

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
CENTRO DE ARTES E ARQUITETURA
BACHARELADO EM DESIGN**

LETÍCIA KANOPP DA SILVA

**MUNDO MEU: DESIGN E GAMIFICAÇÃO COMO AUXÍLIO NA EDUCAÇÃO
FINANCEIRA INFANTIL**

Caxias do Sul

2025

LETÍCIA KANOPP DA SILVA

**MUNDO MEU: DESIGN E GAMIFICAÇÃO COMO AUXÍLIO NA EDUCAÇÃO
FINANCEIRA INFANTIL**

Monografia apresentada como requisito parcial para a aprovação da disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso do curso de Design, do Centro de Artes e Arquitetura, Universidade de Caxias do Sul, para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador: Ana Valquiria Prudencio
Projetos Integradores: Gabriel
Bergmann Borges Vieira e Luiza Grazziotin
Selau

Caxias do Sul

2025

LETÍCIA KANOPP DA SILVA

**MUNDO MEU: DESIGN E GAMIFICAÇÃO COMO AUXÍLIO NA EDUCAÇÃO
FINANCEIRA INFANTIL**

Monografia apresentada como requisito parcial para a aprovação da disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso do curso de Design, do Centro de Artes e Arquitetura, Universidade de Caxias do Sul, para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador: Ana Valquiria Prudencio
Projetos Integradores: Gabriel Bergmann Borges Vieira e Luiza Grazziotin Selau

Aprovado (a) em:

Banca Examinadora:

Profª Ana Valquiria Prudencio

Profº Júlio César Trajano

Profº Marcos Benedete Netto

A Deus e à minha família, pelo amor e apoio incondicional.

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho, primeiramente, aos meus pais, que foram meu alicerce em toda essa trajetória e agradeço especialmente ao meu pai, pela ajuda constante, pela disposição incansável e por estar sempre ao meu lado em cada etapa desse processo. À minha irmã, que é uma grande inspiração para mim, agradeço por todo o incentivo, pela presença e pelo apoio que tornaram essa caminhada mais leve e significativa.

Estendo minha gratidão ao meu namorado, que não apenas esteve ao meu lado, mas também foi a inspiração para a escolha do tema, mostrando na prática a importância da educação financeira na vida das pessoas. Agradeço também ao meu cunhado e irmão, que contribuiu com apoio nesse momento importante.

Sou grata à minha orientadora e aos professores dos projetos integradores, que nesses seis meses me guiaram com confiança e dedicação, contribuindo de forma essencial para que este trabalho se tornasse possível.

E, por fim, agradeço a Deus pela oportunidade, pela força e pela sabedoria concedida ao longo desta jornada.

“O futuro pertence àqueles que acreditam na beleza dos seus sonhos.”

Eleanor Roosevelt

RESUMO

Este trabalho apresenta o desenvolvimento de uma solução voltada à introdução da educação financeira na infância por meio de uma experiência lúdica, tendo como foco a criação de um jogo de tabuleiro acompanhado de uma plataforma de suporte para pais e responsáveis. A partir de metodologias combinadas de design, o projeto foi estruturado seguindo a lógica de compreender o problema, investigar referências e práticas existentes e, por fim, conceber uma proposta que tornasse o aprendizado mais acessível e significativo para as crianças. Assim, o jogo foi desenvolvido com base em elementos do cotidiano infantil e em mecânicas de gamificação que promovem a participação ativa, o diálogo familiar e a construção de hábitos financeiros mais responsáveis.

Palavras-chave: Design; Gamificação; Ludicidade.

ABSTRACT

This work presents the development of a solution aimed at introducing financial education in childhood through a playful learning experience, centered on the creation of a board game supported by an online platform for parents and caregivers. Using combined design methodologies, the project was structured around understanding the problem, researching existing practices and references, and finally creating a proposal that makes learning more accessible and meaningful for children. The board game was developed based on everyday situations and gamification mechanics that encourage active participation, family dialogue, and the formation of more responsible financial habits from an early age.

Key-words: Design; Gamification; Playfulness.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Capitais brasileiras com mais e menos famílias endividadas, em números absolutos (2022-2024)	17
Figura 2 – O menino do Dinheiro	18
Figura 3 – Uso do Lego <i>Mindstorms</i>	20
Figura 4 – Banco Imobiliário.....	22
Figura 5 – Procedimento Metodológico.....	27
Figura 6 – O processo de Design de Ellen Lupton	38
Figura 7 – <i>Double Diamond</i>	40
Figura 8 – <i>Briefing</i>	41
Figura 9 – <i>Business Model Canvas</i>	43
Figura 10 – <i>Service Blueprint</i>	44
Figura 11 – Plataforma Digital	45
Figura 12 – Logotipo	46
Figura 13 – Paleta de Cores.....	47
Figura 14 – Elementos Gráficos	47
Figura 15 – Pinos e Dados.....	48
Figura 16 – Embalagem	49
Figura 17 – Totem	50

LISTA DE SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
CNC	Confederação Nacional do Comércio de Bens, Serviços e Turismo
DSOP	Diagnosticar, Sonhar, Orçar e Poupar
UFLA	Universidade Federal de Lavras
PDV	Ponto de Venda

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
1.1 OBJETIVO GERAL	11
1.1.1 Objetivos específicos.....	11
1.2 JUSTIFICATIVA	12
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	14
2.1 FINANÇAS PESSOAIS	14
2.1.1 Educação financeira.....	16
2.2 EDUCAÇÃO INFANTIL	19
2.2.1 Gamificação do aprendizado.....	21
2.3 DESIGN PARA EDUCAÇÃO.....	23
2.3.1 Design e ludicidade.....	24
3 METODOLOGIA	27
3.1 ENTREVISTAS CONTEXTUAIS	28
3.1.1 Entrevista com economista	29
3.1.2 Entrevista com pedagoga com experiência em educação infantil	30
3.1.3 Entrevista com pedagoga especialista em educação financeira	31
3.1.4 Entrevista com mãe de dois filhos	32
3.1.5 Entrevista com mãe de uma criança.....	33
3.1.6 Considerações Finais	34
3.2 BRIEFING	35
3.2.1 O quê?	35
3.2.2 Por quê?.....	37
3.2.3 Como?	38
3.2.4 Para quem?.....	41
3.2.5 Considerações Finais	41
4 ENTREGAR	43
5 CONCLUSÃO	51
REFERÊNCIAS	53
APÊNDICE A – ENTREVISTA COM PEDAGOGA	56
APÊNDICE B – ENTREVISTA COM MÃES	57
APÊNDICE C – ENTREVISTA COM ECONOMISTA	58

APÊNDICE D – ENTREVISTA COM PEDAGOGA ESPECIALISTA EM EDUCAÇÃO FINANCEIRA INFANTIL	59
--	-----------

1 INTRODUÇÃO

A educação financeira tem se tornado um tema cada vez mais urgente no Brasil, especialmente diante do grande número de famílias endividadadas. Segundo levantamento da Federação do Comércio de Bens, Serviços e Turismo do Estado de São Paulo (FecomercioSP), em novembro de 2024, 77% das famílias brasileiras estavam endividadadas. No mesmo período, o número de lares com contas em atraso cresceu 12,8% em relação a 2022, passando de 11,28 milhões para 12,73 milhões, um aumento de 1,45 milhão de famílias com dívidas ativas. Dados da Confederação Nacional do Comércio de Bens, Serviços e Turismo (CNC) reforçam esse cenário: 29,4% das famílias estavam com contas em atraso, e 12,9% afirmaram não ter condições de quitar seus débitos. Esses números apresentam um quadro preocupante, agravado pela falta de conhecimento financeiro, que por vezes tem origem ainda na infância.

Estudos, como o da Universidade Federal de Lavras (UFLA, 2022), demonstram que a falta de educação financeira desde os primeiros anos de vida pode resultar em adultos despreparados para tomar decisões assertivas sobre dinheiro, o que contribui para o ciclo contínuo de inadimplência e endividamento. Crianças que compreendem desde cedo conceitos como planejamento, poupança e consumo consciente, tendem a desenvolver maior autonomia, responsabilidade e resiliência financeira (UFLA, 2022). A infância, portanto, é uma fase importante para a formação de hábitos saudáveis em todos os aspectos e que impactam diretamente o bem-estar individual e coletivo ao longo da vida, incluindo em relação às finanças.

O endividamento das famílias brasileiras reflete a oportunidade de promover recursos que auxiliem no desenvolvimento de hábitos financeiros mais saudáveis desde a infância. A falta de conhecimento financeiro pode gerar impactos negativos a longo prazo, como dívidas excessivas, falta de planejamento e consumo impulsivo (UFLA, 2022). No entanto, a simples transmissão de informações não é suficiente para garantir que as crianças se interessem e compreendam os conceitos financeiros. Segundo Silva e Santos (2021), a educação financeira se torna mais significativa quando aliada a experiências práticas, recursos visuais e estratégias lúdicas que dialoguem com a realidade da criança, ampliando seu engajamento e capacidade de assimilação.

Todavia, apesar de sua relevância, a educação financeira ainda é pouco difundida de forma pedagógica para o público infantil, pois as iniciativas existentes esbarram em formatos engessados e descontextualizados, com linguagem inadequada e pouca atenção às realidades socioculturais das crianças, o que compromete seu engajamento e a assimilação dos conteúdos (El Khatib, 2023). Logo, essa rigidez metodológica, aliada à escassez de estímulos visuais e interativos, torna o ensino pouco atrativo, e é nesse contexto que o design se apresenta como uma ferramenta estratégica, pois, ao criar soluções visuais e interativas (Lupton, 2020), pode tornar o ensino mais lúdico, acessível e significativo, despertando o interesse da criança e facilitando a construção de um vínculo com o tema.

Diante disso, este projeto parte da seguinte problematização: como o design pode contribuir para a construção de uma ferramenta lúdica que torne o ensino da educação financeira mais atrativo e eficaz para crianças? A proposta é desenvolver uma solução que considere o universo infantil — suas linguagens, necessidades cognitivas, visuais e emocionais — promovendo o protagonismo da criança no processo da educação e estimulando a autonomia desde os primeiros contatos com o dinheiro.

1.1 OBJETIVO GERAL

O presente trabalho tem como objetivo geral desenvolver um projeto voltado à educação financeira infantil que, por meio de abordagens do design, estimule a compreensão e a formação de hábitos saudáveis no uso do dinheiro.

1.1.1 Objetivos específicos

Para o alcance do objetivo geral, foram delineados objetivos específicos para serem desenvolvidos ao longo do trabalho:

1. Investigar os principais desafios enfrentados no processo de educação financeira infantil, considerando aspectos cognitivos, emocionais e sociais do público-alvo.
2. Compreender de que forma o design pode atuar como ferramenta mediadora no ensino de conceitos financeiros para crianças, potencializando o ensino.

3. Analisar abordagens e recursos já existentes voltados à educação financeira infantil, avaliando seu impacto no engajamento e na assimilação dos conteúdos.
4. Realizar pesquisas com famílias para identificar o nível de conhecimento financeiro dos responsáveis, eventuais dificuldades econômicas e como essas experiências influenciam a relação das crianças com o dinheiro.

1.2 JUSTIFICATIVA

A crescente taxa de endividamento das famílias brasileiras e a falta de preparo financeiro demonstram a possibilidade de inserir a educação financeira como um pilar desde a infância. Dados da FecomercioSP revelam que, em novembro de 2024, mais de 12,7 milhões de lares estavam com contas em atraso — um reflexo direto da carência de hábitos financeiros saudáveis e de uma formação adequada nesse campo. Contudo, apenas a inclusão desse conteúdo no currículo escolar não garante sua efetividade, pois é necessário pensar em maneiras mais eficazes de transmitir esse conhecimento às crianças, respeitando sua fase de desenvolvimento e suas formas específicas de compreensão do mundo.

É nesse cenário que o design se destaca como uma ferramenta estratégica e transformadora, visto ser uma disciplina multidisciplinar capaz de integrar conhecimentos de diversas áreas e gerar soluções mais completas e significativas para os usuários (Lupton, 2020). A partir dessa perspectiva, compreende-se que o design pode extrapolar o visual e atuar como mediador de experiências mais complexas e sensoriais. Por conseguinte, a autora defende o potencial do design multissensorial, que vai além da visão e envolve estímulos táteis, auditivos e até olfativos, proporcionando interações mais ricas e intuitivas, capazes de ampliar a imersão, o entendimento e a retenção das informações.

