



JOGOS DIGITAIS NA PROMOÇÃO DA EDUCAÇÃO FINANCEIRA NA INFÂNCIA

DIGITAL GAMES IN PROMOTING FINANCIAL EDUCATION IN CHILDHOOD

LOS JUEGOS DIGITALES EN LA PROMOCIÓN DE LA EDUCACIÓN FINANCIERA EN LA INFANCIA



10.56238/edimpecto2025.092-017

Marcelo de Souza

Doutor em Ciência da Computação

Instituição: Universidade do Estado de Santa Catarina

E-mail: marcelo.desouza@udesc.br

Thiago Artur Schumann

Bacharel em Engenharia de Software

Instituição: Universidade do Estado de Santa Catarina

E-mail: thiago.schumann@edu.udesc.br

RESUMO

A educação financeira na infância contribui diretamente para a formação de cidadãos conscientes e capazes de gerir seus recursos de forma responsável, afirmando-se como um eixo formativo essencial no ensino básico. Por outro lado, é pertinente que o ambiente escolar adote metodologias inovadoras, capazes de despertar o interesse dos estudantes e favorecer uma compreensão sólida dos conteúdos abordados. Este capítulo apresenta uma proposta de jogo educativo digital baseado na série Educação Financeira nas Escolas, desenvolvida pela Estratégia Nacional de Educação Financeira (ENEF). O jogo, intitulado Mistério Financeiro: A Jornada de Chico, adapta o conteúdo do material didático do 5º ano do Ensino Fundamental para uma experiência interativa e imersiva no formato de RPG. A narrativa acompanha o protagonista Chico em uma investigação sobre os problemas financeiros da papelaria de sua família, permitindo que os jogadores tomem decisões que influenciam o desenrolar da história e aprendam, de forma lúdica, conceitos como consumo consciente, economia e planejamento financeiro. Desenvolvido no framework RPG Maker MZ, o jogo prioriza a acessibilidade e a compatibilidade com múltiplas plataformas, buscando ampliar seu alcance. A análise comparativa com outros jogos educativos evidencia que a proposta se destaca por sua contextualização cultural brasileira, alinhamento com os princípios da ENEF e adequação ao público infantil. O jogo mostra potencial como ferramenta complementar de ensino, promovendo engajamento, autonomia e aprendizado ativo.

Palavras-chave: Jogos Sérios. Alfabetização Financeira. Tecnologias Educacionais. Aprendizagem Lúdica.



ABSTRACT

Financial education in childhood directly contributes to the formation of conscious citizens capable of managing their resources responsibly, establishing itself as an essential formative axis in basic education. On the other hand, it is pertinent that the school environment adopts innovative methodologies capable of arousing students' interest and fostering a solid understanding of the content covered. This chapter presents a proposal for a digital educational game based on the Financial Education in Schools series, developed by the National Financial Education Strategy (ENEF). The game, entitled Financial Mystery: Chico's Journey, adapts the content of the 5th grade elementary school teaching material into an interactive and immersive RPG-style experience. The narrative follows the protagonist Chico in an investigation into the financial problems of his family's stationery store, allowing players to make decisions that influence the unfolding of the story and learn, in a playful way, concepts such as conscious consumption, economics, and financial planning. Developed in the RPG Maker MZ framework, the game prioritizes accessibility and compatibility with multiple platforms, seeking to broaden its reach. A comparative analysis with other educational games shows that this proposal stands out for its Brazilian cultural contextualization, alignment with the principles of the ENEF (National Strategy for Financial Literacy), and suitability for children. The game shows potential as a complementary teaching tool, promoting engagement, autonomy, and active learning.

Keywords: Serious Games. Financial Literacy. Educational Technologies. Playful Learning.

RESUMEN

La educación financiera en la infancia contribuye directamente a la formación de ciudadanos conscientes, capaces de gestionar sus recursos de manera responsable, consolidándose como un eje formativo esencial en la educación básica. Por otro lado, es fundamental que el entorno escolar adopte metodologías innovadoras que despierten el interés del alumnado y fomenten una sólida comprensión de los contenidos impartidos. Este capítulo presenta una propuesta de videojuego educativo digital basado en la serie «Educación Financiera en las Escuelas», desarrollada por la Estrategia Nacional de Educación Financiera (ENEF). El juego, titulado «Misterio Financiero: El Viaje de Chico», adapta el contenido del material didáctico de quinto de primaria a una experiencia interactiva e inmersiva al estilo de los juegos de rol. La narrativa sigue al protagonista, Chico, en su investigación sobre los problemas financieros de la papelería familiar, permitiendo al jugador tomar decisiones que influyen en el desarrollo de la historia y aprender, de forma lúdica, conceptos como consumo responsable, economía y planificación financiera. Desarrollado con RPG Maker MZ, el juego prioriza la accesibilidad y la compatibilidad multiplataforma, buscando ampliar su alcance. Un análisis comparativo con otros juegos educativos muestra que esta propuesta destaca por su contextualización cultural brasileña, su alineación con los principios de la ENEF (Estrategia Nacional de Alfabetización Financiera) y su idoneidad para niños. El juego presenta potencial como herramienta didáctica complementaria, fomentando la participación, la autonomía y el aprendizaje activo.

Palabras clave: Juegos Serios. Alfabetización Financiera. Tecnologías Educativas. Aprendizaje Lúdico.



1 INTRODUÇÃO

1.1 EDUCAÇÃO FINANCEIRA PARA CRIANÇAS E JOVENS

A educação financeira representa um eixo fundamental na formação do ser humano. Segundo a OCDE (2023), as crianças de hoje têm acesso a dinheiro e serviços financeiros digitais desde cedo. Elas estão crescendo em uma realidade financeira que evolui rapidamente, o que significa mais oportunidades, mas também maior responsabilidade quanto ao controle de finanças pessoais. É importante que as crianças entendam conceitos financeiros básicos e comecem a desenvolver atitudes e comportamentos financeiramente responsáveis desde cedo. É notável que atualmente crianças e adolescentes são frequentemente expostos a fortes estímulos de consumo, muitos oriundos de intensas campanhas de marketing que procuram influenciar seus hábitos de consumo desde a tenra idade. Além de promover o consumo, essas campanhas podem distorcer a percepção entre necessidade e desejo, predispondo os jovens a padrões de consumo impulsivos (Junger et al., 2019).

