

## **EDUCA MONEY: DESENVOLVIMENTO DE UM APLICATIVO DE EDUCAÇÃO FINANCEIRA PARA ADOLESCENTES**

Maria Eduarda Ribas de Jesus, João Onofre Pereira Pinto, Thiago Farias Macedo Arce

Colégio Harmonia Bilingue - Campo Grande - MS

dudaribas12@gmail.com, joao.pinto@ufms.br, thiagoarce@outlook.com

### **Resumo**

A pesquisa envolve o desenvolvimento de um aplicativo de educação financeira para adolescentes e tem como pressuposto metodológico a gamificação. A ideia surgiu a partir do contexto de instabilidade financeira vivenciado no Brasil, e da elevada taxa de usuários em smartphones, tablets, computadores e outros conectados à internet. O aplicativo, intitulado, *Educa Money* pode possibilitar aos adolescentes, educação financeira por meio da gamificação um planejamento das próprias economias para administração do dinheiro ganho em diferentes contextos como: mesada, presentes, entre outros. Nessa perspectiva, o aplicativo busca atender duas dimensões da educação financeira: planejamento e economia para atingir as metas e, em segundo, a compreensão de estratégias ou ferramentas para o manuseio inteligente do dinheiro, e assim, contribuir para minimizar a taxa de inadimplência entre os jovens e consequentemente, diminuir danos irreparáveis para a realização dos seus sonhos nos campos: pessoal, educacional e profissional devido à má administração dos recursos financeiros.

**Palavras-chave:** Educação Financeira, Gamificação, Aplicativo, Adolescentes.

### **Introdução**

Nos últimos anos, no Brasil, a palavra “crise” é vocabulário constante na mídia e entre os brasileiros, por outro lado, em 2014, um estudo do Serasa constatou que parte dos jovens brasileiros eram inadimplentes. Diante deste panorama, a educação financeira torna-se um fator fundamental para a garantia de uma vida equilibrada e financeiramente saudável. Muitos pais e/ou responsáveis podem acreditar que dinheiro não é assunto para adolescentes, e que estes por sua vez, devem preocupar-se apenas com os estudos para a garantia de um futuro promissor. Todavia, a educação financeira, não se resume à economia de dinheiro, mas sim, compreensão das técnicas que podem proporcionar um comportamento e modo de pensar no uso correto e manuseio do dinheiro. Para D’Aquino e Maldonado (2012, p.42), “educar-se financeiramente é o esforço de agregar a sua bagagem de vida, conhecimentos úteis, dicas aplicáveis e ferramentas práticas para lidar melhor com o dinheiro [...]”. Assim, a educação financeira ensina a utilizar o dinheiro de forma inteligente, demonstrando os gastos reais, a importância do controle da renda a ser comprometida e a necessidade de poupar, bem como o cálculo dos rendimentos da poupança e investimentos, utilizando o bom senso para

administrar o dinheiro para garantir um futuro mais tranquilo e confortável. Partindo da atual crise do Brasil, dos conceitos de educação financeira, do cenário da grande taxa de inadimplência e da hipótese que este problema se deve também pela falta de ensinamentos básicos na adolescência, foi apresentada uma proposta para o desenvolvimento do aplicativo “*Educa Money*” que pode possibilitar aos adolescentes, educação financeira por meio da gamificação, com metas a serem realizadas a partir do planejamento de suas economias e com interface fácil para a administração do dinheiro ganho em diferentes contextos, como: mesada, presente e outros. Nessa perspectiva, o “APP” busca por meio da gamificação atender duas dimensões da educação financeira: primeiro, a necessidade de planejamento e economia para atingir as metas e, em segundo, a compreensão de estratégias e/ou ferramentas para o manuseio inteligente do dinheiro. Vale notar, que a ideia de criar um aplicativo deve-se pela disseminação do acesso às tecnologias móveis (smartphones, tablets) conectados à internet pelos adolescentes brasileiros.

### **Metodologia**

Para subsidiar a construção da metodologia, buscou-se fundamentos teóricos em Gil (2008) na pesquisa exploratória. A pesquisa exploratória tem como objetivo a familiarização do pesquisador com o tema por meio da construção de hipóteses, uma vez que os assuntos são poucos conhecidos (GIL, 2008). Assim, iniciou-se a pesquisa a partir das hipóteses: O contexto de instabilidade financeira vivenciado pelo Brasil demonstra que debater educação financeira é fundamental para que adolescentes saibam lidar com o dinheiro na fase adulta e que estes, entre 12 e 18 anos, tem acesso diário às tecnologias móveis conectadas à internet, principalmente para acesso às redes sociais e jogos. Assim, são pertinentes os questionamentos? “O que fazer para construir adolescentes responsáveis e conscientes financeiramente no futuro?” “As tecnologias, em especial, um aplicativo pode contribuir para a educação financeira de crianças e adolescentes?”. Nessa perspectiva, realizaram-se primeiramente pesquisas bibliográficas para o estudo da gamificação e a importância da educação financeira em sites, artigos científicos e revistas da área tecnológica, econômica e educacional, além de verificar a existência de algum aplicativo similar. Em seguida, foi efetuada a validação da hipótese sobre o acesso diário às tecnologias, para tanto, foi desenvolvido e aplicado um questionário à 107 adolescentes entre 12 a 18 anos. Esse questionário foi realizado na plataforma Google Formulários <https://goo.gl/forms/ySfr1anvjT799Zvn1>. As perguntas