Ao aplicar esse conceito no contexto da educação financeira infantil, abre-se espaço para o desenvolvimento de soluções que considerem o corpo, a ludicidade, a curiosidade e a interação como agentes fundamentais no processo da educação. Esses elementos são especialmente relevantes na infância, fase em que o aprendizado ocorre de forma sensorial e exploratória. Logo, a criança aprende por meio da experiência concreta e do brincar, enquanto o design traduz conceitos

abstratos — como valor, planejamento, economia e consumo — em vivências tangíveis, instigantes e conectadas à realidade em questão.

Portanto, considerando os dados de endividamento brasileiro apresentados, esta pesquisa se justifica à luz da necessidade de repensar os métodos tradicionais de ensino da educação financeira infantil. Além disso, considera-se a possibilidade de que o design, especialmente por sua vertente multissensorial e interdisciplinar, possa contribuir de forma significativa para esse processo. Ao aliar criatividade, empatia e funcionalidade, o design pode criar uma ponte entre o conteúdo e a criança — estimulando não só a educação, mas também a formação de uma nova geração mais consciente e preparada para lidar com os desafios financeiros do futuro.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesse capítulo, é apresentado a fundamentação teórica para embasamento desta pesquisa e necessária para o total entendimento do projeto proposta. Inicialmente, será explorado o conceito de educação financeira e sua relevância para a formação uma reflexão sobre os processos de educação e aprendizado, especialmente na infância. Por conseguinte, será abordado a importância da educação destacando o desenvolvimento cognitivo e da construção de conhecimento de forma ativa. Na sequência, o capítulo apresenta os princípios do design multissensorial como ferramenta para potencializar a experiência educativa, valorizando os estímulos sensoriais no processo de aprendizagem infantil. Por fim, a gamificação como estratégia pedagógica, evidenciando como elementos dos jogos podem ser aplicados de forma eficaz no contexto educacional para promover o engajamento e o aprendizado de maneira lúdica e interativa.

2.1 FINANÇAS PESSOAIS

A crescente taxa de endividamento das famílias brasileiras têm revelado uma fragilidade preocupante no que diz respeito ao domínio das finanças pessoais (UFLA, 2022). Segundo a FecomercioSP (2024), 77% das famílias estavam endividadas em novembro de 2024, e dados da CNC (2024) indicam que 29,4% delas tinham contas em atraso, enquanto 12,9% afirmaram não ter condições de quitar seus débitos. Dessa forma, esse cenário evidencia que, para além das dificuldades econômicas externas, há uma deficiência estrutural no preparo dos indivíduos para lidar com o dinheiro de forma consciente e planejada, a qual geralmente se inicia ainda na infância, quando oportunidades de aprendizado sobre finanças são escassas ou inexistentes (UFLA, 2022). Assim, torna-se essencial refletir sobre os fundamentos da educação financeira e sua relação direta com a formação de adultos mais autônomos e preparados financeiramente.

O tema das finanças pessoais está diretamente relacionado à forma como indivíduos e famílias administram seus recursos ao longo da vida, com o objetivo de manter estabilidade financeira, evitar o endividamento e conquistar metas pessoais e profissionais (Pires, 2007). Dessa forma, observa-se que o desenvolvimento de competências financeiras ao longo do tempo tende a refletir diretamente na

capacidade de tomada de decisões conscientes e sustentáveis. Logo, o domínio dos fundamentos básicos da gestão financeira pessoal é condição essencial para que o cidadão exerça com autonomia seu papel econômico na sociedade, incluindo o controle dos gastos, o uso consciente do crédito, a formação de reservas e a definição de prioridades no consumo (Pires, 2007).

Além disso, o conhecimento financeiro influencia diretamente no comportamento de consumo e no padrão de vida (Cherobim et al, 2011), pois para os autores, uma educação financeira eficaz vai além do simples controle de planilhas ou da eliminação de dívidas: ela promove o empoderamento financeiro e incentiva o planejamento de longo prazo, inclusive para a aposentadoria. Nesse sentido, Monteiro et al (2011) enfatizam que compreender princípios básicos — como a diferença entre receita e despesa, ativo e passivo, bem como a importância de estabelecer metas mensais e anuais — é essencial, uma vez que o desconhecimento sobre finanças pessoais pode comprometer o desempenho acadêmico e gerar dificuldades emocionais, como ansiedade e frustração.

A educação financeira pode ser aplicada de maneira prática e acessível, com base em ações cotidianas que auxiliam na organização da vida financeira, entre essas ações, destacam-se o hábito de registrar todos os gastos, a criação de uma reserva de emergência e o aprendizado sobre investimentos, mesmo que com valores baixos (Arcuri, 2018). Com base nesses aspectos, percebe-se que a construção de hábitos simples, porém constantes, pode representar um fator decisivo na consolidação do equilíbrio financeiro pessoal. Além disso, é fundamental compreender que o maior erro financeiro não está apenas na escassez de dinheiro, mas na falta de organização, planejamento e clareza sobre os próprios objetivos (Arcuri, 2018).

Dessa forma, conclui-se que o estudo das finanças pessoais não apenas previne situações de desequilíbrio econômico, mas também proporciona liberdade de escolha, aumento da qualidade de vida e maior bem-estar. Tais resultados indicam que o conhecimento e a prática da educação financeira podem desempenhar um papel relevante na construção de uma vida mais estável e satisfatória, mesmo diante dos apelos de consumo constantes na sociedade contemporânea. No entanto, é preciso reconhecer que grande parte dos comportamentos desorganizados em relação ao dinheiro tem origem ainda na infância, quando muitas vezes não há espaço para discutir ou vivenciar noções básicas, por isso a construção de hábitos financeiros

saudáveis deve começar cedo, com práticas que estejam inseridas no cotidiano da criança e que favoreçam sua autonomia e senso crítico (Silva; Santos, 2021).

A educação financeira, contudo, ainda enfrenta desafios estruturais importantes: ela é pouco explorada de maneira significativa nas escolas, e o ambiente familiar costuma evitar o tema ou tratá-lo com distanciamento (Cerbasi, 2006; Domingos, 2013). Esse direcionamento permite inferir que a abordagem precoce da educação financeira pode contribuir significativamente para a formação de cidadãos mais preparados para lidar com os desafios econômicos cotidianos, por isso ao compreender essa relação, reforça-se a importância de políticas públicas, currículos e metodologias que incentivem o ensino de educação financeira de forma contextualizada, lúdica e acessível desde a infância, preparando indivíduos para escolhas mais conscientes e uma vida financeira equilibrada.

2.1.1 Educação financeira

A partir das reflexões apresentadas no tópico anterior, observa-se que o modo como indivíduos lidam com o dinheiro ao longo da vida está diretamente relacionado ao nível de conhecimento e às práticas adquiridas desde cedo. Dentro dessa perspectiva, a educação financeira passa a ser discutida como uma ferramenta que pode contribuir para a construção de comportamentos mais conscientes desde a infância, pois refere-se à capacidade de compreender e administrar os recursos financeiros de forma planejada e responsável e, quando iniciada ainda nos primeiros anos, tende a favorecer a formação de indivíduos mais preparados para lidar com os desafios econômicos da vida adulta (Cerbasi, 2017).

Diante dessa perspectiva, pode-se perceber que quanto mais cedo se aprende sobre dinheiro, maior é a probabilidade de desenvolver uma relação equilibrada com ele, evitando comportamentos impulsivos e hábitos prejudiciais ao longo da vida. Logo, ensinar crianças a lidar com dinheiro não significa expô-las a preocupações adultas, mas sim oferecer ferramentas para que compreendam o valor das coisas, aprendam a fazer escolhas e desenvolvam hábitos como o planejamento, a economia e o consumo consciente (Cerbasi, 2006). Entende-se que essa formação é especialmente importante em um país como o Brasil, pois 77% das famílias estavam endividadas em novembro de 2024 e 29,4% com contas em atraso (CNC, 2024).

Por isso, entende-se que a ausência de uma cultura de educação financeira nas escolas e nas famílias contribui diretamente para esse cenário, já que indivíduos com conhecimento em finanças tendem a tomar decisões mais assertivas, reduzindo a vulnerabilidade a crises econômicas. De acordo com a Figura 1, é possível observar que o número absoluto de famílias endividadas nas capitais brasileiras vem aumentando consideravelmente entre 2022 e 2024, com destaque para São Paulo, Rio de Janeiro e Distrito Federal (FecomercioSP, 2024). Assim, a infância representa uma oportunidade estratégica para formar uma geração mais consciente, crítica e autônoma em relação ao uso do dinheiro (UFLA, 2021).

Figura 1 – Capitais brasileiras com mais e menos famílias endividadas, em números absolutos (2022-2024)

CAPITAIS	2022	2023	2024
São Paulo	2.865.206	2.793.854	2.888.081
Rio de Janeiro	1.764.291	1.947.171	2.028.143
Distrito Federal	738.382	696.403	765.823
Belo Horizonte	682.194	744.580	744.993
Fortaleza	513.351	569.715	712.465
Palmas	67.936	71.727	76.439
Rio Branco	84.774	70.488	82.503
Macapá	77.564	80.405	86.127
Vitória	82.097	100.538	109.322
Boa Vista	83.236	101.115	114.648
TOTAL DAS CAPITAIS	11.284.126	11.955.226	12.738.505

Fonte: IBGE/CNC com cálculos da FecomercioSP (2024).

Diante desse contexto, diferentes metodologias têm buscado tornar o ensino financeiro mais acessível e eficaz para as crianças. Uma delas é a metodologia DSOP, desenvolvida por Reinaldo Domingos, que tem como pilares Diagnosticar, Sonhar, Orçar e Poupar. Essa abordagem parte da ideia de que a educação financeira deve ser apresentada não como um conjunto de regras, mas como uma ferramenta para alcançar sonhos e metas, valorizando o envolvimento emocional da criança no processo de aprendizado (Domingos, 2013).

Dentre os materiais que aplicam essa metodologia, destaca-se a obra *O Menino do Dinheiro*, também de autoria de Reinaldo Domingos, 2013 (Figura 2). O livro apresenta os conceitos de forma acessível e lúdica, por meio de uma narrativa que acompanha um garoto curioso em suas descobertas sobre planejamento,

poupança e escolhas financeiras. Por esta razão, a linguagem é simples, próxima ao universo infantil e estruturada para favorecer a identificação e o engajamento das crianças, além de diálogos leves, frases curtas e perguntas reflexivas conduzem o leitor a refletir sobre seus próprios comportamentos em relação ao dinheiro (Domingos, 2013).

Figura 2 – O menino do Dinheiro



Fonte: DOMINGOS (2013).

Apesar da crescente valorização da educação financeira, diversos desafios ainda limitam sua efetiva aplicação no contexto infantil, como a ausência de diretrizes curriculares claras e consolidadas e a dificuldade de implementação de práticas coerentes entre as instituições de ensino, mesmo após sua inclusão como tema transversal pela Base Nacional Comum Curricular – BNCC (El Khatib, 2023). Esses obstáculos indicam que a presença do tema nos documentos oficiais, por si só, não garante sua vivência significativa no cotidiano escolar. Soma-se a isso a falta de formação específica dos educadores para trabalhar o tema, o que compromete a mediação pedagógica e a adaptação dos conteúdos à realidade das crianças (UFLA, 2021; Silva & Santos, 2021).

Outro ponto crítico é a escassez de materiais didáticos que respeitem a linguagem, o repertório e a maturidade cognitiva do público infantil, uma vez que muitos recursos ainda apresentam conteúdos técnicos e distantes do cotidiano das crianças (Domingos, 2013). Por fim, destaca-se a pouca articulação entre escola e família, o que dificulta a consolidação de hábitos financeiros no dia a dia e reduz as oportunidades de vivência prática desses conhecimentos (Cerbasi, 2006). Esses obstáculos evidenciam a necessidade de abordagens mais integradas, lúdicas e contextualizadas, que respeitem as especificidades do desenvolvimento infantil e promovam o protagonismo da criança no processo de aprendizagem.

Com base nas perspectivas discutidas, compreende-se que a educação financeira na infância não se limita à transmissão de informações técnicas, mas envolve a construção de uma base sólida de hábitos, valores e comportamentos. Quando aliada ao contexto cotidiano das crianças, à linguagem adequada e ao envolvimento das famílias, ela pode transformar o ato de lidar com o dinheiro em uma prática consciente, ética e cidadã — favorecendo a autonomia, a responsabilidade e a preparação para a vida adulta.

2.2 EDUCAÇÃO INFANTIL

A educação é uma prática social essencial para o desenvolvimento humano, e sua função vai além da simples transmissão de conteúdos (Freire, 1996), é um ato político que deve ser pautado no diálogo, na escuta e na valorização da vivência do educando. Com base nessa perspectiva, entende-se que o papel do educador não se limita a ensinar, mas envolve criar espaços que favoreçam a construção conjunta do conhecimento. Logo, o processo educativo precisa ser problematizador, ou seja, instigar a reflexão crítica sobre a realidade e permitir ao sujeito a construção ativa de seu conhecimento (Freire, 1996).

