

CoIn.

Aplicativo de Educação Financeira para Jovens de 11 a 14 anos

Karen Cristina Novais Laurindo





UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO-USP

FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO-FAU

Aplicativo de Educação Financeira para Jovens de 11 a 14 anos

Monografia apresentada à Faculdade de Arquitetura
e Urbanismo da Universidade de São Paulo como
requisito (TCC2) para obtenção do título de
Bacharel em Design, sob orientação do
Prof. Dr. Leandro Velloso

Karen Cristina Novais Laurindo | N°USP 880154 | São Paulo | 2021

“Educação não transforma o mundo.
Educação muda as pessoas.
Pessoas mudam o mundo”.

(Paulo Freire)

Agradeço a minha mãe, Rose, por ter me ensinado desde cedo o valor do trabalho, do dinheiro e da independência.

Resumo

O trabalho aqui apresentado consiste no relatório final do trabalho de conclusão de curso (TCC) de Design da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. Neste relatório são apresentados os resultados de pesquisa e desenvolvimentos de um aplicativo que tem como foco auxiliar o processo de educação financeira de jovens entre 11 e 14 anos. Também neste trabalho foram feitas as pesquisas iniciais para desenvolvimento de projeto contendo elementos como: Pesquisas qualitativas, pesquisas quantitativas, análise de competidores, diagrama de afinidade, personas e fluxo de projeto. Como resultado, foi desenvolvido um protótipo completo de um aplicativo baseado nas pesquisas realizadas na primeira etapa do projeto.

Palavras-chave: Jovens; Educação; Finanças; Aplicativos.

Abstract

The work presented here consists of the final report project made for concluding the design graduation bachelor's at the Faculty of Architecture and Urbanism of the University of São Paulo. It will present the results of research and development of an application that focuses on helping the financial education process for young people between 11 and 14 years old. Also in this work, we have initial research for project development using research tools such as: Qualitative research, quantitative research, analysis of competitors, affinity diagram, personas and project flow. As a result, a complete prototype of an application was developed based on the research carried out in the first stage of the project.

Keywords: Young; Education; Finance; Applications.

Introdução

Motivação

Desde os 12 anos tenho interesse por educação financeira, isso partindo de estímulos que recebi no ambiente familiar, principalmente da minha mãe que, mesmo sem educação na área, sabia que para realizar alguns objetivos, principalmente aqueles que dependem do nosso dinheiro, é necessário poupar e investir para evitar de se criar dívidas além do nosso alcance. Graças a isso, consegui realizar o meu intercâmbio no ano de 2019, mesmo sendo um dos estudantes de baixa renda da FAU-USP, sem depender de incentivos financeiros ou mais dinheiro público. Muitos alunos do curso de Design deixam de realizar experiências enriquecedoras como essas devido à falta dinheiro e organização financeira. Em vista disso, gostaria que outras pessoas tivessem as mesmas oportunidades que eu tive.

Objetivos

O objetivo central deste trabalho foi a elaboração de um protótipo de alta fidelidade de um aplicativo de educação financeira para jovens entre 11 e 14 anos, a partir dos levantamentos realizados no Trabalho de Conclusão de Curso 1.

O aplicativo

O protótipo do aplicativo pode ser acessado através do botão abaixo. É de extrema importância a consulta do aplicativo para a compreensão do projeto como um todo.

[Ver aplicativo](#)



Justificativa

A aposentadoria basicamente é um afastamento remunerado que o trabalhador faz de suas atividades, após trabalhar um período regulamentado pelo governo e contribuir, no caso do Brasil, com o INSS (Instituto Nacional de Seguro Social). Ou seja, o trabalhador não precisa trabalhar mais e tem direito a esse benefício.

Aqui no Brasil esse sistema de previdência até pouco tempo funcionava da seguinte maneira: a PEA, população economicamente ativa, que é a população que está inserida no mercado de trabalho, de acordo com o último levantamento do IBGE corresponde a 59,4% da população Brasileira. Essa PEA paga um valor mensal ao INSS, pagamento que pode ser feito diretamente pelo trabalhador, os conhecidos MEI e PJ, ou através de tributação sobre o salário dos empregados pelo sistema CLT.

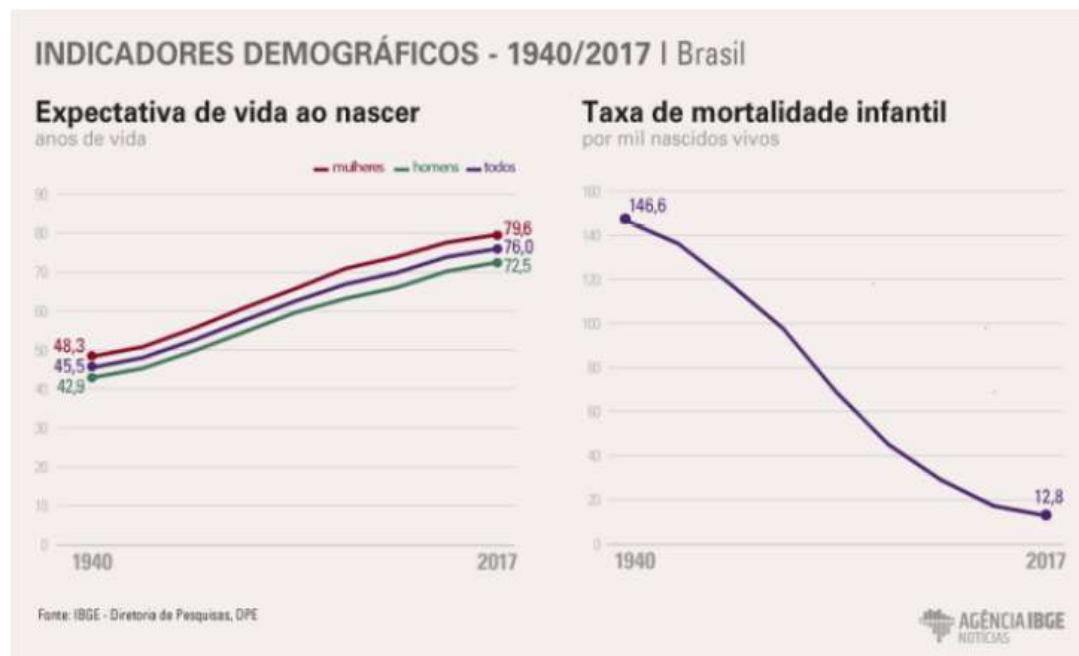


Figura 01: Indicadores Demográficos 194/2017 | Brasil
Fonte: IBGE - Diretoria de Pesquisa DPE

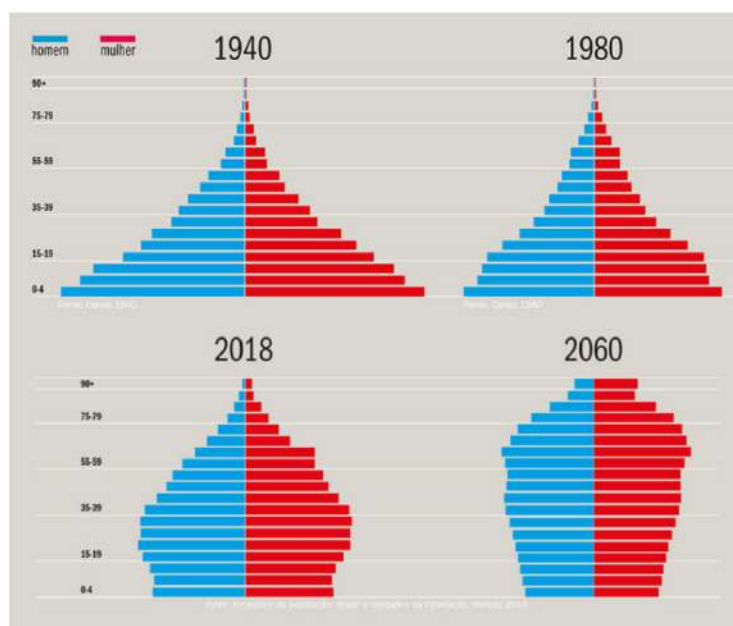


Figura 02: Projeção a população: Brasil e Unidades da Federação: revisão 2018

Fonte: IBGE - Diretoria de Pesquisa DPE

Esse dinheiro recolhido, que pelo sistema de tributação mais básico fica em torno de [R\\$ 51,95](#) por mês, é repassado para as pessoas já aposentadas que irão receber um salário mínimo, que hoje¹ corresponde a R\$ 1100,00 desde que essa pessoa tenha contribuído com a tributação mensal mínima por um período de 30 anos, caso seja do sexo feminino e 35 anos caso seja do sexo masculino, ou tenha se aposentado pelo sistema de somatória de idade+15 anos de contribuição pelo sistema CLT.

O fato é que a previdência social, que é gerida pelo governo brasileiro, passa por uma crise e coloca em xeque sua sustentação pelos próximos anos, isso devido à alguns fatores como redução da taxa de natalidade, aumento da expectativa de vida e inviabilidade da manutenção de uma qualidade de vida equivalente à época ativa.

Hoje, a taxa de natalidade é de 1,7 filhos por mulher, de acordo com o [IBGE](#). Quando comparamos essa taxa com as últimas décadas, vemos a redução gradual na taxa de natalidade e a perspectiva é de que em 2060 essa taxa seja de 1,66 filhos por mulher. Mas em que isso impacta na previdência social? Como já foi citado, o sistema previdenciário não funciona como um fundo de investimento e a contribuição das PEAs é repassada aos aposentados. Segundo o [IBGE](#), em 2018, 43,19% da população possui mais de 60 anos, índice que passará para 73,47%, em 2060, isso graças ao aumento da expectativa de vida e aos avanços da medicina. Com uma porcentagem de contribuintes menor que taxa de natalidade torna-se insustentável a continuidade desses sistema a longo prazo.

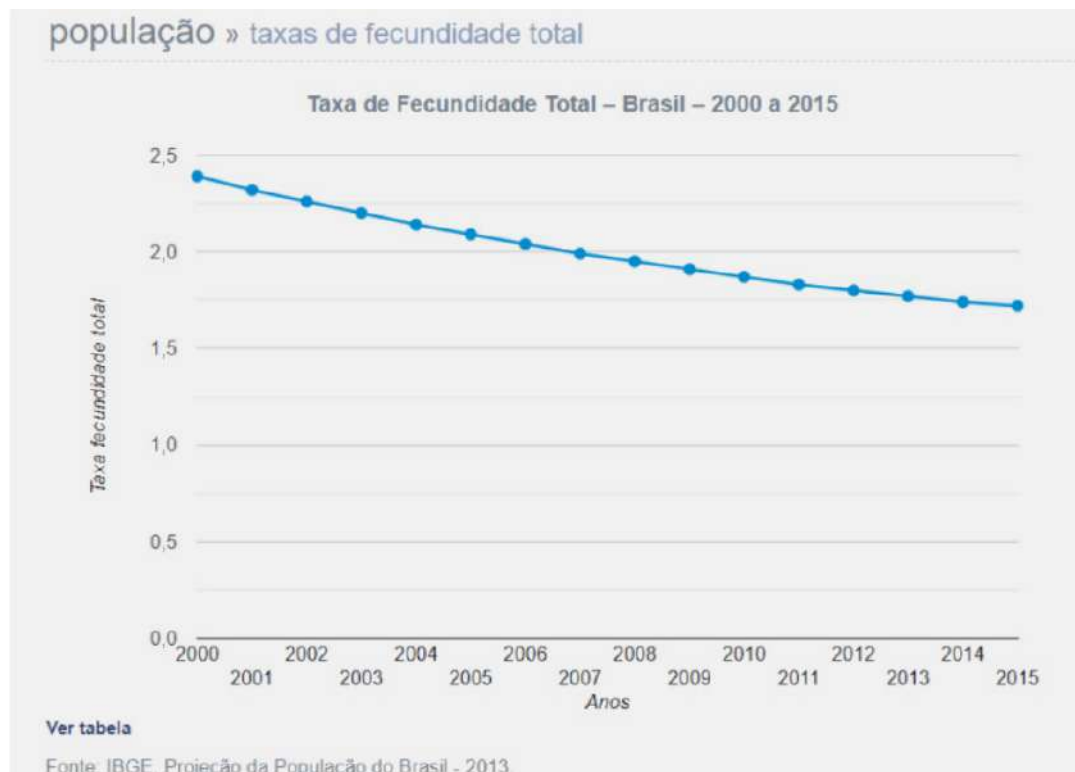


Figura 03: Projeção de População do Brasil - 2013

Fonte: IBGE

Foi aprovada no ano de 2019 a PEC 6/2019, emenda constitucional que prevê alterações no processo de aposentadoria que afeta diversos brasileiros em idade ativa. Conforme revela o estudo realizado pelo Núcleo de Pesquisa e Extensão do curso de Administração da Faculdade Docum em Vitória, considerou como ganho médio de um casal idoso de classe média R\$ 4.931,69 reais mensais, sendo que aproximadamente 57% desse valor seria destinado a gastos com saúde. Para exemplificarmos esse alto custo, basta pensarmos no preço médio de planos de saúde para idosos, A professora e coordenadora da UNAPI (Universidade Aberta para Pessoas Idosas), Adriane Teixeira, confirma: “A grande parte dos gastos das pessoas idosas acaba sendo com a “A grande parte dos gastos das pessoas idosas acaba sendo com a questão da saúde.”² Muitas pessoas não conseguem fazer uma preparação para o envelhecimento. E o que acontece é que elas acabam tendo uma série de problemas e não têm como custear um plano de saúde. Quem ganha um salário mínimo não consegue pagar um plano privado. E a gente sabe que o SUS é muito bom, mas o acesso a tudo isso é complicado”.³

2 - Matéria "[Idosos gastam metade da renda com plano de saúde](#)"

3 - Matéria "[Custo de vida para o Idoso](#)"

Em vista dos dados levantados anteriormente, quais são as medidas adotadas hoje para solucionar esses problemas? Evidentemente esse não é um problema de fácil resolução, entretanto se observarmos os países desenvolvidos, incentivar o ensino da educação financeira desde as primeiras fases da infância, prepara os cidadãos para um consumo consciente e para que se preparem financeiramente para o futuro, não só na velhice, mas para uma organização financeira responsável durante toda a vida adulta. O modelo família que temos hoje mudou se comparado ao modelo de alguns anos atrás e para o sustento da família, pai e mãe trabalham fora e momentos em família se tornam cada vez mais raros e a criação dos filhos se tornou cada vez mais terceirizadas para babás, avós, creches e escolas.

“No intuito de cobrir esse buraco deixado devido a sua ausência e diminuir essa culpa, os pais tendem a comprar tudo que os filhos querem. Na cabeça das crianças, o trabalho que afasta seus pais de seu convívio é o preço a pagar para ter muito dinheiro e poder comprar muitas coisas (Cerbasi, 2006, p. 107) Nos países desenvolvidos a educação financeira das crianças cabe às famílias. Às escolas cabe a função de reforçar a formação adquirida em casa. No Brasil ainda há muito que se descobrir, a educação financeira não está presente nem no universo familiar nem tampouco nas escolas (de um modo geral) (D'Aquino, 2007).”

A instabilidade econômica, bem como as duas trocas de moedas que ocorreram nos últimos 50 anos, amedrontam as gerações anteriores a cuidar do próprio dinheiro. “Numa economia sufocada pela inflação, qualquer tentativa de planejamento financeiro tinha resultados frágeis e desanimadores” (D’Aquino, 2008, p.9). Conforme D’Aquino (2003) quem não sabe lidar com dinheiro não o saberá ganhando R\$200,00, R\$2.000,00 ou R\$20.000,00. Independente da quantia, os problemas seguirão aparecendo e com gravidade cada vez maior. Tomando como base a sociedade brasileira, não habituada a lidar com suas finanças, e as consequências disso na economia e na vida do cidadão, é fundamental que se preze por uma educação financeira para reverter este quadro.

Dessa forma, é possível inferir que a educação financeira na fase de desenvolvimento pode contribuir para uma melhor relação com o dinheiro durante toda a vida, proporcionando às crianças melhores chances de se tornar um adulto consciente e responsável no que se refere às suas finanças e conseqüentemente melhores cidadãos.

“Saber ganhar, gastar e poupar, são habilidades que todos nós precisamos desenvolver, de modo a manter em equilíbrio nossas vidas. Como não aprendemos, precisamos agora esforçar-nos em dobro para ensiná-la a nossos filhos”(D’Aquino, 2008, p. 9)”



Método

Como metodologia de pesquisa optou-se por adotar a metodologia desenvolvida por Munari (2000). O autor afirma que projetar é fácil quando se sabe o que fazer. Ele compara a metodologia de projeto de Design a uma receita de arroz verde e a define como uma série de operações necessárias, dispostas em ordem lógica. Essa metodologia proporciona a organização das ideias e cronologia do projeto, possibilitando a visualização de previsão de prazos, e posterior cumprimento dos mesmos. Ela também previne erros, possibilitando compreender e definir com eficácia um problema, na busca por soluções adequadas. Estas operações estão divididas em etapas e estão exemplificadas no diagrama a seguir (Figura 04). Nos próximos itens deste capítulo, cada uma destas etapas foi detalhada em tópicos e adaptada para as necessidades específicas do trabalho aqui apresentado.



Figura 04: Etapas de projeto
Fonte: MUNARI, 1981, p. 59

Como metodologia de projeto optou-se pelo Doble Diamond. Esse método foi criado em 2005, pelo British Design Council, no Reino Unido. O Double Diamond, que consiste em explorar um problema ou uma oportunidade de melhoria de forma mais ampla, para depois focar em ações direcionadas. Na prática, é uma metodologia de Design Thinking. Sendo um processo que tem a finalidade de entregar para o usuário final uma possível solução que realmente se encaixe à sua necessidade. Para isso, ela é desenvolvida em cima do levantamento das inúmeras hipóteses e problemas como foi apresentado no Trabalho de Conclusão de Curso 1.

O processo de projeto no Doble diamond é dividido em 4 etapas:

Descobrir: Ajuda as pessoas a entender qual é o problema. Envolve pesquisas qualitativas e quantitativas.

Definir: Aqui as informações são analisada e é definida a direção do projeto.

Desenvolver: Já segundo diamante incentiva as pessoas a dar respostas diferentes para o problema, é aqui que se explora as possíveis soluções para o problema

Entregar: A entrega envolve testar a solução em pequena escala, rejeitando as coisas que não funcionarão e melhorando as que funcionarão.

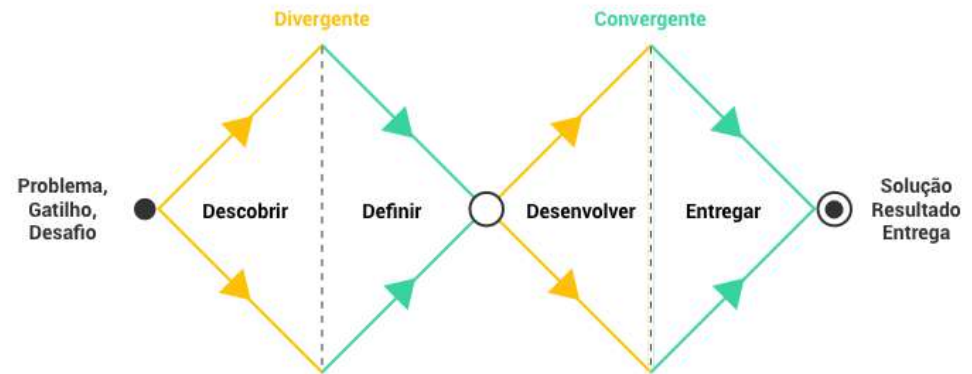


Figura 05: Doble Diamond
Fonte: Aela



Figura 06: Capa do livro Educação financeira.

Fonte: Amazon.com

Fundamentação teórica

Leituras

As leituras foram iniciadas simultaneamente ao processo de reconhecimento das necessidades do projeto. A partir do mês de janeiro foram realizadas as leituras de artigos e pesquisas científicas. Segue na Bibliografia a relação completa de artigos lidos e fichados entre os meses de fevereiro e maio de 2020. A escolha do material bibliográfico foi realizada de acordo com a adequação ao tema e disponibilidade para consultas nas bibliotecas da USP ou online. Todos os livros considerados essenciais para o desenvolvimento da pesquisa começaram a ser lidos antes do envio da proposta sendo que durante o desenvolvimento do projeto foram realizadas novas leituras conforme a necessidade.

