderá ser jogado utilizando dispositivos eletrônicos de requisitos mínimos, pois é desenvolvido com gráficos leves e assim será possível abranger uma parcela muito maior da população.

A ideia do projeto surgiu devido a grande quantidade de pessoas que estão endividadas no Brasil mesmo possuindo aparelhos eletrônicos.

# Criatividade e inovação



8ª Feira Mineira de Iniciação Científica



O projeto inova sendo um dos poucos jogos que falam sobre educação financeira diretamente e na sua tentativa de apresentar conceitos de educação financeira se baseando em conteúdos disponibilizados gratuitamente na internet.

# Considerações finais

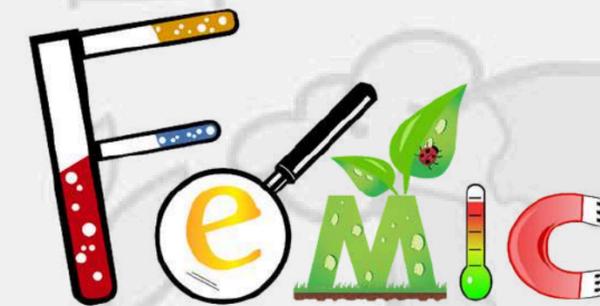


8ª Feira Mineira de Iniciação Científica



O projeto busca desenvolver de um jogo voltado para a educação financeira, composto pelos principais conceitos da economia que impactam na vida cotidiana. O jogo será desenvolvido para celulares e computadores, com objetivo de ser acessível para as pessoas que não tiveram contato com educação financeira. Essa parcela de pessoas compõem uma grande parte dos inadimplentes na população brasileira e que por não terem tido acesso as informações necessárias acabam tendo diversos imprevistos. Com o conhecimento adquirido ao jogar o jogo, esses problemas seriam amenizados.

**Agradeço à Escola Técnica Estadual Monteiro Lobato, à minha família e aos meus colegas e amigos.**



7ª Feira Mineira de Iniciação Científica



**De 09 a 29 de novembro de 2024**

**Realização**



Associação Mineira de  
Pesquisa e Iniciação Científica



**Apoiadores**

UNIVERSIDADE  
DO ESTADO DE MINAS GERAIS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO



MINISTÉRIO DA  
CIÊNCIA, TECNOLOGIA  
E INOVAÇÃO

GOVERNO FEDERAL  
**BRASIL**  
UNIÃO E RECONSTRUÇÃO

**CNPq**  
Conselho Nacional de Desenvolvimento  
Científico e Tecnológico