Quando aplicada ao contexto infantil, essa perspectiva exige um olhar sensível às particularidades da infância, reconhecendo que a criança aprende por meio da experiência, da interação e da ludicidade. Por isso, a educação nessa fase deve ir além da transmissão de conteúdos prontos, criando espaços de experimentação que considerem aspectos afetivos, sensoriais e simbólicos, e que estimulem a autonomia, a criatividade e o senso crítico desde cedo (Freire, 1996). Esse entendimento é reforçado pela teoria do desenvolvimento cognitivo de Piaget (1971), que demonstra

como o aprendizado infantil ocorre por meio de estágios, nos quais a criança assimila e acomoda informações a partir da ação e da experimentação. Assim, é fundamental que o processo educativo respeite esse ritmo natural de desenvolvimento e estimule a construção ativa do conhecimento (Piaget, 1971).

Nesse sentido, o papel do educador é o de mediador entre o conteúdo e a criança, criando ambientes e estratégias que favoreçam a participação, o engajamento e a compreensão (Piaget, 1971), isso demonstra a realidade atual, onde os estudantes não demonstram interesse em aulas unicamente expositivas, que não proporcionem o diálogo e a experimentação dos temas. Sendo assim, considera-se relevante o posicionamento do autor ao citar que aprender não deve ser uma atividade mecânica, mas um processo que envolve o corpo, os sentidos e o contexto sociocultural da criança (Piaget, 1971).

Portanto, diante das perspectivas apresentadas, considera-se que pensar em estratégias de educação que incorporem elementos visuais, interativos e lúdicos amplia as possibilidades de aprendizado e contribui para uma formação mais significativa e duradoura. Afinal, percebe-se que a educação, quando aliada a práticas pedagógicas inovadoras, como demonstrado por Afari e Khine (2015), que apontam os impactos positivos do uso do LEGO *Mindstorms* (Figura 3) no desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e técnicas dos estudantes.

Figura 3 – Uso do Lego *Mindstorms*



Fonte: LEGO EDUCATION (2013).

Em vista dos pensamentos dos dois autores (Freire, 1996, Piaget, 1971), pode-se afirmar que o processo educativo, quando fundamentado em práticas reflexivas e contextualizadas, favorece o desenvolvimento integral do indivíduo, permitindo que ele compreenda e atue no mundo de forma consciente e transformadora. Esse entendimento é essencial para a valorização da educação financeira desde a infância, como será explorado na próxima seção.

2.2.1 Gamificação do aprendizado

Com base nas perspectivas de Freire (1996) e Piaget (1971), que defendem uma abordagem educativa centrada na experiência, no diálogo e na construção ativa do conhecimento, observa-se que estratégias lúdicas e interativas são especialmente eficazes no processo de ensino-aprendizagem durante a infância. Nesse contexto, a gamificação desponta como uma ferramenta alinhada às necessidades dessa fase, pois articula elementos do brincar com objetivos pedagógicos, promovendo o engajamento da criança por meio de desafios, recompensas e narrativas simbólicas (Murr; Ferrari, 2020).

Logo, ao incorporar a lógica dos jogos ao ambiente educacional, a gamificação respeita as particularidades do desenvolvimento infantil e amplia as possibilidades de participação ativa, tornando-se uma estratégia coerente com os princípios discutidos ao longo do capítulo anterior (Murr; Ferrari, 2020). A utilização de jogos de tabuleiro no ambiente educacional tem se mostrado uma estratégia eficaz para promover o aprendizado de forma lúdica e significativa, especialmente no campo da educação financeira. Um exemplo notório dessa abordagem é o Banco Imobiliário (Figura 4), jogo que simula negociações de compra e venda de propriedades e a administração de recursos financeiros, possibilitando que os participantes desenvolvam competências relacionadas à tomada de decisão, planejamento e organização financeira (Menossi; Basso, 2021).

De acordo com Menossi e Basso (2021), o Banco Imobiliário, em suas diferentes versões, contribui para o desenvolvimento de habilidades como o raciocínio lógico, o pensamento estratégico e o consumo consciente, ao apresentar uma dinâmica envolvente, metas claras e um sistema de recompensas e penalidades. Por

meio dessas interações, os jogadores são incentivados a refletir sobre a gestão de recursos e as consequências de suas escolhas, o que torna o processo de aprendizagem mais ativo e contextualizado.

Figura 4 – Banco Imobiliário



Fonte: Menossil; Basso, 2021

A gamificação do aprendizado é uma estratégia que tem se consolidado como uma alternativa eficaz para engajar alunos em diferentes contextos educacionais, pois trata-se da aplicação de elementos típicos dos jogos, como pontuação, desafios, recompensas e níveis de dificuldade, em atividades que não são, originalmente, lúdicas (Murr; Ferrari, 2020). Considerando essa perspectiva, compreende-se que os jogos, ao incorporarem esses elementos motivacionais, podem ser aplicados como recursos pedagógicos eficientes, sobretudo em áreas do conhecimento que exigem o engajamento contínuo dos estudantes. Dessa forma, a proposta é tornar a experiência de ensino mais atrativa, motivadora e dinâmica, utilizando a lógica dos jogos para estimular o interesse e a participação dos estudantes (Murr; Ferrari, 2020).

Além disso, também permite que os aprendizes sejam inseridos em narrativas envolventes, nas quais assumem o papel de protagonistas do próprio processo de aprendizado, pois entende-se que esse protagonismo é fundamental para a construção do conhecimento de forma ativa e significativa (Murr; Ferrari, 2020). Desse modo, ao alinhar-se às características da infância, a gamificação não apenas respeita o estágio de desenvolvimento dos alunos, como também potencializa o processo de aprendizagem por meio de experiências que integram o brincar e o conhecer. Na educação infantil, essa abordagem ganha ainda mais relevância por dialogar com as

necessidades dessa fase do desenvolvimento, marcada pelo brincar, pela exploração e pela aprendizagem por meio da experiência, promovendo, por meio de jogos e dinâmicas lúdicas, um ambiente mais acessível e empático, no qual os erros são compreendidos como parte natural do processo de descoberta (Murr; Ferrari, 2020).

Ademais, a gamificação pode potencializar o aprendizado de temas complexos, como é o caso da educação financeira, ao permitir que as crianças vivenciem, por meio de jogos interativos e narrativas simbólicas, situações que simulam o uso do dinheiro, a tomada de decisões e o planejamento financeiro, tornando conceitos abstratos mais tangíveis e compreensíveis (Murr, Ferrari, 2020). Portanto, integrar a gamificação ao ensino da educação financeira infantil representa não apenas uma alternativa metodológica, mas uma estratégia inovadora e alinhada às necessidades contemporâneas de ensino. Assim, o processo de aprendizagem torna-se mais atrativo, participativo e eficaz, favorecendo o envolvimento ativo dos estudantes.

2.3 DESIGN PARA EDUCAÇÃO

As discussões anteriores evidenciaram a importância de metodologias que valorizem a participação ativa da criança, o estímulo aos sentidos e a aprendizagem por meio de experiências significativas (Freire, 1996; Piaget, 1971). Dessa forma, compreende-se que o design, ao incorporar essas premissas, possui potencial para se transformar em um aliado no desenvolvimento de práticas pedagógicas mais adequadas ao público infantil. Nesse cenário, o design deixa de ser apenas um recurso estético ou funcional e passa a ser compreendido como uma ferramenta estratégica capaz de criar soluções educativas alinhadas às necessidades do público infantil, potencializando o processo de ensino e aprendizagem (Lupton, 2020).

Ao articular diferentes áreas do conhecimento, como a pedagogia, o design amplia as possibilidades didáticas ao transformar conteúdos abstratos em experiências acessíveis, interativas e engajadoras, justamente por sua capacidade de gerar empatia com o usuário, construir interfaces intuitivas e favorecer a assimilação e retenção das informações (Norman, 2002). Considerando esse contexto, observa-se que o design voltado à infância deve ser planejado a partir das necessidades e das formas de interação próprias dessa etapa, contribuindo para experiências mais significativas e efetivas no ambiente educacional. No caso da infância, essa abordagem se mostra ainda mais relevante ao considerar as especificidades

cognitivas e sensoriais dessa fase, criando materiais e ambientes que dialogam com a curiosidade, o brincar e a exploração como formas naturais de aprendizado (Lupton, 2020).

Pensar o design como aliado da educação, portanto, é reconhecer sua capacidade de ir além da estética e da funcionalidade, assumindo um papel ativo na mediação entre o conteúdo e o sujeito que aprende. Ao considerar as dimensões emocionais, cognitivas e sensoriais do processo educativo, o design contribui para a construção de experiências mais significativas, capazes de despertar o interesse e promover a participação, o que favorece o desenvolvimento da autonomia e do pensamento crítico desde a infância (Lupton, 2020). Assim, o design multissensorial e a ludicidade emergem como abordagens complementares e transformadoras, ao reconhecerem que o aprendizado ocorre por meio do corpo, dos sentidos e da imaginação, sendo o prazer em aprender essencial para a criação de vínculos duradouros com o conhecimento (Lupton, 2020; Lopes, 2013).

2.3.1 Design e ludicidade

Entre as abordagens possíveis dentro do campo do design aplicado à educação, a ludicidade destaca-se como um elemento central para a construção de experiências de aprendizagem mais significativas, especialmente na infância. Como discutido anteriormente, crianças aprendem por meio da ação, da experimentação e do brincar, o que torna a ludicidade um recurso essencial para promover engajamento e facilitar a compreensão de conteúdos abstratos (Piaget, 1971). Nesse contexto, o design desempenha um papel estratégico ao criar materiais, objetos e sistemas que favorecem a participação ativa e estimulam a curiosidade, a imaginação e o envolvimento afetivo com o conteúdo.

A ludicidade, segundo Lopes (2013), não se limita ao entretenimento, trata-se de um fenômeno comunicacional e formativo que envolve simbolização, interação e construção de sentido. Por isso, ela emerge sempre que indivíduos entram em um pacto lúdico, seja ao brincar, jogar ou explorar um ambiente, permitindo que criem novas formas de interpretar e experimentar a realidade. É justamente essa característica que torna a ludicidade tão potente no processo educativo: ao estabelecer esse pacto, a criança se torna protagonista de seu próprio aprendizado, construindo relações mais profundas e duradouras com o conhecimento.

Quando aplicada ao design para a infância, a ludicidade transforma o espaço de aprendizagem em um ambiente mais acolhedor, dinâmico e convidativo, dessa forma materiais coloridos, narrativas, personagens, desafios e mecânicas de jogo criam condições que favorecem a exploração e a descoberta, permitindo que a criança aprenda enquanto interage com elementos que fazem sentido para sua realidade. Mais do que apresentar informações, o design cria contextos simbólicos e funcionais que estimulam a autonomia, o pensamento crítico e o prazer em aprender (Lopes, 2013; Lupton, 2020). Nesse sentido, o design lúdico não se restringe ao desenvolvimento de jogos, mas engloba a criação de experiências completas que integram emoção, imaginação e ação.

Logo, ao projetar atividades que envolvem contar histórias, resolver problemas, tomar decisões, construir estratégias ou interagir com elementos gráficos e narrativos, o design promove aprendizagens mais ativas e significativas. Como aponta Lopes (2013), experiências lúdicas ampliam a capacidade de retenção do conteúdo e estimulam a criatividade, pois conectam o conhecimento às práticas reais e simbólicas que fazem parte do universo infantil. Nesse sentido, quando o design utiliza a ludicidade como ferramenta estruturante, ele cria condições para que o aprendizado se torne mais próximo da vivência cotidiana da criança e essa aproximação torna-se especialmente relevante no ensino da educação financeira infantil, uma vez que conceitos como valor, troca, economia e planejamento podem parecer abstratos quando apresentados apenas de forma teórica.

No entanto, quando esses conteúdos são incorporados a atividades lúdicas, como jogos simbólicos, simulações práticas, narrativas visuais, dilemas de escolha ou desafios que envolvem tomada de decisão, passam a se tornar mais concretos e compreensíveis. Assim, a ludicidade funciona como ponte entre o abstrato e o vivido, permitindo que a criança atribua significado ao que está aprendendo, relacione o conteúdo às situações que já conhece e desenvolva habilidades que favorecem sua autonomia e sua capacidade de interpretar o mundo ao redor.

