

DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO DIGITAL VOLTADO PARA A EDUCAÇÃO FINANCEIRA: IMPLEMENTAÇÃO DAS MECÂNICAS DO JOGO

Leonardo Paulino Dias, Flávia Gonçalves Fernandes

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul – Dourados IFMS - MS

leonardo.dias3@estudante.ifms.edu.br, flavia.fernandes@ifms.edu.br

Resumo

Um jogo digital que aborda educação financeira, com questões de consumo, onde, em cada fase, são apresentadas situações que permitem ao jogador tomar decisões sobre saber consumir, sendo que a passagem para as próximas fases dependerá de decisões que evitem o consumismo e tenham a garantia de ser divertido com ações que envolvam responsabilidade individual, coletiva, social e ambiental visando desta forma desenvolver habilidades para a gestão inteligente de recursos. Finances Learning é um projeto onde busca o aprendizado de educação financeira por meio de um jogo digital.

Palavras chaves: *Jogo, Educação Financeira, Programação C#, Desenvolvimento.*

Introdução

O grande desafio da Educação Financeira não é educar para hoje, mas educar para que os resultados possam surgir mais adiante. Desse modo, o ensino de educação financeira é uma necessidade que não pode mais ser ignorada e negada à população.

Desenvolver o espírito empreendedor e estimular modos inovadores de raciocínio, por exemplo, são ferramentas essenciais à preparação de nossas crianças e jovens para o futuro.

Assim, a criança não aprende a lidar com dinheiro em casa ou na escola e as decorrências desse fato são determinantes para uma vida de alternâncias econômicas, com grandes reverberações tanto na vida do cidadão, quanto na do país. Demonstrar a importância de incluir essa disciplina na grade curricular das escolas é questão de paz financeira no futuro. Fala-se dessa importância já pensando nas próximas gerações e em uma melhor gestão e planejamento das suas finanças.

Neste trabalho, foi realizado um protótipo de um jogo para a educação financeira a partir dos princípios básicos e informações relevantes para a sua construção: temática, pesquisa e escolha das ferramentas, argumentos, plataforma, gênero, jogabilidade, mecânicas, game design, level design, desenho, modelagem, programação, sonorização. Através do jogo, possuir a finalidade de apresentar os direitos de consumo, gastos, valorização pecuniária e entre outros assuntos relacionados a dinheiro ao público.

Justificativa

O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul - Campus Dourados tem como prerrogativa em sua constituição, contribuir para o desenvolvimento da região a qual está estabelecido. Com o objetivo de ampliar as ações do IFMS - Campus Dourados, o desenvolvimento de jogos se constitui em uma forma de atender à demanda da comunidade, promovendo o acesso a tecnologias que permitam o aperfeiçoamento das práticas das instituições, possibilitando um melhor atendimento ao seu público-alvo. Nesse sentido, objetiva-se aprofundar a disseminação do jogo após a sua implementação, constituindo contribuição significativa tanto para a comunidade, quanto para a difusão da ciência e tecnologia no Estado de Mato Grosso do Sul por meio da produção e desenvolvimento de um jogo digital interativo que aborda relações consumistas, educação financeira e ações que envolvam responsabilidade individual, coletiva, social e ambiental visando, desta forma, desenvolver habilidades para a gestão inteligente de recursos e conscientização dos consumidores.

As contribuições deste trabalho são inúmeras, a começar pelo fato de que as crianças, ao serem educadas financeiramente, levam o aprendizado para dentro de suas casas, ensinando também seus familiares a terem hábitos conscientes com relação ao uso dos bens. Quanto aos adolescentes, eles se tornam mais preparados para enfrentar os vários desafios da vida, sendo o primeiro deles a escolha da profissão. Portanto, um bom programa de Educação Financeira representa um importante diferencial para a escola, que é cada vez mais exigida a formar cidadãos com visão crítica, capazes de idealizar e realizar projetos individuais e coletivos e tendo conhecimento de mundo e de mercado.

Muito da habilidade em lidar com finanças, tanto na infância quanto na vida adulta, depende da capacidade de discernir o que se deseja do que se precisa. Gastar com o que se deseja é importante, mas parte de nossas responsabilidades como pais e educadores é ensinar que as necessidades devem ser priorizadas visando uma vida adulta saudável.