O Governo Federal do Brasil tem desenvolvido ações para lidar com essa realidade por meio da implementação da Estratégia Nacional de Educação Financeira (ENEF) e do Fórum Brasileiro de Educação Financeira (FBEF), estabelecidos respectivamente pelos Decretos nº 7.397/2010 e nº 10.393/2020 (Brasil, 2020). Essas políticas visam incorporar a educação financeira ao currículo escolar desde os anos iniciais, proporcionando aos estudantes uma base robusta para o desenvolvimento de competências financeiras. A educação financeira nas escolas produz efeitos positivos em toda a sociedade (Masnan et al., 2016). Além do benefício direto aos estudantes, suas famílias também são impactadas. Segundo Frisancho (2023), isso é particularmente significativo para famílias em situações socioeconômicas desfavoráveis, onde a educação financeira pode ser um vetor de transformação. Ozkale e Aprea (2023) complementam ao sugerir que a integração de tarefas matemáticas com conceitos financeiros estabelece uma base sólida para a literacia financeira contínua.

A situação econômica da população brasileira destaca a urgência da educação financeira de crianças e jovens. Conforme dados do Serasa (2023), em janeiro de 2023 o número de brasileiros inadimplentes atingiu um recorde na série histórica, chegando a 70,1 milhões, o que representa aproximadamente 35% da população. Essas estatísticas são alarmantes e reforçam a necessidade de uma educação financeira sólida desde os primeiros anos de vida. A inadimplência não é apenas um problema econômico, mas também social, e sua prevenção começa com a educação.

A necessidade de educação financeira nas escolas acende uma discussão em torno de um problema já conhecido: o ensino tradicional enfrenta desafios em manter o engajamento e o interesse dos estudantes, sobretudo nos dias atuais. Embora ainda tenha seu valor, a eficácia das aulas expositivas tem sido questionada. De acordo com Fortes et al. (2023), a busca por métodos educacionais inovadores é cada vez mais relevante para enriquecer o processo de aprendizagem. A



variedade e a complexidade dos conteúdos muitas vezes não são suficientes para manter a atenção dos estudantes e estimular o aprendizado, tornando a inovação educacional uma necessidade.

Uma das ferramentas para a solução desse problema são os jogos educativos digitais, os quais têm se mostrado eficazes para aumentar o engajamento e a retenção dos estudantes. Para Araujo e Madeira (2022), eles têm o potencial de transformar a aprendizagem em uma experiência mais envolvente e interativa. Lee et al. (2023) ressaltam que a gamificação (ou ludificação), que incorpora elementos de jogos em ambientes educacionais, exerce um impacto positivo no engajamento e no aprendizado dos estudantes, especialmente em disciplinas como matemática. Dahalan et al. (2023) também enfatizam que a gamificação pode aprimorar o desempenho acadêmico e a motivação dos estudantes. Além de manter os estudantes interessados, os jogos estimulam a criatividade, a imaginação e incentivam a colaboração e o trabalho em equipe. No entanto, é essencial que a introdução de jogos no ambiente educacional seja feita de maneira ponderada. Educadores devem avaliar cuidadosamente a adequação dos jogos à faixa etária e ao conteúdo programático, garantindo que eles complementem o currículo tradicional.

Este capítulo propõe um jogo digital para auxiliar o ensino de conceitos de educação financeira para estudantes do Ensino Fundamental. O objetivo é que o jogo seja uma ferramenta complementar para enriquecer o processo de ensino e aprendizagem, e preparar os estudantes para enfrentar os desafios financeiros da vida adulta. Diante disso, a proposta visa aprimorar a experiência educacional ao digitalizar um jogo didático destinado ao 5º ano do Ensino Fundamental. A motivação por trás desta iniciativa é dupla. Primeiro, adaptar-se à crescente inclinação das crianças por interações digitais. Segundo, enriquecer o material pedagógico tornando-o mais interativo e visualmente atraente. A versão atual do jogo, predominantemente textual e com limitações visuais, corre o risco de não capturar plenamente o interesse dos estudantes.

Para alcançar esses objetivos, é proposta a digitalização de um dos três jogos fornecidos para o 5º ano do Ensino Fundamental pela ENEF. Atualmente, esses jogos são apresentados em um formato de livro-jogo, o que pode limitar a sua intuitividade. A digitalização envolve a identificação dos cenários e o mapeamento dos fluxos de caminhos possíveis. Isso permite que os jogadores façam escolhas que os direcionem por diferentes trajetórias, cada uma com suas respectivas consequências.

O jogo está estruturado em cenários distintos, cada um representando uma fase específica da narrativa. Diferentemente de jogos tradicionais de *Role-Playing Game* (RPG), onde o jogador controla diretamente o movimento do personagem, o foco será nas escolhas que o jogador faz. Essas decisões influenciarão o percurso da narrativa, levando o personagem por diferentes caminhos e impactando o desfecho da história. Dependendo das escolhas feitas, o jogo pode ser concluído mais rapidamente, às vezes sem alcançar os objetivos principais. Para o desenvolvimento, foi adotado o framework *RPG Maker MZ* (Kadokawa, 2020), que é especialmente adequado para a criação de RPGs. Esse framework



facilita a construção de mapas para cada cenário, contribuindo para uma experiência imersiva e interativa. Além disso, a compatibilidade da ferramenta com as plataformas Web, Windows e MacOS permite que o jogo seja acessível a um número maior de dispositivos e, consequentemente, de pessoas.

2 ESTRATÉGIA NACIONAL DE EDUCAÇÃO FINANCEIRA

A ENEF (2017a) representa uma resposta estruturada às crescentes demandas de uma sociedade que enfrenta desafios financeiros complexos. Instituída visando aprimorar a conscientização financeira da população brasileira, a ENEF busca promover a cidadania e equipar os indivíduos com as ferramentas necessárias para tomar decisões financeiras informadas. Essa estratégia abrange um amplo espectro de áreas de estudo, que vão desde os direitos e deveres básicos até tópicos mais complexos, como investimentos, previdência e planejamento financeiro. A inclusão de temas como poupança, crédito, seguros e consumo demonstra a abrangência da proposta, que reconhece e enfatiza que a educação financeira é um processo contínuo, iniciando na infância.

A ENEF (2017a) destaca-se por sua abordagem prática, evidenciada por sua ampla variedade de materiais didáticos. Foram elaborados 24 livros especificamente alinhados com sua missão educacional. Cada livro foi desenvolvido para atender às necessidades de diferentes faixas etárias: 18 destinados ao Ensino Fundamental e os 6 restantes focados no Ensino Médio. Uma característica interessante é a separação dos livros em materiais específicos para alunos e guias para professores, garantindo que o conteúdo seja adequadamente direcionado para cada público. Os primeiros livros pretendem familiarizar os alunos do Ensino Fundamental com conceitos fundamentais de cidadania (ENEF, 2017b). Por meio de situações cotidianas, como a organização de uma sala de aula ou a coordenação de eventos escolares, os alunos são introduzidos a princípios de planejamento e organização. Conforme avançam na série, são gradualmente expostos a temas financeiros mais sofisticados, desde o entendimento básico das contas domésticas até a compreensão da origem e da trajetória do dinheiro na sociedade.