Para aprofundamento teórico foram escolhidos 4 autores principais e desses autores suas principais obras relacionadas ao tema:

Educação financeira

- Educação Financeira: Como educar seus filhos -2008; Cássia D'aquino;
- Pais Inteligentes Enriquecem seus filhos - 2011; Gustavo Cerbasi;

Design

- Das Coisas Nascem as Coisas - 1981; Bruno Munari;
- Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions - 2012; Bruce Hanington & Bella Martin;

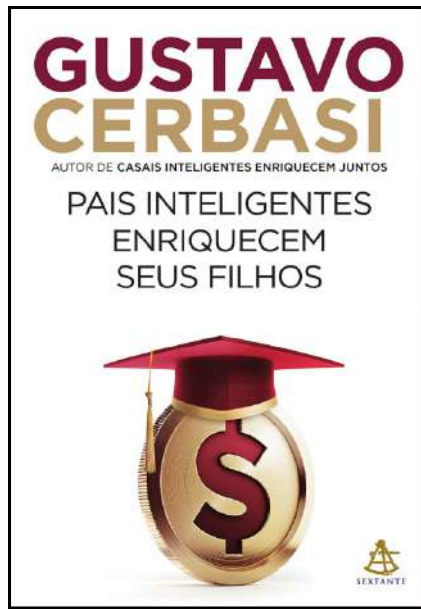


Figura 07: Capa do livro pais Inteligentes Enriquecem seus filhos
Fonte: Amazon.com

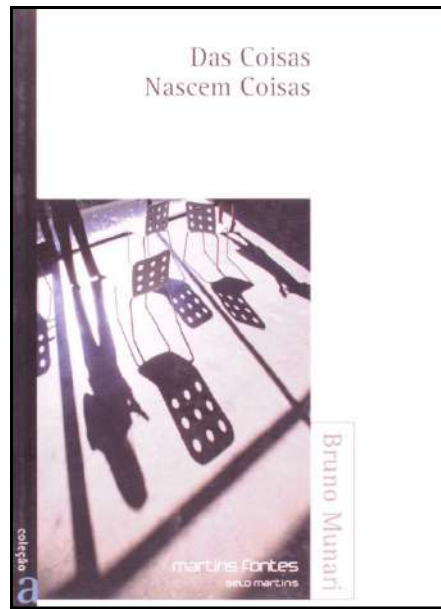


Figura 08:Capa do livro Das coisas nascem as coisas
Fonte: Amazon.com

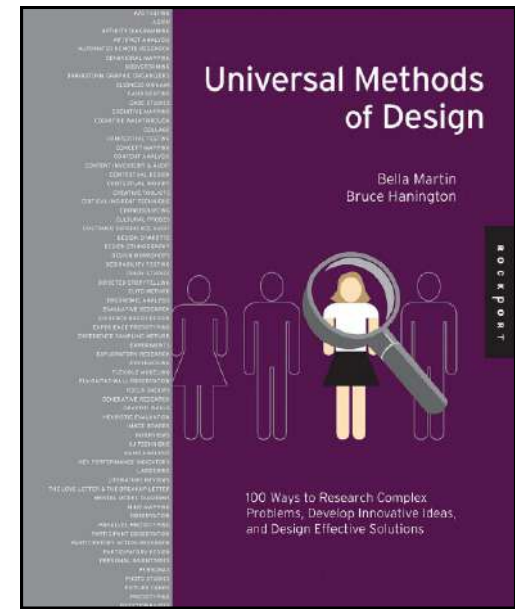


Figura 09: Capa do livro Universal Methods of Design
Fonte: Amazon.com

Pesquisa de Campo

Leituras

Aqui começamos nosso primeiro contato com usuários e especialistas. Também foram realizadas nesta fase as primeiras pesquisas qualitativas e quantitativas. Segue abaixo o detalhamento desta etapa.

Pesquisa quantitativa

Na primeira etapa das pesquisas de projeto foi elaborado um questionário para pesquisa online, que visava identificar algumas características do possível público alvo em questão. O formulário foi elaborado para que os pais respondessem e fornecessem informações sobre como funcionava a educação financeira hoje em suas casas. As principais informações almejadas pelo formulário foram:

- Identificar os principais perfis dos pais;
- Validar os pontos levantados nas hipóteses, tal qual se as crianças reproduzem o comportamento dos pais;
- Identificar se os pais teriam interesse em ensinar sobre educação financeira para os filhos;
- Identificar possíveis “metodologias” de projeto;
- Coletar contatos de pais que estariam dispostos em realizar entrevistas e futuramente participar de teste com os protótipos.

[Clicando aqui é possível ter acesso ao formulário e suas perguntas Link](#)

Análise de resultados

Na análise dos resultados, foram recebidas um total de 58 respostas em um intervalo de 1 mês. A primeira pergunta identificava a principal faixa etária das crianças cujos pais responderam a pesquisa. Nesse gráfico, é possível identificar que a maior parte dos entrevistados possui filhos entre 11 e 15 anos, com 41,4% das respostas. As faixas etárias foram escolhidas com base no padrão estabelecido no livro de Cerbasi (2011) sendo essas de 1 a 5 anos, de 6 a 10 anos e de 11 a 15 anos. Com isso, podemos inferir a princípio seria vantajoso direcionar o projeto para a faixa etária de 11 a 15 anos, porém tal possibilidade varia conforme forem realizadas as pesquisas quantitativas que veremos no tópico 3.2 Pesquisa Qualitativa.

Qual a idade dessa criança?

58 respostas

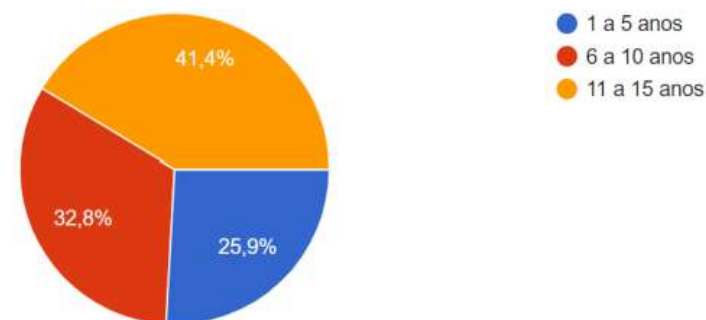


Figura 10: Gráfico - Qual a idade dessa criança?

Fonte: Imagem da Autora

A segunda pergunta “Qual o gênero dessa?” Fica praticamente dividida igualmente, com 51.7% para meninas, 44,8% para meninos e 3,4% preferiram não identificar o gênero da criança.

A quarta pergunta visava identificar o grau de parentesco da criança com a pessoa poderá ser o educador financeiro futuramente: 52, 48 % das respostas foram respondidas pela mãe, seguido de 13,8 % por pais, 12,13% por irmãos e 21,59 % de outros familiares como tios, padrasto, etc.

As perguntas de número 5, 6, 7 e 8 precisam ser analisadas em conjunto. Elas tentam identificar como funciona a educação financeira nas casas dessas crianças hoje. Vimos na quinta pergunta que quase metade dos pais dá algum tipo de valor para os filhos de forma periódica, correspondendo a 41,4% das respostas. Maior do que esse dado a pergunta de número 6 identifica que a maioria desses pais não possuem nenhum tipo de investimento para os filhos e consequentemente não ensina tal hábito para eles. Com isso validamos a hipótese levantada no Capítulo 1 de que no Brasil grande parte das famílias não investe pensando a longo prazo, mas gasta ou provê dinheiro para os filhos de forma momentânea.

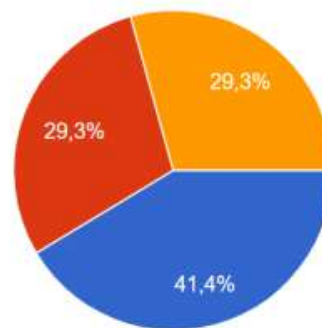
As perguntas 7 e 8 identificam que os pais tentam ensinar para os filhos a como cuidar do dinheiro, entretanto a maioria dos pais, cerca de 63,2% acredita que os filhos não sabem cuidar do próprio dinheiro.

Figura 11: Gráfico - os responsáveis costumam dar dinheiro para a criança?

Fonte: Imagem da Autora

Os responsáveis costumam dar dinheiro para a criança?

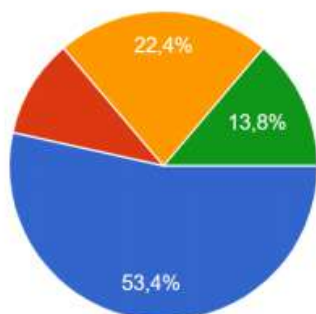
58 respostas



- Sim, damos uma valor periódico (mesada) ou como recompensa
- Não, nós somos responsáveis por todos os gastos da criança
- Raramente damos dinheiro para a criança

Os responsáveis possuem algum tipo de investimento para essa criança? como poupança, previdência, títulos públicos...

58 respostas



- Não
- Não, damos dinheiro diretamente para a criança
- Sim, fizemos uma poupança
- Sim, fizemos investimentos a longo prazo, como títulos públicos ou previdência privada

Figura 12: Gráfico - Investimentos para essa criança?

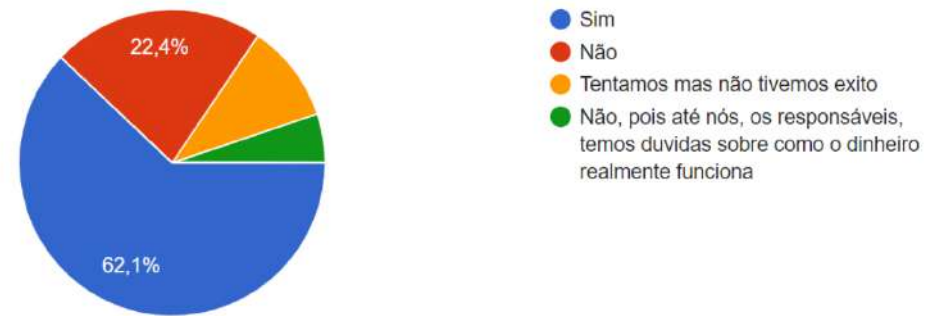
Fonte: Imagem da Autora

Figura 13: Gráfico - Ensinar sobre investimento financeiro?

Fonte: Imagem da Autora

Você (ou o responsável) ensina ou já ensinou como funciona o dinheiro? Ex.: Ensinar sobre valores, como se ganha dinheiro, como poupar, etc.

58 respostas



Você acha que essa criança sabe como administrar esse dinheiro?

57 respostas

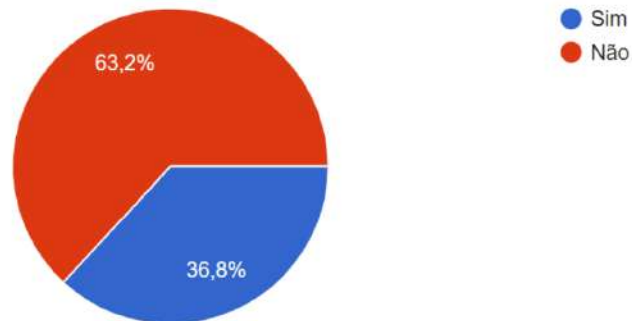


Figura 14: Gráfico - Criança e dinheiro?

Fonte: Imagem da Autora

Nas últimas perguntas o foco foi recrutar pessoas para a pesquisa qualitativa. A resposta para essa pergunta não era obrigatória. Foram recebidas 26 resposta, das quais 16 responderam que estariam dispostos a participar de uma entrevista, entretanto apenas algumas dessas pessoas realmente participaram das entrevistas como veremos no item a seguir.

Os responsáveis acham que é relevante que a criança saiba cuidar de seu próprio dinheiro?

58 respostas

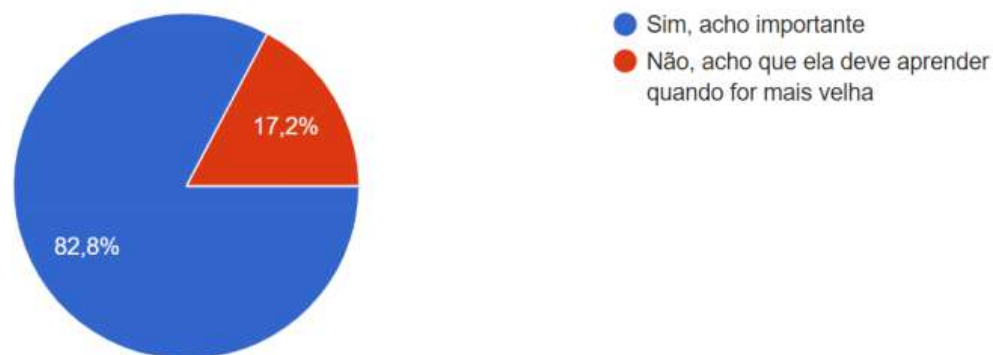


Figura 15: : Gráfico - Criança cuidar do próprio dinheiro?

Fonte: Imagem da Autora

Pesquisa qualitativa

Para as pesquisas qualitativas concentrei meus esforços em realizar entrevistas com 4 grupos diferentes:

- a** - Psicólogos infantis: identificação de como o crianças pensam e de como funciona o raciocínio da criança quando o assunto é dinheiro;
- b** - Profissionais da área de educação: O foco dessa parte da pesquisa é entender o processo de aprendizado infantil e como isso afetados pelas noções de dinheiro;
- c** - Pais: Nesse caso a pesquisa é mais voltada para estudo de campo e observação. Foram feitas entrevistas com os pais para entender como funciona o processo de dar dinheiro aos filhos e como as crianças usam esse dinheiro.
- d** - Entrevista com as crianças. Esse primeiro contato foi importante para entender como elas entendem o dinheiro em suas próprias palavras, além de ser fundamental para determinar qual será o público alvo do projeto

Preparo das entrevistas

Entrevistas Especialistas: Foram selecionados dois especialistas que me ajudariam a entender como funciona o processo de aprendizagem infantil: Uma psicóloga infantil e a autora Cássia D'aquino que é especialista em educação financeira infantil.

Foram semiestruturadas em que o entrevistado pudesse incluir todos os pontos que achasse relevantes. Foi realizada como uma conversa.

Pais e crianças: Dos 16 pais que deixaram o contato no formulário, três mães e um pai se dispuseram a participar das entrevistas, quando entrei em contato, pedi aos pais para realizar a entrevista com as crianças e com a participação dos mesmos.

No caso dos especialistas e das crianças foi utilizado um sistema de entrevistas semiestruturada, em que eu utilizei um guia para identificar os principais pontos a serem levantados durante a discussão. As entrevistas nesses dois casos funcionaram como conversas mais casuais: Os especialistas sabem muito mais do assunto e teriam muito mais a acrescentar no projeto com a liberdade de incluir assuntos e pontos que eles achassem relevantes. Já as crianças não possuem a mesma disciplina e concentração de uma pessoa adulta para responder um questionário tradicional, sendo assim uma conversa descontraída, principalmente enquanto eles manuseavam algum objeto, fazia com que respondessem as perguntas sem se dispersar ou sair do local. Essa estratégia foi elaborada após as duas primeiras tentativas de entrevistas com crianças que acabaram não funcionando.

Abordagem: Todas as entrevistas foram realizadas de forma remota utilizando ferramentas como Google Meet e WhatsApp. Sempre que iniciada a conversa me apresento para aqueles que não me conheciam e descrevo de forma breve o porquê da realização daquelas entrevistas.

Aqui foi possível notar que a maioria dos entrevistados prezavam pela praticidade para a realização das entrevistas. Com os pais foram realizadas 3 entrevistas por chamada de vídeo e uma por WhatsApp. Para os especialistas, todas as entrevistas foram realizadas por ligação. Para as crianças, funcionou o sistema de chamada de vídeo: pedi para os pais chamarem as crianças, quando menores, solicitei que os pais dessem algum objeto que agradasse muito a criança e que estivesse presente durante todo o processo. No caso de crianças maiores, todas responderam as questões sem grandes dificuldades

Disponibilizei em anexo os roteiros semi estruturados e a transcrição das entrevistas.

Análise dos resultados

Nessa etapa os dados coletados na pesquisa anterior foram agrupados e analisados para as próximas fases do projeto

Diagrama de afinidades

O diagrama de afinidades teve como objetivo agrupar as ideias geradas a partir da fase anterior de pesquisa, bem como opiniões, informações e problemas, sendo estes reunidos por grupos posteriormente. Com esses grupos formados se estabelecem pontos de ação contra o problema principal. nas Figuras 17 e 18 a seguir temos o resultado do diagrama. Os post-its foram primeiramente divididos em duas cores: amarelo para anotações e verde para trechos copiados das conversas. Depois os post-its foram divididos em quatro grupos finais:

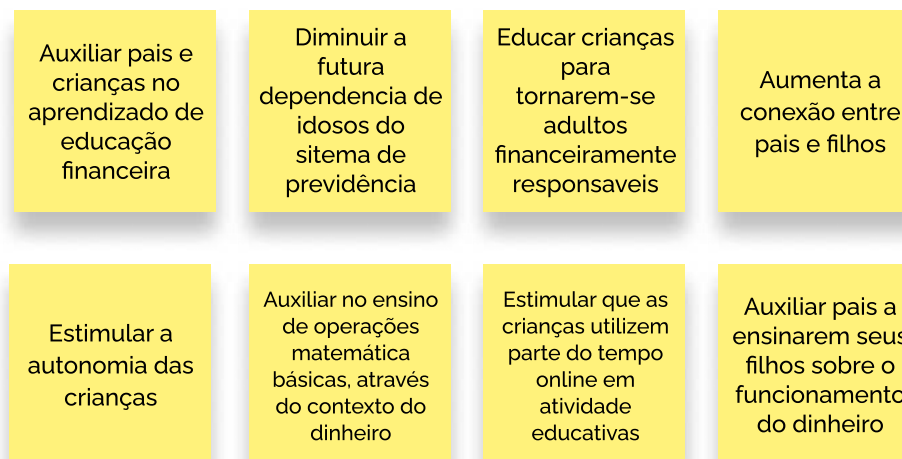
4.2.1 Problemas

Aqui foram agrupados os principais problemas identificados através das pesquisas qualitativas e quantitativas.

4.2.2 Possíveis Soluções

Aqui foram agrupados os insight que podem vir a se tornar soluções e para o plano educativo do projeto.

1 - Qual o objetivo do Projeto?



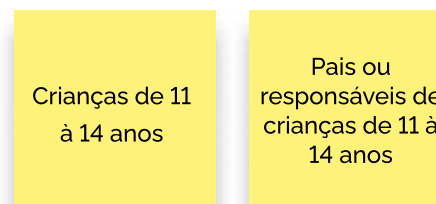
4.2.3 Resultados esperados

Nessa parte, temos todos os resultados esperados caso o projeto seja implementado.

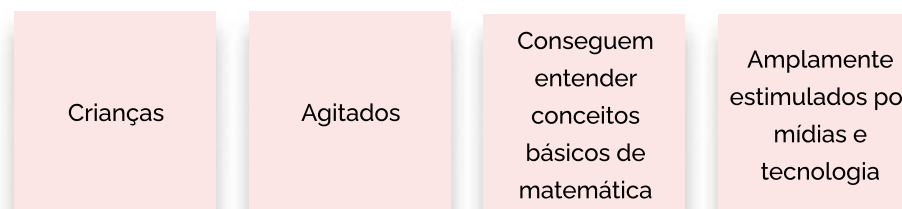
4.2.4 Outros

Nesse último grupo foram reunidos principalmente comentários retirados diretamente das entrevistas. Esses comentários estão identificados na cor verde.

2 - Quem são os usuários do projeto?



3 - Como você descreveria seus usuários?



Adultos

Passam pouco
tempo com os
filhos

Desejam
interagir mais
com os filhos

Não sabem como
ensinar os filhos a
usar o dinheiro da
forma correta

4 - O que os seus usuários esperam obter com o Projeto?