Para Gomes (2015), a educação por meio de atividades lúdicas estimula significativamente as relações cognitivas, afetivas sociais, além de proporcionar atitudes de crítica e criação nos educandos que se envolvem nesse processo. Entretanto, descobriu-se que não existe nenhum jogo que aborde inteiramente os conteúdos propostos nos livros.

Ainda, eles empregam exemplos distantes da realidade dos alunos.

Para Cardoso (2007), o jogo é um agente motivador e, portanto, uma importante ferramenta para estimular alunos a gostar de novos conteúdos. Percebe-se ainda que a dinâmica dos jogos oferece, aos estudantes, possibilidades de interagirem, socializarem, adquirirem informações, realizarem experimentos, participarem da história e viajar pelos espaços geográficos.

Crespo (2009) lembra que os jogos preservam práticas cotidianas tais como ler, contar, memorizar, anotar, registrar, diferenciar e identificar, entendidas como técnicas intelectuais no jogo. Com o auxílio dos jogos, os estudantes são capazes de assimilar conteúdos de diversas disciplinas, ao mesmo tempo em que o educador ganha um recurso pedagógico para estabelecer uma sintonia com o universo dos adolescentes, propondo uma ferramenta interativa que envolva os alunos com desafios a partir da construção do conhecimento.

Segundo Almeida (2004), os jogos possuem condicionalidade temporária, uma vez que sua ação se dá enquanto o jogador sentir prazer e alegria ao jogar. No seu ponto de vista cabe ao jogador definir quando e como encerrar o jogo. Ele afirma que a partir do momento em que o jogador não estiver satisfeito com o jogo ou cansado de repetidas rodadas, ele próprio terá a escolha de interromper a partida.

A mecânica é a essência do jogo. Segundo André (2015), é “o conjunto de regras e interações que os jogadores devem seguir para alcançar o objetivo do jogo”. Ela descreve o objetivo do jogo, afirmando que os jogadores podem e não podem tentar alcançá-lo e o que acontece quando eles tentam. A mecânica é o jogo posto em prática. Nela contém todas as ações possíveis que o jogador poderá realizar ou sofrer e diz como os objetos e eventos interagem com o jogador.

Outro elemento fundamental é a história. Ela é tanto a história propriamente dita, quanto a forma como os acontecimentos irão se desenrolar no decorrer do jogo. Borin (2015) defende que a história é a sequência de eventos proporcionada pelo enredo e como ele será apresentado no contexto do jogo. Esse pilar é essencial para a contextualização e imersão por parte dos jogadores, uma vez que ambienta os acontecimentos do jogo e dá suporte aos elementos mecânicos.

Por fim, o último pilar, a tecnologia. A tecnologia é a base para a realização da mecânica do jogo. A tecnologia faz alusão aos materiais e interações que tornam o jogo possível, como papel, lápis, tabuleiro, tecnologia 3D, tecnologia Kinect ou o que mais for preciso para tornar reais as regras do jogo. No universo dos jogos de tabuleiro, a tecnologia se refere tanto aos componentes do jogo quanto ao meio em que elementos mecânicos serão efetivados (SAVI, 2011).

Além disso, este projeto possui viabilidade:

- Econômico-financeira: pois não serão necessários recursos financeiros para execução do projeto, apenas será preciso estudo, pesquisa, dedicação;
- Técnica ou tecnológica: visto que serão feitos estudos para desenvolvimento de jogos;
- Legal: está baseado na legislação e normas de pesquisa e Iniciação Científica da instituição;
- Operacional: há estudantes e professores habilitados e com experiência para desenvolvimento do projeto;
- Ambiental: é algo que não prejudicará o meio ambiente;
- Mercadológica (de marketing, ou de mercado): o projeto é interessante para o público-alvo;
- Política: é voltado para respeitar a política organizacional das instituições, para garantir a conscientização da população com relação ao consumo de produtos e mercadorias;
- Fiscal: pretende reduzir custos financeiros e orçamentários da população;
- De localização: é voltado para a realidade municipal, regional, estadual e nacional;
- Social: busca melhorar a inclusão de pessoas com deficiência e, conseqüentemente, a convivência em sociedade em si.