Dentre os materiais didáticos, os chamados *livros-jogo* se destacam por suas narrativas envolventes. Esses livros contam histórias que permitem aos alunos explorar cenários financeiros e entender as consequências de várias decisões. Esse enfoque narrativo é enriquecido por discussões em livros subsequentes, que oferecem informações sobre o papel de diferentes instituições financeiras e seu impacto na sociedade. Nos livros 5 (CONEF, 2014a) e 6 (CONEF, 2014c) da série ENEF, observa-se uma abordagem pedagógica comprometida em proporcionar uma educação financeira de qualidade. O livro-jogo se preocupa em envolver o leitor em uma narrativa rica, permitindo-lhe tomar decisões que influenciam os rumos da história.

Alguns exemplos de decisões que impactam no desenvolvimento da narrativa são extraídos do livro 5 (CONEF, 2014a). Em dado momento, o personagem precisa decidir sobre qual produto



comprar. As opções incluem um relógio que o personagem gostou e que é mais barato. A alternativa é um relógio mais popular entre os colegas, porém mais caro. O leitor toma a decisão e o livro apresenta direções distintas em função da escolha: “*Se decidir comprar o relógio do Major Trovão, vá para 9*”; “*Se decidir comprar o relógio que você gostou, vá para 4*”. Esse exemplo demonstra uma lição importante, de que não se deve gastar um valor exagerado para a compra de um produto, com o simples objetivo de impressionar ou se sentir parte de um grupo.

Na continuação da série, principalmente nas fases finais do Ensino Fundamental, a ENEF aprofunda a abordagem, introduzindo conceitos mais avançados e específicos sobre o universo financeiro (ENEF, 2017c). Os alunos são expostos a uma variedade de instituições financeiras e suas respectivas funções. Por exemplo, ao aprender sobre bancos, os estudantes ganham experiência sobre operações bancárias, sistemas de crédito e a importância da gestão financeira. Quando o tema é agências de viagens ou hotéis, os alunos são introduzidos a transações comerciais, tarifas, reservas e a economia do turismo. Essa abordagem detalhada serve para ampliar o horizonte dos alunos e prepará-los para interações financeiras mais complexas.

3 JOGOS PARA A EDUCAÇÃO FINANCEIRA

Existem alguns jogos voltados à educação financeira. O *Debt Maze* (Rasco et al., 2021) é um exemplo de jogo que integra conceitos financeiros, introduzindo uma experiência interativa que se adapta aos diferentes níveis de conhecimento dos usuários. O jogo desafia os jogadores com um labirinto que simboliza o percurso das decisões financeiras, explorando conceitos como empréstimos, juros e pagamentos em atraso para promover a alfabetização financeira. O jogo encoraja o jogador a melhorar sua pontuação de crédito para receber recompensas e habilidades que facilitam a navegação no labirinto, refletindo a importância de um bom histórico financeiro. Além disso, ele apresenta dinâmicas que envolvem caixas eletrônicos, onde os jogadores podem realizar saques de diferentes valores. Rotas otimizadas no jogo recompensam o jogador com acessos a caixas eletrônicos benéficos, simbolizando a vantagem do conhecimento financeiro e as recompensas por decisões corretas.

O *PlanCash* (Mariano et al., 2020) é um jogo de tabuleiro educativo que busca ensinar conceitos de matemática e gestão financeira para crianças. Os jogadores devem cumprir tarefas após cada movimento e avançar no tabuleiro baseando-se em indicadores financeiros. A estrutura do jogo é projetada para engajar os jovens em atividades que refletem situações econômicas do mundo real, promovendo o aprendizado por meio da interação lúdica. As casas do tabuleiro representam diferentes situações financeiras, como ganhos, despesas e oportunidades de investimento, incentivando os jogadores a tomarem decisões informadas e a desenvolverem habilidades de planejamento financeiro.

O *Finance Game* (Teixeira Junior et al., 2015) apresenta um ambiente simulado que desafia as crianças a tomar decisões financeiras equilibradas em um cenário que espelha a vida adulta. O jogo se



desenrola em uma cidade virtual, onde o jogador deve administrar suas finanças pessoais e profissionais, lidando com o equilíbrio entre trabalho, lazer, educação e saúde. As escolhas feitas no jogo afetam diretamente um parâmetro chamado “qualidade de vida”, que reflete o sucesso das decisões financeiras do jogador, variando entre zero e cem.

Finalmente, o *InvestPlay* (Santos e Silvestre, 2020) é um jogo educativo digital que simula um ambiente financeiro interativo, ensinando crianças e adolescentes a gerenciar ativos e passivos de forma lúdica. As instruções iniciais estabelecem as regras do jogo e introduzem os jogadores à mecânica de avanço no tabuleiro, que é alcançado ao responder perguntas relacionadas à educação financeira, investimentos e empreendedorismo. O jogador navega por um tabuleiro tridimensional, encarando os desafios financeiros representados em cada casa. A imersão do jogador é reforçada pela visualização do personagem no ambiente do jogo e pela interação direta com elementos que simbolizam decisões financeiras reais.

A análise dos jogos descritos acima revela um panorama diversificado de estratégias lúdicas aplicadas à educação financeira. Cada jogo educativo examinado oferece uma abordagem única para o ensino de conceitos financeiros, refletindo a versatilidade da gamificação como ferramenta pedagógica. A comparação desses jogos evidencia as escolhas metodológicas e pedagógicas distintas que cada um adota, enfatizando a importância de adaptar tanto o conteúdo quanto a abordagem ao público-alvo. O *Debt Maze* adota a metáfora de um labirinto para simbolizar o percurso das decisões financeiras, adequado para um público mais amplo. O *PlanCash*, em contraste, emprega o formato tradicional de jogo de tabuleiro, focando no público infantil e integrando elementos educacionais clássicos com a gamificação. O *Finance Game* avança na simulação da vida adulta, enquanto o *InvestPlay* concentra-se em um ambiente interativo de perguntas e respostas.