Dessa forma, ao transformar conceitos financeiros em experiências lúdicas e contextualizadas, o design amplia significativamente as possibilidades de engajamento, assimilação e retenção desses aprendizados. Ao favorecer atividades que estimulam a curiosidade, o diálogo e a experimentação, o design cria ambientes de ensino que respeitam a linguagem da infância e valorizam a construção ativa do conhecimento. Essa abordagem, portanto, não apenas facilita a compreensão de

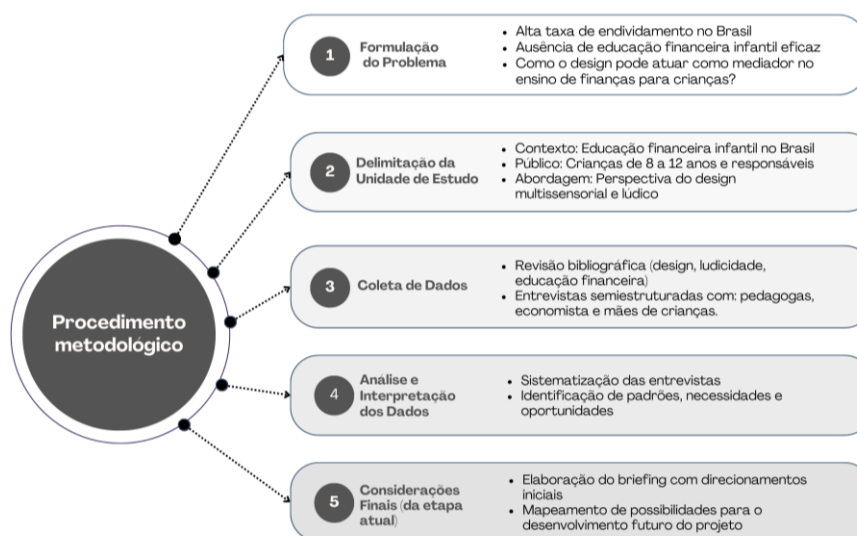
conteúdos complexos, mas também fortalece o protagonismo da criança no processo de aprendizagem, permitindo que ela explore, teste hipóteses, tome decisões e perceba as consequências de suas escolhas. Nesse movimento, criar experiências que integrem o brincar, o imaginar e o experimentar deixa de ser apenas uma estratégia didática e se torna parte fundamental da formação infantil. Com isso, contribui-se para o desenvolvimento de indivíduos mais criativos, críticos e autônomos, preparados para lidar com desafios cotidianos — incluindo aqueles relacionados à educação financeira — de maneira mais consciente e responsável.

3 METODOLOGIA

Para garantir a relevância e a consistência dos dados obtidos em relação ao tema proposto, adotou-se uma metodologia alinhada aos objetivos da pesquisa. Trata-se de um estudo de natureza exploratória, com abordagem qualitativa, voltado à compreensão das práticas, percepções e desafios relacionados à educação financeira infantil. Segundo Gil (2002), pesquisas exploratórias buscam proporcionar maior familiaridade com o problema, visando torná-lo mais explícito ou construir hipóteses, sendo particularmente úteis em temas ainda pouco investigados ou que exigem aprofundamento na compreensão de contextos e significados subjetivos, como ocorre nas abordagens qualitativas.

Para organizar o percurso investigativo e garantir a coerência metodológica, o presente trabalho foi estruturado em conformidade com as etapas do estudo de caso, conforme propõe Gil (2022). Essa estrutura metodológica favorece uma análise aprofundada do contexto, respeitando as especificidades do tema e possibilitando a construção de soluções alinhadas às necessidades identificadas. A Figura 5, a seguir, apresenta de forma visual o fluxograma que sintetiza as principais fases do procedimento metodológico adotado, desde a formulação do problema até a etapa atual de análise e interpretação dos dados, que subsidiará as decisões projetuais futuras.

Figura 5 – Procedimento Metodológico



Estudo de caso (Gil, 2002)

Fonte: Autor adaptado de Gil, 2022

3.1 ENTREVISTAS CONTEXTUAIS

A coleta de dados foi realizada de forma presencial e online, no período de 17 de maio a 2 de junho de 2025, na cidade de Caxias do Sul. Para isso, foram utilizados dois instrumentos principais: entrevistas semiestruturadas e formulários com questões abertas. Além disso, os entrevistados foram selecionados com base nas necessidades específicas do projeto, considerando o objetivo de compreender como a educação financeira pode ser introduzida de forma eficaz na infância.

Entre eles, foi incluída uma pedagoga especializada nas séries iniciais do ensino fundamental, com ampla experiência em alfabetização e no entendimento dos processos de aprendizagem infantil, cuja contribuição foi essencial para oferecer uma visão aprofundada sobre como os conceitos trabalhados nesse período são assimilados e levados adiante ao longo do desenvolvimento. Também foi entrevistado um economista com amplo conhecimento em finanças e investimentos, cuja perspectiva contribuiu para reforçar a importância da educação financeira desde os primeiros anos de vida, evidenciando como ela pode criar vínculos duradouros com o indivíduo ainda na infância. Além deles, foi entrevistada uma pedagoga com especialização em educação financeira infantil, que atua diretamente com crianças e adolescentes de diferentes faixas etárias e trouxe reflexões relevantes sobre a aplicação prática do tema no contexto escolar, além de destacar o papel da família como parte fundamental nesse processo.

As perguntas abordaram temas como: a importância da introdução da educação financeira ainda na infância, como as crianças aprendem novos conceitos e quais estratégias são mais eficazes para promover o engajamento nesse tipo de conteúdo. Os dados obtidos por meio dessas entrevistas foram fundamentais para a definição do público-alvo do projeto, que se concentra em crianças entre 8 e 12 anos de idade, faixa etária que contempla indivíduos já alfabetizados e em processo de consolidação de habilidades cognitivas e sociais, especialmente aquelas relacionadas à compreensão de temas como consumo, poupança e planejamento. Além das entrevistas formais, também foram realizados questionamentos informais com mães de crianças, com o intuito de enriquecer a compreensão sobre os hábitos familiares e o contato das crianças com o tema no ambiente doméstico.

3.1.1 Entrevista com economista

O entrevistado atua como mentor financeiro e possui ampla experiência na área de finanças pessoais, é formado em Economia e com pós-graduação em Finanças, Investimentos e Banking, ele construiu sua trajetória profissional em bancos e na assessoria de investimentos, até migrar para a área de educação financeira, com foco no atendimento individualizado de pessoas e famílias. Ao relatar os principais desafios enfrentados pelas pessoas em relação ao dinheiro, ele destaca a falta de organização como um fator central. Em sua visão, mesmo quem possui uma boa renda pode enfrentar dificuldades financeiras quando não adota práticas básicas de controle, como registrar despesas ou planejar os gastos, além disso, segundo ele esse comportamento tem raízes profundas na formação pessoal, já que muitas famílias evitam falar sobre dinheiro com os filhos, o que dificulta o desenvolvimento de uma relação saudável com as finanças desde cedo.

Sobre o momento em que as pessoas geralmente passam a se interessar por educação financeira, o entrevistado afirma que isso costuma ocorrer após experiências negativas, como emergências ou situações de aperto financeiro e é nesse momento que surge o desejo de mudança e a busca por conhecimento. Ele também observa que pessoas mais organizadas com as finanças, em geral, tendem a apresentar um perfil mais metódico em outras áreas da vida, são indivíduos que planejam, estabelecem metas e mantêm hábitos mais consistentes, o que reflete diretamente no modo como administram seus recursos. Quando questionado sobre lembranças financeiras marcantes na infância, ele menciona que, na maioria dos casos, tais memórias estão relacionadas a momentos de dificuldade, no entanto, ressalta que experiências positivas também podem surgir quando os pais estimulam a criança a se envolver com tarefas domésticas e recompensam esses esforços com pequenas quantias de dinheiro. Nesses casos, ao orientar os filhos a poupar para adquirir algo desejado, os pais contribuem para a formação de um pensamento mais consciente sobre valor e esforço.

Para ele, o principal obstáculo no desenvolvimento de uma boa relação com o dinheiro está na dificuldade das pessoas em abrir mão do prazer imediato em prol de benefícios futuros, pois muitas fracassam financeiramente por não conseguirem priorizar o longo prazo. Por fim, o entrevistado considera que a educação informal é, atualmente, a principal forma de acesso ao conhecimento financeiro no Brasil, pois a

educação formal ainda é limitada nesse sentido, o que faz com que o interesse e a busca por cursos e conteúdos online sejam caminhos mais comuns para quem deseja aprender. Além disso, ele reforça que o ideal seria iniciar esse processo desde a infância, momento em que a criança começa a construir sua visão de mundo — inclusive sobre dinheiro — e pode desenvolver hábitos mais conscientes e estruturados para a vida adulta.

3.1.2 Entrevista com pedagoga com experiência em educação infantil

Foi conduzida uma entrevista com uma pedagoga com ampla experiência na educação infantil e séries iniciais do ensino fundamental, especialmente nos 4º e 5º anos. Formada em Pedagogia e com especialização em Educação Inclusiva, a profissional compartilhou sua vivência prática em sala de aula e contribuiu com percepções fundamentais sobre o processo de aprendizagem das crianças em fase de alfabetização e consolidação de habilidades cognitivas.

Segundo a entrevistada, nesta etapa do desenvolvimento, as crianças vivenciam um período essencial para a construção de competências fundamentais, como a alfabetização, a expressão oral e escrita, o raciocínio lógico e o pensamento crítico e criativo. Além disso, destaca-se o fortalecimento da compreensão textual e o contato com múltiplas áreas do conhecimento, como português, matemática e inglês, o que contribui para a formação de uma base sólida e interdisciplinar, também ressalta que o processo de aprendizagem ocorre, predominantemente, de forma lúdica e interativa, pois de acordo com ela, a criança aprende por meio de experiências práticas, jogos, canções, histórias e materiais alternativos que estimulem sua criatividade, cooperação e resolução de problemas.

Outro ponto abordado foi o papel das vivências cotidianas na aprendizagem, a qual a entrevistada enfatiza que o exemplo visual e o convívio familiar e social influenciam diretamente na internalização de novos conceitos. Dessa forma, as crianças tendem a representar aquilo que veem no dia a dia, reforçando a importância de que os conteúdos escolares dialoguem com sua realidade concreta, além do mais ela exemplifica dizendo que conceitos matemáticos, como a soma, podem ser mais bem compreendidos quando mediados por jogos e materiais lúdicos.

Nesse contexto, ao refletir sobre a eficácia das práticas pedagógicas, a profissional reforça que os aprendizados mais duradouros são aqueles vivenciados

de forma prática e significativa, pois para ela, a criança precisa participar ativamente da construção do conhecimento, sendo protagonista de seu próprio processo de aprendizagem. Portanto, essa participação ativa permite que determinados hábitos e conhecimentos, como o gosto pela leitura ou o interesse por práticas esportivas, sejam levados adiante e permaneçam na vida adulta quando devidamente incentivados na infância.

Por fim, a pedagoga destaca que aspectos como senso de responsabilidade, organização e tomada de decisões começam a ser moldados na primeira infância, especialmente por meio das interações familiares e do convívio social. Esses elementos, quando estimulados de forma consciente desde cedo, favorecem o desenvolvimento de crianças mais autônomas, críticas e preparadas para lidar com os desafios do cotidiano — inclusive aqueles relacionados à educação financeira, como discutido ao longo deste trabalho.

3.1.3 Entrevista com pedagoga especialista em educação financeira

Foi entrevistada uma pedagoga especializada em educação financeira infantil, que atua com crianças e adolescentes de 6 a 17 anos em uma escola particular no interior de São Paulo, com formação em Matemática, incluindo mestrado e doutorado, ela relata que seu interesse pelo tema surgiu de forma natural, por ter crescido em um ambiente familiar no qual falar sobre dinheiro nunca foi tabu. Em sua prática docente, começou a desenvolver projetos de educação financeira a partir de 2019, inicialmente com o ensino médio, e hoje aplica essas iniciativas desde o ensino fundamental e por isso, ela destaca que a educação financeira tem ganhado espaço nas escolas brasileiras, especialmente após mudanças na legislação que a tornaram obrigatória, embora ainda existam desafios relacionados à formação dos professores, à ausência de diretrizes nacionais e à falta de preparo de algumas gestões escolares.

Na visão da especialista, é essencial abordar o tema desde cedo, por volta dos cinco anos de idade, quando as crianças já começam a ter noção sobre consumo e necessidades, pois para ela, a família tem papel fundamental nesse processo, pois a criança vivencia situações financeiras no dia a dia, como o desejo de comprar algo, e a escola deve atuar como complemento, ajudando a problematizar essas vivências e dar sentido a elas. Ela reforça que estratégias mais eficazes são aquelas que conectam o conteúdo com o cotidiano dos alunos, como simulações de mercado,

jogos e dinâmicas. Esse tipo de abordagem permite que a criança desenvolva habilidades de tomada de decisão, planejamento e reflexão sobre o valor do dinheiro de forma mais envolvente e significativa, o que, a longo prazo, pode gerar impactos positivos na autonomia e na consciência financeira dos alunos.