Referencial Teórico

A falta de engajamento prejudica o rendimento do estudante em sala de aula, pois não promove uma aprendizagem significativa. Muitas vezes o conteúdo discutido em sala de aula é apenas memorizado e rapidamente esquecido. Para promover um maior engajamento e assim facilitar a aprendizagem significativa, Brenelli (2016) propõe a utilização de jogos de aprendizagem. A questão central nesse debate está em determinar quais são as características dos jogos e quais são as situações de aprendizagem que tornam o seu uso mais eficiente que as aulas expositivas tradicionais. Há quem argumente que todo jogo envolve um processo de aprendizagem, já que jogos estão relacionados com a resolução de problemas e têm regras que devem ser aprendidas. Agências governamentais, militares, hospitais, ONGs, empresas e escolas estão usando jogos como parte do treinamento e educação, são os chamados serious games.

Ao contrário do que se pensa, serious games, não são jogos com temáticas adultas, são jogos que possuem a preocupação de ensinar, treinar e informar. São jogos que podem também ser usados como ferramentas educativas nas quais tecnologias de informação e comunicação são utilizadas para colaborar no processo de aprendizagem e ao mesmo tempo divertir aprendizes. Podem servir para diferentes objetivos e é aplicado em muitas áreas, para todas as idades.

Propostas educativas associadas a técnicas de design fazem dos serious games uma ferramenta educacional multimídia que não só beneficia o prazer na aprendizagem como proporciona plataformas de informação e comunicação por meio da tecnologia (PUCCINI, 2009).

Os jogos podem ser ferramentas instrucionais eficientes, pois eles divertem enquanto motivam, facilitam o aprendizado e aumentam a capacidade de retenção do que foi ensinado, exercitando as funções mentais e intelectuais do jogador. Além disso, também permitem o reconhecimento e entendimento de regras, identificação dos contextos em que elas estão sendo utilizadas e invenção de novos contextos para a modificação das mesmas. Jogar é participar do mundo de faz de conta, dispor-se às incertezas e enfrentar desafios em busca de entretenimento. Através do jogo se revelam a autonomia, criatividade, originalidade e a possibilidade de simular e experimentar situações perigosas e proibidas no nosso cotidiano (SMOLE, 2008).

Metodologia

Para o desenvolvimento do jogo digital voltado para a educação financeira, foram utilizadas os seguintes recursos e ferramentas tecnológicas:

- **Unity 3D:** A Unity permite a especificação de configurações de compactação e de resolução de textura para cada plataforma que o jogo suporta. Além disso, ainda fornece suporte para mapeamento de colisão, de reflexão, parallax, tela de oclusão espaço ambiente (SSAO), sombras dinâmicas utilizando mapas de sombra, render-a-textura e full-screen de pós-processamento efeitos. No projeto ela foi utilizada como o motor gráfico do jogo (UNITY, 2018a; UNITY, 2018b; UNITY, 2018c).

- **Photoshop:** O Photoshop não é apenas uma ferramenta qualquer de edição de imagens, mas sim, a mais poderosa e a mais presente ferramenta de edição de imagens do mundo. É nele que faremos as texturas de objetos e dos cenários do jogo. Illustrator: O Adobe Illustrator é um software da Adobe cuja principal função é trabalhar ilustrações vetoriais. Foi utilizado para vetorizar os personagens e alguns elementos do jogo (OLIVEIRA, 2019).

- **Blender:** O Blender é um programa de computador de código aberto para modelagem, animação, texturização, composição, renderização, e edição de vídeo. Será utilizado para a modelagem e composição dos cenários e dos personagens, e animação de todo o projeto. After Effects: O After Effects é um software de edição e pós-produção de vídeos e de imagens poderoso e reconhecido no mundo inteiro, sendo utilizado até por produções de cinema. No projeto foi utilizado para o refinamento de animações e efeitos no jogo (MATRIX CODE, 2021; ROSA, 2021).

- **Visual Studio:** Microsoft Visual Studio é um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) da Microsoft para desenvolvimento de software especialmente dedicado ao.NET Framework e às linguagens Visual Basic

(VB), C, C++, C# (C Sharp) e F# (F Sharp). Foi utilizado para a programação do jogo em C# (GAMES, 2021; SCHULTZ, 2019).

O jogo foi desenvolvido através de diversas fases, as quais serão descritas a seguir:

- **Fase de Investigação e Pesquisa:** Inicialmente, foi realizado um estudo aprofundado sobre jogos e aplicações voltadas para ensino e aprendizado de educação financeira. Nesta fase, foram elaboradas documentações teóricas abordando os assuntos e as tecnologias destacando as possíveis aplicações e como é realizada a utilização destas tecnologias.