O jogo proposto neste capítulo (Seção 4) busca transcender essas abordagens, visando uma imersão mais profunda e uma conexão direta com a realidade do público infantil brasileiro. Ao contrário dos jogos mencionados, o jogo proposto promove uma experiência alinhada com os princípios da ENEF e com a linguagem e a cultura brasileira, utilizando o formato de RPG para engajar as crianças de forma mais atraente e interativa. A relevância de um jogo em português é evidente, uma vez que a barreira linguística pode comprometer a aplicabilidade de um jogo em inglês no contexto educacional brasileiro. A abordagem do jogo é projetada para facilitar a compreensão dos conceitos financeiros, adaptando-se ao nível cognitivo e à vivência do público infantil, tornando o aprendizado prático e significativo para suas experiências diárias.

4 MISTÉRIO FINANCEIRO: A JORNADA DE CHICO

O jogo proposto foi nomeado “Mistério Financeiro: A Jornada de Chico”. No início o protagonista Chico se depara com o mistério das despesas crescentes e do desaparecimento de moedas



na papelaria de sua família. Motivado por um senso de responsabilidade, ele decide investigar o caso. A investigação começa pelo porão da loja, um local pouco visitado pela família. A narrativa avança através de uma série de desafios e escolhas que Chico deve enfrentar. Essas decisões vão desde escolhas cotidianas, como a compra de um relógio, até interações complexas com personagens, como seu amigo Vicente. Cada escolha tem um impacto na história e nas lições de economia e gestão financeira apresentadas. À medida que Chico investiga, ele descobre várias causas para os problemas financeiros da papelaria, desde descuidos simples até ações mal-intencionadas de terceiros. O jogo ressalta a importância da atenção aos detalhes e do controle de gastos para a saúde financeira de um negócio.

O jogo é estruturado para responder às interações com o jogador, oferecendo múltiplos finais conforme as decisões tomadas ao longo da experiência. Isso destaca a relevância de escolhas responsáveis e informadas, tanto no jogo quanto na vida real. Nesse sentido, o jogo incorpora um forte elemento educacional, enfatizando conceitos de gestão financeira. Ele ensina sobre a importância do planejamento financeiro, economia e investimentos, incentivando os jogadores a refletirem sobre suas decisões financeiras.

O jogo possui diferentes personagens não jogáveis, que desempenham papéis importantes na construção narrativa e na progressão das interações do protagonista, Chico. Entre eles, destacam-se figuras familiares, como Seu Mário e Maria José, pais de Chico, que representam o núcleo doméstico e participam no enfrentamento das dificuldades financeiras da família. Cida, irmã mais nova, adiciona uma dimensão de curiosidade e inocência ao enredo. No contexto social e comercial, surgem o atendente da loja de itens, o atendente da loja de ferragens e Josimar, funcionário da papelaria e posteriormente aliado de Chico, que contribuem para o desenvolvimento de missões e fornecimento de recursos. Outros personagens, como os colegas Vicente e Luiza, ajudam a explorar os contrastes morais e emocionais da narrativa. Elementos secundários, como os personagens não nomeados e uma ratazana, enriquecem o enredo ao introduzir tensão, mistério e variação nas dinâmicas de jogo.

Os ambientes do jogo configuram um ecossistema narrativo que combina espaços familiares e urbanos, e proporcionam ambientação e suporte à progressão das missões. O *Mundo do Chico* funciona como o mapa geral da aventura, interligando diferentes locais, como sua e a papelaria da família, núcleo central da trama e origem dos principais conflitos. Outros ambientes como a cozinha e o porão da papelaria ampliam a imersão. O primeiro deles contém interações domésticas e revelações narrativas, e o segundo introduz desafios físicos e simbólicos, como o confronto com a ratazana. Espaços comerciais, como a loja de itens e a loja de ferragens, cumprem função instrumental, permitindo a aquisição de objetos para o avanço das investigações. Já a lanchonete e o hospital atuam como cenários sociais e de recuperação, respectivamente, equilibrando a tensão da narrativa com momentos de interação e repouso.

A Figura 1 apresenta dois cenários do jogo. Do lado esquerdo, é apresentado o ambiente geral (chamado de Mundo de Chico), através do qual o jogador pode acessar os outros ambientes, como sua casa, a lanchonete, a loja de itens ou o hospital. Do lado direito, é apresentada a lanchonete. Também é possível verificar a presença de alguns personagens. No ambiente da lanchonete, por exemplo, Chico está sentado à mesa com seus amigos.

Figura 1. Ambientes do jogo: Mundo de Chico (esquerda) e lanchonete (direita).



Fonte: Elaborado pelos autores.

No início do jogo, cada jogador recebe três pontos de bônus, que podem ser alocados nas habilidades de *força*, *agilidade* e *rapidez*. A alocação dos pontos é importante, pois impacta diretamente nas habilidades do personagem e influencia no sucesso em diversas atividades durante o jogo. Além disso, é fornecido ao jogador um valor inicial de R\$ 50,00, que pode ser usado na aquisição de itens diversos, como um relógio, um lanche e uma lanterna. O jogo se desenvolve por treze cenas, as quais foram construídas conforme o livro da ENEF (CONEF, 2014a) e são descritas a seguir. Note que a evolução do jogo pelas cenas não é linear e, portanto, sua leitura sequencial não apresenta um encadeamento apropriado. As decisões, ao final de cada cena, mostram possíveis transições entre elas.

Cena 1. Em um contexto de dificuldades financeiras, a família de Seu Mário e Maria José, donos de uma papelaria, enfrenta um período de incertezas e desafios. A papelaria, fruto de muito trabalho e economia, está localizada próximo ao apartamento da família, facilitando o deslocamento de Seu Mário. Maria José se reveza com ele no estabelecimento, enquanto seus filhos, Maria Aparecida e o protagonista, são incentivados a focar nos estudos, embora gostem de ajudar no negócio. Para auxiliar, eles contratam Josimar. Em um dia, ao retornar da escola, o protagonista se depara com seus pais preocupados com as finanças da papelaria. Apesar da confiança em Josimar, eles planejam apertar os cintos e aguardar um aumento nas vendas devido ao dia das crianças. Incentivado a se dedicar aos estudos, o protagonista, sentindo-se subestimado aos 11 anos, decide investigar por conta própria a situação financeira da papelaria. Ele suspeita que moedas perdidas possam estar escondidas no porão,



um local que Seu Mário não frequenta há algum tempo. Planejando inspecionar o local com uma lanterna, o protagonista sai para comprar um relógio novo com R\$ 50,00 dados por sua mãe. Na loja, ele se interessa por um relógio preto com detalhes em aço, enquanto Vicente, um colega provocador da escola, admira um relógio colorido do Major Trovão. O protagonista considera comprar o relógio do Major Trovão, mais caro, para impressionar e responder às provocações de Vicente, mas também pondera sobre a escolha do relógio que realmente lhe agrada. **Decisão:** se quiser comprar o relógio do Major Trovão, vá para 9; se quiser comprar o relógio que gostou, vá para 4.