3.1.4 Entrevista com mãe de dois filhos

Também foi realizada uma entrevista com uma mãe de família, com o objetivo de compreender o contexto doméstico relacionado à educação financeira. Ela compartilhou uma perspectiva prática e cotidiana, relatando como temas como organização, consumo e valores são vivenciados no ambiente familiar. A entrevistada vive com o marido e dois filhos, um adolescente de 14 anos e uma criança de 7, e divide a rotina entre o trabalho com artesanato em casa e os cuidados com os filhos. Segundo ela, como o esposo trabalha à noite e dorme pela manhã, as principais responsabilidades diárias com as crianças ficam sob sua responsabilidade.

Segundo ela, a comunicação dentro de casa é adaptada conforme o assunto: o filho mais velho participa das conversas que lhe dizem respeito, enquanto outros temas são filtrados pelos pais antes de serem compartilhados e dessa forma, entre os valores considerados importantes no dia a dia, a mãe destacou responsabilidade, educação e o entendimento de que cada ação tem suas consequências. Ademais, a introdução de novos assuntos costuma ocorrer de forma cuidadosa, por meio de perguntas que estimulam a reflexão e possibilitam um diálogo mais natural com os filhos, trazendo um exemplo marcante de aprendizado espontâneo relatado foi quando seu filho mais novo reconheceu, a partir da rotina observada, o esforço envolvido nas responsabilidades maternas, demonstrando como a vivência cotidiana influencia a percepção infantil.

Quando o tema é dinheiro, a mãe relata que ele costuma surgir quando os filhos pedem para comprar algo e nesses momentos, são estabelecidos limites e oferecidas escolhas: por exemplo, ao ir ao mercado, a criança deve optar entre dois itens, entendendo que não é possível ter tudo ao mesmo tempo. Além disso, os filhos são incentivados a guardar o dinheiro que recebem da família para adquirir algo que desejam, o que já estimula um comportamento de planejamento e consciência financeira, dessa forma esse tipo de prática, mesmo simples, reflete a construção de

um entendimento gradual sobre consumo, limites e organização financeira no ambiente familiar.

3.1.5 Entrevista com mãe de uma criança

Outra entrevistada foi uma professora universitária, que compartilhou sua experiência no convívio familiar com o filho de nove anos. A composição familiar inclui a mãe, os avós maternos, ambos aposentados, e a criança. A rotina do menino é estruturada entre atividades escolares e extracurriculares, como aulas de futebol, natação e música, que ocupam três manhãs da semana. Nas demais manhãs, ele permanece em casa, sob os cuidados da avó, especialmente durante o período noturno, quando a mãe está em atividade docente.

A entrevistada relatou que a comunicação dentro de casa é aberta e inclusiva, com o filho participando ativamente das conversas familiares, inclusive sobre temas mais sensíveis, o que, segundo ela, contribui para o desenvolvimento do senso crítico desde cedo. Entre os valores considerados fundamentais no cotidiano, destaca-se o respeito, especialmente com os idosos, assim como o combate a qualquer forma de preconceito — princípios que são cultivados com naturalidade no ambiente doméstico. Um dos rituais marcantes da casa é a leitura: a família possui uma biblioteca extensa e o próprio filho conta com uma coleção particular de livros, incluindo uma assinatura mensal que frequentemente traz títulos com temas complexos abordados de maneira lúdica.

Ao lembrar de situações significativas de aprendizado, a entrevistada citou um episódio ocorrido na escola, em que a criança questionou a separação de meninos e meninas com base nas cores das roupas, recusando a lógica de que azul seria uma cor "de menino" e demonstrando um senso crítico desenvolvido a partir de vivências familiares que valorizam a liberdade de expressão e a desconstrução de estereótipos. Quando questionada sobre temas considerados mais difíceis de abordar com crianças, ela mencionou as polarizações ideológicas e políticas, que demandam maior maturidade e preparo por parte do adulto, mas ressaltou que, desde que haja abertura ao diálogo e ausência de preconceitos, qualquer assunto pode ser tratado com naturalidade no cotidiano familiar.

Sobre o tema dinheiro, a entrevistada afirma que a abordagem dentro de casa é natural e transparente, permitindo que o filho compreenda o valor do trabalho, saiba

quanto eles ganham e entenda as limitações financeiras da família, reconhecendo, por exemplo, que brinquedos mais caros são reservados para datas especiais, como o Natal, enquanto itens mais acessíveis podem ser negociados em outras ocasiões. A criança também é incentivada a participar de pequenas decisões do cotidiano, como ter autonomia para decidir o que deseja comprar em livrarias ou papelarias. Além disso, a família mantém uma poupança em nome dele com o objetivo de custear sua futura faculdade, e ele acompanha esse processo com interesse, demonstrando consciência ao questionar o saldo guardado e a possibilidade de usar parte do valor para alguma compra, o que, segundo a mãe, evidencia o desenvolvimento de uma relação saudável com o dinheiro desde cedo.

3.1.6 Considerações Finais

Ao analisar os relatos obtidos nas cinco entrevistas, percebe-se um ponto de convergência fundamental entre os diferentes olhares: todos os entrevistados, mesmo em contextos distintos — família, educação formal e orientação financeira — reconhecem que a formação de hábitos mais conscientes deve começar na infância. Logo, o economista enfatiza a importância do planejamento e da organização como pilares para a estabilidade financeira, enquanto a primeira pedagoga destaca o valor da ludicidade e da aprendizagem prática no desenvolvimento infantil.

Já, a primeira mãe entrevistada traz uma visão concreta do cotidiano, evidenciando como o diálogo, os exemplos e as pequenas escolhas moldam a compreensão da criança sobre consumo e valor, enquanto a pedagoga especialista em educação financeira reforça a relevância da articulação entre escola e família e a importância de abordar o tema desde cedo, com atividades contextualizadas e significativas. E por último, a mãe e professora universitária acrescenta uma perspectiva valiosa ao relatar uma rotina estruturada, o estímulo ao senso crítico e à autonomia da criança, além de práticas familiares que tornam o dinheiro um assunto acessível, sem tabus, reforçando a construção de vínculos afetivos com temas como consumo, valor e planejamento.

Essa multiplicidade de perspectivas evidencia a complementaridade entre os campos da pedagogia, economia, cotidiano familiar e design, e, como aponta Lupton (2020), o design multissensorial possui o potencial de transformar conteúdos abstratos — como os conceitos financeiros — em experiências tangíveis, o que se alinha às

estratégias pedagógicas mencionadas nas entrevistas. Por isso, ao conectar os conhecimentos técnicos sobre finanças às abordagens sensíveis ao desenvolvimento infantil e às práticas familiares, o design se posiciona como uma ponte entre esses universos. Assim, a criação de soluções visuais e lúdicas, baseadas no cotidiano real das crianças, pode potencializar o aprendizado e formar indivíduos mais conscientes, autônomos e preparados para lidar com os desafios econômicos desde os primeiros anos de vida.

3.2 BRIEFING

O briefing é uma ferramenta fundamental no desenvolvimento de projetos de design, pois reúne as informações estratégicas que orientam todas as etapas do processo criativo. Segundo Lidwell, Holden e Butler (2011), trata-se de um documento síntese que organiza dados obtidos por meio de pesquisas, entrevistas e análises de contexto, delimitando o problema a ser solucionado, os objetivos do projeto, o perfil do público-alvo e os requisitos funcionais e estéticos. Mais do que um simples ponto de partida, o briefing funciona como um guia dinâmico e estruturador, capaz de alinhar as expectativas dos envolvidos e direcionar o processo criativo para soluções coerentes, funcionais e socialmente relevantes (Lobach, 2001).

Mais do que um simples ponto de partida, o briefing funciona como um guia dinâmico e estruturador, capaz de alinhar as expectativas do projeto com soluções coerentes, funcionais e significativas. No caso deste trabalho, o briefing foi elaborado com base em uma escuta ativa de profissionais da pedagogia, da economia e de familiares, além da análise de referências teóricas e contextuais relacionadas à educação financeira na infância.

3.2.1 O quê?

A partir das entrevistas realizadas durante o processo de pesquisa, percebeu-se que as crianças demonstram maior engajamento e assimilação de conteúdos quando expostas a atividades lúdicas e relacionadas ao seu cotidiano. Logo, esse entendimento reforça a escolha por uma solução visual e interativa, que conecta o universo infantil com situações reais, facilitando o aprendizado. Por isso, o projeto a ser desenvolvido é um jogo de tabuleiro voltado à educação financeira infantil, dessa

forma trata-se de uma solução lúdica que utiliza mecânicas de jogo para introduzir conceitos como planejamento, poupança e consumo consciente de maneira prática e contextualizada, sendo composto por elementos visuais, táteis e simbólicos, que ajudam a tornar noções abstratas mais concretas para as crianças. Portanto, o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro se mostrou o formato mais adequado para abordar o tema de forma acessível, estimulante e pedagógica.

Além do jogo físico, a proposta inclui uma identidade visual exclusiva para o projeto, com o objetivo de criar uma linguagem gráfica coerente e atrativa para o público infantil. Essa identidade irá contemplar a criação de uma paleta de cores, tipografia, ilustrações personalizadas, design de personagens, além da aplicação em todos os materiais físicos e digitais relacionados ao jogo. Logo, a proposta gráfica buscará equilibrar o aspecto lúdico com a clareza da informação, utilizando elementos visuais que estimulem a curiosidade e a interação das crianças, ao mesmo tempo em que comuniquem de forma clara os conceitos envolvidos na educação financeira.

Como complemento ao jogo, será desenvolvido um serviço de suporte e expansão que terá como base uma plataforma *online*. Essa aplicação funcionará como um ambiente de apoio para os pais e responsáveis, oferecendo acesso ao manual do jogo em formato digital, conteúdos de orientação sobre como aplicar os conceitos de educação financeira em casa e um espaço dedicado à aquisição de expansões do jogo. Essa estrutura de serviço visa garantir que o jogo se mantenha dinâmico e em constante atualização, permitindo novas experiências de aprendizagem ao longo do tempo e fortalecendo o vínculo das crianças com os conceitos de educação financeira.

Por fim, integra o projeto o desenvolvimento de um ponto de venda (PDV) interativo, esse PDV servirá como ferramenta de apresentação e demonstração do jogo em ambientes como lojas, eventos e escolas, permitindo que crianças e responsáveis tenham um primeiro contato com as mecânicas e com o universo visual de maneira rápida, intuitiva e envolvente. Com isso, ele irá atuar como um elemento estratégico dentro do sistema, facilitando a compreensão da proposta e ampliando a divulgação do projeto.

3.2.2 Por quê?

A proposta deste projeto nasce a partir da constatação de um cenário preocupante no Brasil: a alta taxa de endividamento das famílias e a ausência de preparo financeiro entre grande parte da população. Dados da FecomercioSP (2024) apontam que mais de 77% das famílias brasileiras estavam endividadas no final de 2024, muitas delas sem condições de quitar seus débitos. Essa realidade revela não apenas dificuldades econômicas estruturais, mas também uma lacuna significativa no processo formativo das pessoas: a ausência da educação financeira desde os primeiros anos de vida (UFLA, 2022).

A infância é um momento decisivo para a construção de hábitos, valores e formas de compreender o mundo, pois é nessa fase que se consolidam competências fundamentais como responsabilidade, tomada de decisão e noção de consequência, todas diretamente relacionadas ao uso consciente do dinheiro (Silva, Santos, 2021). Considerando esse cenário, torna-se evidente que a forma como esse tema é trabalhado com as crianças exerce influência direta sobre os resultados obtidos. No entanto, a maneira como a educação financeira tem sido tratada no ambiente escolar ainda é limitada, frequentemente baseada em abordagens descontextualizadas, teóricas e pouco atrativas para o universo infantil (Cerbasi, 2006; Domingos, 2013).

A partir de entrevistas com pedagogas, economistas e mães de crianças, tornou-se evidente que é preciso ir além da transmissão de conteúdos, pois as crianças precisam vivenciar, experimentar e sentir para aprender com profundidade. Por isso, é nesse ponto que a ludicidade, o protagonismo infantil e o vínculo afetivo com o conteúdo se destacam como elementos-chave para transformar a educação financeira em algo realmente significativo. O jogo, a identidade visual e a plataforma que serão desenvolvidos neste projeto surgem, portanto, como uma resposta concreta a essa demanda: promover uma experiência de aprendizado prática e engajadora, que considere tanto o contexto social das famílias quanto as necessidades cognitivas e emocionais das crianças. Logo, a proposta busca contribuir para a formação de uma geração mais consciente financeiramente, capaz de tomar decisões mais responsáveis no futuro.