- **Fase de Concepção:** Esta fase contempla a Análise de Requisitos, onde foi elaborada uma documentação contendo modelos que contenham os requisitos das aplicações e sistemas a serem construídos baseados em Casos de Uso. Para isso, foi feito um estudo da linguagem de modelagem UML (*Unified Modeling Language*). Além disso, nesta fase, foi construído o protótipo da aplicação.

- **Fase de Elaboração:** Esta fase contempla a Arquitetura de Software, onde foi elaborada uma documentação técnica para a arquitetura do sistema contendo diagramas como Modelo de Dados, Diagramas de Atividades, Diagramas de Estado, Modelo de Deployment e Implantação.

- **Fase de Construção:** Esta fase contempla o desenvolvimento da aplicação proposta, a saber: a modelagem e design dos personagens e, posteriormente, a implementação do jogo digital em si. Fase de Testes: Nesta fase, foi elaborado um plano de testes e realizado os testes integrados no jogo digital desenvolvido.

Resultados e Discussão

Nesta seção, são abordadas as especificações de alguns requisitos do jogo proposto neste trabalho e os resultados obtidos até o presente momento, explicando como foi feita a implementação do jogo.

Tais especificações são de extrema importância, tendo em vista que vários projetos são abandonados por negligenciar o levantamento de requisitos em relação ao sistema a ser desenvolvido. Uma maneira de efetivar o diagrama de caso de uso é apresentado na Figura 1.

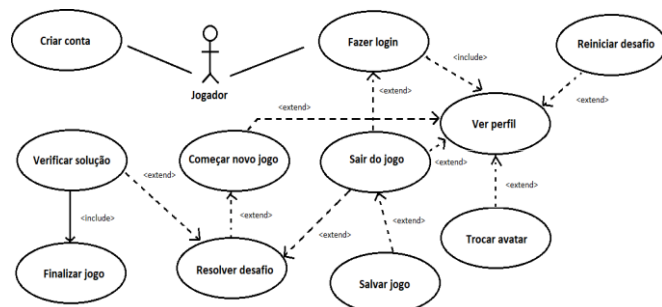


Figura 1. Diagrama de caso de uso.

O diagrama apresenta as possíveis ações que o usuário pode praticar. Consiste também em exibir com clareza as relações entre os requisitos, que estão sendo explicados detalhadamente nas tabelas a seguir.

Nessa perspectiva, os requisitos funcionais do jogo desenvolvido são:

- RF 01 - Criar conta
- RF 02 - Fazer login
- RF 03 - Ver perfil
- RF 04 - Trocar avatar
- RF 05 - Começar um novo jogo
- RF 06 - Reiniciar desafio
- RF 07 - Resolver desafio
- RF 08 - Verificar solução
- RF 09 - Salvar jogo
- RF 10 - Finalizar jogo
- RF 11 - Sair do jogo

A premissa do jogo digital desenvolvido é a seguinte: o usuário assume o controle do jogo como o personagem principal, no papel de um pai de família que, após perder seu emprego, decide trabalhar de motorista levando e trazendo pessoas de determinados lugares; o grande desafio é administrar seu tempo, seu cansaço e sua renda para viver tranquilamente com sua família.

Nessa perspectiva, o enredo do jogo baseia-se na seguinte história: após perder seu emprego e ter uma família pra sustentar, nota-se que o seu dinheiro não será suficiente, então decide arrumar um emprego como motorista de aplicativo e fazer daí sua renda, mas os gastos são diferentes do que ele esperava e tem que fazer todo um cálculo para saber se vale a pena pegar determinadas corridas e também pensar se terão mais corridas durante o dia a dia, além de gastos fixos do dia como alimentação e gasolina.

A Figura 2 apresenta o jogo sendo desenvolvido no software Unity, o motor de jogos adotado para implementação do *Finances Learning*.