inseridas no questionário tiveram o objetivo de identificar o a frequência do uso das tecnologias móveis e o contato com a educação financeira da família. Após a aplicação do questionário iniciou-se a parte do desenvolvimento do aplicativo que envolvia a imersão da programação, este início foi realizado em plataformas como Alura, Portal Programando e Loiane Training. Atualmente o objeto de pesquisa encontra-se em desenvolvimento.



Figura 1: Telas do Aplicativo  
Fonte : Autora (2018)

## Resultados e Discussão

As respostas do questionário apontaram que 85% dos adolescentes participantes da pesquisa têm acesso contínuo e diário com as tecnologias, principalmente o celular, outro dado que chamou atenção no questionário, 64% dos participantes afirmaram que a conversa com os responsáveis sobre finanças não faz falta. Portanto, gerou-se outro questionamento “Se 64% dos adolescentes não são estimuladas a compreender e/ou pensar sobre o dinheiro, será que são educados financeiramente?”. Com a análise dos resultados do questionário, tornou-se mais relevante o desenvolvimento da pesquisa e de um aplicativo para educação financeira para adolescentes. A proposta do desenvolvimento do aplicativo está fundamentada na gamificação. A gamificação nada mais é do que a utilização de elementos de jogos em atividades de não jogos (WERBACH e HUNTER, 2012 apud FRANCO; FERREIRA ; BATISTA, 2015). Os jogos ajudam o jogador a pensar sobre os problemas que estão na tela para serem resolvidos, e esta ação gera uma chance para o jogador agir e tomar decisões sobre as soluções dos problemas. Do mesmo modo a proposta para o desenvolvimento do aplicativo “Educa Money” trabalha com planejamento, o que possibilitará aos usuários autonomia para estabelecer e cumprir metas, motivando-os a partir de troféus virtuais a refletir acerca das economias estipuladas. A existência de um número maior de troféus, significará que o usuário estará mais motivado e desafiado para aprender acerca da educação financeira.

## Considerações Finais

A partir de estudos sobre a atual instabilidade financeira brasileira, foram identificados problemas como a grande taxa de inadimplência por parte dos jovens entre 18 a 25 anos e a falta de ações por parte dos pais ou responsáveis que podem ajudar a demonstrar aos filhos o porquê da

necessidade do controle das finanças. Outra identificação foi o grande acesso às tecnologias móveis como smartphones por parte das crianças e os adolescentes. Sendo assim, este estudo, ainda em andamento, propõe o desenvolvimento de um aplicativo a partir da gamificação para que crianças e adolescentes consigam aprender sobre educação financeira de forma motivadora e desafiante a partir de anotações do dinheiro ganho e/ou conquistado e da criação autônoma de metas por meio de mini-jogos.

## Agradecimentos

Agradeço a Deus, à minha família por todo apoio e aos meus professores orientadores João Onofre Perereira Pinto e Thiago Farias Macedo Arce.

## Referências

VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. **Gamification**, Inc. Como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013.

PONTES, Aldo Nascimento; TOMAZELA, Maria das Graças Junqueira Machado; ALVES, Danilo

Cardoso. **NICO**: Aplicativo para Auxiliar na Educação Financeira de Crianças do Ensino Fundamental. 2017.

Disponível em:

<<http://www.revistarefas.com.br/index.php/RevFATECZS/article/view/125>>. Acesso em: 05 jul 2018.

SOUZA, Débora Patrícia de. **A importância da Educação Financeira**. 2012. Disponível em:

<<http://www.educacaofinanceira.com.br/tcc/importancia-da-educacao-financeira-infantil.pdf>>. Acesso em: 10 mar 2018.

## EDUCA MONEY: DESEVELOPMENT OF A FINANCIAL EDUCATION APLICATION FOR ADOLESCENTS

**Abstract:** The research involves the development of a financial education application for adolescents and has the methodological assumption of gamification. The idea arose from the context of financial instability experienced in Brazil, and the high rate of users on smartphones, tablets, computers and others connected to the internet. The application, entitled, Educa Money can enable adolescents, financial education through gamification a planning of their own economies to manage the money earned in different contexts such as: allowance, gifts, among others. In this perspective, the application seeks to address two dimensions of financial education: planning and economics to achieve goals and, secondly, the understanding of strategies or tools for the intelligent handling of money, and thus, contribute to minimize the default rate among young people and consequently reduce

irreparable damage to the realization of their dreams in the fields: personal, educational and professional due to poor management of financial resources.

**Keywords:** Financial Education, Gamification, Application, Adolescents.