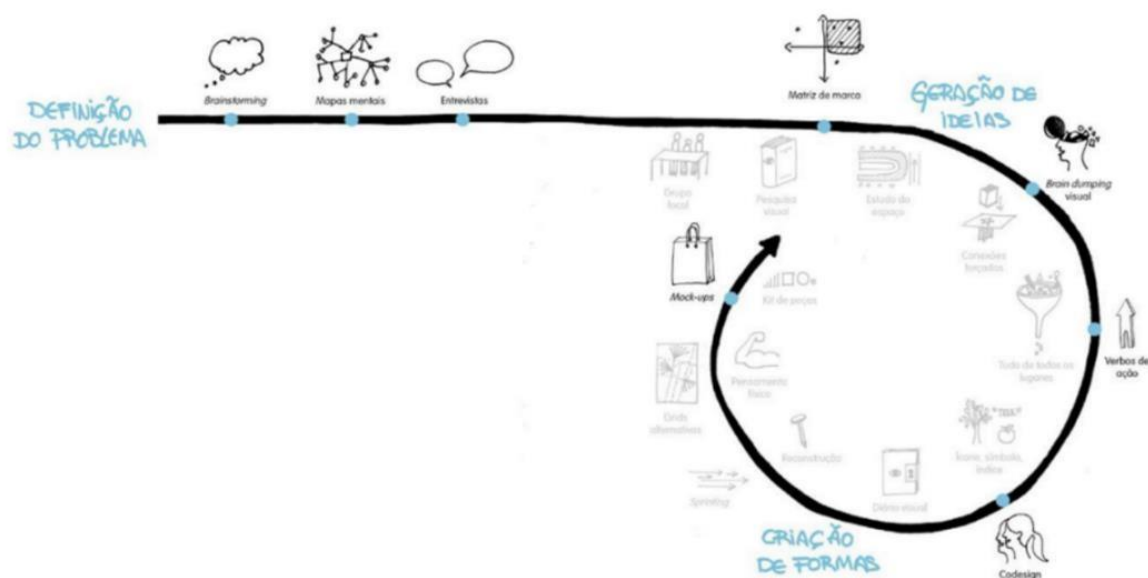
3.2.3 Como?

Para que o projeto possa responder de forma estratégica às necessidades educacionais e sociais identificadas, foram adotadas metodologias de design para orientar o processo de criação. Desta forma, a construção do jogo de tabuleiro vai ser guiada pela abordagem proposta no livro *Rules of Play*, de Salen e Zimmerman (2004), que apresenta uma estrutura de design centrada em sistemas, narrativa, mecânicas e experiência. Essa base permitiu que o jogo fosse pensado não apenas como um objeto lúdico, mas como uma experiência de aprendizagem significativa, na qual cada escolha e desafio dialoga diretamente com os conceitos da educação financeira.

Para o desenvolvimento do produto físico, foi adotada como referência a metodologia apresentada por Bernad Lobach em *Design Industrial: Base para a Configuração dos Produtos Industriais* (2001). A abordagem do autor orienta o processo projetual a partir de etapas sistemáticas que consideram simultaneamente os requisitos funcionais, ergonômicos, estéticos, econômicos e tecnológicos de um produto, garantindo uma solução coerente e adequada ao seu contexto de uso.

No desenvolvimento da identidade visual do projeto, será aplicada a metodologia descrita no livro *Graphic Design Thinking*, de Lupton (2013), que organiza o processo criativo em três etapas principais: definição do problema, geração de ideias e criação de formas. Essa abordagem favorece decisões visuais que não apenas representam o jogo esteticamente, mas também comunicam seus valores, despertam empatia no público e possibilitam a criação de uma conexão emocional com a proposta. Além disso, cada uma dessas fases é acompanhada por ferramentas específicas que contribuem para a construção de soluções visuais estratégicas, conforme ilustrado na Figura 6.

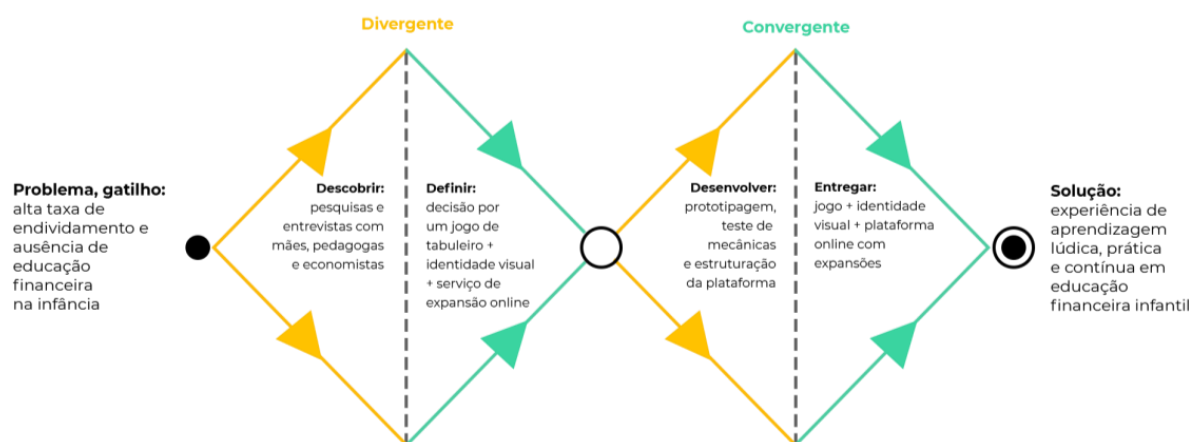
Figura 6 – O processo de Design de Ellen Lupton



Fonte: Lupton (2013).

O desenvolvimento do serviço será orientado pelos princípios do *Design Thinking*, conforme proposto por Stickdorn (2014), que destaca a centralidade do usuário em todo o processo de criação de serviços. A metodologia será aplicada de forma iterativa e colaborativa, passando pelas etapas de compreensão, pesquisa, ideação, prototipagem e implementação. Inicialmente, foram realizadas entrevistas com mães, pedagogas e economistas, visando compreender as reais necessidades e expectativas dos públicos envolvidos. Logo, esses insights servirão como base para a geração de ideias e para a definição de soluções que atendam tanto as crianças quanto os pais, além de assegurar que o serviço cumpra seu propósito de forma significativa, promovendo o envolvimento ativo dos pais e fortalecendo o processo de aprendizagem das crianças.

Todo esse processo foi organizado segundo a lógica do *Double Diamond*, modelo proposto pelo *Design Council (2005)*, que divide o desenvolvimento em quatro fases: Descobrir, Definir, Desenvolver e Entregar equilibrando momentos de pensamento divergente e convergente (Figura 7). Essa estrutura permite alternar momentos de pensamento divergente — com geração ampla de ideias — e convergente — com seleção e refinamento das soluções, garantindo um percurso projetual sensível, participativo e alinhado às necessidades reais do usuário. Ao unir metodologias do design com fundamentos pedagógicos, o projeto não apenas responde a um problema social relevante, como também propõe uma nova forma de abordar a educação financeira infantil: mais humana, concreta e transformadora.

Figura 7 – *Double Diamond*

Fonte: Autor adaptado de Béla H. Bánathy (2005)

O problema/gatilho que motivou o projeto foi a identificação de um cenário preocupante no Brasil, com altos índices de endividamento das famílias e a ausência de uma educação financeira eficaz desde a infância. Essa lacuna no processo formativo das crianças, aliada à percepção de que os métodos tradicionais de ensino são pouco atrativos para esse público, tornou-se o ponto de partida para a busca de uma solução inovadora.

Na fase de Descobrir, foram realizadas pesquisas, entrevistas com pedagogas, economistas e mães de crianças, além da análise de referências sobre educação financeira e metodologias de aprendizagem infantil. Esse levantamento de informações permitiu uma compreensão aprofundada das reais necessidades e comportamentos do público-alvo.

Em seguida, na etapa de Definir, os dados coletados foram sintetizados para delimitar claramente os objetivos do projeto, resultando na decisão de desenvolver uma solução lúdica, multissensorial e interativa, capaz de promover o engajamento das crianças com os conceitos de educação financeira.

Durante a fase de Desenvolver, irão ser exploradas diferentes alternativas de produto e serviço, levando à definição do jogo de tabuleiro como produto principal, acompanhado por uma identidade visual exclusiva e por um serviço de expansão e suporte online voltado aos pais. Nessa etapa, ideias como o sistema de assinaturas, as compras avulsas de expansões e o acesso ao manual digital vão ser testadas e refinadas.

Por fim, na fase de Entregar, o projeto irá se consolidar como uma solução completa: um jogo físico com identidade visual aplicada, integrado a uma plataforma online que amplia a experiência, oferecendo conteúdos extras, orientações para os pais e possibilidades de personalização e expansão contínua do jogo.

3.2.4 Para quem?

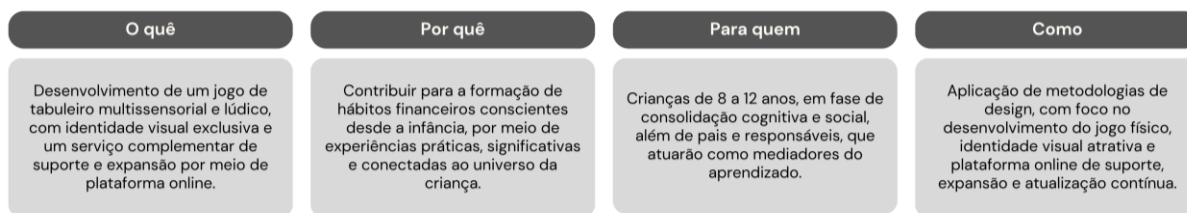
O público-alvo principal deste projeto são crianças com faixa etária a partir de 11 anos, período em que o desenvolvimento cognitivo já permite a compreensão de conceitos básicos de finanças e o exercício da tomada de decisão de maneira mais autônoma. Essa definição se baseia nas entrevistas realizadas com mães de crianças dessa faixa etária, bem como nas orientações de especialistas em pedagogia e educação financeira.

Além das crianças, os pais e responsáveis também configuram um público importante para o projeto, uma vez que desempenham papel fundamental no processo de aprendizagem fora do ambiente escolar. A plataforma online foi pensada especialmente para atender esse público secundário, oferecendo suporte, orientações práticas e materiais complementares que permitam acompanhar e reforçar os aprendizados obtidos durante o jogo. Essa abordagem dupla, voltada tanto para as crianças quanto para os adultos responsáveis por elas, busca ampliar o impacto do projeto, promovendo uma cultura de educação financeira dentro do ambiente familiar.

3.2.5 Considerações Finais

A partir da análise dos dados, das entrevistas e das referências teóricas, sintetizam-se, a seguir, os principais direcionamentos estratégicos deste projeto. A Figura 8 resume, de forma objetiva, os elementos centrais que norteiam a proposta, funcionando como um guia visual para alinhamento conceitual e criativo.

Figura 8 – *Briefing*



Fonte: Autor

Essa síntese final reforça o alinhamento entre as necessidades identificadas e as soluções propostas, evidenciando o potencial do design como ferramenta estratégica na transformação da educação financeira infantil em uma experiência mais acessível, lúdica e significativa.

4 ENTREGAR

O desenvolvimento do projeto culminou na criação de um sistema integrado composto por um jogo de tabuleiro voltado à educação financeira infantil, uma plataforma digital de suporte para pais e responsáveis, uma identidade visual completa e um conjunto de produtos físicos que dão forma à experiência, como pinos, dados, embalagem e ponto de venda (PDV).

O negócio constitui o núcleo estratégico do projeto, uma vez que define o modelo que sustenta a solução proposta. A partir dos dados obtidos nas entrevistas com pedagogas, mães e um economista, identificou-se a necessidade de envolver não apenas as crianças, mas também os responsáveis, que têm papel central na consolidação dos hábitos financeiros. Com base nessa percepção, o modelo de negócio foi estruturado por meio do *Business Model Canvas* (Figura 9), que organizou os principais componentes da proposta: segmentos de clientes, proposta de valor, canais, relação com o usuário, recursos, parceiros, atividades-chave, estrutura de custos e fluxo de receita.