Interação entre
pais e filhos

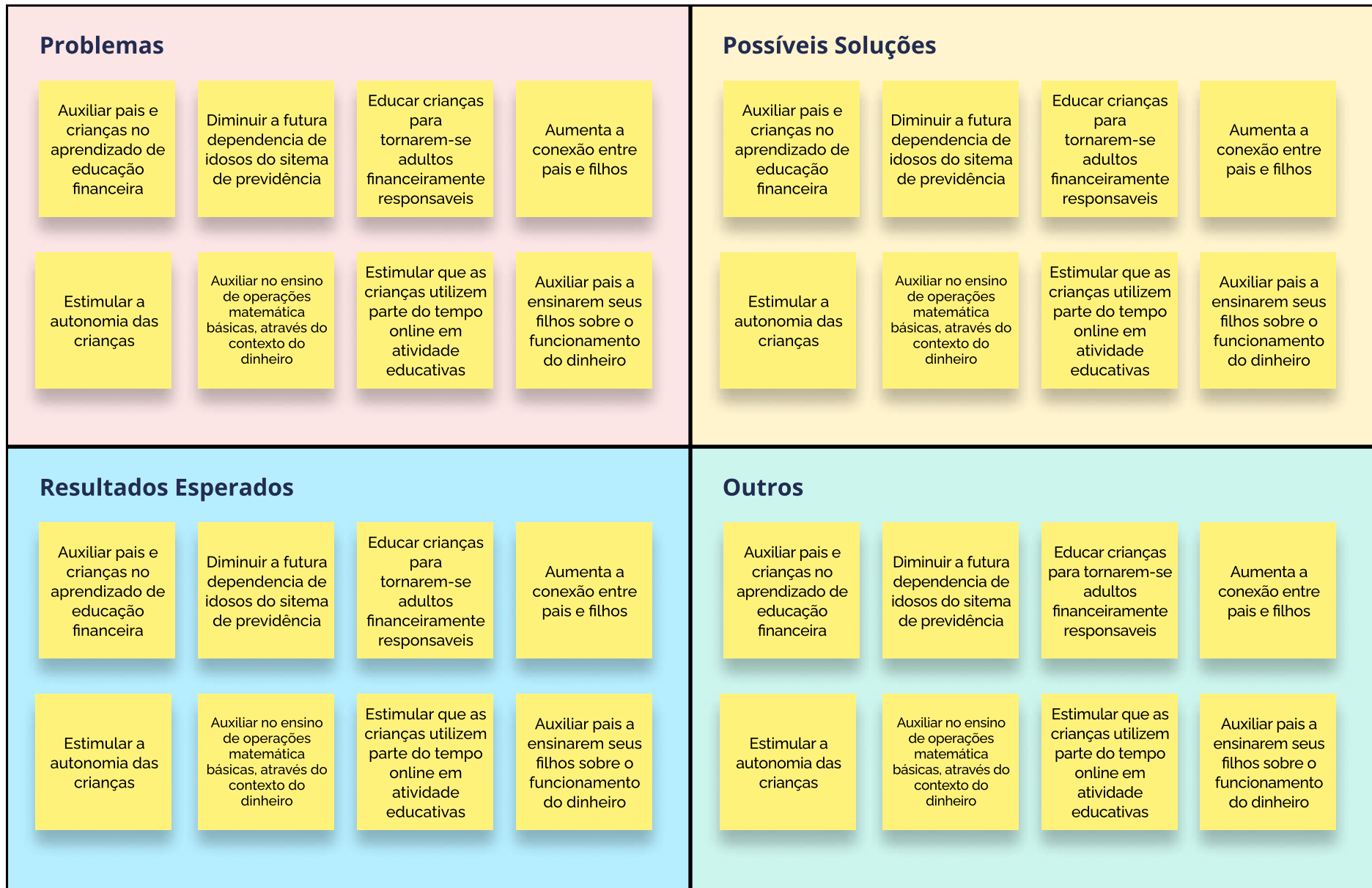
Aprendizado
básico sobre
organização
financeira

Crianças que se
tornaram mais
responsáveis

Pais e crianças
colaborando na
organização
financeira
familiar

5 - Plataforma que será utilizada

Aplicativo
(MVP)



Personas

Pais

Nesse projeto inicial teremos como foco os pais que já demonstram interesse em participar e adquirir um projeto educacional com foco em educação financeira. No caso dos pais que não manifestam interesse, precisaria de um processo de engajamento e mais um planejamento a parte do produto. Como esse não é o foco do projeto atual, não consideraremos esses pais como um usuário em potencial. Os pais escolhidos como grupo focal foram divididos em dois tipos para a realização das personas: Pais Conscientes e Pais Moderados.

Pais Conscientes

Acreditam que existe de fato uma necessidade dos filhos aprenderem sobre educação financeira. Acompanham o aprendizado dos filhos e ensinam a utilizar o dinheiro. Não utilizam técnicas específicas para ensinar, ensinam aquilo que sabem de forma que lidam com o dinheiro.

Pais Moderados

Acreditam que existe de fato uma necessidade dos filhos aprenderem sobre educação financeira, mas não sabem como ensinar. Muitas vezes, eles mesmos não sabem como cuidar do próprio dinheiro

Perfil dos pais



Pais conscientes

- Acreditam que existe de fato uma necessidade dos filhos aprenderem sobre educação financeira
- Acompanham o aprendizado dos filhos e ensinam a utilizar o dinheiro



Pais Moderados

- Acreditam que existe de fato uma necessidade dos filhos aprenderem sobre educação financeira, mas não sabem como ensinar. Muitas vezes, eles mesmos não sabem como cuidar do próprio dinheiro



Pais “Estragadores”

- Não tem interesse em ensinar sobre finanças para os filhos, seja por falta de conhecimento ou por achar que isso é um processo natural do crescimento.
- Normalmente controlam o dinheiro dos filhos ou deixam que as crianças o usem livremente

Justificativa: Nesse projeto inicial teremos como foco os pais que já demonstram interesse em participar e adquirir um projeto educacional com foco em educação financeira, que são os **Pais Conscientes e os Pais Moderados**. No caso dos pais que não manifestam interesse, precisaria de um processo de engajamentos desses pais mais um planejamento a parte do produto. Como esse não é o foco do projeto atual, não consideraremos esses pais como um usuário em potencial.

Crianças

Idade escolhida como foco foi de 10 à 12 anos: Já sabem ler e escrever, tem um contato ativo com jogos e aplicativos (interagem além de assistir somente vídeos, conseguem escolher os próprios conteúdos e interagir com eles) estão no início do processo de independência dos pais, não precisam de supervisão constante dos pais e estão começando a usar o dinheiro de forma independente também. Já compram coisas do seu agrado além do gosto dos pais, pois escolhem e tem vontade de consumir produtos. Assim como os pais, as crianças foram divididas em tipos: Criança Poupadora, Criança Moderada e Criança Gastadora.

Criança Poupadora

Sabe da importância de guardar dinheiro, mais comumente por influência dos pais. Sempre possui um cofrinho ou um lugar especial para guardar tudo que ganha. Muitos já fazem serviços domésticos ou criam formas de ganhar dinheiro sozinhos.

Criança Moderada

Entende a importância e como funciona o dinheiro, mas não tem acesso a informação no ambiente familiar. Geralmente recebe uma mesada, mas costuma gastar tudo ou a maior parte, seja em necessidades ou futilidades

Criança Gastadora

Não entendem como funciona o dinheiro ou como ganhá-lo. Acreditam que os pais são fontes inesgotáveis de dinheiro. Ganham mesada, dinheiro esporádico ou os pais se responsabilizam por comprar tudo sem que tenha contato com o dinheiro.

Perfil das crianças

Resumo do perfil das crianças encontrados durante as pesquisas quantitativas e entrevistas



Criança Poupadora

- Sabe da importância de guardar dinheiro, mais comumente por influência dos pais.
- Sempre possui um cofrinho ou um lugar especial para guardar tudo que ganha.



Criança Moderada

- Sabe como o dinheiro funciona, mas isso não é uma de suas preocupações. Também possui um cofrinho, mas poupa durante um tempo mas gasta tudo ou a maior parte na primeira oportunidade



Crianças Gastadora

- Não tem interesse em aprender sobre dinheiro, ganhando ou não uma mesada, sempre gasta tudo na primeira oportunidade que encontra.

Idades: seleção da faixa etária

Para a seleção do perfil de criança foco para o desenvolvimento do protótipo inicial.

Idade escolhida como foco foi de 10 à 12 anos: Já sabem ler e escrever, tem um contato ativo com jogos e aplicativos (interagem além de assistir somente vídeos, conseguem escolher os próprios conteúdos e interagir com eles) estão no início do processo de independência dos pais (não precisam de supervisão constante dos pais e estão começando a usar o dinheiro de forma independente também (já compram coisas do seu agrado além do gosto dos pais, pois escolher e tem vontade de consumir produtos)).

Fichas de personas

A seguir veremos as fichas completas de cada persona com o agrupamento das informações dos questionários, e dos insights gerados a partir das entrevistas e observações

Qual a idade da criança?

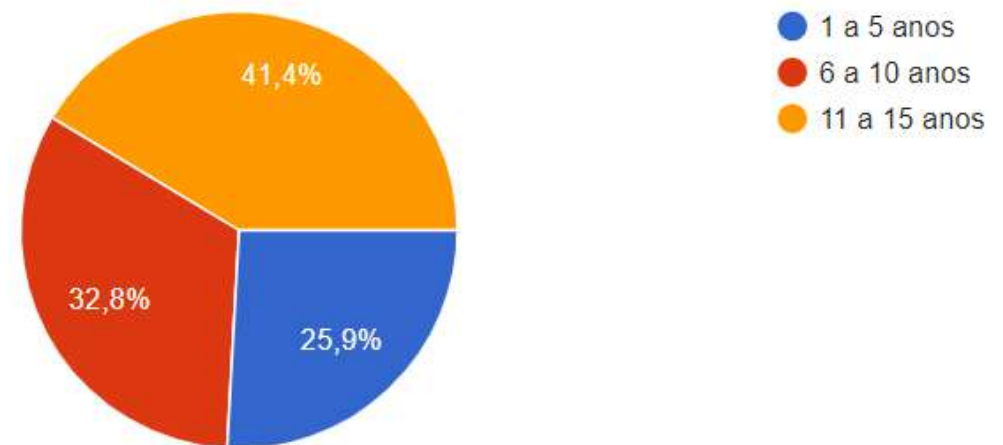


Figura 10: Gráfico - Qual a idade dessa criança?
Fonte: Imagem da Autora

Criança Poupadora



“Não tenho metas, mas você precisa pagar alguma conta pra se ajudar, é sempre bom ajudar a família mais não com todo o seu dinheiro”

Renda

Mesada, dinheiro esporádico

Personalidade

ATIVO

INTERESSADO

POUPADOR

Sobre

Sabe da importancia de guardar dinheiro, mais comumente por influência dos pais. Sempre possui um cofrinho ou um lugar especial para quardar tudo que ganha. Muitos já fazem serviços domesticos ou criam formas de ganhar dinheiro sozinhos.

Necessidades

Precisam aprender a utilizar o dinheiro que já guardam. Gostaria de aprender sobre dinheiro de forma apropriada para sua idade.

Pontos de “dor”

- Ter acesso a informação sobre dinheiro voltada para crianças

Comportamento

- Ajuda no ambiente doméstico e Tira boas notas;
- Sabe que é importante economizar e juntar dinheiro para as próprias metas;
- Desenvolve metodos alternativos de ganhar dinheiro.

Criança Moderada



“Mais ou menos. Eu sei que tenho que economizar porque meu pai e minha mãe me fazem economizar, mas não sei como economizar ”

Renda

Mesada, dinheiro esporádico

Personalidade

ATIVO

INTERESSADO

GASTADOR

Sobre

Entende a importância e como funciona o dinheiro, mas não tem acesso a informação no ambiente familiar. Geralmente recebe uma mesada, mas costuma gastar tudo ou a maior parte, seja em necessidades ou futilidades.

Necessidades

Precisam aprender a utilizar o dinheiro que já guardam. Precisa aprender sobre dinheiro de forma apropriada para sua idade, porem não possui muito interesse sobre o assunto

Pontos de “dor”

- Ter acesso a informação sobre dinheiro voltada para crianças;
- Criar hábitos de poupar e economizar.

Comportamento

- Tenta tirar boas notas;
- Desenvolve métodos alternativos de ganhar dinheiro;
- Gosta de gastar com jogos e produtos eletrônicos;
- Muito influenciado por propagandas e marketing.

Criança Gastadora



“Não, gastei tudo.” “Gastar, ai eles me dão mais.”

Renda

-

Personalidade

ATIVO

DESINTERESSADO

GASTADOR

Sobre

Não entendem como funciona o dinheiro ou como ganhá-lo. Acreditam que os pais são fontes inesgotáveis de dinheiro. Ganham mesada, dinheiro esporádico ou os pais se responsabilizam por comprar tudo sem que tenha contato com o dinheiro.

Necessidades

Precisam aprender a utilizar o dinheiro. Precisa aprender sobre dinheiro de forma apropriada para sua idade, porem não possui nenhum interesse sobre o assunto.

Pontos de “dor”

- Não tem contato com o dinheiro;
- Precisam criar habitos de poupar e economizar;
- Seu pais nem sempre estão disponíveis para ajudar.

Comportamento

- Muito influenciado por propagandas e marketing.
- Não estão acostumada a fazer orçamentos;
- Pedem tudo o que querem sem pensar no preço;
- Gastam todo o dinheiro que ganha (se ganham) com futilidades;

Jornada do Usuário

Um mapa da jornada do usuário conta a história da sua experiência desde o contato inicial com o produto, entretanto como estamos criando um produto do zero, a jornada do usuário avaliada aqui observa como funciona relação da família hoje com o dinheiro, desde como a criança consegue esse valor até o momento em que recebe um propósito. Esse exercício teve como objetivo identificar interações fundamentais que o usuário teve com o dinheiro em possíveis pontos de atuação para o nosso produto. Segundo Martin & Hannington (2012), os momentos positivos, negativos e neutros na interação com um produto ou serviço multicanal ao longo de um período de tempo.

Foram definidos 3 jornadas principais e nelas identificados (em vermelhos) as áreas de atuação do projeto, ou seja, em que parte da jornada o projeto entrará como um solucionador dos problemas.

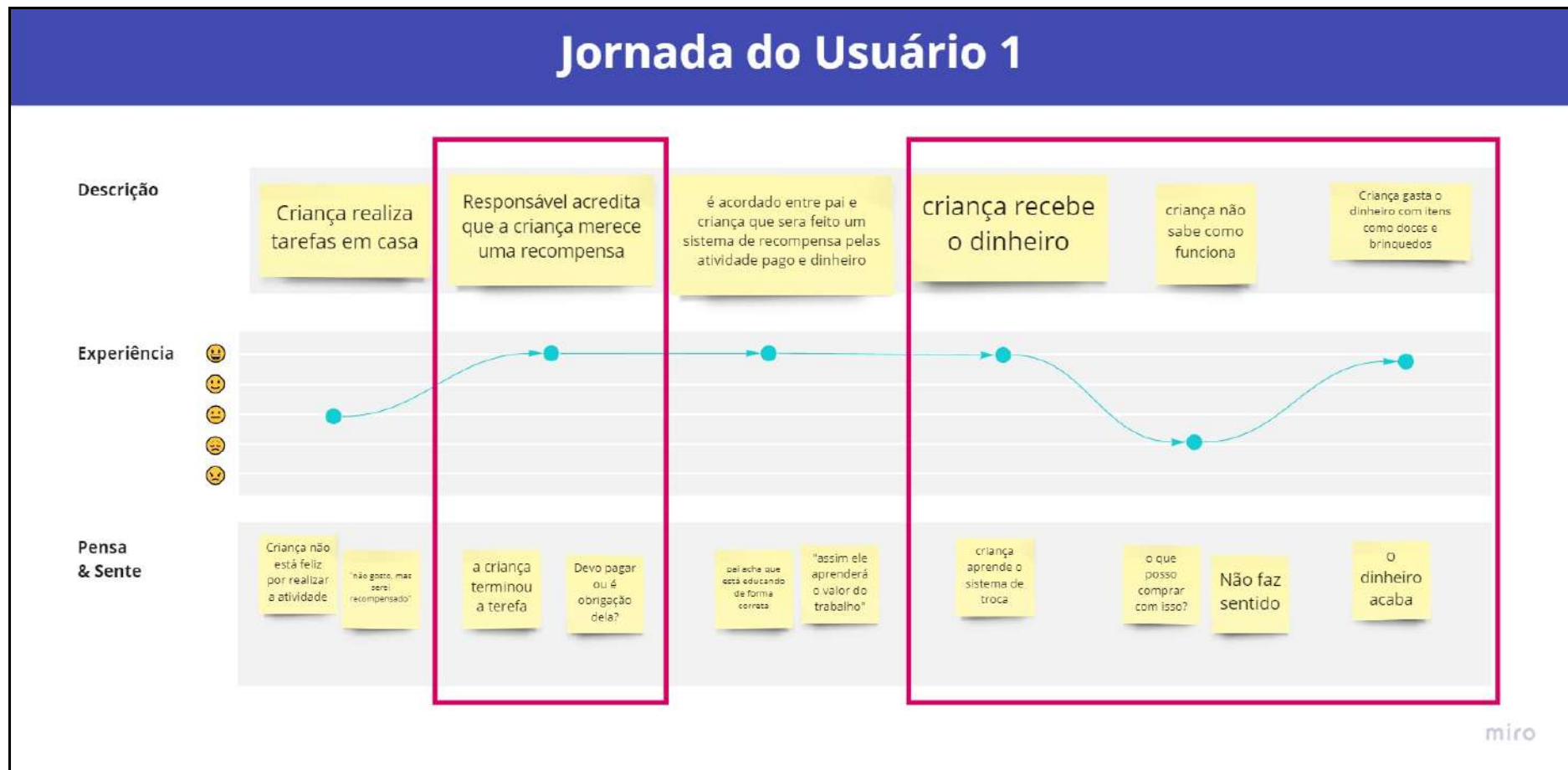


Figura 16: Jornada do usuário 1
Fonte: Imagem da Autora

Jornada do Usuário 2



Figura 17: Jornada do usuário 2

Fonte: Imagem da Autora

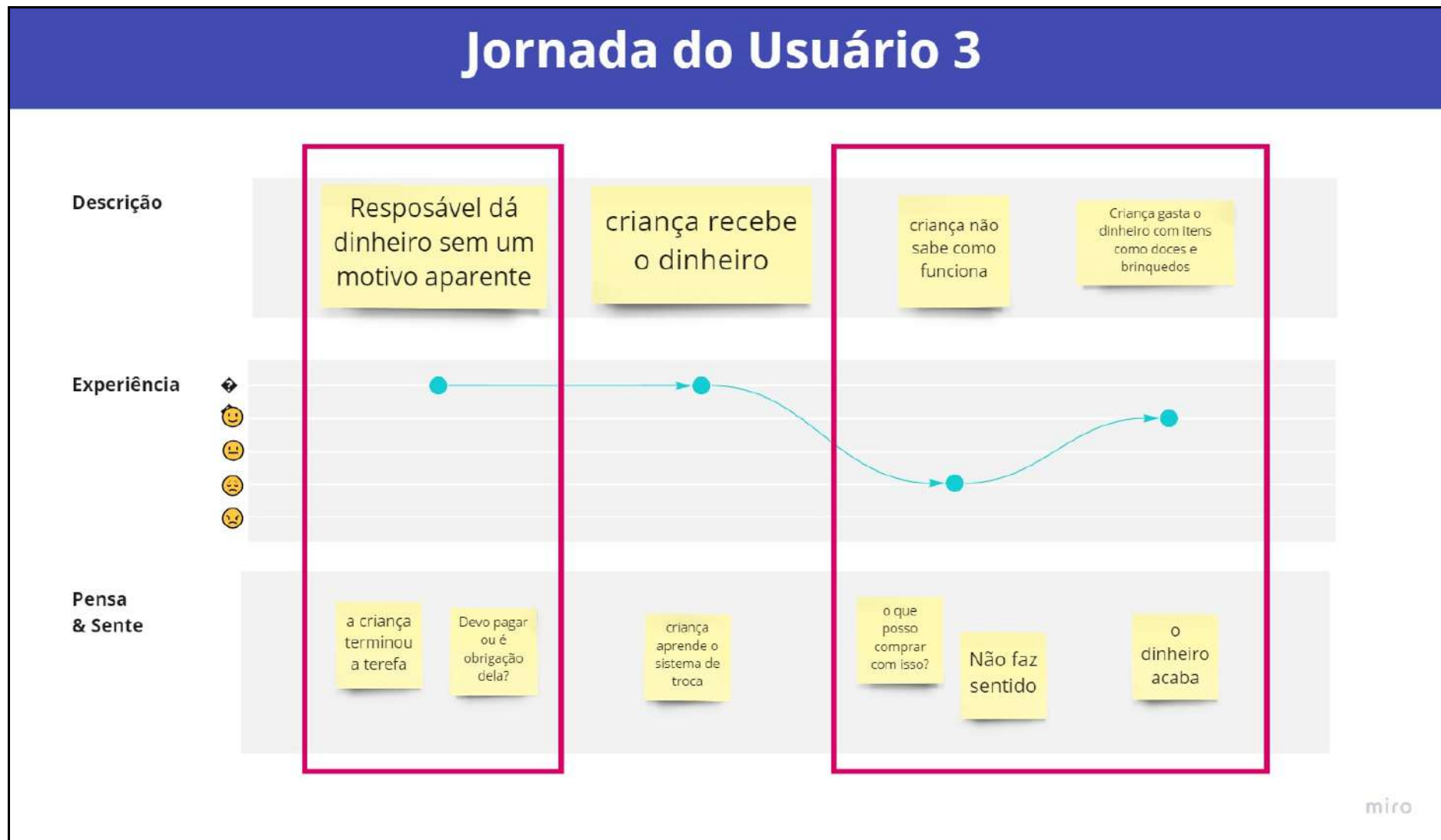


Figura 18: Jornada do usuário 3

Fonte: Imagem da Autora

Análise de Competidores

Na próxima etapa do projeto foi desenvolvida uma pesquisa de análise de competidores que teve como principal objetivo:

- Identificar as tendências de mercado;
- Entender como os aplicativos existentes funcionam;
- Aprender com os erros e acertos de outros aplicativos;
- Listagem de funções e gerar insights a partir de críticas, elogios, etc.