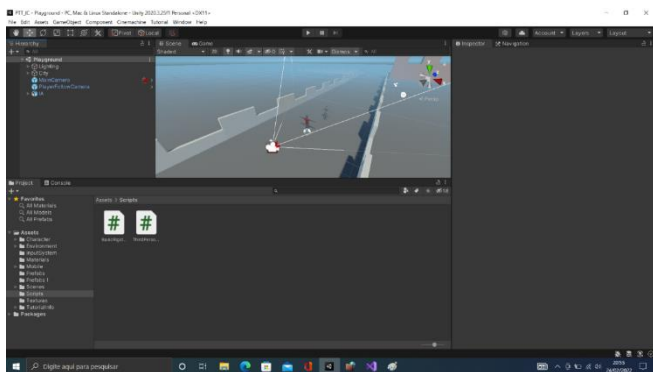


Figura 2. Implementação do jogo.

Na parte da implementação do jogo, foi realizada a programação das mecânicas básicas do personagem, que consistiu em fazer o personagem principal executar as ações de movimento, como andar, pular, correr, e olhar ao redor, como pode ser visto na Figura 3.



Figura 3. Movimentação do personagem.

A programação da inteligência artificial do jogo consiste em simular os personagens civis do jogo com movimento, fazendo com que eles sigam caminhos aleatórios e executem ações aleatórias como ficar parado em algum ponto ou em movimento pela a própria cidade.

A Figura 4 apresenta um trecho do código-fonte do jogo.

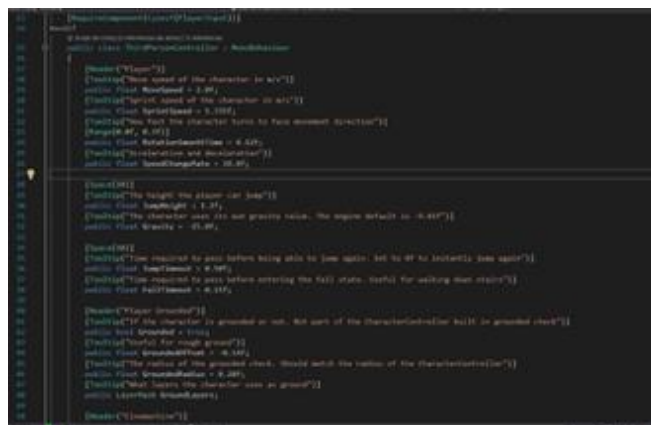


Figura 4. Trecho do código-fonte do jogo.

Também foi realizada a programação do mapa do jogo, a qual contém blocos, em que se imagina onde cada elemento do jogo ficará presente, parte essencial para prevenir possíveis erros, falhas e bugs.

Para *level desing* da fase, foi feito um caminho ao qual jogador deve seguir para que possa progredir no jogo.

A Figura 5 mostra o personagem principal percorrendo a cidade, cenário do jogo.

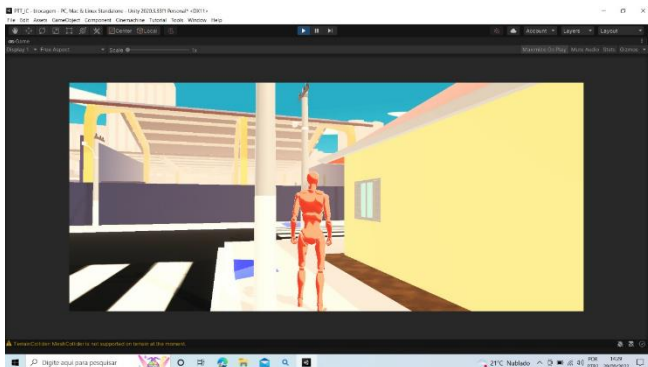


Figura 5. Personagem no cenário do jogo.

A programação do sistema de carro do jogo baseia-se em um sistema que consiste no jogador poder controlar um veículo com as mecânicas básicas de um automóvel, como por exemplo acelerar, virar para ambas direções (direita e esquerda), e frear e dar seta. Esse automóvel é sua fonte de renda no jogo, onde deve-se levar e trazer pessoas de várias localidades da cidade em troca de dinheiro.

A Figura 6 apresenta a simulação do personagem juntamente com o veículo, conforme mencionado anteriormente.