Cena 2. Ao adentrar cuidadosamente no porão escuro da papelaria, iluminado apenas pela lanterna, o protagonista observa a desorganização do local, com várias caixas empilhadas e um leve cheiro de mofo permeando o ar. A atenção se volta para um ralo aberto, uma preocupação iminente devido ao risco de danos aos materiais de papelaria armazenados ali, como cadernos, formulários e livros. A possibilidade de infestação de insetos, principalmente baratas, também é uma preocupação. Ao inspecionar as caixas, o protagonista descobre uma variedade de materiais escolares e, em uma caixa aberta, encontra um conjunto de cadernos, canetas e uma caixa com moedas, levantando suspeitas sobre a responsabilidade de Josimar. No entanto, um susto inesperado ocorre quando um barulho chama a atenção para uma ratazana feroz com filhotes, que avança ameaçadoramente. Em um impulso de pavor, o protagonista corre desesperadamente em direção à saída, temendo ser mordido pela ratazana, o que acarretaria riscos à saúde e a necessidade de tratamento médico. **Decisão:** se a rapidez for 4 ou mais, vá para 12; se a agilidade for 3, vá para 5.

Cena 3. Na cozinha da papelaria, onde Josimar termina de comer um sanduíche, o protagonista chega para beber um copo de água. A cozinha é pequena, equipada com itens básicos e um canto reservado para caixas com materiais de uso frequente da loja, evitando idas constantes ao depósito do porão. Após saciar a sede, o protagonista aproveita a ausência de Josimar para vasculhar as caixas na cozinha, na busca incessante pelas moedas desaparecidas, mas sem sucesso. Intrigado com a possibilidade de Josimar estar envolvido no sumiço das moedas, ele observa algo incomum: a porta da geladeira está aberta, apesar de ter certeza de tê-la fechado anteriormente. Após fechar a geladeira e guardar o copo, uma descoberta ocorre ao avistar algo brilhante na prateleira superior do armário. Usando uma cadeira, ele encontra um copo repleto de moedas. Confuso e assustado, especialmente ao notar a geladeira aberta novamente, o protagonista investiga a geladeira, constatando a borracha da porta com defeito, impedindo o fechamento adequado e resultando em desperdício de energia. Essa constatação o leva a uma reflexão sobre o consumo excessivo de energia elétrica na cozinha, que poderia estar contribuindo para o aumento da conta de energia. No entanto, a questão das moedas permanece parcialmente resolvida, com parte ainda por ser encontrada. **Decisão:** se quiser investigar o banheiro, vá para 7; se ainda não tiver investigado o porão, vá para 6 se não tiver lanterna e para 2 se a tiver.



Cena 4. Optando por ignorar as provocações de Vicente, o protagonista decide comprar o relógio que lhe agradava, um modelo de R\$ 30,00, e faz questão de guardar a nota fiscal após a compra. Ao deixar a loja, percebe que Vicente já não está mais por perto. No caminho de volta à papelaria, encontra-se com seus amigos indo para a lanchonete e decide acompanhá-los, aproveitando a ocasião para mostrar seu novo relógio, que é bem recebido pelo grupo. Luísa, sua melhor amiga, elogia o relógio, enquanto Vicente faz uma observação sarcástica sobre a escolha. Luísa defende o protagonista, gerando risadas e constrangimento para Vicente. Sentindo uma satisfação discreta, o protagonista gasta R\$ 5,00 em um lanche e se despede do grupo para comprar uma lanterna por R\$ 10,00 em uma loja de equipamentos. Ao chegar à papelaria, com o sol se pondo, passa rapidamente pela sua mãe, que atende um cliente, e se dirige para os fundos da loja, onde ouve um barulho vindo da cozinha, despertando sua curiosidade. **Decisão:** se decidir investigar o barulho na cozinha, vá para 3; se decidir ir para o porão, vá para 2.

Cena 5. Em um momento de pânico e adrenalina, o protagonista corre escada acima, perseguido por uma ratazana furiosa que emerge do porão. Na tentativa de escapar, ele chama por sua mãe em desespero. A mãe aparece armada com uma vassoura e enfrenta a ratazana. Após um breve confronto, onde a mãe do protagonista consegue acertar o animal com a vassoura, a ratazana decide recuar e foge de volta para o porão. O protagonista, querendo ajudar, pega um esfregão, mas é orientado pela mãe a se afastar. Ela questiona a origem do animal e o motivo de sua presença no porão. Ele explica sobre o ralo aberto e o ninho de ratos e revela sua busca pelas moedas desaparecidas. Apesar de desaprovar inicialmente a busca do filho, a mãe reconhece o valor da descoberta do porão úmido e infestado, ponderando sobre as consequências para os materiais da papelaria. Ela decide discutir o problema com o pai do protagonista e aconselha o filho a beber um copo de água para se acalmar. O protagonista, ainda abalado, dirige-se à cozinha e ao banheiro. **Decisão:** se ainda não tiver ido para a cozinha, vá para 3; se já tiver ido para a cozinha, vá para 7.

Cena 6. Determinado a encontrar as moedas desaparecidas, o protagonista desce ao porão da papelaria à medida que a escuridão do entardecer se instala. Dentro do porão, ele observa várias caixas empilhadas, envoltas na penumbra e permeadas por um cheiro de mofo, uma preocupação considerável devido ao risco de prejuízo com os materiais de papelaria ali armazenados. Caminhando cautelosamente, ele é surpreendido ao tropeçar e quase cair, descobrindo que seu pé afundou em um ralo aberto. Recuperando-se do susto e prosseguindo na exploração, ele vasculha as caixas em busca das moedas. Neste momento, um arrepio súbito o toma ao notar dois olhos pequenos e vermelhos fixados nele na escuridão, acompanhados de um ruído. Algo, emanando uma presença ameaçadora, começa a avançar em sua direção, intensificando a tensão do momento. **Decisão:** se a sua agilidade for 3 ou mais, vá para 10; se a sua agilidade for 2, vá para 8.



Cena 7. Ao chegar ao banheiro da papelaria, o protagonista encontra Josimar saindo e contando moedas, o que levanta suspeitas sobre um possível furto. Dentro do banheiro, ele observa várias toalhas de papel usadas no lixo e a torneira aberta, desperdiçando água. Após lavar e secar as mãos, percebe que a torneira não fecha completamente, causando um gotejamento constante. Essa situação o faz refletir sobre o desperdício de papel e água na papelaria e as implicações ambientais mais amplas de tais práticas. Ele considera como gastos desnecessários, seja em recursos como água e luz ou em compras impulsivas, afetam o meio ambiente e as finanças familiares. Saindo do banheiro, ele planeja conversar com seu pai sobre os hábitos de Josimar e suas suspeitas de furto. Neste momento, avista Vicente na papelaria, agindo de maneira suspeita. Observando escondido, ele vê Vicente roubar canetas e pegar discretamente o troco deixado por um cliente no balcão. Indignado com o flagrante de furto, o protagonista confronta Vicente que, surpreso, foge da loja. Sem hesitar, ele inicia uma perseguição.