Com isso foi feita uma lista dos principais aplicativos de educação financeira para crianças encontrado no mercado:

- Tindin
- Minha Mesada
- Meu Banco
- Banakaroo
- Poupadin
- Cartão Mesada Turma da Mônica

Destes, foram selecionados os aplicativos Tindin, Meu Banco e Mesada Educativa para a análise e teste aprofundados. Os aplicativos foram testados durante um mês e foram feitos os levantamentos do próximo item.



Figura 19: Logo TinDin
Fonte: Google Play

Tindin

custo: Grátis (teste) e planos adicionais (R\$ 25,00 ou R\$ 35,00 + adicionais por mês)

Avaliação: 3,8

Número de download: +5000

Geral

O aplicativo Tindin é um excelente aplicativo de educação financeira. A plataforma pode ser utilizada por quatro possíveis usuários: Pais, filhos, professores e comerciantes.

Pais e filhos: No primeiro acesso, o pai fica responsável por criar a conta e inserir os seus dados e dados da criança. Ali ele atribui tarefas, valores, deposita o dinheiro, insere investimentos com possíveis rentabilidades, cria uma carteira de objetivos e monitora todas as atividades da criança.

A criança deve utilizar um QR code ou código em dígitos fornecido pelo app do responsável para ter acesso. O aplicativo funciona como um jogo para a criança, onde um assistente virtual apresenta todas as possibilidades dentro do jogo. Conforme a criança realiza as atividades ela ganha dinheiros “tindin” que podem ser trocados por dinheiro real ao final do período escolhido pelo pai.

Dados do Responsável:

- Nome completo
- E-mail
- Telefone celular
- Data de Nascimento
- Sexo

- CPF
- Endereço residencial
- Dados dos Cartões de Crédito

Dados da Criança

- Nome completo
- Data de Nascimento
- Sexo
- Grau de Parentesco

No caso dos professores, podem ser incluídas atividades e vídeos com as aulas, conforme o aluno realiza as atividades, o professor é notificado e atribui os “tindins” para os alunos.

Os comerciantes podem realizar o cadastro e receber pagamentos direto pelo aplicativo, como uma transferência.

Eu não pude testar diretamente o módulo de comerciante, pois precisava de dados como CNPJ para realizar o cadastro.

Usabilidade

O aplicativo é de usabilidade extremamente intuitiva, tanto para os pais quanto para as crianças. Sempre em forma de passo-a-passo, a pessoa percorre todas as telas em uma apresentação inicial auxiliada por um guia eletrônico (personagem). É possível ir do módulo “Pais” direto para o módulo infantil no mesmo aparelho de celular.



Figura 20: Exemplo de Interface Tindin

Fonte: App TinDin

Interface

A interface é extremamente convidativa para crianças, com um aspecto de desenho infantil. As cores são variadas e ricas em ilustrações, alguns ícones são muito pequenos e o aplicativo, muitas vezes coloca muitas informações na tela, o que pode confundir o usuário.

Features

Para a família

- Monitorar as finanças de todos os dependentes através de Cards;
- Transferir automaticamente as mesadas a partir de seu cartão de crédito;
- Cadastrar tarefas, missões e recompensas, usando a gamificação para desenvolver a responsabilidade infantil;
- Transferir valores instantaneamente, para seus dependentes comprarem o lanche na escola ou o sorvete na esquina;
- Pagar ou receber valores, presencialmente, via QR Code;
- Realizar compras de produtos e infoprodutos para seus dependentes;
- Configurar rentabilidade para estimular o investimento infantil;
- Acompanhar seus extratos e os de seus dependentes;
- Resgatar saldo através de TED para qualquer banco brasileiro.

Para o Comércio

- Utilizar gateway de pagamento de nicho com as melhores taxas do mercado;
- Transformar seu dispositivo móvel em uma Maquininha de Cartão Tindin (via QR Code);
- Receber e realizar pagamentos através de QR Code;
- Realizar TED gratuito para qualquer banco brasileiro.

Para a Escola

- Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) para público infanto-juvenil;
- Transmissão de Aulas Gravadas ou Ao Vivo publicadas no Youtube;
- Gestão de Alunos e Responsáveis.

Pontos Positivos e Negativos

Fortes

1. Controle da mesada;
2. 4 possíveis usuários;
3. Educação financeira através do sistema de recompensa;
4. Integração entre tarefas domésticas e escolares;
5. Controle pelos pais

Fracos

1. Visual cansativo;
2. Assistente virtual interrompe a navegação com frequência;
3. Excesso de informações na tela;
4. Somente em dois idiomas;
5. Não solicita senha ou confirmação para navegar entre dos filhos por o perfil dos pais (no caso de usarem o mesmo celular);

O que as pessoas falam



Eduardo Oliveira

★★★★★ 4 de julho de 2020

Escrevi p o suporte mas n recebi resposta para as perguntas: . Ao tentar add saldo a carteira ocorre o erro: Falha ao executar pagto via cartão de crédito. Adianto que não há problemas no meu cartão. . Como transformar moeda digital em dinheiro? . Quando ocorre a rentabilidade na carteira do filho?

TINDIN 6 de julho de 2020

Oi, Eduardo. Devido a pandemia estamos com equipe de suporte reduzida. Segue respostas aos questionamentos: 1) Estamos trocando de adquirência, por este motivo a adição de fundos por cartão está temporariamente indisponível (use a Moeda Tindin); 2) As moedas digitais poderão ser trocadas por dinheiro real via "Câmbio"; e, 3) De hora em hora.

Resenhas de usuários



Valerrielson Santos

★★★★★ 2 de março de 2020

Nao cheguei a usar muito mas gostei bastante da proposta. Falta um periodo de teste para os adultos conhecerem a plataforma antes de adicionar os filhos. Façam parcerias com lanchonetes das escolas particulares para que as crianças possam pagar na lanchonete com o saldo (acho que a maioria das crian...

[Resenha completa](#)

TINDIN 13 de março de 2020

Oi, Valerrielson, agradecemos por suas contribuições! Em breve teremos boas notícias quanto à degustação do App e quanto à presença da Tindin nas cantinas escolares. Aguarde!



Leandro Pereira da Silva

★★★★★ 7 de junho de 2020

Olá, adorei a ideia do app. Sugiro que coloquem a possibilidade de que o adulto possa marcar e principalmente desmarcar a tarefa que a criança marcou como concluída, retirando assim a premiação. Meu filho não mora comigo, não consigo saber na hora se realmente fez a tarefa, só depois... Não quero qu...

[Resenha completa](#)

TINDIN 29 de junho de 2020

Oi, Leandro! Obrigado por sua avaliação e feedback. Sua sugestão para o adulto desmarcar o checklist de tarefas já está em nossa lista de próximos recursos a serem liberados. Porém, hoje você já pode realizar esta operação, acessando o ambiente da criança.

Resenhas de usuários



Denisio B. Cardoso

★★★★★ 4 de abril de 2020

Tenho usado o App a um mês porém o app para tablet parou de funcionar dificultando as crianças a marcarem suas tarefas, outro ponto negativo e esse considero importante não há um resumo/ relatórios do valor mensal conquistado pelas crianças no encerramento do mês.

TINDIN 8 de abril de 2020

Oi, Denisio. Obrigado pelo feedback. A plataforma Tindin funciona a partir de versões Android 4.4.4. Se a versão de suas crianças for igual ou superior a esta, nos procure pelo suporte para ajudarmos (contato@tindin.com.br ou "Fale com a Tindin" dentro do App). Quanto aos relatórios, recomendamos o uso dos extratos e do cronograma de tarefas. Abs.



Kell Joana

★★★★★ 22 de agosto de 2019

Vi vocês no shark tank e me interessei muito, mas não consigo me cadastrar de forma alguma, quando tento logar pelo Facebook fala que não foi possível e que é para logar por email, quando tento por email fala qie essa função não está disponível nesta versão..... E agora?

Figura 21:
Comentários
Google play
Fonte: Google
play

Tindin - Educação & Mesada

Avaliações e opiniões

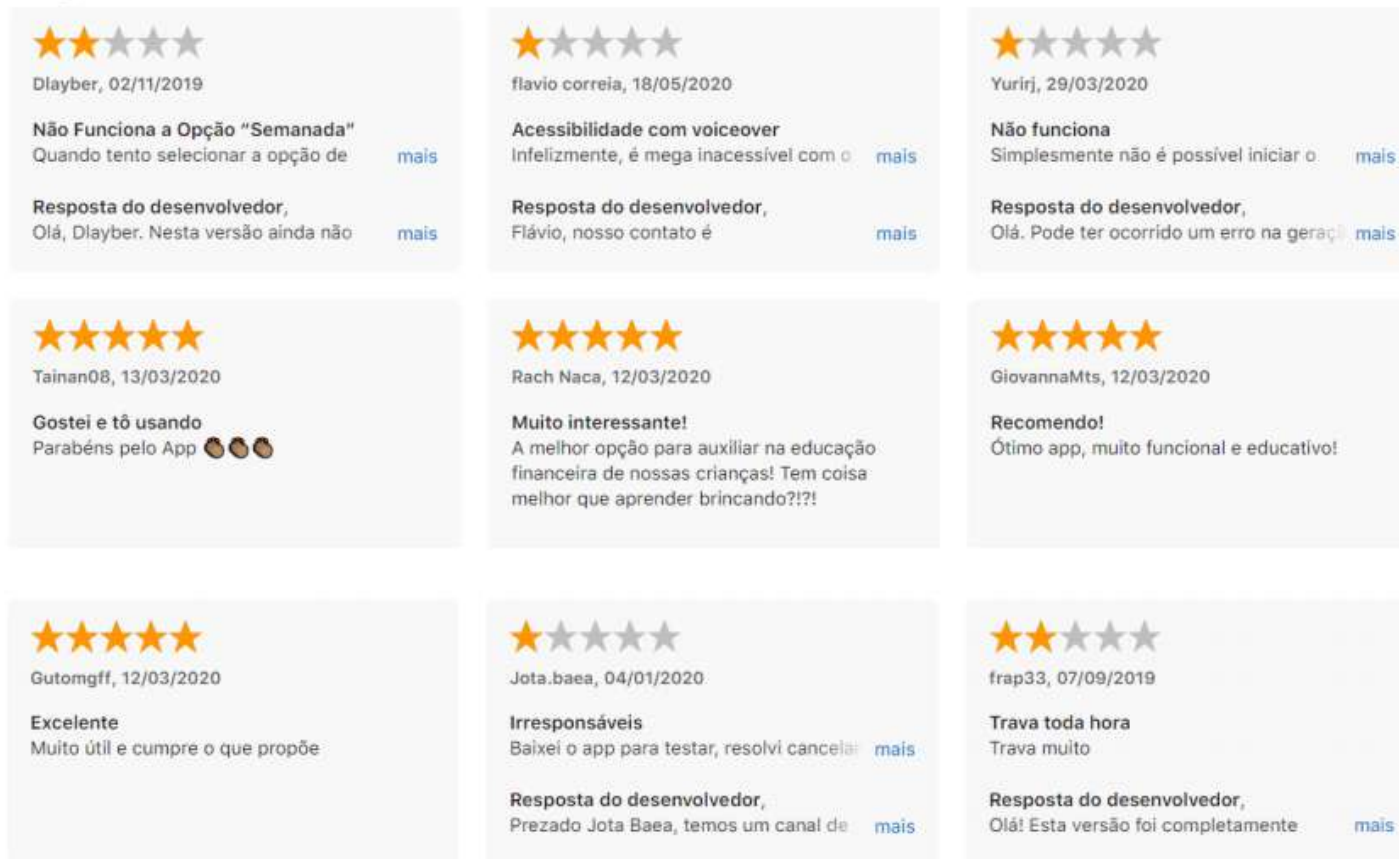


Figura 22: Comentários Appstore
Fonte: Appstore



Figura 23: Logo Mesada Educativa

Fonte: Mesada Educativa

Mesada Educativa

Plataformas: Aplicativo.

País de origem: Brasil

Custo: Gratuito

Avaliação: 3,1

Número de download: +500

Geral

O aplicativo Minha Mesada, dentre os aplicativos analisados é o mais simples. Ao instalar o aplicativo a primeira tela já solicita que seja adicionado um valor referente ao valor final da mesada. Nas telas seguintes há a possibilidade de “aplicar punições” em que o responsável faz uma lista de possíveis punições e atribui valores que serão subtraídos do valor final. Funciona como uma calculadora em que as únicas operações são soma e subtração. Quando aberto existe um único efeito sonoro que diz “adicione o valor”. esse recurso não apareceu novamente durante a análise.

Usabilidade

A usabilidade do site é boa pois se trata de um site extremamente simples. As únicas tarefas a serem concluídas são: Adicionar o valor da mesada, Criação de penalidades e somatória final.

Interface

O aplicativo é funcional, mas pouco atrativo. As telas são muito simples e a tipografia muito pequena. Apesar da proposta ser de educar financeiramente crianças, o aplicativo parece ser direcionado para os pais. A interface e identidade visual não parecem ter uma consistência sobre quem será seu usuário principal. A única referência figurativa é o próprio ícone, as demais ações são executadas em boxes e telas pretas com letras brancas.

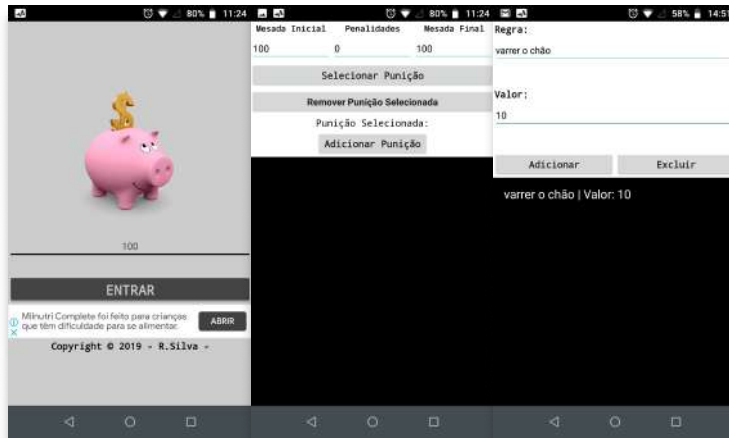


Figura 24: Exemplo de interface

Fonte: App Mesada Educativa

Features

- Controle de mesada;
- Soma e subtração do valor total por punições;
- Criação de uma lista de punições que podem ser acessadas;

Pontos Positivos e Negativos

Fortes

1. Controle da mesada;
2. Criação de lista de punições;
3. Soma automática do valor final;

Fracos

1. Parece que não há distinção de quando o pai ou o filho interage com o aplicativo;
2. A interface é pouco atrativa;
3. Acessibilidade ruim nos quesitos: cores, tipografia, tamanho das fontes, distribuição dos elementos no espaço, Utilização dos recursos sonoros;
4. Não possui um histórico, dashboard ou controle das mesadas;
5. Recursos não são o suficiente para educar financeiramente;
6. Utiliza a punição ao invés da recompensa como meio todo educativo;

Resenhas de usuários

**Afonso Ribeiro**

★★★★★ 24 de junho de 2020



A ideia é boa.. já é um passo além da velha tabelinha. Mas deveria poder adicionar mais de uma criança. Se possível, poderia até fazer com que cada uma recebesse um comunicado no seu próprio celular quando algum pai marcasse uma "infração" .. tipo um App compartilhado entre pais e crianças

**Natália Fernandes Lima**

★★★★★ 7 de novembro de 2019



Ótima iniciativa!!!! Serve como uma base para os pais (cuidadores) ter o controle, mas os filhos também tem que acompanhar o processo. Seria legal se os dados fossem inseridos pelos pais, mas os filhos acompanhassem no próprio celular. E no final do mês enviassem uma mensagem com o valor que a crian...

[Resenha completa](#)**bruna giovana**

★★★★★ 15 de junho de 2020



Muito bom eu juntei bastante dinheiro e conseguir o que eu queria comprar muito legal eu comprei uma passagem e comprei muitas coisas e muito bom

**Priscila Santos**

★★★★★ 29 de dezembro de 2019



Oi e o aplicativo é muito bom, mas não é possível adicionar mais que um perfil (ou seja mais que uma criança) ?

**Danielle Piratininga**

★★★★★ 12 de março de 2020



Não consegui nem entrar

**Fabio Oliveira**

★★★★★ 4 de janeiro de 2020



Muito ruim ...pouco intuitivo

O que as pessoas falam

Figura 25: Comentários

Google Play

Fonte: Google Play



Figura 26: Logo Meu Banco

Fonte: App Meu Banco

Meu Banco

Plataformas: Aplicativo

País de origem: Portugal

Avaliação: 4,4

Número de download: +5000

Geral

O aplicativo Meu Banco é um aplicativo de gerenciamento de Mesada de crianças. O aplicativo português é extremamente simples em que os pais adicionam ou retiram dinheiro dos filhos. A criança possui um sistema de extrato, que retira dinheiro do sistema conforme for consumindo a mesada. O aplicativo possui um mascote, o que o torna mais atrativo para crianças.

Usabilidade

A usabilidade do aplicativo é extremamente fácil de se utilizar enquanto você permanece na área dos pais. Entretanto, a mudança entre os usuários é confusa e não parece ter uma distinção muito clara entre o espaço dos responsáveis e das crianças. Existe um mascote, mas esse não apresentou função durante os testes realizados.

Interface

A interface é a mais interessante entre os aplicativos. A identidade visual é coerente, com cores vibrantes, um mascote e tipografia legível. A disposição dos elementos na tela é minimalista, apresentando somente as funções necessárias nas etapas do projeto.