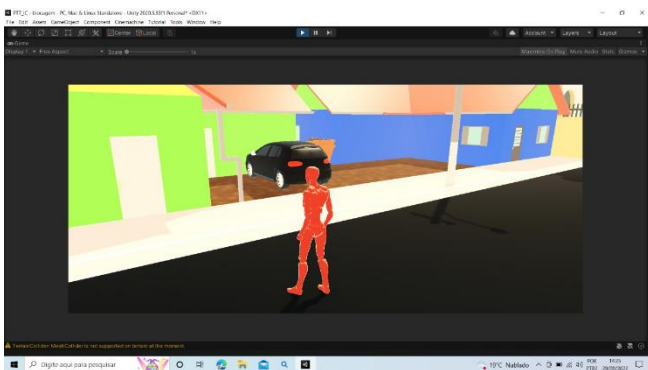


Figura 6. Simulação do personagem e do veículo.

O sistema de renda foi desenvolvido do seguinte modo: Quando o jogador completa uma corrida é adicionado a sua carteira um valor específico, as corridas tem valores diferentes e são determinadas pela a distância, ou seja, quanto mais longe mais dinheiro o jogador irá receber, ao final da fase o jogador deverá ter uma quantidade de dinheiro necessário para cobrir os gastos do dia, cada fase é um dia e cada dia tem um gasto diferentes, sendo eles:

- **Gastos fixos:** São gastos que tem em toda fase como a gasolina e alimentação;
- **Gastos não fixos:** São gastos que aparecem em determinadas fases, como consumo de variedades como bebida, doce etc.
- **Gastos do mês:** São contas que ao final da fase será debitada do jogador, como a de luz, água, internet, aluguel, etc.

Nessa linha de raciocínio, para o jogador vencer o jogo será necessário ficar positivo nos três gastos (condição de vitória). E, como condição de derrota, tem-se que o jogador perde caso tenha ficado negativo em algum gasto.

A Figura 7 exhibe o personagem principal percorrendo a cidade em busca do seu ganho financeiro.

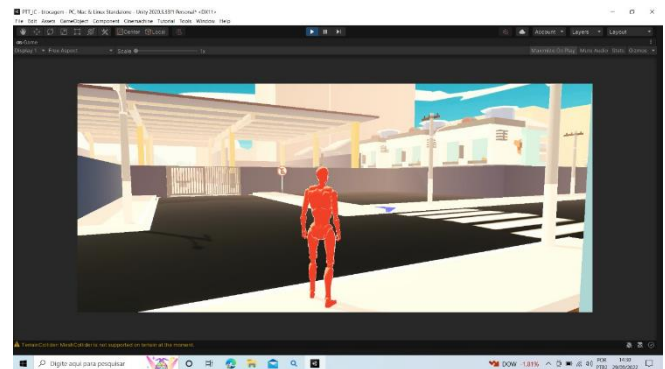


Figura 7. Personagem percorrendo a cidade.

Vale ressaltar que o jogo está constantemente sendo testado e estudado. Outro ponto importante a ser considerado, mesmo após a definição dos requisitos, é a atualização do sistema de acordo com o que foi documentado. Isso ocorre, pois com o tempo, pode ser necessário realizar alterações que, ao serem aplicadas, devem seguir os mesmos protocolos do projeto original.

Considerações Finais

Portanto, o objetivo deste projeto foi alcançado, que consiste no aprendizado de educação financeira por meio de um jogo digital, com público-alvo infantil. Atualmente, o jogo se encontra nas fases de testes e desenvolvimentos de mecânicas principais, onde é possível ter uma noção da jogabilidade.

Os trabalhos futuros com a implementação do jogo são:

- Melhoria do jogo digital com conteúdo sobre as relações consumistas e educação financeira, sendo cada fase adequada ao seu público-alvo.
- Um website para distribuição / experimento do jogo, incluindo canais de comunicação para que o público

expresse suas opiniões, críticas e sugestões a respeito do mesmo.

- Divulgação da documentação elaborada, detalhando a metodologia utilizada no desenvolvimento do jogo, a qual poderá ser refinada e expandida por meio de outros projetos futuros de modo a consolidar uma reflexão sobre a teoria e prática de intervenções nas relações de consumo através da mídia dos jogos digitais.

- Espera-se otimizar e ampliar o escopo da obra a ser produzida proporcionando o acesso em plataformas distintas e maior interatividade e engajamento.