Decisão: se a sua rapidez for 4 ou mais, vá para 11; se a sua rapidez for 3 ou menos, vá para 13.

Cena 8. Em um momento de puro terror, o protagonista tenta desesperadamente fugir de uma ameaça desconhecida no porão escuro da papelaria. Seu coração acelera enquanto corre em busca da saída, mas a escuridão o desorienta, fazendo-o tropeçar e colidir violentamente com a soleira da porta, caindo de costas no chão. Na tentativa de se levantar, uma dor aguda irrompe em sua mão esquerda, e ele grita em agonia. Nesse instante, sua mãe surge na escada e aponta para a mão dele, onde uma ratazana está cravada com os dentes. Num ato reflexo, a mãe acerta o animal com um chinelo, fazendo-o cair e fugir de volta para o porão. A mão do menino sangra e a dor é intensa. Rapidamente, sua mãe o leva ao hospital, onde ele recebe tratamento e uma série de injeções preventivas contra doenças potencialmente transmitidas pela mordida, como a raiva. O médico recomenda repouso e observação em casa por dois dias. Nesse ponto, a aventura do protagonista chega ao fim, restando a esperança de que sua irmã possa ter mais sorte em ajudar a família. **Fim de jogo.**

Cena 9. Decidido a impressionar e responder às provocações de Vicente, o protagonista adquire o relógio do Major Trovão, uma compra cara que deixa Vicente surpreso e sem palavras. Com uma sensação de satisfação, ele segue para a lanchonete onde encontra seus amigos. Lá, ele exhibe orgulhosamente seu novo relógio, recebendo muita atenção e admiração do grupo. Com os R\$ 5,00 restantes, ele compra um salgado e um suco, aproveitando o momento antes de se encaminhar para a papelaria ao entardecer. Durante o trajeto, uma lanterna à venda por R\$ 10,00 em uma loja de ferramentas chama sua atenção, mas agora ele está sem dinheiro para comprá-la, o que será um empecilho para explorar o porão da papelaria. Apressando-se para chegar antes do fechamento da loja, ele passa rapidamente por sua mãe, que está ocupada atendendo um cliente, e se dirige para a parte dos fundos onde estão o banheiro, uma pequena cozinha, um mini depósito e a escada para o porão. Um barulho vindo da cozinha desperta sua curiosidade. A situação ilustra um dilema comum: o hábito de ostentação e aquisição de itens caros pode levar a dificuldades financeiras, como a incapacidade de



manter bens de alto custo e a necessidade de se privar de itens essenciais, um reflexo de decisões financeiras desproporcionais às reais necessidades e capacidades. **Decisão:** se decidir investigar o barulho na cozinha, vá para 3; se decidir ir direto para o porão, vá para 6.

Cena 10. Na tensão do momento, o protagonista corre desesperadamente para escapar de uma ameaça iminente no porão escuro. Com agilidade, ele esquiva-se, saltando de um lado para outro, até alcançar a porta e subir as escadas fazendo barulho na tentativa de chamar atenção. Sua mãe surge no alto da escada e, ao perceber o perigo, grita apontando para algo atrás dele. O menino vê, com horror, uma ratazana grande e ameaçadora correndo em sua direção, pronta para morder seu calcanhar. Com um salto rápido, ele evita a mordida por pouco. A ratazana, determinada a atacar novamente, é surpreendida por um golpe certo de vassoura dado por sua mãe. Enquanto a ratazana mostra os dentes em desafio, a mãe avança, furiosa e armada com a vassoura, fazendo o animal fugir de volta para o porão. Aliviado por ter evitado a mordida e as possíveis injeções contra doenças, o menino informa sua mãe sobre o ralo aberto que permitiu a entrada do roedor. Ela planeja pedir a Josimar para selar o ralo no dia seguinte e lidar com a ratazana caso ainda esteja lá. Após explicar sua busca infrutífera pelas moedas desaparecidas no porão, ele menciona o mofo no local, preocupado com o risco de perder cadernos e livros. Sua mãe reconhece o valor dessa descoberta, promete conversar com o pai dele e sugere que ele beba um copo de água para se acalmar do susto. Ele então segue para a cozinha e o banheiro. **Decisão:** se ainda não tiver ido para a cozinha, vá para 3; se já tiver ido para a cozinha, vá para 7.

Cena 11. Após testemunhar Vicente furtando na loja, o protagonista inicia uma perseguição determinada, alcançando-o na rua próxima à papelaria. A captura atrai a atenção de Josimar, dos clientes e, coincidentemente, dos pais de ambos os jovens que estavam conversando nas proximidades. Após a explicação do ocorrido, o pai de Vicente, constrangido, pede desculpas e promete lidar com o filho em casa. O pai do protagonista aconselha o filho a não perseguir suspeitos no futuro, mas sim acionar as autoridades. De volta à loja, o protagonista questiona Josimar sobre as moedas que contava mais cedo, descobrindo que eram economias do salário de Josimar para comprar um presente de Natal para sua mãe. Sentindo-se envergonhado por suas suspeitas infundadas, o menino compartilha com sua família as descobertas sobre os desperdícios e as moedas perdidas. Juntos, realizam uma busca minuciosa pela loja e pela casa, encontrando várias moedas escondidas. O pai brinca, afirmando que eles próprios eram os ladrões das moedas desaparecidas. A família reconhece a necessidade de consertar a geladeira e a torneira, além de resolver os problemas do porão e de reduzir desperdícios para melhorar a situação financeira. Eles discutem a possibilidade de poupar para viagens de férias, estudos e outros objetivos, equilibrando esses planos com necessidades futuras, como a aposentadoria. Essa experiência ensina ao protagonista e sua família a importância de controlar gastos, planejar e



investir dinheiro poupado sabiamente, abrindo caminho para um futuro financeiro mais seguro. **Fim de jogo.**

