

ABCash: APRENDENDO FINANÇAS

Gustavo Araujo¹, Iuri Albandes^{1*}

*Orientador(a)

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus Restinga*. Porto Alegre, RS

O ABCash é um jogo que visa ensinar conceitos sobre a educação financeira, auxiliando pessoas que querem aprender sobre o assunto de uma forma descontraída, partindo do básico sobre educação financeira cotidiana e também abordando como administrar finanças numa perspectiva a longo prazo. O jogo é desenvolvido por estudantes e servidores do campus Restinga (Fábrica de Software: Jogos Digitais) e do campus Viamão (iFinancistas). A ideia surgiu em outubro de 2020, onde o grupo de pesquisa do Campus Viamão decidiu fazer um jogo temático voltado para a educação financeira, em seguida, o grupo de desenvolvimento de jogos digitais foi convidado a participar, dando início ao projeto multi-campi, ABCash. Os jogos atualmente, além de servirem como entretenimento, permitem ensinar conhecimentos diferentes de forma lúdica e divertida. Jogos atraem a atenção de milhões de pessoas, das mais diversas idades e classes sociais. A idealização do ABCash está diretamente conectada com a importância da educação financeira em si, e da necessidade de ensinar finanças de uma forma mais atrativa, fazendo dos jogos digitais uma alternativa de bom potencial para o aprendizado de tal conhecimento. O jogo será desenvolvido utilizando a plataforma Unity, com objetivo de levá-lo para plataformas mobile, já que hoje em dia, grande parte da população brasileira tem acesso a algum modelo de smartphone. O jogo pretende ser suportado por qualquer smartphone e computador, não requisitando uma máquina muito potente para que obtenha um bom desempenho. O ABCash utilizará o sistema de níveis para determinar o quão bem o jogador está se saindo, bem como terá conceitos de gamificação para se tornar mais atrativo e eficaz. Planejamos um jogo com mecânicas e jogabilidade simples, onde as escolhas do jogador afetam o desenrolar da história, podendo fazer com que o personagem vá a falência caso faça escolhas “erradas”. Tendo o errado como relativo, pois a compra de um produto pode ser um investimento em um dado contexto ao invés de uma despesa para o personagem. Para se dar bem no jogo, basta o jogador fazer suas escolhas visando o crescimento no futuro do jogo. A validação dos objetivos do projeto se dará com a aplicação de questionários com intuito de medir o conhecimento dos participantes antes e depois de jogarem o game, usando isso como feedback para futuros aprimoramentos no jogo.

Palavras-chave: Jogos digitais. Gamificação. Jogos educativos.