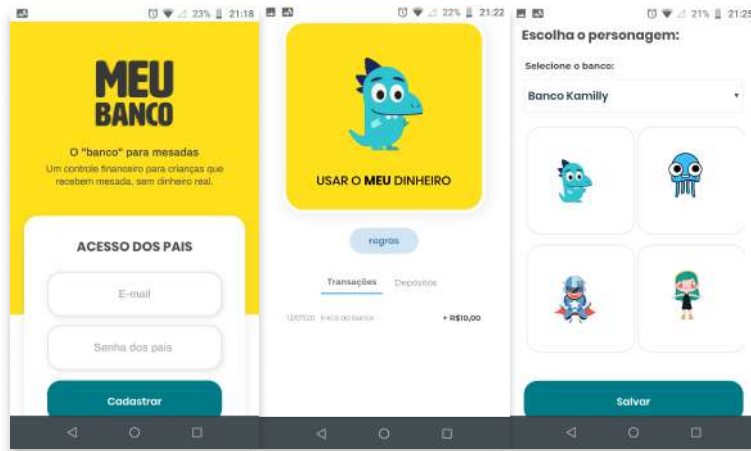


Figura 27: Exemplo de interface Meu Banco
Fonte: App Meu Banco

Features

- Banco com o nome da criança
- Mascote
- Depósito de dinheiro virtual
- Extrato
- Saque do dinheiro virtual
- Acompanhamento do saldo
- Perfil do responsável
- Perfil da criança

Pontos Positivos e Negativos

Fortes

1. Não precisa depositar dinheiro
2. Não é preciso enviar documentos para abertura de contas
3. O banco ficará com o nome da criança
4. “Depósito” diário automático na conta

Fracos

1. Mascote parece não ter função
2. Não educa a criança de fato
3. Funciona como uma calculadora de mesada
4. Confusão na troca de usuários
6. Utiliza a punição ao invés da recompensa como método educativo;

O que as pessoas falam

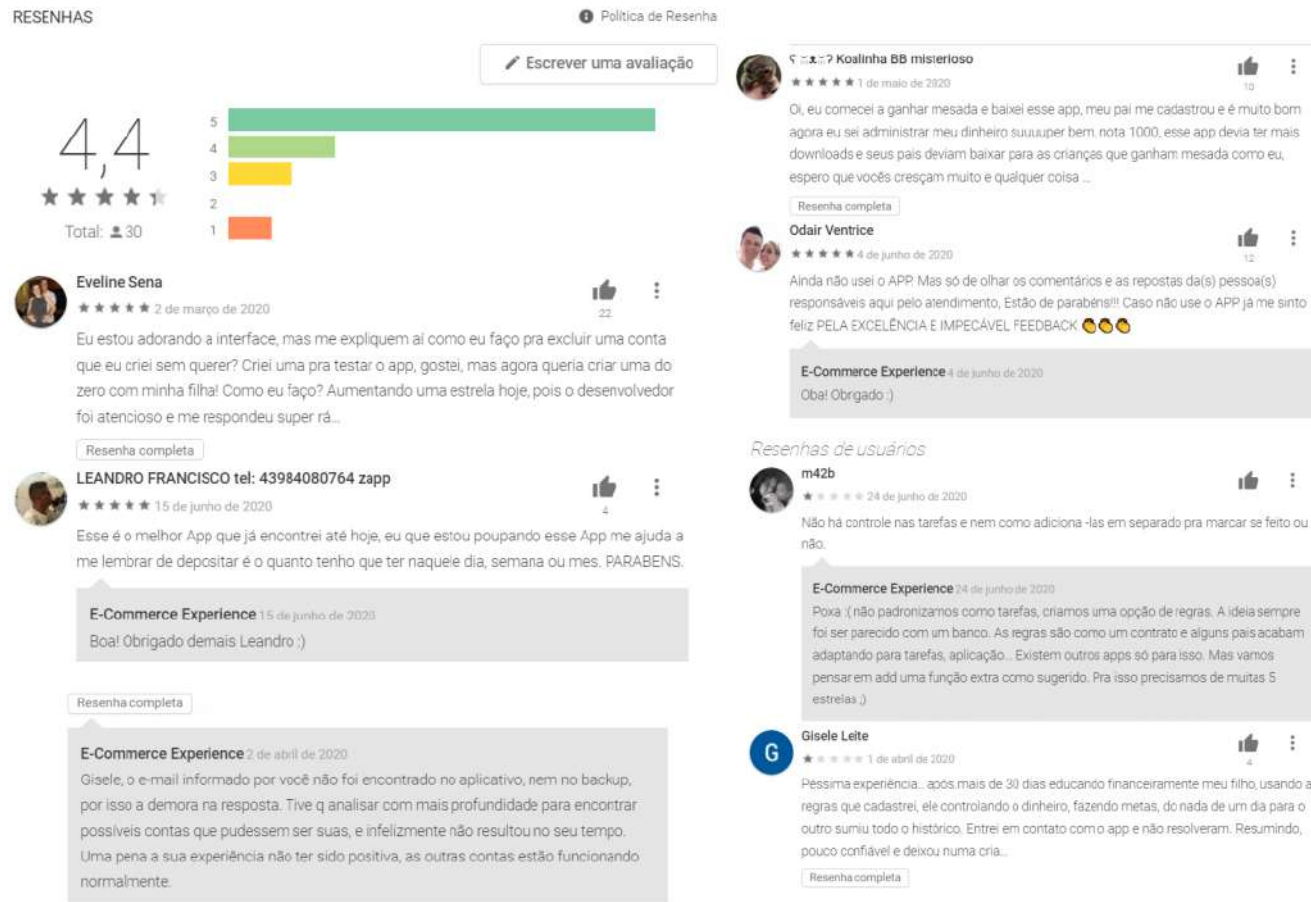


Figura 28: Comentários Google play Meu Banco
Fonte: Google play

Avaliações e opiniões

4,6 de 5
7 avaliações



Don Santos, 02/02/2020

Excelente iniciativa

Muito bacana a iniciativa. A cereja do bolo [mais](#)

Resposta do desenvolvedor,

Olá, Don! Estamos testando com alguns [mais](#)



Valfran Almeida, 02/02/2020

Ótima ideia!

Ótima ideia para educação financeira do [mais](#)

Resposta do desenvolvedor,

Obrigado Valfran! Ouvimos suas sugestões [mais](#)



Luciano frois, 01/02/2020

Ideia é boa. Mas aplicativo é um site na ver...

Ideia é boa. Mas aplicativo é um site na [mais](#)

Resposta do desenvolvedor,

Olá, Luciano. É híbrido com foco total no [mais](#)

Figura 29: Comentários Appstore

Meu Banco

Fonte: Appstore

Metodologia Educativa

Tendo como base em todas as informações levantadas neste relatório e principalmente baseando-se nas leituras de D'aquino (2008) e de Cerbasi (2011) chegou-se a estratégia final para elaboração do projeto.

1. Pais precisam estar cientes de que em cada fase da vida as crianças precisam saber realizar atividades específicas para a sua idade;

2. Garantir que a criança tenha as competências básicas necessárias para a sua faixa etária: De acordo com Cerbasi (2011) entre os 2 e 10 anos de idade a criança deve ser capaz de realizar atividade como:

- Entender o exemplo dos pais, precisam observar a rotina familiar com o dinheiro;
- Precisam entender e receber um limite orçamentário, além de receber dinheiro e presentes somente em ocasiões específicas;
- Precisam ter uma independência moderada, já manipular o dinheiro e ter contato com vendedores;
- Noções básicas de matemática. Também precisa ter noções básicas de profissões e papéis sociais.

3. Para o nosso público alvo, o ideal são tarefas que promovem a independência e primeiras responsabilidades com o dinheiro. Nessa fase e para o projeto será importante que a criança comece a receber uma mesada, de maneira que isso estimule a responsabilidade pelo próprio dinheiro. Com isso, assumindo as parte dos próprios gastos, ela aprenderá o valor do dinheiro e seu poder de compra. Aqui também será importante que a criança aprenda pelo exemplo, principalmente observando e acompanhando o orçamento familiar.

4. Como se tratam de pré-adolescentes, não é interessante que seja um projeto infantilizado. O ideal é que mantenha fatores de jogabilidade mas já tire o usuário do papel de criança pequena.

5. Incentivo a poupar e a planejar o futuro a partir da criação de metas.

6. As recompensas só vêm a partir de conquistas, preferencialmente um presente com significados em que a data seja mais importante que o valor do dinheiro em si.

7. Durante a desenvolvimento da jogabilidade serão considerados os seguintes princípios:

Valorizar: Cada conquista e ou meta atingida deve ser celebrada pelos pais ou familiares, independente de recompensas financeiras. A criação de uma rede de apoio e reconhecimento marcaram a criança para o resto da vida.

Celebra: As recompensas não serão dadas sem motivos. A valorização do item anterior só virá após conquistas significativas, e esse devem ser desconectadas do recompensas monetárias

Orçar: A criança precisa estar consciente dos valores das coisas e como direcionarão o dinheiro. Caso a criança não consiga arcar com os gastos ou tenha algum problema durante o intervalo entre as mesadas, é de extrema importância que os pais se reúnam com os filhos e tentem encontrar a origem do problema. Isso provavelmente será solucionado com cálculos básicos e a realização de um orçamento.

Investir: As crianças devem entender que enquanto forem assalariadas e trabalharem para outras pessoas, estarão produzindo riquezas para seus chefes e aqueles detentores dos meios de produção. Sendo assim, uma das principais formas de produzir riquezas é investindo, o que só irá acontecer a partir do momento em que parte de sua renda for poupada e aplicada de forma inteligente. As crianças não devem ser criadas para trabalhar o resto de suas vidas e depois sobreviver com o que recebem da previdência. O trabalho deve ser considerado como uma etapa intermediária entre o acúmulo de capital e a independência financeira.

Negociar: Além de economizar dinheiro quando bem sucedida, a negociação promoverá o desenvolvimento de outras habilidades como a comunicação e o raciocínio. Importante que os pais criem em casa situações em que os filhos possam negociar e treinar tais habilidades.

Equilibrar: Bem como aprender a poupar, a criança precisa aprender a ponderar quando realmente deve gastar, para que não fiquem do lado extremo da economia, aprender a valorizar e identificar as necessidades reais faz parte do processo de educação financeira.

8. Além dos princípios aqui listados o projeto deve propor a adoção de hábitos como:

Aprender todos os dias: a rotina e participar nas atividades devem ser constantes.

Ensinar com diversão: No geral, as pessoas tendem a aprender melhor em um ambiente agradável. atualmente as crianças estão acostumadas com os aplicativos e jogos digitais, cabe a nós direcionar isso para o aprendizado.

Dar o exemplo: O ideal é que todos no ambiente doméstico mudem seus hábitos, , as crianças aprender principalmente observando e tendo exemplos.

Ensinar com carinho: Aprender com calma e sem julgamentos estimulará a criança a aprender cada vez mais, questionar e solucionar suas dúvidas.

Organização e disciplina: para uma boa desenvoltura em finanças, as crianças precisam adquirir hábitos e responsabilidades desde cedo. Para D'aquino (2008) a educação de uma criança começa no ventre da mãe. Se a mãe (familiares no geral) possui hábitos e estabelecer regras, a criança terá uma tendência maior de organização e disciplina.

As compras devem ser um processo consciente: A criança deve participar ativamente de atividades como um ida ao mercado ou a feira.

Aprender a esperar: a rotina não deve ser alterada para a aquisição de coisas supérfluas. Deve-se aprender a esperar, como quando uma pessoa espera a chegada de um final de semana.

9. Pais não devem considerar filhos como investimentos. Isso gera uma responsabilidade não escolhida pelos filhos. Contribuir com a renda familiar deve vir no futuro de forma consciente, negociada e como um acordo entre as pessoas da família.

10. Cofrinhos não são antiguidades. Ver o montante crescendo e o objetivo sendo alcançado funciona como um estímulo para as crianças.

Requisitos de Projeto

Aqui reuniremos os requisitos necessários para a elaboração do projeto, divididos entre Indispensáveis e desejáveis, de acordo com os levantamentos anteriores.

Indispensáveis

- Possuir os serviços;
- Pagamento por qrcode (pix)
- Login para a criança;
- Login para os pais;
- Login para a escola (professores);
- Login via facebook, cadastro ou gmail;
- Sistema de créditos (pontos) trocados por dinheiro no final;
- Dashboard para evolução e acompanhamento;
- Pais devem controlar o sistema de crédito,
- Professores podem adicionar créditos;
- Área de atividade (checklist);
- Manual de uso;
- Suporte de ajuda ao usuário;
- Créditos somente serão cedidos quando tarefas forem concluídas
- Desafios diários (negociar, cumprir quantidade de tarefas diárias, exercícios de matemática);
- Limite de pontos mensais;

Extrato e relatório de onde foi gasto o dinheiro;
Funcionar como uma conta corrente de um banco;
Notificar os pais a cada atividade finalizada;
Função poupança (para a criação de metas e objetivos a curto médio e longo prazo);
Relatório de objetivos - metas, prazo, valor a ser poupado e evolução;

Desejáveis

Possuir um personagem (avatar);
Cartão de crédito;
Melhor interação entre os pais e os professores (acompanhamento das atividades);
Ranking de pontos entre amigos;
Mensagem de Valorização a cada meta concluída;

Resultados

Fluxo

A elaboração do fluxograma do projeto levou como referência as os requisitos de projeto, mas conhecimentos prévios sobre aplicativos, por exemplo: Ter um Onboarding, tela de cadastro, Log out, entre outros.

A seguir, temos o panorama geral e fluxos das telas, a partir do perfil de usuário: Aprendiz, Responsável e Educador.

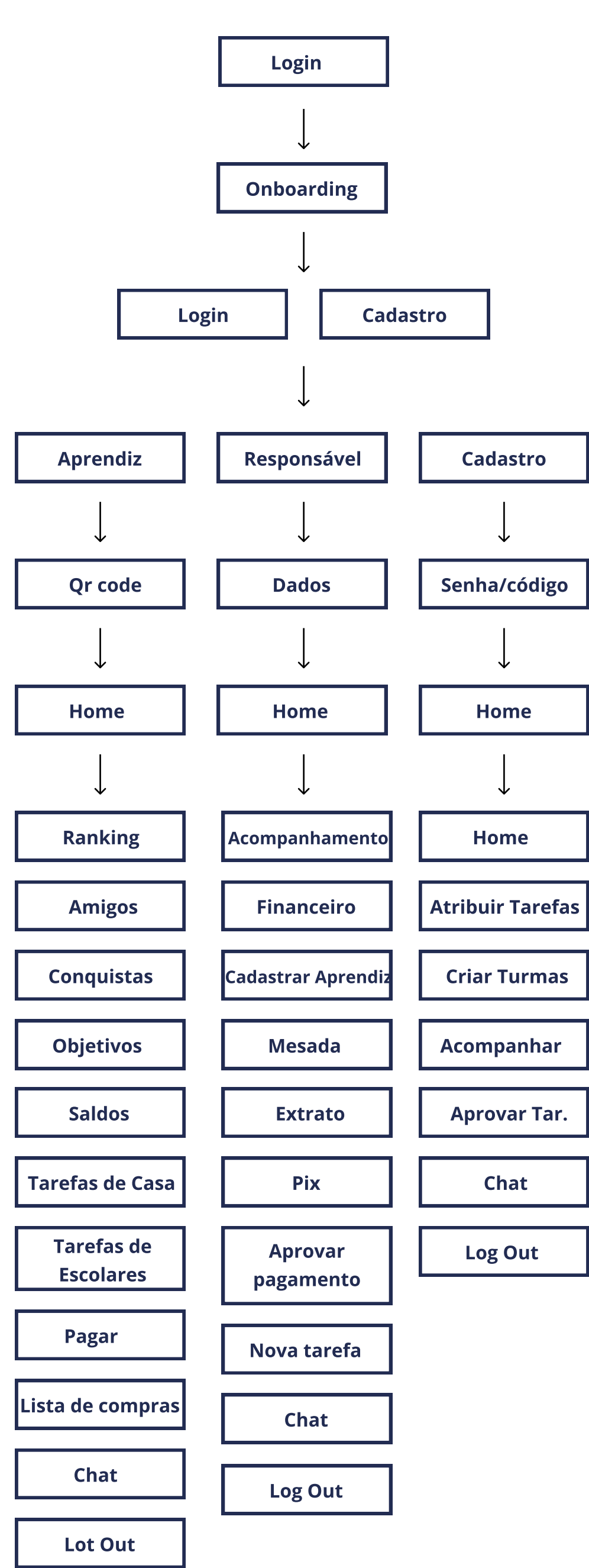


Figura 30: Fluxo Simplificado
Fonte: Imagem da autora



Figura 31: Logo Figma

Fonte: Figma



Figura 32: Logo Illustrator

Fonte: Figma

O Projeto

Software de Projetos

Para o desenho do aplicativo foram necessários apenas 2 aplicativos: O Illustrator e o Figma.

O Illustrator foi utilizado somente para edição das ilustrações. O trabalho aqui apresentado teve como foco o desenvolvimento do aplicativo, somando a isso o tempo reduzido por ser um trabalho realizado de forma individual, todas as ilustrações foram retiradas do site Freepik e adaptadas conforme as necessidades do projeto.

Para o desenho das telas foi utilizado o software Figma, sendo uma opção gratuita e completa para criação de interfaces.

Material Design

Como geralmente acontece no desenvolvimento da maioria dos aplicativos para Android, foi seguido o Material Design da Google como referência de interações, tamanhos e padronização geral de projetos de interfaces. Todas as recomendações e diretrizes de projetos de aplicativos sugeridos pelo Material Design podem ser consultadas através do site deles < <https://material.io/>>

Style Guide

CoIn.



CoIn.  CoIn.  CoIn.

Logotipo e Nome

Para o logotipo do aplicativo, buscou-se a simplicidade e contraste entre os elementos. O logo leva o nome do aplicativo apenas com a utilização de tipografia. Foi adotada a tipografia Montserrat pois na tipografia oficial do aplicativo não havia distinção entre as letras I maiúscula e L minúsculo. Foi acrescentado o detalhe do \$ dentro do círculo como alusão a uma moeda.

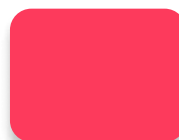
Escolha das cores

Para a escolha das cores foi baseada principalmente através da pesquisa de tendências e de conteúdos relacionais para o público jovem/pré-adolescente.

Além disso, foram considerados fatores como acessibilidade e contraste entre as cores para auxiliar no destaque dos elementos principais da tela.

Para teste de acessibilidade foi utilizado o plug in Contrast ao software figma, e os teste de acessibilidade contrastes foram testados durante a elaboração do Style Guide. A acessibilidade em questão está relacionada a dificuldades visuais como daltonismo e dificuldades visuais.

Cores principais

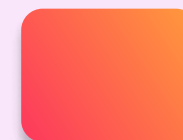


#FD3A5C



#C800CC

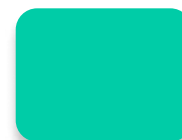
Gradientes

#FD3A5C →
#C800CC#FD3A5C →
#FF963D

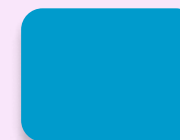
Cor auxiliar



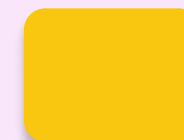
#FF963D



#00CCA7



#009BCC



#F9C710

Regra dos 60, 30, 10

O padrão consiste em priorizar a utilização das cores de acordo com o grau de importância do elemento da tela, seguindo o seguinte padrão: 60% - Elementos com menor importância, como o background da tela. A cor escolhida como 60% representou 60% dos elementos.

30% - Elementos de importância intermediária, utilizam a cor secundária com um peso um pouco menor.

10% - Elementos de maior importância, aqui será utilizada a cor principal, o que deve representar 10% dos elementos em tela.

Essa ideia de distribuição não acontece de forma exata, é uma estimativa a partir da quantidade de elementos.

Figura 33: Exemplo 60/30/10
Fonte: Imagem da Autora



Contraste e Acessibilidade

Contraste e usabilidade são elementos correlacionados, isso tanto referente as cores quanto a escolha e tamanho da tipografia. Aqui no nosso aplicativo, contraste será considerado principalmente com a relação de destaque entre os elementos, o contraste do aplicativo, assegura que o usuário consiga utilizar o aplicativo com mais facilidade

Botões do tipo CTA (call to action) possuem um contraste mais acentuado em relação a outros elementos, se encaixando nos 10% de destaque, exatamente por se tratar de ponto de destaque que vai chamar a atenção do usuário para o clique.