Figura 9 – *Business Model Canvas*

Parcerias chave <ul style="list-style-type: none"> Especialistas em educação e finanças. 	Atividades chave <ul style="list-style-type: none"> Jogo de tabuleiro. 	Proposta de valor <ul style="list-style-type: none"> Educação financeira de forma lúdica, sensorial e contextualizada para crianças a partir de 11 anos. 	Relacionamento com o cliente <ul style="list-style-type: none"> Conteúdos educativos gratuitos para engajamento. Comunidade online para troca de experiências entre pais. Atendimento e suporte online. 	Segmentos de clientes <ul style="list-style-type: none"> Crianças a partir de 11 anos. Pais e responsáveis interessados em educação financeira. Escola.
	Recursos chave <ul style="list-style-type: none"> Equipe de design e desenvolvimento de jogos. Plataforma digital e manutenção. Parcerias com especialistas em pedagogia e finanças. Produção gráfica e editorial. 		Canais de venda <ul style="list-style-type: none"> Plataformas de e-commerce. Eventos e feiras de educação. Plataforma de apoio. 	
Estrutura de custos <ul style="list-style-type: none"> Produção do jogo físico. Desenvolvimento e hospedagem da plataforma online. Marketing e publicidade. Pesquisa e desenvolvimento. Equipe e parcerias. 			Fontes de receita <ul style="list-style-type: none"> Venda do jogo de tabuleiro. Assinaturas ou compras na plataforma online (materiais extras, jogos digitais). Licenciamento para escolas e editoras. 	

Fonte: Autor

O desenvolvimento do serviço exigiu uma compreensão aprofundada dos diferentes agentes envolvidos na experiência do jogo e da plataforma digital, assim, partindo dos princípios do Design de Serviços apresentados por Stickdorn e Schneider (2014), foram construídas ferramentas que auxiliaram na definição da dinâmica completa do sistema. Inicialmente, foi elaborado um Mapa de *Stakeholders*, identificando crianças, pais, responsáveis, professores, escolas e demais atores que influenciam ou são influenciados pelo processo de aprendizagem financeira. Em seguida, desenvolveu-se uma Jornada do Usuário idealizada para esse projeto, contemplando quatro etapas, descoberta, aquisição, aprendizado contínuo e consolidação, que representam tanto o percurso da criança quanto o dos adultos, destacando suas necessidades, barreiras e oportunidades em cada momento.

A partir dessas análises, aplicou-se a metodologia *AT-ONE*, que permitiu explorar dimensões como ação, toque, oferta, necessidades e experiência, refinando as interações desejadas dentro do serviço e apontando diretrizes para sua materialização. O processo culminou na elaboração de um *Service Blueprint*, que apresenta de forma clara a estrutura do serviço, evidenciando as ações de frontstage, os processos de *backstage* e os mecanismos que garantem o funcionamento integrado entre o jogo físico e a plataforma digital. O *Blueprint*, apresentado na figura 10, sintetiza visualmente esse sistema, enquanto as demais ferramentas desenvolvidas encontram-se disponíveis integralmente no Dossiê.

Figura 10 – *Service Blueprint*

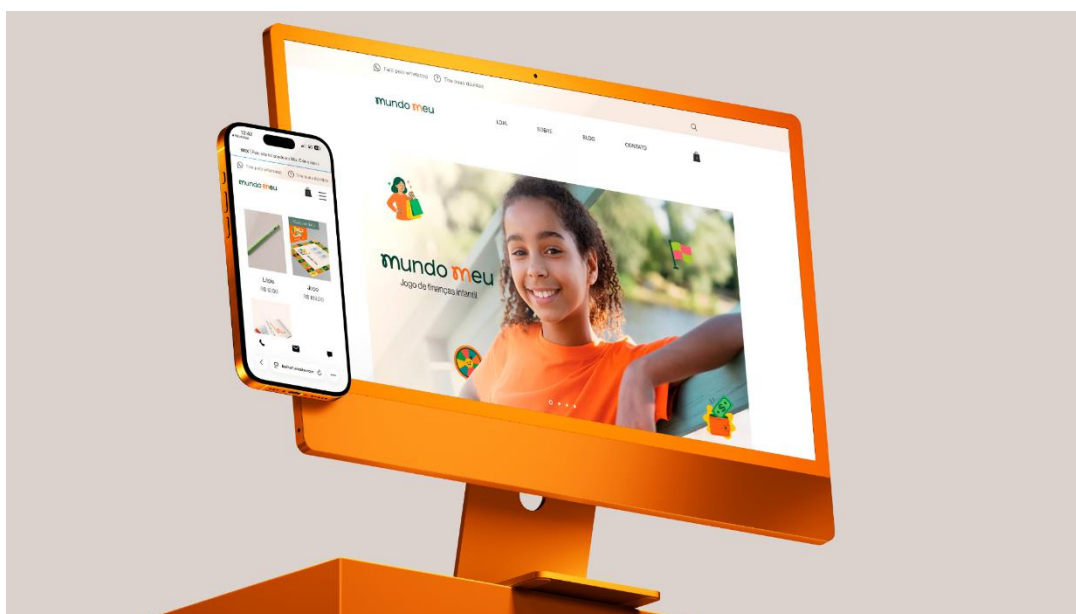
Etapa do Serviço	Ação do Usuário (Frontstage)	Processos Internos (Backstage)	Suporte / Ferramentas	Resultado Esperado
1. Descoberta	Pais ou escolas conhecem o jogo por campanhas online, eventos educativos ou indicação	Planejamento de marketing, produção de conteúdo e parcerias com escolas	Redes sociais, site, mídia digital, equipe de comunicação	Interesse inicial pelo produto e reconhecimento do valor educativo
2. Aquisição	Pais compram o jogo físico em loja online ou ponto de venda	Processamento de pedidos, controle de estoque e logística de entrega	E-commerce, sistema de pagamentos, transportadora	Produto entregue com segurança e boa apresentação
3. Primeiro Contato	Criança e família abrem o jogo, leem o manual e começam a jogar	Criação de manual instrutivo, design acessível e testado com crianças	Manual impresso e digital, design intuitivo	Experiência inicial positiva e compreensão das regras
4. Aprendizado em Ação	Criança joga e aplica conceitos financeiros no jogo	Desenvolvimento pedagógico e mecânicas validadas por especialistas	Componentes físicos do jogo, mecânica de aprendizado	Aprendizado prático e engajamento familiar
5. Conexão Digital	Pais acessam o site online e registram o progresso	Desenvolvimento do sistema digital e atualização de conteúdo	Plataforma web, banco de dados, equipe técnica	Ampliação da experiência e personalização do aprendizado
6. Engajamento Contínuo	Usuários participam de desafios, leem conteúdos e interagem na comunidade	Criação de campanhas mensais, moderação e curadoria de materiais	Equipe de conteúdo, automação de e-mails, gamificação	Fidelização e aprendizado em longo prazo
7. Expansão e Recompensa	Pais e escolas adquirem novas versões ou módulos de expansão	Desenvolvimento de novos produtos e parcerias educacionais	E-commerce, logística, suporte técnico	Retorno de público e crescimento sustentável do serviço

Fonte: Autor

O serviço desenvolvido para o projeto estrutura-se em dois pilares que funcionam de maneira complementar e integrada. O primeiro deles é o jogo de tabuleiro físico, pensado como porta de entrada para a experiência de aprendizagem. Sua mecânica simula situações reais do cotidiano financeiro, como compras, metas, imprevistos, recompensas e momentos de planejamento, permitindo que a criança vivencie esses conceitos de forma prática e lúdica. Essa interação inicial desperta o interesse e facilita a compreensão dos conteúdos, já que o jogo traduz elementos abstratos da educação financeira em ações concretas e significativas.

O segundo pilar é a plataforma digital, desenvolvida especialmente para pais e responsáveis, funcionando como um espaço complementar ao jogo, oferecendo conteúdos explicativos sobre educação financeira, apresentado na figura 11. Além disso, a plataforma também permite realizar a compra do jogo físico e de materiais complementares, como o bloco de progresso e os lápis utilizados durante as partidas. Juntos, esses dois pilares formam um sistema integrado: enquanto o jogo físico introduz os conceitos de maneira prática e envolvente, a plataforma digital aprofunda e reforça esses aprendizados no ambiente familiar, ampliando o impacto educativo e fortalecendo a continuidade da experiência.

Figura 11 – Plataforma Digital



Fonte: Autor

A construção da marca foi uma etapa fundamental para representar visualmente os valores, o propósito e a personalidade do projeto. Seguindo a metodologia de Ellen Lupton (2013), o processo iniciou-se pela definição do problema e dos direcionamentos conceituais, fase em que foram analisados o público infantil e suas preferências visuais, a necessidade de transmitir ludicidade sem recorrer à infantilização excessiva, a importância de comunicar confiança, clareza e acessibilidade, além do vínculo emocional estabelecido entre pais e filhos durante o aprendizado.

Com essas diretrizes definidas, partiu-se para a geração de alternativas, explorando diferentes possibilidades gráficas por meio de testes de paletas cromáticas, estudos tipográficos, variações de estilo e desenvolvimento inicial de personagens. Essa etapa permitiu compreender quais caminhos dialogavam melhor com o universo do jogo e com a temática da educação financeira.

Em seguida, avançou-se para o desenvolvimento da forma, momento em que a identidade visual tomou corpo. Foram consolidados o logotipo (Figura 12), a paleta de cores (Figura 13), as tipografias institucionais e os elementos gráficos (Figura 14), que compõem o universo do projeto, bem como suas aplicações em materiais digitais e impressos, como site, *mockups* e peças de comunicação. Paralelamente, foram elaborados o *namings* e o Manifesto da Marca, documentos que reforçam a essência, o propósito e os valores que orientaram todas as decisões projetuais. A etapa final concentrou-se na construção do Manual de Identidade Visual, reunindo as diretrizes que garantem a consistência das aplicações da marca em diferentes contextos. Para consulta detalhada de todas as etapas, alternativas gráficas e justificativas, o processo completo está disponível no Dossiê.

Figura 12 – Logotipo



Fonte: Autor

Figura 13 – Paleta de Cores

<p>#EC651B C 0 M 71 Y 95 K 0 PANTONE 165 C</p> <p>#F5EAE1 C 5 M 9 Y 13 K 0 PANTONE 705 C</p> <p>#8EC152 C 52 M 0 Y 82 K 0 PANTONE 367 C</p> <p>#023223 C 93 M 49 Y 80 K 67 PANTONE 627 C</p>	#FF8533	C 0 M 58 Y 82 K 0
	#CC5200	C 14 M 76 Y 100 K 4
	#A9E172	C 41 M 0 Y 68 K 0
	#6CA43C	C 64 M 13 Y 94 K 1
	#1A4D3A	C 86 M 42 Y 75 K 47
	#001A14	C 93 M 61 Y 70 K 84
	#0097B2	C 79 M 20 Y 25 K 3
	#FFDE59	C 2 M 11 Y 73 K 0
	#FF6289	C 0 M 74 Y 21 K 0
	#FFF5E9	C 0 M 5 Y 10 K 0
#D9D9D9	C 18 M 12 Y 14 K 0	

Fonte: Autor

Figura 14 – Elementos Gráficos



Fonte: Autor

O desenvolvimento dos produtos que compõem o sistema do projeto envolveu a criação e aprimoramento dos elementos físicos que tornam a experiência do jogo possível, considerando aspectos funcionais, estéticos e de usabilidade. Foram desenvolvidos os pinos e os dados como mostra na figura 15, que acompanham o jogo, pensados como elementos essenciais para dinamizar as jogadas, mantendo simplicidade e boa legibilidade.

Figura 15 – Pinos e Dados



Fonte: Autor

Outro componente importante é a embalagem (Figura 16), que foi projetada para proteger o jogo, apresentar a marca e comunicar sua proposta de forma clara. O desenvolvimento envolveu a definição de uma estrutura prática para armazenar todas as peças e garantir durabilidade, além de explorar um acabamento visual que

reforça a identidade e torna o produto atraente no ponto de venda. A embalagem cumpre também o papel de introdução ao universo do jogo, funcionando como primeiro contato do usuário com o projeto.

Figura 16 – Embalagem



Fonte: Autor

Por fim, foi desenvolvido o totem/PDV interativo, apresentado na Figura 17, criado para apresentar o jogo em espaços físicos, como eventos, lojas e ambientes escolares. Esse produto integra um tablet com interface simplificada que demonstra a dinâmica central do jogo de forma rápida e envolvente, servindo como “degustação da experiência”, ele desempenha uma função estratégica dentro do sistema, pois aproxima o público da proposta e aumenta a compreensão sobre o funcionamento do jogo antes mesmo do primeiro contato com o produto físico. O detalhamento técnico, as justificativas projetuais e o registro do processo completo de desenvolvimento dos produtos encontram-se disponíveis no Dossiê.

Figura 17 – Totem



Fonte: Autor

5 CONCLUSÃO

O presente trabalho apresentou o desenvolvimento de um projeto voltado à educação financeira infantil, estruturado a partir da compreensão de um problema: o alto nível de endividamento das famílias brasileiras. Logo, ao reconhecer que esse cenário não é fruto apenas de condições econômicas, mas também da falta de hábitos financeiros sólidos construídos ao longo da vida, o projeto propôs uma solução que atua na base desse processo: a infância. Dessa forma, ensinar conceitos financeiros desde cedo torna-se, assim, um caminho para formar adultos mais conscientes, preparados e capazes de administrar suas finanças de maneira equilibrada.