Cena 12. Em um frenesi de medo e adrenalina, o protagonista dispara para fora do porão, perseguido de perto por uma ratazana ameaçadora. Com o pensamento acelerado sobre o perigo de ser mordido e as possíveis injeções necessárias em caso de contaminação, ele sobe os degraus aos saltos, emitindo gritos de alerta. Ao chegar ao topo da escada, ele avista um esfregão, agarra-o e enfrenta a ratazana, que persiste em sua perseguição. Com um movimento rápido, ele atinge a ratazana com o esfregão, forçando-a a recuar escada abaixo. A ratazana, ainda ameaçadora, começa a subir as escadas novamente, mas o jovem se arma com o esfregão, pronto para se defender. Nesse instante, sua mãe chega em cena, armada com uma vassoura e pronta para enfrentar o roedor. A presença e a atitude combativa de ambos fazem a ratazana optar pela retirada, retornando ao porão. O menino então explica à mãe sobre a origem do problema: um ralo aberto no porão e a presença de um ninho de ratos. Revela também sua busca pelas moedas desaparecidas e a descoberta do mofo que ameaça os materiais da papelaria. Apesar de sua mãe inicialmente considerar a busca uma bobagem, ela reconhece o valor da descoberta do mofo, vendo a necessidade de cuidados urgentes com o porão. Ela decide discutir o assunto com seu pai e o aconselha a tomar um copo de água para se acalmar do susto. Ele, então, dirige-se para a cozinha e o banheiro. **Decisão:** se ainda não tiver ido para a cozinha, vá para 3; se já tiver ido para a cozinha, vá para 7.

Cena 13. Na loja, o protagonista testemunha Vicente roubando itens e prontamente inicia uma perseguição. Vicente, ágil e rápido, foge pela porta e corre pela calçada com destreza, saltando um muro e atravessando um terreno baldio, conseguindo despistar o perseguidor. Desapontado por perder o rastro de Vicente, o jovem retorna à loja onde encontra seu pai, preocupado e em conversa com Josimar. Ele relata o ocorrido, destacando a tentativa frustrada de capturar Vicente. Seu pai expressa resignação, mencionando a falta de provas e aconselha prudência em futuras situações similares, prevendo que Vicente dificilmente retornará à loja. Aproveitando a oportunidade, o jovem questiona Josimar sobre as moedas que contava mais cedo, descobrindo que eram economias para um presente de Natal para sua mãe. Sentindo-se envergonhado por suas suspeitas infundadas, ele se une à família em uma busca pela loja e pela casa, descobrindo várias moedas esquecidas em lugares inusitados, acumulando uma quantidade significativa. A família fica surpresa ao perceber que eles mesmos eram responsáveis pelo desaparecimento das moedas e reconhece o quanto estavam desperdiçando recursos, contribuindo para o aumento das contas. Decidem então priorizar a economia e o conserto dos problemas da loja e da casa, discutindo futuros planos financeiros, incluindo estudos, viagens e a possibilidade de comprar um carro, sempre com o cuidado de equilibrar desejos e necessidades financeiras. **Fim de jogo.**

A Figura 2 ilustra a descrição textual de algumas cenas, mostrando duas situações do jogo e seus elementos gráficos e de interação. Do lado esquerdo, o personagem é indagado sobre qual relógio deseja adquirir, e o jogador tem a opção de escolher um dos modelos. Do lado direito, o personagem interage com o atendente da loja de itens, que informa sobre a lanterna que possui em estoque. Esses exemplos ilustram a forma como o jogo apresenta as informações e permite ao jogador interagir com os personagens e recursos.

Figura 2. Situações de interação no jogo: decisão de qual relógio comprar (esquerda) e interação com o atendente da loja de itens (direita).



Fonte: Elaborado pelos autores.

5 ANÁLISE DO JOGO E CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta seção discute uma análise crítica do jogo proposto, bem como o compara com os outros jogos de proposta similar já apresentados. Os jogos são analisados segundo diferentes aspectos, como público-alvo, abordagem pedagógica e imersão do jogador. Quanto ao **público-alvo**, o jogo *Mistério Financeiro* é direcionado para crianças do 5º ano do Ensino Fundamental, adotando abordagens educativas lúdicas e interativas para essa faixa etária. Esse foco no público infantil o diferencia de jogos como *Debt Maze* e *Finance Game*, mais apropriados para adultos ou adolescentes. Quanto à **metodologia de ensino**, o jogo *Mistério Financeiro* emprega uma narrativa interativa no formato de RPG, enquanto o *PlanCash* adota uma estrutura de jogo de tabuleiro e o *InvestPlay* é baseado em perguntas e respostas. A abordagem mais interativa explorando um jogo de RPG é particularmente eficaz para o engajamento de crianças mais jovens (Liu et al., 2017).

Em relação à **abordagem pedagógica**, o jogo promove aprendizagem por meio da exploração e tomada de decisões, similar ao *Debt Maze*, mas de uma forma mais acessível e relevante para o público infantil. As situações financeiras são integradas naturalmente na narrativa, facilitando a compreensão e retenção de conhecimento. Em relação à **imersão**, a rica narrativa de Chico e sua família em *Mistério Financeiro* oferece uma experiência imersiva, em contraste com o *PlanCash*, cujo formato de jogo de tabuleiro pode limitar o envolvimento narrativo e, por consequência, o engajamento



e o aprendizado. No que diz respeito à **contextualização cultural e linguística**, o jogo *Mistério Financeiro* se destaca pela sua contextualização no cenário brasileiro e pelo uso do português como idioma principal, diferenciando-se de jogos como o *Debt Maze*, que apresentam barreiras linguísticas para o público brasileiro. Além disso, a **aderência à ENEF** é um ponto forte do jogo *Mistério Financeiro*. Ele está alinhado com os princípios estratégicos do Governo Federal para a educação financeira das crianças e jovens no país, ao contrário dos outros jogos analisados. Essa conformidade assegura que o conteúdo e as lições financeiras estejam em harmonia com os objetivos educacionais nacionais.

Apesar das vantagens, é importante destacar alguns pontos fracos do jogo *Mistério Financeiro*. O jogo ainda carece de avaliação empírica com estudantes, o que limita a validação da sua eficácia educacional. Além disso, a narrativa específica pode restringir a re-jogabilidade e a variedade dos cenários financeiros explorados. Em resumo, a análise comparativa apresentada revela que o jogo proposto oferece uma abordagem inovadora e adequada para o seu público-alvo, distinguindo-se significativamente dos outros jogos analisados em diferentes aspectos. O jogo se configura como um recurso didático que pode ser particularmente eficaz no ensino de conceitos financeiros para crianças. Essa abordagem é consistente com a literatura atual, que enfatiza a importância da gamificação na educação e a necessidade de métodos inovadores que engajem os estudantes e complementem os currículos tradicionais.