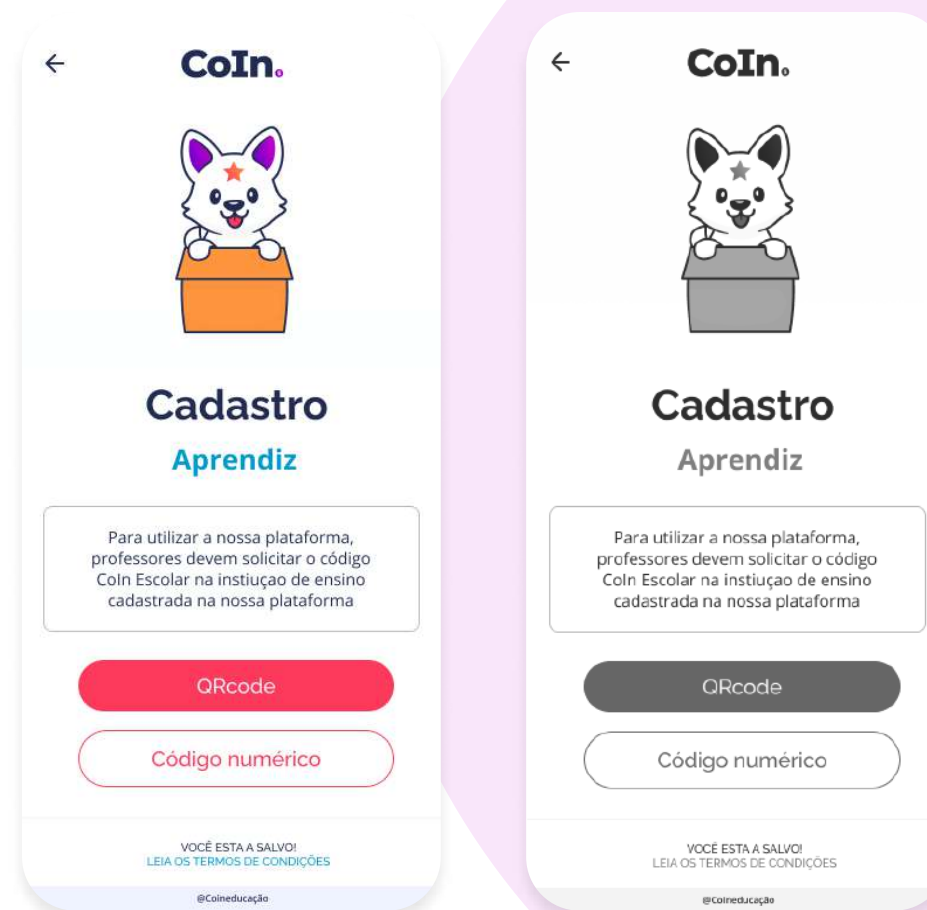


Figura 34: Exemplo de Contraste
Fonte: Imagem da Autora

Tons de cinza

Basicamente são as cores utilizadas para rascunhos e para texto corrido (body). Além de suavizar o preto, também foi acrescentado uma porcentagem de azul em cada tom de cinza para suavizar o texto e ressaltar a hierarquia.

Para o background e separadores, seguindo as tendências de inspirações, foram utilizados os cinzas #FAFBFF e #EFF3FF respectivamente. Como referência de tons de cinza foi utilizado o artigo do [Yeun](#) para um melhor entendimento das cores.

Título Destaques



#222C52

Body Texto



#4C5763

Subtítulos Texto auxiliar



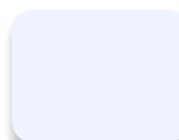
#7B838B

Inativo



B7B9C0

Footer Seções



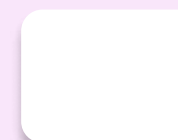
#EFF3FF

Background



#FAFBFF

Branco Auxiliar



#FFFFFFF

Tendência

Tanto a Identidade visual do projeto quanto a escolha das cores, seguiu a tendência de aplicativos atuais. As cores escolhidas seguiram muito mais a tendência de cores de aplicativos de sites "modernos" e voltados para o público do que os padrões de cores dos aplicativos concorrentes. Nas fases posteriores do projeto, critérios como cores e destaque dos CTAS serão testados no projeto. Para a criação do painel de referência foram utilizados os sites Pinterest e Dribbble.

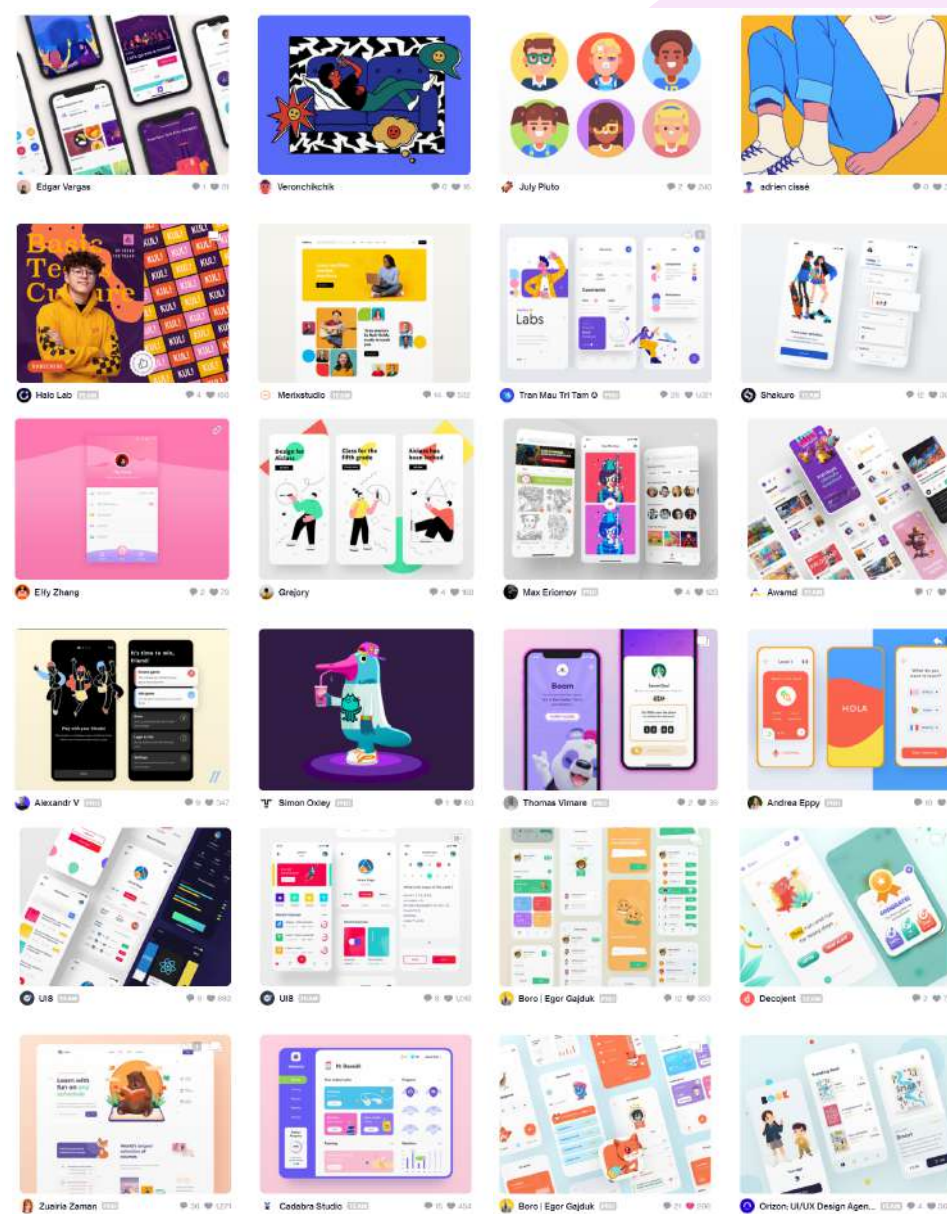


Figura 35: Painel de referências
Fonte: Imagem da Autora

Raleway Exemplos

H1

Bold 36px

DESTAQUE
MEDIUM 16PX CAIXA ALTA

Botões
Bold 20px

H4

Semibold 18px

Detalhe
Medium 15px

TAGS
MIDIUM 10PX CAIXA ALTA

Tipografia

Assim como as interações foram recomendadas pelo Material Design, existem tipografias consideradas mais apropriadas para a aplicação em aplicativos, mais especificamente o Android. No Material Design especificamente é recomendada a utilização da tipografia Robot, entretanto foram escolhidas as tipografias Raleway e Open Sans para aplicação no projeto devido algumas de suas características:

São gratuitas: As tipografias são disponibilizadas gratuitamente pelo Google Fonts;

Legibilidade: As tipografias podem ser reduzidas e ainda sim ficam legíveis. Aqui o aplicativo mostrou-se legível nos testes até o tamanho de 9 pixels (usando a tela do celular para visualização). A partir disso, aumenta a dificuldade de leitura como identificado nos testes de percepção.

Variedade de estilos e acentuação: A tipografia Open Sans possui 10 estilos enquanto a Raleway possui 18 estilos diferentes, entre eles regular, semi bold, bold e Itálico e os caracteres latinos mais acentos que são necessários para um aplicativo em língua portuguesa.

Open Sans Exemplos

H2
bold 24px

H3
Medium 24px

Corpo
Medium 14px

Botões
Semibold 15px

Exemplo de aplicação e espaçamentos

Título

Subtítulo

Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipiscing elit. Quam
sagittis rhoncus viverra vestibulum
aliquet faucibus. Nec nec, quam
accumsan rutrum. Velit et at dui
tincidunt luctus ultrices morbi purus.
Neque metus, quis nunc faucibus a
velit aliquam at. Aenean adipiscing
urna pellentesque risus. Enim placerat
sagittis, sit justo arcu vel consectetur.
Aenean dictumst auctor morbi.

Botão

24 px espaçamento
entre títulos

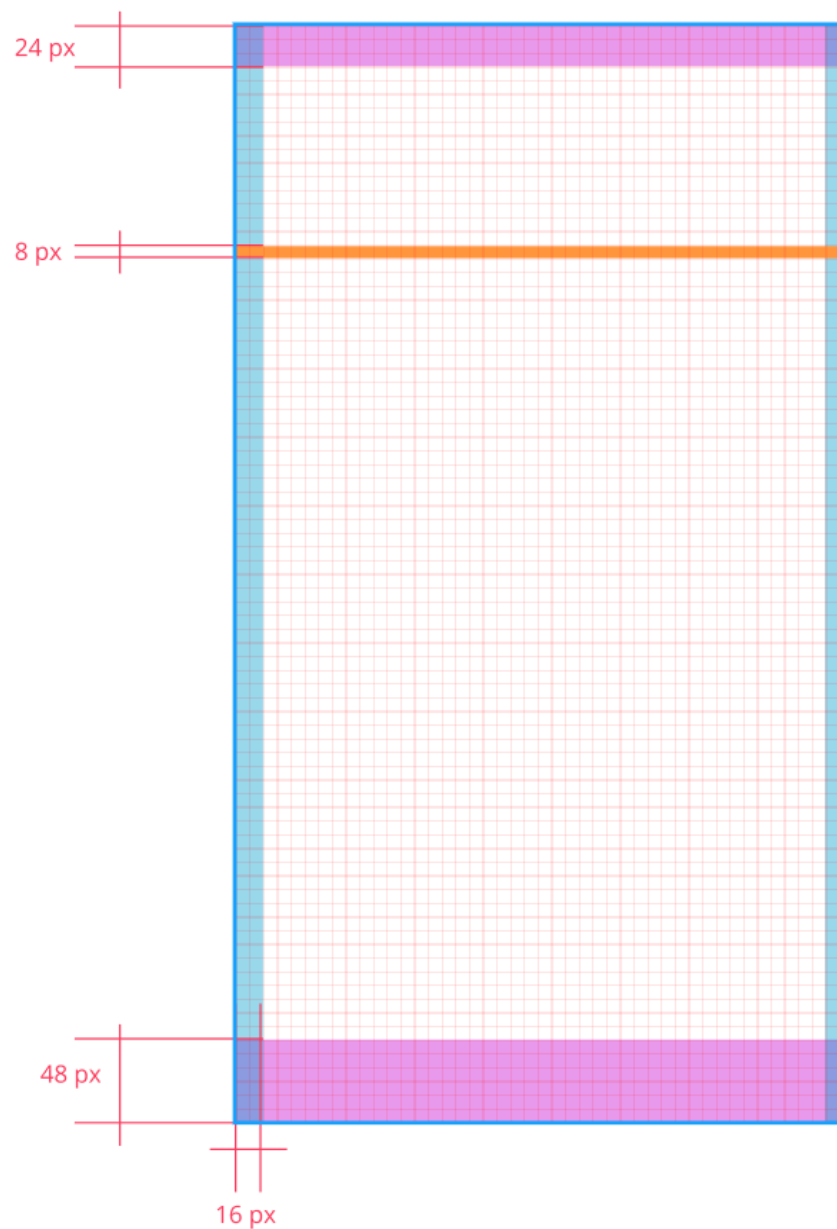
12 px Subtítulo e
texto

px espaçamento
entre conteúdo e
botões

Android

Material design indica uma margem lateral de 16pt, eu acho um pouco estreito então tento variar entre 20 a 24pt. Não é regra. Nesta artboard conseguimos usar o grid modular de 8pt.

Figura 36: Espaçamentos
Fonte: Imagem da Autora



Elementos

Antes do início dos desenhos das telas foram desenhados os principais elementos que são utilizados em aplicativos, como botões e formulários. Alguns desses elementos foram adaptados para uma melhor utilização, por exemplo, a altura dos botões que variou de 60 pixels para 48 pixels.

Botões

Foram desenhadas duas versões de botões: o primário com preenchimento em degradê, seguindo o guia de cores e um botão não preenchido como botão secundário. Ambos os botões possuem variações de cores quando clicados para evidenciar a pressão do botão. Como complemento à variação principal temos o botão inativo e o botão com ícone.



Button



Button



Button 



Button

Formulários

Os formulários aqui citados, referem-se aos campos para preenchimentos com texto, números ou seleção de itens, como mostrado nos exemplos. Foram criados 5 tipos de formulários com dimensões similares aos botões.

Todos os formulários Possuem o preenchimento em Branco (Hex: # FFFFFFFF) com efeito Sombreado (Sombra 1), Tipografia em estilo Botões, na cor Azul (Hex: # 222C52) para texto escrito e Cinza/Inativo (Hex: #7B838B).

Input text with text

Hello!

Input text error v2

gmail@gnvu..



Mensagem de erro!

Ícones

Para a aplicação dos ícones foi utilizado um plugin para figma chamado Feather Icons. Os ícones fornecidos pela plataformas foram adaptados e colocados nas cores Azul (Hex: #222C52) e Branco (Hex: #FFFFFF). Foi utilizado um total de 27 Ícones no aplicativo.

Os Ícones foram utilizados nas dimensões 24x24px.

Componentes

Além dos tradicionais botões e formulários, foram criados componentes variados para aplicação em várias telas como módulos. Aqui temos alguns desses elementos aplicados, em anexo temos todos os elementos no item X. Biblioteca de Elementos.

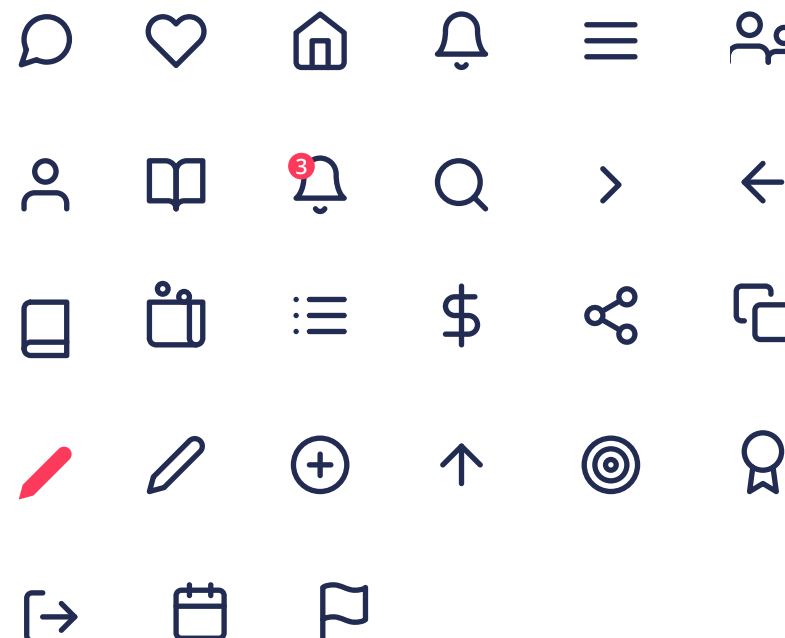




Figura 37:
Ilustrações
Fonte: Imagem
da Autora

Ilustrações

Ao longo da navegação pelo aplicativo encontramos diversas ilustrações, todas remetem à animais e elementos comuns a ambientes de escola e dinheiro. Os animais escolhidos fazem referências a animais que culturalmente simbolizam dinheiro e boa sorte. Todas as ilustrações foram retiradas do site freepik e adaptadas conforme as necessidades do projeto. O animais utilizados no projeto são:

Cadelinha D'água: Pertencente ao folclore brasileiro, segundo a tradição popular, aparece nas margens do rio São Francisco, secando sua pelagem branca ao sol, e pode ser reconhecida por uma estrela na testa; para aqueles que a veem simboliza mudança de vida, sorte e felicidade.

Panda: Símbolo da cultura chinesa, o panda é tido como símbolo de garra e persistência. Esses possuem uma natureza solitária, o que os leva a serem identificados com a representação da independência.

Porco: Existem várias teorias do porquê do porco simboliza fartura e dinheiro e especialmente do porquê de vários cofrinhos terem esse formato. Aqui iremos considerar a cultura chinesa como referência, de que o porco é conhecido por ser um símbolo de fartura então, seguindo esta crença, criaram um cofrinho de argila no formato de um porco para trazer riqueza e prosperidade ao lares dos chineses

Gato de três cores: também conhecidos como calicós, são conhecidos como símbolos de boa sorte em algumas culturas. Em 1870, os japoneses declararam que os gatos tricolores eram um símbolo oficial de fortuna no Japão e o gato de sorte do país. O maneki-neko, a escultura asiática do gato da sorte com a pata levantada, comumente é descrito como um gato de 3 cores.

Além das ilustrações de animais foram feitas algumas ilustrações auxiliares. A relação completa de ilustrações encontra-se na biblioteca de elementos.