A partir dessa problemática, o projeto buscou transformar um desafio social amplo em uma proposta prática, acessível e significativa por meio do design, articulando pesquisa, método e criação para fundamentar cada decisão tomada. O desenvolvimento integrou um sistema composto por um jogo de tabuleiro, uma plataforma digital complementar, uma identidade visual consistente e materiais físicos que, juntos, estruturam uma experiência completa e coerente voltada ao aprendizado financeiro infantil. Desse modo, o processo demonstrou como o design, enquanto disciplina sistêmica, é capaz de conectar teoria e prática para construir soluções que aproximam as crianças de temas complexos, tornando-os compreensíveis, relevantes e aplicáveis ao cotidiano.

Ao longo das etapas do desenvolvimento, da pesquisa inicial à definição do serviço, passando pela criação dos produtos e pela construção do universo visual, tornou-se evidente que a ludicidade é uma ferramenta poderosa dentro do contexto educativo e desempenha papel central na compreensão de conteúdos abstratos. Por meio do jogo, conceitos como valor, troca, planejamento, metas e responsabilidade financeira deixam de existir apenas no campo teórico e passam a se manifestar em situações simbólicas, ações concretas e narrativas envolventes que dialogam diretamente com a experiência infantil. A plataforma digital, por sua vez, amplia e aprofunda esses aprendizados, oferecendo recursos que reforçam o papel das famílias como mediadoras da educação financeira e que estendem o processo de aprendizagem para além do momento da brincadeira.

Os resultados obtidos mostram que é possível contribuir para a formação de novos hábitos financeiros desde a infância de forma leve, lúdica e engajadora, impactando não apenas as crianças, mas também o ambiente familiar como um todo. Além disso, o projeto foi concebido desde o início como um sistema expansível, o que significa que sua estrutura permite desdobramentos naturais e adaptações conforme surgem novas demandas, contextos e oportunidades de aplicação. Nesse sentido, possibilidades como o “Mundo Meu Online”, voltado à ampliação digital do universo do jogo, ou o “Mundo Meu Escola”, direcionado ao uso pedagógico em ambientes educacionais, exemplificam o potencial de crescimento, diversificação e longevidade do projeto em diferentes cenários.

Por fim, o trabalho reafirma o papel do design como mediador capaz de transformar problemas sociais complexos em experiências tangíveis, educativas e acessíveis. Mais do que criar um jogo, este projeto evidencia como o design pode comunicar, contribuindo para formar indivíduos mais preparados para lidar com os desafios financeiros da vida adulta. Assim, o Mundo Meu se posiciona como uma contribuição relevante para o campo do design aplicado à educação, reforçando a capacidade do design de gerar impacto real, promover reflexões e abrir caminhos para transformações sociais futuras.

REFERÊNCIAS

- AFARI, Ernest; KHINE, Myint Swe. **Robotics as an Educational Tool: Impact of LEGO Mindstorms.** 2015. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/305876097>. Acesso em: 28 jun. 2025.
- ARCURI, Nathalia. **Me poupe!: 10 passos para nunca mais faltar dinheiro no seu bolso.** São Paulo: Sextante, 2018.
- LOBACH, Bernd. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais.** São Paulo: Blücher, 2001.
- CERBASI, Gustavo. **Como organizar sua vida financeira.** 6. ed. São Paulo: Sextante, 2017.
- CERBASI, Gustavo. **Pais inteligentes enriquecem seus filhos.** 12. ed. São Paulo: Sextante, 2006.
- CHEROBIM, *et al.* **Finanças pessoais: conhecer para enriquecer.** 2. ed. São Paulo: Atlas, 2011.
- CNC – CONFEDERAÇÃO NACIONAL DO COMÉRCIO. **Pesquisa de Endividamento e Inadimplência do Consumidor.** 2024. Disponível em: <https://www.cnc.org.br>. Acesso em: 5 abr. 2025.
- CRUZ, K. K. da. **Finanças comportamentais: estudo de atitudes, crenças, valores e vieses em decisões financeiras de estudantes de agronomia e pós-graduandos em uma universidade pública brasileira.** 2022. 138 p. Dissertação (Mestrado em Administração)
- DE MORAES, Dijon. **Metaprojeto: o design do design.** São Paulo: Blucher, 2010.
- DOMINGOS, Reinaldo. **O menino do dinheiro.** São Paulo: DSOP, 2013.
- DOMINGOS, Reinaldo. **Terapia financeira: o caminho da prosperidade para você e sua família.** 7. ed. São Paulo: DSOP, 2012.
- EL KHATIB, Cássio. **A educação financeira como estratégia de controle biopolítico: uma análise foucaultiana das práticas escolares.** 2023. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Faculdade de Filosofia e Ciências, Marília, 2023.
- FECOMERCIO SP. **Endividamento familiar cresce 13% nas capitais brasileiras em dois anos, aponta FecomercioSP.** Disponível em: <https://www.fecomercio.com.br/noticia/endividamento-familiar-cresce-13-nas-capitaisbrasileiras-em-dois-anos-aponta-fecomerciosp>. Acesso em: 22 mar. 2025.
- FRANZATO, Carlo. **O princípio de deslocamento na base do metadesign.** In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM DESIGN – P&D DESIGN, 11., 2014,

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GIACCARDI, Elisa. **Metadesign as an emergent design culture**. Leonardo, v. 38, n. 4, p. 342–349, 2005. DOI: <https://doi.org/10.1162/0024094054762074> Gramado. Anais... São Paulo: Blucher, 2014. p. 1187–1196.

GREIMAS, Algirdas Julien. **Semântica estrutural: pesquisa metodológica**. São Paulo: Cultrix, 1983.

LIDWELL, *et al.* **Universal principles of design**. Beverly: Rockport Publishers, 2011.

LOBACH, Bernd. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

LOPES, Maria da Conceição Oliveira. **Design de ludicidade: do domínio da emoção no desejo, à racionalidade do desígnio, ao continuum equifinal do desenho**. Revista Entreideias, Salvador, v. 2, n. 2, p. 4–17, jul./dez. 2013. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/313164628>. Acesso em: 17 mai. 2025.

LUPTON, Ellen; LIPPS, Andrea. **The senses: design beyond vision**. Nova Iorque: Princeton Architectural Press, 2018.

MENOSSEI, Magali Aparecida; BASSO, Ana Beatriz. **O jogo Banco Imobiliário Sustentável e o desenvolvimento de competências relacionadas ao consumo consciente e à sustentabilidade**. Revista Tecnologia e Sociedade, São Paulo, n. 16, p. 1-16, 2021. Disponível em: <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/73585638/30138-libre.pdf>. Acesso em: 28 jun. 2025.

MONTEIRO, *et al.* **Finanças pessoais: um estudo dos seus princípios básicos com alunos da Universidade de Brasília**. In: CONGRESSO NACIONAL DE ADMINISTRAÇÃO E CIÊNCIAS CONTÁBEIS – ADCONT, 2., 2011, Rio de Janeiro. Anais [...]. Rio de Janeiro: ADCONT, 2011.

MURR, Fernanda; FERRARI, Ricardo. **Gamificação na educação: prática e reflexões**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2020.

NORMAN, Donald A. **O design do dia a dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

PIAGET, Jean. **A epistemologia genética**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1971.

PIRES, Valdemir. **Finanças pessoais: fundamentos e dicas**. Piracicaba: Edição do autor, 2007. 114 p. Disponível em: [https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/33986705/FINPESSGratisIntern et.pdf](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/33986705/FINPESSGratisIntern%20et.pdf). Acesso em: 7 set. 2020.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play: game design fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2004.

SCHIFFERSTEIN, H. N. J.; HEKKERT, P. **Product experience**. Amsterdam: Elsevier, 2008.

SILVA, L. M.; SANTOS, A. P. **Educação financeira na infância: práticas lúdicas como ferramenta de ensino**. Revista Brasileira de Educação, v. 26, e260090, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1413-24782021260090>. Acesso em: 22 mar. 2025.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE LAVRAS (UFLA). **Educação financeira na infância: um caminho para decisões mais conscientes**. Lavras: UFLA, 2021. Disponível em: <https://ufla.br>. Acesso em: 5 abr. 2025.

VAN ONCK, Andries. **Metaprojeto. Produto e Language**. v. 1, n. 2, p. 27–31, 1965.

APÊNDICE A – ENTREVISTA COM PEDAGOGA

1. Você poderia contar um pouco sobre sua trajetória na área da educação e sua experiência com crianças em fase de alfabetização?
2. Quais são as principais habilidades e competências que as crianças costumam desenvolver nessa etapa da vida?
3. Como ocorre, de forma geral, o processo de aprendizagem na infância?
4. O que contribui para que uma criança compreenda e internalize um novo conceito?
5. Quais estratégias costumam ser mais eficazes para facilitar o aprendizado nessa fase?
6. Como as experiências do cotidiano influenciam a aprendizagem das crianças?
7. Você acredita que aprendizados vivenciados de forma prática tendem a ser mais duradouros? Pode comentar?
8. Já observou situações em que um conceito aprendido na infância foi levado adiante de forma significativa por uma criança?
9. Em sua opinião, como se forma o senso de responsabilidade, organização ou tomada de decisões nas crianças?

APÊNDICE B – ENTREVISTA COM MÃES

1. Você poderia me contar um pouco sobre a sua família? (Quem mora com a criança, rotina familiar, etc.)
2. Como costuma ser a comunicação dentro de casa? A criança costuma participar das conversas familiares?
3. Quais valores ou hábitos vocês consideram importantes de ensinar para seus filhos no dia a dia?
4. Como vocês costumam introduzir novos assuntos ou temas no cotidiano da criança?
5. Você se lembra de alguma situação em que seu filho aprendeu algo importante por meio de alguma vivência ou conversa em casa?
6. Há temas que vocês consideram mais fáceis ou mais difíceis de conversar com as crianças? Por quê?
7. Em casa, o tema dinheiro aparece de que forma nas conversas do dia a dia?
8. Como vocês lidam com os desejos de consumo da criança (pedidos de brinquedos, lanches, roupas, etc.)?
9. Existem atividades que envolvem a criança em pequenas escolhas ou decisões do cotidiano? Pode me dar um exemplo?
10. Vocês já incentivaram ou observaram alguma atitude da criança relacionada a guardar, dividir ou planejar algo?

APÊNDICE C – ENTREVISTA COM ECONOMISTA

1. Você pode me contar um pouco sobre sua trajetória na área de economia e finanças?
2. No seu trabalho, quais são as situações mais comuns que envolvem dificuldades relacionadas à gestão do dinheiro por parte das pessoas?
3. Em sua opinião, quando as pessoas geralmente começam a se interessar por educação financeira?
4. Você percebe algum padrão entre as pessoas que demonstram maior organização financeira?
5. 5.Você se recorda de situações em que pessoas relataram experiências marcantes com dinheiro ainda na infância?
6. 6.Você acredita que experiências vividas na infância podem influenciar o comportamento financeiro no futuro? Pode comentar?
7. O que costuma dificultar o desenvolvimento de uma boa relação com o dinheiro nas pessoas, na sua opinião?
8. De maneira geral, qual é o papel da educação (formal ou informal) na forma como lidamos com o dinheiro?
9. Em que momentos da vida você considera que a orientação sobre finanças poderia fazer mais diferença?

APÊNDICE D – ENTREVISTA COM PEDAGOGA ESPECIALISTA EM EDUCAÇÃO FINANCEIRA INFANTIL

1. Você poderia contar um pouco sobre sua trajetória e como surgiu seu interesse por temas ligados à educação financeira?
2. Como você percebe a presença ou ausência da educação financeira no ambiente escolar hoje?
3. Quais fatores você considera que favorecem ou dificultam a inclusão desse tema nas escolas?
4. Na sua opinião, qual é a importância de tratar o tema da educação financeira ainda na infância?
5. Você acredita que existe uma idade ideal para começar a introduzir esses conceitos? Por quê?
6. Como você vê o papel da escola nesse processo? E o da família?
7. Você poderia compartilhar algum exemplo prático ou experiência que tenha presenciado sobre o ensino de finanças para crianças?
8. Quais tipos de abordagens ou estratégias, na sua visão, costumam ser mais eficazes para tratar esse tema com o público infantil?
9. Você observa algum impacto ou mudança significativa em crianças que têm contato com a educação financeira desde cedo?
10. Quais são os principais desafios, na sua experiência, ao tentar aproximar esse tema da realidade das crianças?