Agradecimentos

Agradeço ao Instituto Federal do Mato Grosso do Sul, por fornecer o conhecimento e a oportunidade, minha orientadora Prof.^a Me. Flávia Gonçalves Fernandes, pela confiança, respeito, por me ensinar, pela compreensão e pelos sábios conselhos e os demais alunos envolvidos no projeto. Agradeço à minha família, amigos e colegas por todo o apoio necessário. E também agradeço ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), pela bolsa (auxílio financeiro) durante a execução do projeto.

Referências

ALMEIDA, Adriana Correa. **Trabalhando Matemática Financeira em uma sala de aula do ensino médio da escola pública**. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Educação. Universidade Estadual de Campinas. Campinas: UNICAMP, 2004.

ANDRÉ, Janaína Silva. **TRINCA SOCIAL: o designer como mediador no processo de aprendizagem**. Dissertação (Mestrado). Design. Universidade de Brasília – UnB. Brasília. 2015.

ASSIS, J.P **Artes do Vídeo game - Conceitos e Técnicas**. São Paulo: Alameda, 2007.

BORIN, J. **Jogos e resoluções de problemas**. São Paulo: USP, 2015.

BRENELLI, R. P. **O jogo como espaço para pensar: a construção de noções lógicas e aritméticas**. Campinas: Papirus, 2016.

CARDOSO, Marília. **Você sabe lidar com o dinheiro**. São Paulo: Artemeios, 2007.

CRESPO, A. A. **Matemática comercial e financeira fácil**. 14.ed. São Paulo: Saraiva, 2009.

GAMES. **Usando eventos no desenvolvimento de jogos - Tutorial**. YOUTUBE.COM, 2021. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=EydZk5MFB78/>>. Acesso em: 10 set. 2022.

GOMES, Rafael Fernandez. **Desafios Financeiros: Desenvolvendo competências em educação financeira de maneira lúdica**. Relatório de Diplomação em Programação

Visual em Desenho Industrial da Universidade de Brasília – UnB. Brasília. 2015.

MATRIX CODE. **C# Delegates e Eventos | Aprenda em 15 Minutos!**. YOUTUBE.COM, 2021. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Sice1GmFiuo/>>. Acesso em: 07 ago. 2022.

OLIVEIRA, Mario. **Sistema de Eventos**. YOUTUBE.COM, 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8eEduFC3o38>>. Acesso em: 01 ago. 2022.

PUCINI, A. L. **Matemática Financeira: objetiva e aplicada**. 6.ed. São Paulo: Saraiva, 2009.

ROSA, Frederico Magno. **C# Para Unity - Eventos / Events - Programando Na Unity - Aula 41**. YOUTUBE.COM, 2021. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=jaFVXgM65bM/>> Acesso em: 14 set. 2022.

SAVI, Rafael. **Avaliação de jogos voltados para a disseminação do conhecimento**, 2011.

SCHULTZ, Marcos. **TUTORIAL Unity 3D - UnityEvent, eventos customizados chamados via código**. YOUTUBE.COM, 2021. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aRKCX9S514M/>>. Acesso em: 03 ago. 2022.

SMOLE, K. **Jogos de matemática: 1° a 3° ano**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

UNITY. **Scripting API: EventSystem (unity3d.com)**. Docs.unity3d.com, 2018a. Disponível em: <<https://docs.unity3d.com/2018.1/Documentation/ScriptReference/EventSystems.EventSystem.html>>. Acesso em: 01 ago. 2022.

UNITY. **Scripting API: EventTrigger (unity3d.com)**. Docs.unity3d.com, 2018b. Disponível em: <<https://docs.unity3d.com/2018.2/Documentation/ScriptReference/EventSystems.EventTrigger.html>>. Acesso em: 01 ago. 2022.

UNITY. **Scripting API: NavMeshAgent (unity3d.com)**. Docs.unity3d.com, 2018c. Disponível em: <<https://docs.unity3d.com/Manual/nav-BuildingNavMesh.html>>. Acesso em: 07 mai. 2022.

Development of a digital game focused on financial education: implementation of game mechanics

Abstract

A digital game that addresses financial education, with consumer issues, where, in each phase, situations are

presented that allow the player to make decisions about knowing how to consume, and the transition to the next phases will depend on decisions that avoid consumerism and are guaranteed to be fun with actions involving individual, collective responsibility, social and environmental environment in order to develop skills for intelligent resource management. Finances Learning is a project where you seek the learning of financial education through a digital game.

Keywords: *Game, Financial Education, Programming C#, Development.*