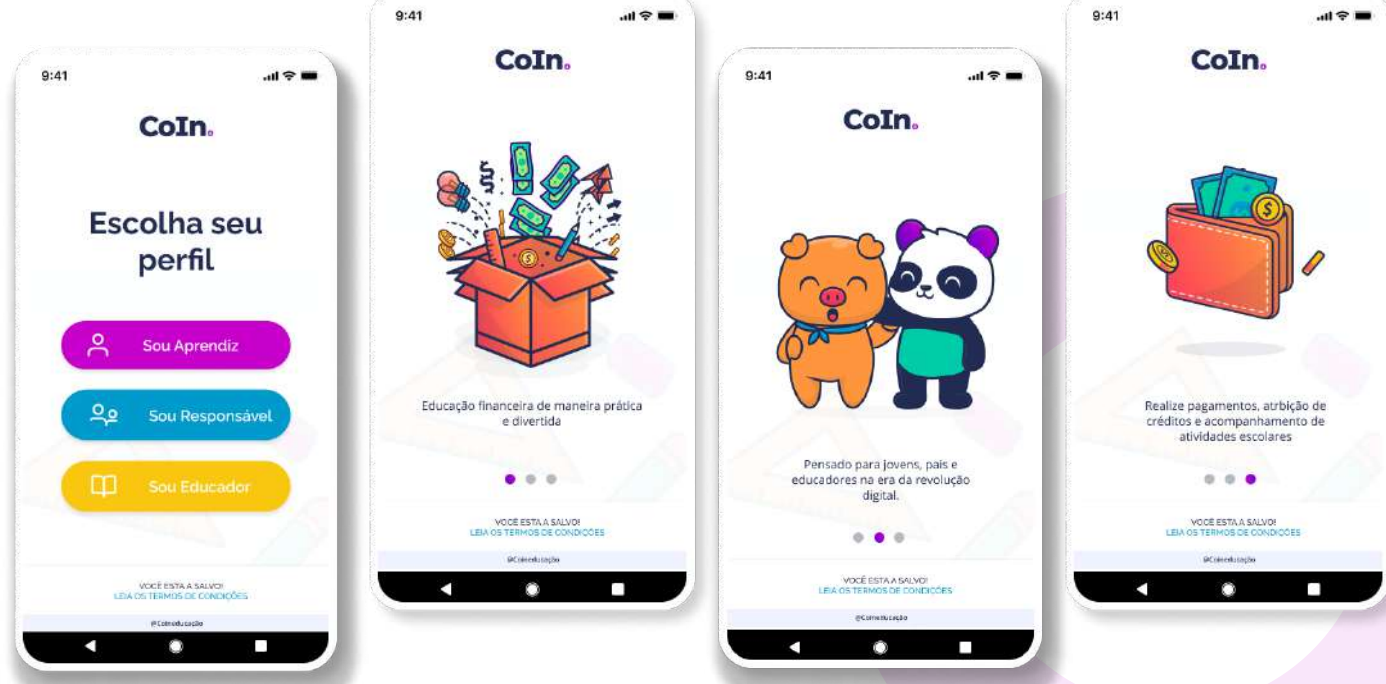


Aplicativo de Educação Financeira para Jovens



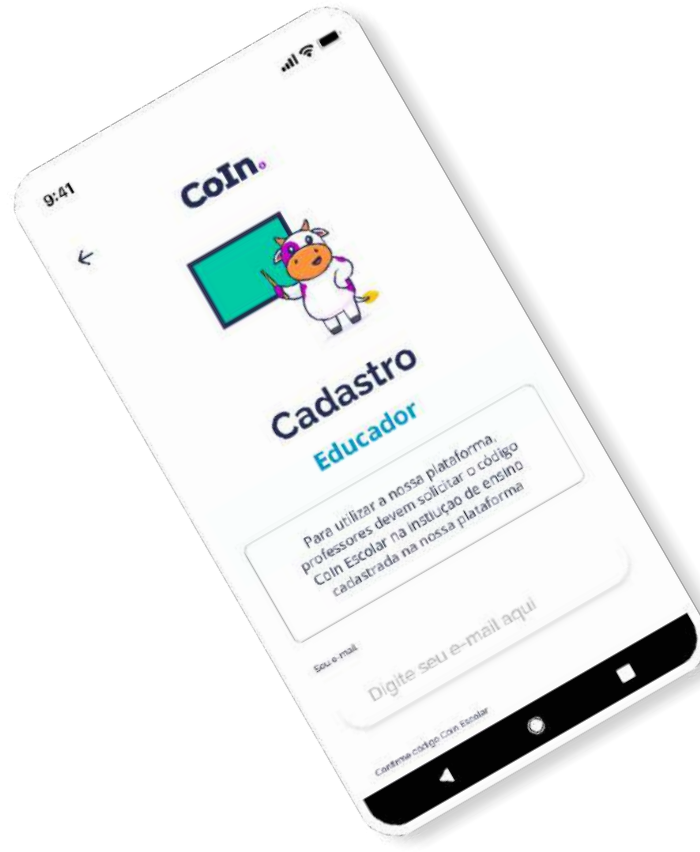
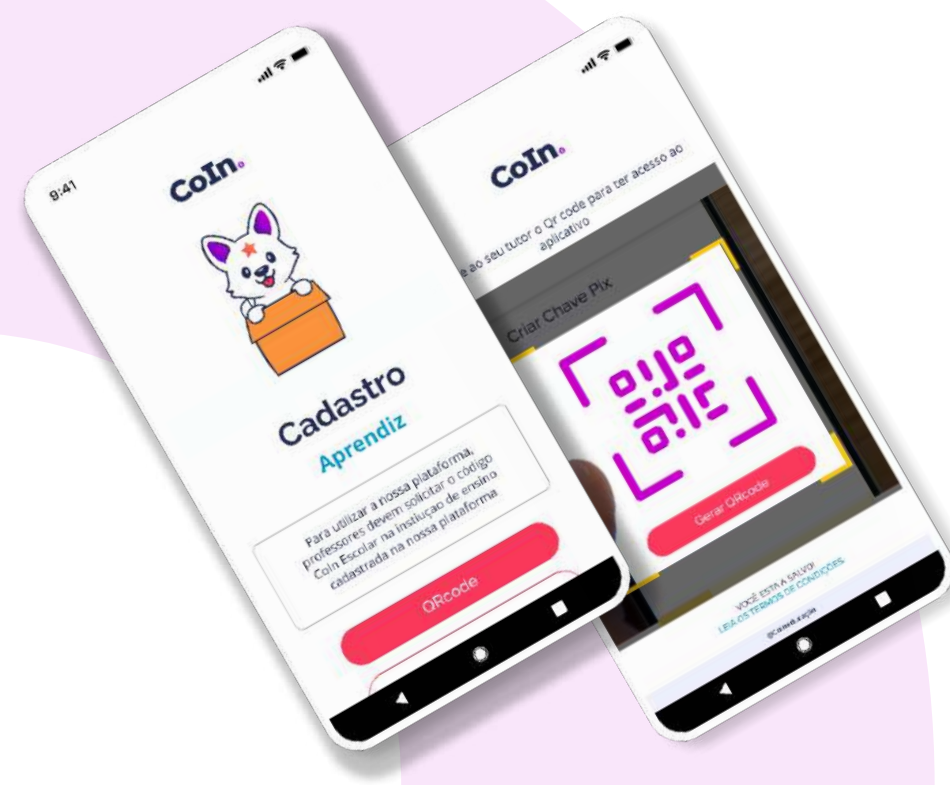
Onboarding

Como em grande parte dos aplicativos, as primeiras telas antes de realizar o cadastro consistem em um resumo do que se trata o aplicativo. Nos 3 fluxos, Responsáveis, professores e aprendizes.



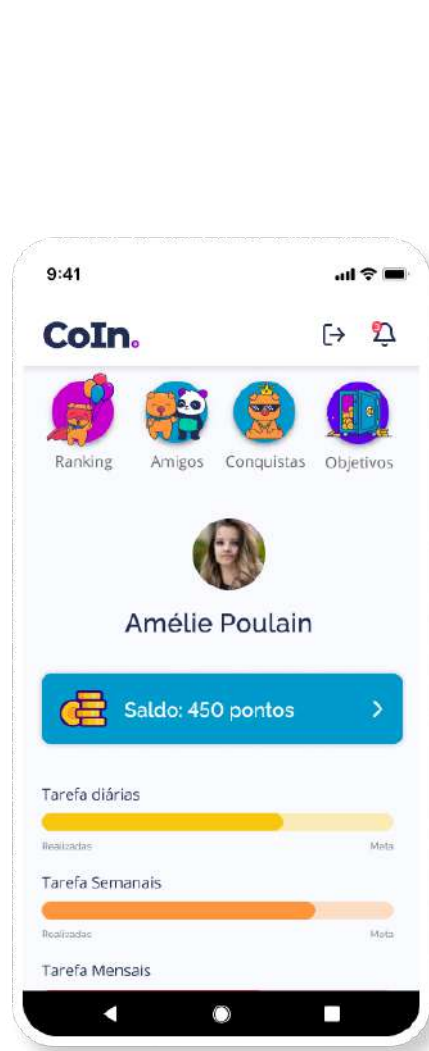
Cadastro

Temos 3 tipos de cadastros: os responsáveis podem realizar o cadastro apenas incluindo seus dados pessoais. Os professores precisam de um cadastro prévio realizado pela escola, esse receberá um código para a liberação dos perfis. como se Trata de um MVP, muitas das etapas,principalmente no que se refere estrutura do negócio não foi incluída, a ideia é que a escola entre em contato diretamente com o aplicativo e realize o cadastro de professores. As crianças, por precisarem do acompanhamento dos pais , como previsto nos requisitos, precisam solicitar o cadastramento pelos pais, que irão fornecer um QR code para liberação do login do aprendiz



Homepage

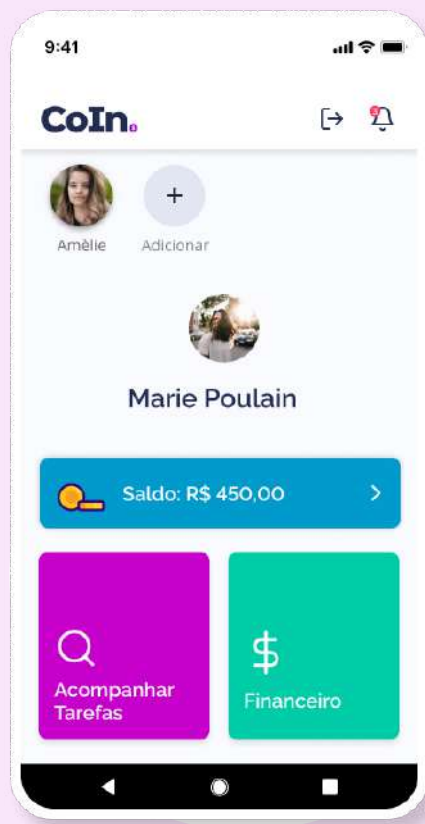
Nos três fluxos temos homepage, que assim como em outros aplicativos funciona como ponto de partida para as demais atividades do aplicativo. No fluxo dos Responsáveis temos a homepage mais simplificada, tendo como principais funções o Acompanhamento de tarefas e o Financeiro. No fluxo dos professores a home page também é simplificada e assim como no fluxo dos pais, as telas principais são acompanhadas por um Menu de Navegação que auxilia os usuários a encontrarem as tarefas principais. Ambos os fluxos são simplificados pois são fluxos auxiliares para o fluxo dos Aprendizes.



Aprendiz



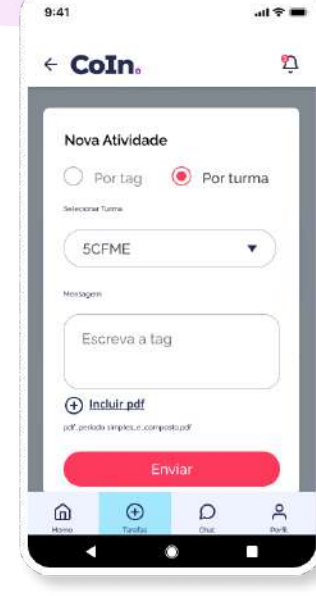
Educador



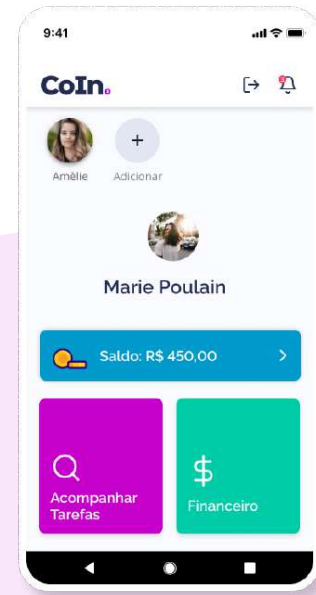
Responsável

Outras Telas

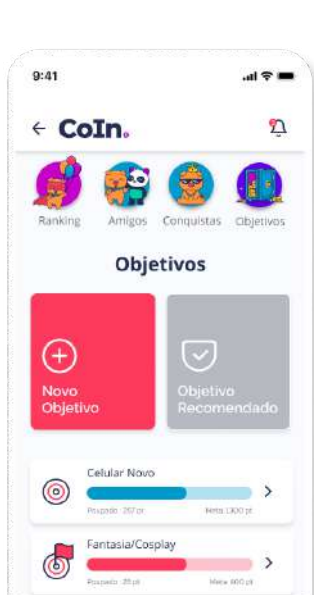
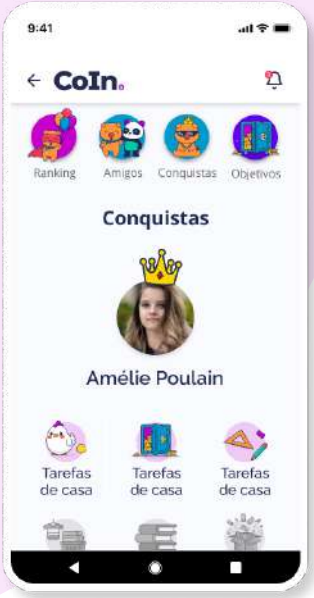
Professor > Acompanhamento os alunos > Inclusão de tarefas



Responsável > Nova Tarefa > Financeiro > Nova criança



Aprendiz > Ranking > Conquistas > objetivos > Tarefas de casa



Todas as demais telas do Aplicativos foram disponibilizadas nos anexos deste volume.

Protótipo

Para uma melhor percepção do aplicativo, chegando o próximo possível do que seria um aplicativo real, foi feito um protótipo de alta fidelidade, aplicação de cores, tipografia e todo o style guide descrito neste capítulo.

Além disso, foram simuladas as principais interações, com variações de cores em botões e transições de telas para deixar o protótipo do próximo possível do aplicativo real.

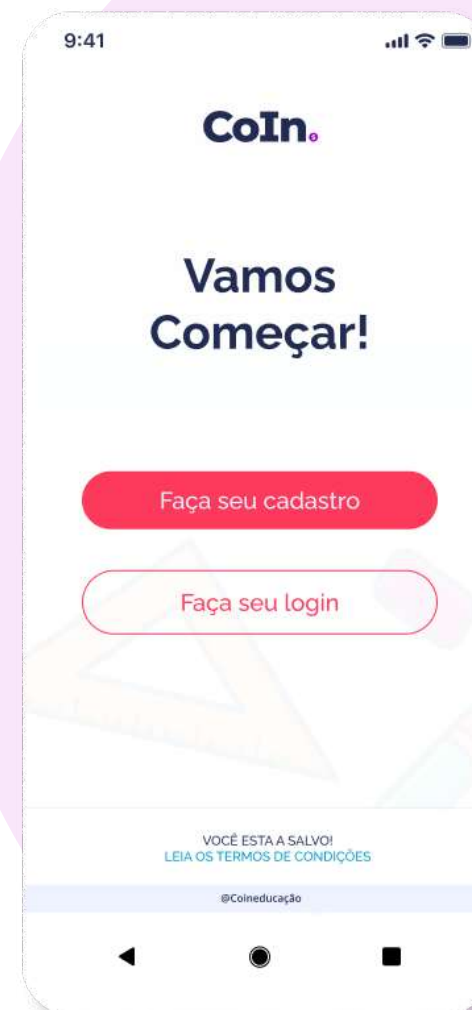
O protótipo também foi utilizado para a realização do teste de usabilidade e percepção.

Link do protótipo:

[Ver aplicativo](#)

Figura 38: Exemplo de tela 1

Fonte: Imagem da Autora



Discussão

Testes de Usabilidade e Percepção

Muito além de simplesmente desenhar telas de acordo com os estudos prévios, faz-se necessário testar o protótipo para compreender se aquilo que foi proposto no projeto recebido pelo usuário como se espera.

Para testar o aplicativo, mescliei técnicas de testes de usabilidade, que testaram a navegação e facilidade para realização das tarefas, com teste de percepção, em que foi questionada a interpretação dos símbolos, legibilidade do texto e compreensão de cores e desenhos

Por uma questão de limitação de tempo, foram realizados 6 teste de usabilidade e percepção, sendo este 3 com responsáveis e 3 com os filhos, sendo que essas crianças foram duas meninas e um menino com as idades de 11, 12 e 14 anos.

Roteiro dos testes

Os testes foram feitos de forma remota através dos aplicativos Figma e Google meet. Primeiramente entrei em contato com os responsáveis pelas crianças que participaram das entrevistas na etapa 1 do projeto, dos quais 3 se disponibilizaram para realizar os testes junto com seus filhos.

No dia do teste compartilhei o link do protótipo feito no figma e pedi para que realizassem as seguintes tarefas:

Pais

Apresentação e explicação sobre o objetivo do teste

Pedi para os participantes ficarem tranquilos não tinha certo ou errado, o que está sendo testado é o aplicativo;

O usuário terá que realizar algumas tarefas;

Tarefa 1: adicionar uma nova atividade

Tarefa 2: adicionar nova criança

Tarefa 3: Editar perfil

Tarefa 4: falar no chat

Tarefa 5: Gerar boleto

Tarefa 6: bloquear mesada

Crianças

Apresentação e explicação sobre o objetivo do teste

Pedi para os participantes ficarem tranquilos não tinha certo ou errado, o que está sendo testado é o aplicativo;

O usuário terá que realizar algumas tarefas;

Tarefa 1: Encontre a sua posição no ranking

Tarefa 2: Monitore o objetivo “Celular Novo”

Tarefa 3: Marque como concluído sua ultima tarefa escolar

Tarefa 4: Pague uma compra na papelaria

Tarefa 5: Incluir um item e criar lista de compras

Tarefa 6: Abrir o chat para conversar com a Professora

Resultados e pontos de melhoria

Através da realização dos testes foram percebidas algumas necessidades dos usuários. Tais percepções vieram através de comentários dos usuários e da observação de dificuldades.

Fluxo Aprendiz

- Estabelecer melhor a prioridades entre as conquistas
- Dificuldade de Achar o botão de criar lista

Fluxo Responsável

- Pessoa não desce a tela de cadastro até o botão, precisaria incluir um indicativo
- Responsáveis clicavam na própria foto para “Editar perfil” ao invés de clicar no ícone na barra de navegação,
- Usuário clicava no “Saldo” ao invés de financeiro quando tentava gerar boleto, aqui seria interessante colocar um botão de redirecionamento para “Financeiro” dentro de “Saldo”
- Todos os textos escritos no padrão “Detalhes” (Vide Tipografias) não estavam legíveis para os responsáveis, já as crianças conseguiam ver. A solução seria aumentar para o tamanho 11 no mínimo.

Todos esses pontos de melhorias foram listados e seriam alterados conforme a continuidade do projeto assim como a ampliação de funcionalidades que não estão presentes atualmente por se tratar de um MVP.

Conclusão

Primeiramente foi realizada uma pesquisa teórica e leituras que auxiliaram nas escolhas de tarefas e método de ensino. Foi realizada a preparação antes do desenho do projeto em si, onde foram utilizadas ferramentas de design como: Pesquisas qualitativas, pesquisas quantitativas, análise de competidores, diagrama de afinidade, personas e fluxo de projeto. Após essa etapa foi definido que o intervalo de idade seria entre 11 e 14 anos e qual seria a estratégia de ensino na qual o aplicativo se basearia. Também foi nessa etapa em que foram agrupados os requisitos que nortearam o projeto.

Em seguida foi desenvolvido o aplicativo, sendo essa a etapa principal deste projeto. Durante seu desenvolvimento, retornei aos resultados das fases anteriores e os utilizei para o desenvolvimentos das telas, sendo que iniciei o processo através do desenho das busca de referências visuais além do benchmark, seguindo pelo desenho de wireframes e posteriormente o desenho das telas finais. A partir disso foi feita a elaboração do protótipo que serviu de base para o teste e validação das ideias que produz desde o início do projeto. Após a finalização foram realizados testes de usabilidade e percepção para identificar os principais pontos de melhoria.

Com isso, foi aprendido que, de acordo com a idade da criança, o método de ensino sobre finanças acaba variando, mas sempre tendo como objetivo promover uma maior independência das crianças e começar a incluí-las no processo de planejamento familiar. Além disso, foi observado que o comportamento financeiro familiar tem grande impacto em como a criança vai aprender a utilizar o seu dinheiro, bem como os processos de comprar e consumir. Também ficou claro a importância dos investimentos, e que além disso aprender a cuidar do dinheiro se deve aprender a poupar e investir pensando no futuro.

Referências

Livros

- 1 **CERBASI, Gustavo.** Filhos inteligentes enriquecem sozinhos: Como preparar seus filhos para lidar com o dinheiro. São Paulo: Editora Gente, 2006.
- 2 _____. Pais inteligentes enriquecem seus filhos. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.
- 3 **D'AQUINO, Cássia.** Educação financeira. Como educar seus filhos .Rio de Janeiro: Elsevier, 2008
- 4 _____. Educação financeira infantil. Belo Horizonte: Centro Universitário Newton Paiva, 2012. Entrevista concedida à Débora Patrícia de Souza.
- 5 **KIYOSAKI, Robert T.** Pai Rico, pai pobre: O que os ricos ensinam a seus filhos sobre dinheiro. Ed. 66º, Rio de Janeiro: Elsevier, 2000.
- 6 **MARTIN, Bella; HANNINGTON, Bruce.** Universal Methods of Design. Beverly (EstadosUnidos): Rockport, 2012
- 7 **MUNARI, Bruno.** Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

Artigos

- 8 **ARAÚJO, Regina Magna Bonifácio de.** A escola e o desenvolvimento do pensamento econômico em crianças: uma proposta de avaliação e intervenção UNICAMP. GT13 Educação Fundamental, 2008. Disponível em:
<http://www.anped.org.br/reunioes/31ra/1trabalho/GT13-4246--Int.pdf>. Acesso em: 15 de fevereiro de 2020.
- 9 _____. Alfabetização econômica: compromisso social na educação das crianças. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2009.
- 10 **BRASIL/ENEF.** Estratégia Nacional de Educação Financeira – Plano Diretor da ENEF: Anexos. 2011b. Disponível em <http://www.vidaedinheiro.gov.br/legislacao/Default.aspx>. Acesso: novembro de 2011.
- 11 **CALDAS, Savana.** Pais e mães enfrentam o consumismo infantil no Dia das Crianças. Out. 2011. Disponível em:
<<http://www.ecodesenvolvimento.org.br/posts/2011/outubro/pais-e-maes-enfrentam-o-consumismo-infantil-no-dia>>. Acesso em 25 Jun. 2020.
- 12 **CAMPOS, Marcelo Bergamini.** Educação Financeira na Matemática do Ensino Fundamental: Uma Análise da Produção de Significados. Jan. 2012. Juiz de fora.
- 13 **LEITE, Iani Dias Lauer.** Correlatos Valorativos do Significado do Dinheiro para Crianças. 2009, 194p. Tese de Doutorado. Universidade Federal do Pará. Belém, Pará.
- 14 **PELICIOLOI, Alex Ferranti.** A relevância da educação financeira Na formação de jovens. 2011. Porto Alegre.