Embora o jogo *Mistério Financeiro* constitua um passo na direção de uma educação financeira mais engajadora para crianças, há dois desenvolvimentos futuros importantes para a extensão do projeto. Primeiro, deseja-se aplicar o jogo em um ambiente escolar, com a participação direta de estudantes do Ensino Fundamental para avaliar sua eficácia educacional. Testes em sala de aula permitem observar a interação dos alunos com o jogo, avaliar o grau de engajamento, o entendimento dos conceitos financeiros apresentados e a capacidade de aplicar o conhecimento adquirido em situações práticas. Além disso, o retorno dos professores e estudantes são importantes para identificar dificuldades, refinar o jogo e garantir que o conteúdo esteja alinhado com os objetivos pedagógicos. Em segundo lugar, deseja-se expandir o jogo com a inclusão de outras narrativas e cenários presentes nos materiais da ENEF, enriquecendo o espectro de experiências e aprendizados oferecidos. Essa diversificação permite abordar uma gama mais ampla de tópicos financeiros e proporcionar diferentes contextos e desafios aos jogadores. Além disso, a expansão pode oferecer aos alunos a oportunidade de explorar diversas situações financeiras, cada uma com seus próprios desafios e lições, aumentando a abrangência e a profundidade do aprendizado.



REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, 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.
- BRASIL. Decreto nº 10.393, de 09 de junho de 2020. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Brasília, DF, 2020. Institui a nova Estratégia Nacional de Educação Financeira - ENEF e o Fórum Brasileiro de Educação Financeira - FBEF. Disponível em: https://planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2019-2022/2020/Decreto/D10393.htm. Acesso em: 29 set. 2022.
- CONEF. Educação Financeira nas Escolas 5: Ensino fundamental. 1ª ed. Brasília: CONEF, 2014. Disponível em: <https://www.vidaedinheiro.gov.br/download/12103>. Acesso em: 12 out. 2022.
- CONEF. Educação Financeira nas Escolas 5 – Livro do Professor: Ensino fundamental. 1ª ed. Brasília: CONEF, 2014. Disponível em: <https://www.vidaedinheiro.gov.br/download/12106>. Acesso em: 12 out. 2022.
- CONEF. Educação Financeira nas Escolas 6: Ensino fundamental. 1ª ed. Brasília: CONEF, 2014. Disponível em: <https://www.vidaedinheiro.gov.br/download/12114>. Acesso em: 12 out. 2022.
- DAHALAN, Fazlida; ALIAS, Norlidah; SHAHAROM, M. S. N. Gamification and game based learning for vocational education and training: A systematic literature review. *Education and Information Technologies*, v. 28, n. 1, p. 1–20, 2023.
- ENEF. Estratégia Nacional de Educação Financeira – ENEF. 2017. Disponível em: <https://www.vidaedinheiro.gov.br>. Acesso em: 15 nov. 2023.
- ENEF. Estratégia Nacional de Educação Financeira – Livros do Ensino Fundamental. 2017. Disponível em: <https://www.vidaedinheiro.gov.br/livros-ensino-fundamental>. Acesso em: 15 nov. 2023.
- ENEF. Estratégia Nacional de Educação Financeira – Livros do Ensino Médio. 2017. Disponível em: <https://www.vidaedinheiro.gov.br/livros-ensino-medio>. Acesso em: 15 nov. 2023.
- FORTES, Maria Carolina; VANINI, Lucas; PIRES, Alessa Simões. Aprendizagem através da tecnologia: os desafios e a importância dessa temática no contexto de ensino e aprendizagem. *Revista Contribuciones*, v. 16, n. 8, 2023.
- FRISANCHO, Verónica. Spillover effects of financial education: The impact of school-based programs on parents. Policy Commons, Inter-American Development Bank, 2023. Disponível em: <https://policycommons.net/artifacts/3450278/spillover-effects-of-financial-education>. Acesso em: 15 out. 2023.
- IBGE. Censo Demográfico 2022. 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/censo/noticia/2023/06/28/censo-do-ibge-populacao-do-brasil-cresce-645percent-e-chega-a-203-milhoes-veja-numeros.ghtml>. Acesso em: 12 nov. 2023.
- 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.



KADOKAWA. RPG Maker MZ. 2020. Disponível em:

<https://www.rpgmakerweb.com/products/rpg-maker-mz>. Acesso em: 25 out. 2023.

LEE, Jung Yeop; PYON, C.; WOO, J. Digital twin for math education: A study on the utilization of games and gamification for university mathematics education. *Electronics*, v. 12, n. 15, p. 3207, 2023.

LIU, Tingting et al. Intelligent behaviors of virtual characters in serious games for child safety education. *Serious Games and Edutainment Applications: Volume II*, Springer, p. 289–306, 2017.

MARIANO, Kathleen Diniz; FERNANDES, Carolina Martins; SANTOS, Juliana Casarotti Ferreira Dos. Educação financeira infantil: forma criativa de educar. *ETIC - ENCONTRO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA* - ISSN 21-76-8498, v. 16, n. 16, 2020.

MASNAN, Abdul Halim; CURUGAN, April Ann M et al. Financial education program for early childhood education. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, Human Resource Management Academic Research Society, International Journal*, v. 6, n. 12, p. 113–120, 2016.

OCDE. Financial Competence Framework for Children and Youth in the European Union. 2023. EV-06-23-001-EN-N. Disponível em: https://finance.ec.europa.eu/system/files/2023-09/230927-financial-competence-framework-children-youth_en.pdf. Acesso em: 10 nov. 2023.

OZKALE, Abdullah; APREA, Carmela. Designing mathematical tasks to enhance financial literacy among children in grades 1-8. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, Taylor & Francis, v. 54, n. 3, p. 433–450, 2023.

RASCO, A. et al. Evolution of serious games to support lifelong learning and decision making: Design and implementation of a financial literacy game. *Proceedings of the 54th Hawaii International Conference on System Sciences*, p. 64, January 2021.

SANTOS, Evandro dos; SILVESTRE, Róbson. InvestPlay: Jogo de educação financeira para crianças na faixa etária de 10 à 16 anos. *Ciência da Computação – Tubarão*, 2020. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/15961/2/DocFinal.pdf>. Acesso em: 29 out. 2023.

SERASA. Número de Brasileiros Inadimplentes Atinge Recorde em Janeiro de 2023. 2023. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2023-02/mais-de-70-milhoes-de-brasileiros-estao-inadimplentes-aponta-serasa>. Acesso em: 12 nov. 2023.

TEIXEIRA JUNIOR, Rodrigo de Castro Teixeira et al. Finance Game: Um jogo de apoio à educação financeira. *Revista Novas Tecnologias na Educação*, v. 13, n. 1, jul. 2015.