Sites

- 15 **Alta do custo de vida consome renda dos idosos.**
<https://www.em.com.br/app/noticia/economia/2015/05/04/internas_economia,643622/draga-o-queima-ainda-mais-a-renda-dos-idosos.shtml> Acesso em 10 de Abril de 2020.
- 16 **Cresce proporção de mulheres que tiveram filhos após os 30 anos.**
<<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/22870-cresce-proporcao-de-mulheres-que-tiveram-filhos-apos-os-30-anos>> Acesso em 12 Março 2020.
- 17 **Custo de internações de idosos é 30% maior para o SUS.**
<<https://infograficos.estadao.com.br/focas/planeje-sua-vida/custo-de-internacoes-de-idosos-e-30-maior-para-o-sus>> Acesso em 10 de Abril de 2020.
- 18 **Ferramentas de Cores**
<<https://colordesigner.io/tools>> Acesso em 03 de janeiro de 2021.
- Ferramentas de Cores**
<<https://material.io/resources/color/#!//?view.left=0&view.right=0&primary.color=BA68C8>>
- 19 **Ferramentas de Cores**
<<http://palette.site/>> Acesso em 03 de janeiro de 2021.
- 20 **Folha. Com. Pesquisa mostra criança brasileira como a mais estressada do mundo.** Nov. 2006. <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/equilibrio/noticias/ult263u4226.shtml>> Acesso em 15 Maio 2020.
- 21 **IBGE: Brasil tem menor nível de ocupados contribuindo para Previdência desde 2012**
<<https://economia.uol.com.br/noticias/estadao-conteudo/2019/09/27/ibge-pais-tem-menor-nivel-de-ocupados-contribuindo-para-previdencia-desde-2012.htm>> Acesso em 2 de Abril de 2020.

- 22 **IBGE. Expectativa de vida do brasileiro sobe para 76 anos.**
<<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/23206-expectativa-de-vida-do-brasileiro-sobe-para-76-anos-mortalidade-infantil-cai>> Acesso em 12 Março 2020.
- 23
- 24 **Idosos indicam caminhos para uma melhor idade.**
<<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/24036-idosos-indicam-caminhos-para-uma-melhor-idade>> Acesso em 12 Março 2020.
- 25 **Número de idosos cresce 18% e, 5 anos e ultrapassa 30 milhões em 2017**
<<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/20980-numero-de-idosos-cresce-18-em-5-anos-e-ultrapassa-30-milhoes-em-2017>> Acesso em 25 Março 2020.
- 26 **O custo de envelhecer.**
<<https://www.ufrgs.br/jornal/o-custo-de-envelhecer/>> Acesso em 10 de Abril de 2020.
- 27 **Pirâmide Etária.**
<<https://educa.ibge.gov.br/jovens/conheca-o-brasil/populacao/18318-piramide-etaria.html>> Acesso em 2 de Abril de 2020
- 28 **Pesquisa de Orçamentos Familiares - POF.**
<<https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/populacao/24786-pesquisa-de-orcamentos-familiares-2.html?=&t=resultados>> Acesso em 25 Março 2020
- 29 **Proteção previdenciária chega a 84,6% na população idosa no Brasil.**
<<https://www.inss.gov.br/protecao-previdenciaria-chega-a-846-na-populacao-idosa-no-brasil/>> Acesso em 2 de Abril de 2020.

- 30 **Projeção da População 2018: número de habitantes do país deve parar de crescer em 2047.**
<<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/21837-projecao-da-populacao-2018-numero-de-habitantes-do-pais-deve-parar-de-crescer-em-2047>> Acesso em 10 de Abril de 2020.
- 31 **Quanto custa envelhecer? Idosos devem se preparar para gastos com saúde.**
<https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/economia/2019/10/02/internas_economia,793825/idosos-devem-se-preparar-para-gastos-com-saude.shtml> Acesso em 10 de Abril de 2020.
- 32 **Tons de Cinza**<<https://yeun.github.io/open-color/gray-color.html>> Acesso em 03 de janeiro de 2021
- 33 **Tons de Cinza**
<<https://www.shadegenerator.com/>> Acesso em 03 de janeiro de 2021
- 34 **Taxa de Fecundidade Total – Brasil – 2000 a 2015**
<<https://brasilensintese.ibge.gov.br/populacao/taxas-de-fecundidade-total.html>> Acesso em 25 Março 2020.

Vídeos

- 35 **Expectativa de vida no Brasil • IBGE Explica.**
<<https://www.youtube.com/watch?v=pPE19OI38qE>> Acesso em 10 de Abril de 2020.
- 36 **Fecundidade no Brasil • IBGE Explica.**
<<https://www.youtube.com/watch?v=OymHhJp7QaA>> Acesso em 25 de Maio de 2020.

Anexos

Leitura Principal

Cássia D'Aquino.

Sobre a autora: Educadora com especialização em crianças, pós graduada em Ciências Políticas, é autora de artigos e livros sobre educação financeira. Criadora e coordenadora do Programa de Educação Financeira em inúmeras escolas do Brasil, é Corresponding Member da International Association for Citizenship, Social and Economics Education (IACSEE). Atua como palestrante em Congressos no Brasil e exterior. É a representante do Brasil no Global Financial Education Program, iniciativa voltada para o desenvolvimento da educação financeira da população de baixa renda em todo o mundo. É assessora de diversas instituições públicas e privadas para criação e desenvolvimento de programas de longo alcance. Entre outras, podem ser destacadas suas participações em projetos do Banco Central do Brasil, Banco Nacional de Angola, BM & F Bovespa, Febraban, Serasa Experian e USAID (United States Agency for International Development).

Durante a fase de pesquisa entrei em contato com a autora para realização de entrevistas. Ela gentilmente se dispôs a ajudar na pesquisa.

Livro escolhido: Educação financeira. Como educar seus filhos -2008

Resumo: Este mostra como ensinar os filhos a ter uma melhor relação com o dinheiro levando principalmente em consideração as transformações atuais no que se refere a estrutura familiar e no cenário econômico estável dos dias atuais. A autora discute ainda como os pais podem ensinar que o ganho e o uso do dinheiro devem ser regulados pelos preceitos da ética e da responsabilidade social.

Tudo embasado em dados e fatos históricos. Este livro foi fundamental para consolidar a justificativa do projeto aqui apresentado.

Gustavo Cerbasi:

Sobre o autor: Mestre em Finanças (Universidade de São Paulo) e graduado em Administração Pública (FGV-SP), é consultor, professor, palestrante e autor de 16 livros. Foi eleito pela Revista Época um dos 100 brasileiros mais influentes. Seu curso on-line Inteligência Financeira, com mais de 10 mil alunos formados, está entre os mais bem sucedidos e renomados programas on-line de treinamento, consultoria e formação de consultores.

Livro escolhido: Pais Inteligentes Enriquecem seus filhos - 2011

Resumo: O livro mostra como educar crianças financeiramente de forma simples. O autor apresenta práticas simples do dia-a-dia que mostraram efeitos positivos no modo de crianças e jovens lidarem com o próprio dinheiro.

Bruno Munari:

Sobre o Autor: Foi artista, Designer, escritor e ilustrador. Participou do movimento futurista e do movimento de arte concreta na Itália, recebendo diversos prêmios importantes durante a vida, como o Compasso d'Oro da Associazione per il Disegno Industriale, Prêmio Hans Christian Andersen e o Prêmio Gráfico Fiera di Bologna per l'Infanzia. Considerado por Giulio Carlo Argan como "expoente de ponta da cultura artística italiana", dedicou-se intensamente às atividades didáticas. Dentre seus livros mais conhecidos no Brasil estão Design e Comunicação Visual (1968), Artista e Designer (1971) e Das Coisas Nascem Coisas (1981). Foto: Maria Mulas, Bruno Munari, 1980.3

Livro escolhido: Das Coisas Nascem as Coisas - 1981

Resumo: Fala sobre metodologia projetual de forma simples e através de comparação com metodologias utilizadas no dia-a-dia. Apresenta uma variedade de curiosidades, problemas, soluções e exemplos práticos, evidenciando a simplicidade, além de destacar o Design como uma peça fundamental em diversos campos e áreas de atuação, como a produção industrial.

Bruce Hanington & Bella Martin: Sobre os Autores

Bruce Hanington: É professor e presidente do curso de Desenho Industrial na Escola de Design da Universidade Carnegie Mellon. Sua pesquisa e ensino abrangem o contexto pessoal, social e cultural de Design e interpretação de produtos, o significado da forma, fatores humanos e métodos etnográficos e de pesquisa participativa.

Bella Martin: É Designer e consultora independente. Ela traz sua experiência em métodos de pesquisa de Design para empresas menores, que são novas no Design centrado no usuário, mas que desejam dar voz a seus usuários no processo de Design.

Livro escolhido: Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions - 2012

Resumo: O livro trata-se um detalhamento de 100 métodos de pesquisa, técnicas de síntese / análise e resultados de pesquisa para Design centrado no usuário, em especial: Ilustra métodos com apresentação e estudos de caso; caracteriza cada método rapidamente e indica quando os métodos são mais bem empregados para ajudar a priorizar estratégias

Pesquisa Qualitativa

Para as pesquisas qualitativas concentrei meus esforços em realizar entrevistas com 3 grupos diferentes: os pais, as crianças e especialistas na área de educação infantil e financeira.

Preparação para as entrevistas

Especialistas: Foram selecionados dois especialistas que me ajudariam a entender como funciona o processo de aprendizagem infantil: Uma psicóloga infantil e a autora Cássia D'aquino é especialista em educação financeira infantil.

Pais e crianças: Dos 16 pais que deixaram o contato no formulário, três mães e um pai se dispuseram a participar das entrevistas, quando entrei em contato, pedi aos pais para realizar a entrevista com as crianças e com a participação dos mesmos.

No caso dos especialistas e das crianças foi utilizado um sistemas de entrevistas semiestruturada, em que eu utilizei um guia para identificar os principais pontos a serem levantados durante a discussão. As entrevistas nesses dois casos funcionaram como conversas mais casuais: Os especialista sabem muito mais do assunto e teriam muito mais a acrescentar no projeto com a liberdade de incluir assuntos e pontos que eles achassem relevantes. Já as crianças não possuem a mesma disciplina e concentração de uma pessoa adulta para responder um questionário tradicional, sendo assim um conversa descontraída, principalmente enquanto eles manuseavam algum objeto, fazia com que respondessem as perguntas sem se dispersar ou sair do local. Essa estratégia foi elaborada após as duas primeiras tentativas de entrevistas com crianças que acabaram não funcionando.

Preparação para as entrevistas

Todas as entrevistas foram realizadas de forma remota utilizando ferramentas como Google Meet e WhatsApp. Sempre que iniciada a conversa me apresento para aqueles que não me conheciam e descrevo de forma breve o porquê da realização daquelas entrevistas. Aqui foi possível notar que a maioria dos entrevistados prezavam pela praticidade para a realização das entrevistas. Com os pais foram realizadas 3 entrevistas por chamada de vídeo e uma por WhatsApp. Para os especialistas, todas as entrevistas foram realizadas por ligação. Para as crianças, funcionou o sistema de chamada de vídeo: pedi para os pais chamarem as crianças, quando menores, solicitei que os pais dessem algum objeto que agradasse muito a criança e que estivesse presente durante todo o processo. No caso de crianças maiores, todas responderam as questões sem grandes dificuldades

Especialistas

Entrevista semiestruturadas em que o entrevistado pudesse incluir todos os pontos que achasse relevante. Foi realizada como uma conversa.

Psicologa

Objetivo - Entender como funciona a compreensão do dinheiro para uma criança.

.

Guia

- Apresentação
- Como você entende a relação das crianças com o dinheiro?;
- Existe uma idade ideal para primeiro contato da criança com o dinheiro?;
- Qual a melhor forma de aprendizado para uma criança, principalmente quando se trata de dinheiro?;
- Apresentação da ideia do projeto.

Pedagoga

Objetivos - compreender como funciona o aprendizado infantil, principalmente quando se trata de dinheiro.

Guia

- Existência de atividades lúdicas e qual sua importância;
- Quais atividades lúdicas a escola estimula;
- Como funciona o aprendizado infantil.

Crianças

Objetivos - Entender como elas veem o dinheiro, identificar características que ajudariam na construção da persona;

Resumo das entrevistas

Psicologa

- Como funciona a relação da criança com o dinheiro?

“Eu entendo que essa relação criança-dinheiro está muito ligada nas atitudes dos pais, em como eles ensinam ou não ensinam essas crianças a lidarem com ele. O que é mais comum de se ver são os pais dando dinheiro para os seus filhos sem lhes ensinarem a administrar da melhor maneira. E eu digo que a forma como eles ensinam os seus filhos, é a maneira com os pais lidam com o dinheiro. E o mais comum de se ver são as crianças imaginando ou acreditando que os pais são fontes inesgotáveis de dinheiro. Eu não diria que existe uma idade ideal, mas aquela na qual a criação já passa a ter um certo conhecimento para lidar com o assunto de alguma maneira.”

“É um reflexo da atitude dos pais e como eles lidam com esse dinheiro, como é isso? se a criança pede uma coisa e você apenas dá a o dinheiro, simplesmente dar por dar sem explicar de onde vem esse dinheiro sem explicar que precisa trabalhar, só dar o dinheiro sem dar essa educação, eles estão criando pessoas que não vão saber lidar com o dinheiro, estão mantendo a criança dentro dessa fantasia, como se o dinheiro viesse de uma fonte inesgotável, pois as crianças são muito ligadas a fantasia, as crianças vão sempre pedir e só pedir. por outro lado, quando temos pais que ensinam desde cedo que a precisa juntar o dinheiro para comprar um brinquedo, por exemplo a criança quer um brinquedo e pede aos pais, a mãe pergunta “ e quanto custa o brinquedo? a criança responde “ custa 100 reais” a mãe “ e quanto você tem no seu cofrinho?” a criança responde “ 5 reais” - nessa situação a mãe deve explicar que faltam 95 reais para que ela consiga comprar o dinheiro, deve ensinar quanto tempo a criança leva para chegar nesse valor e que isso exige um esforço. Isso não é

maltratar a criança nem exigir demais dela, é simplesmente prepará-la para o futuro e fazer o que é melhor para ela”

- Existe uma idade ideal para primeiro contato da criança com o dinheiro?

“Eu não vou falar que existe uma idade ideal para o primeiro contato da criança com o dinheiro, mas a partir do momento em que ela tenha certa desenvoltura cognitiva (o que acontece após a fase da oralidade) que ela tenha certa compreensão do que o adulto fala com ela, isso acontece a partir dos 3 ou 4 anos, ou seja após aquela fase de descoberta em que a criança passa tudo pela boca ela já está apta a começar a aprender. O ideal é que você comece a apresentar para a criança o valor das coisas. Outro ponto é a sobre a conversa do país, entre o casal seja sempre sadia. Mesmo que a criança não tenha a compreensão total da coisa ela acaba ouvindo e absorvendo aqui de forma inconsciente e processam isso durante a vida. se a criança cresce ouvindo os pais brigando e reclamando sobre o dinheiro ela vai internalizando aquilo. Os pais podem mostrar para ela e explicar a diferença entre o dinheiro mesmo que de forma material”

- Qual a melhor forma de aprendizado para uma criança, principalmente quando se trata de dinheiro?

“Olha, existem várias formas para a criança desenvolver esse aprendizado em relação ao dinheiro. Das práticas mais comuns, e é dentro da rotina dos familiares, é o hábito de criar um cofrinho, e periodicamente dar dinheiro periodicamente para que ela crie o hábito de guardar o dinheiro. Conversar com a criança, sentar e conversar com as crianças é uma das partes mais importantes do processo, ensiná-la a colocar o dinheiro no cofrinho, principalmente para essas crianças que sempre que saem de casa pedem as coisas. Então ter uma conversa, sentar e conversar de forma rápida e clara, pois as crianças ficam entediadas facilmente e dizer “ olha, vamos poupar esse

dinheiro?” mesmo que a criança não tenha o conhecimento matemático, isso é importante para que ela crie o hábito

Uma maneira de induzir as crianças nesse tema é pedir para os pais conversarem sobre a profissão deles, sobre o que eles fazem, falar como o processo para chegar ali, se eles tiveram de fazer faculdade e estudar. Permitir que a criança faça perguntas, pois assim ela já tem certa iniciativa para o tema.

Contar histórias, podem ser histórias pessoais, não precisam ser histórias de livros mas se tiverem livros é melhor. quando uma criança pedir um, por exemplo, um quebra -cabeça da Barbie de 60 reais, ao invés dos pais falarem “ não tenho dinheiro” ou você não pode ter isso”, o mais indicado é que os pais perguntem digam “ como a gente pode fazer para comprar esse brinquedo aqui? vamos pensar?” e dar valores periódicos para essa crianças, mas não somente dar, trocar com ela por tarefas domésticas. existe uma tabela de tarefas de acordo com cada idade e isso pode auxiliar pais e então você pode negociar com ela. Fazer uma troca para que a criança possa assimilar o trabalho ao ganho do dinheiro.

Entrevista 2: Educadora sobre Finanças para crianças **Resumo das entrevistas**

- Como você entende essa relação da criança com o dinheiro?
“A relação que a criança tem com o dinheiro é de quem tateia o assunto, e a ideia não é transformar a criança em uma financista nem fazer com que ela esteja integrada propriamente de finanças isso seria perda de tempo até porque a criança não tem renda, quando várias tem uma mesada o que você vai dar a ela é uma noção de como se faz um orçamento, quais são as escolhas ou seja o que importa é que construindo com a criança as bases do que resultaram na vida adulta e uma relação mais

saudável, coerente mais benéfica com o dinheiro, com a criança a relação com o dinheiro é essa de quem vai construindo pilares que realmente vão importar na vida adulta, eu digo isso porque os adultos ficam aflitos achando que precisam ensinar tudo para a criança em relação ao dinheiro e fazem uma grande trapalhada, aquelas crianças chatas tipo precoce e que falam sobre um tema repetidamente, então é uma renda super delicada sobre as crianças, compreendendo sempre que o processo de educar alguém em relação ao dinheiro toma vinte anos, então é preciso muito tempo para que a coisa funcione.”

- Você acha que existe uma idade certa para a pessoa começar a ensinar a criança sobre o dinheiro, tem algum período de ensino?

“ De maneira geral se recomenda a partir dos seis anos por razões que falam do desenvolvimento da criança, porque é a fase que ela entra em período de latência e se torna muito interessada em localizar o mundo, em ordenar as suas coisinhas, não é raro encontrar pessoas fazendo uma confusão e diz: “Não, seis, sete anos porque aí ela entra no primeiro ano, ela aprende as contas” isso é uma bobagem ela aprende as contas justamente porque ela entrou no período de latência porque ela se tornou intelectualmente mais curiosa, é por isso que seis e sete anos costuma a ser um bom momento, essa é apenas uma resposta, Karen, existe uma outra resposta que é ainda mais precoce porque trata do momento em que a criança desperta para o assunto, que é por volta dos dois anos e meio, dois anos e oito meses e a partir daí já é possível desenvolver o assunto com a criança, claro que uma criança de três anos e uma de seis têm o desenvolvimento completamente diferente mais uma criança de três anos é possível, é aliás desejável que você comece a tratar desse assunto junto com ela porque ela já está interessada, dois anos e meio é a primeira vez que pedem para os pais comprarem alguma coisa pra ela, e esse pedido se elas vêm observando os adultos em relação ao uso do dinheiro e é exatamente essa pergunta, esse pedido

da criança que pronuncia a fase para tratar o assunto obviamente de maneira didática que atenda as possibilidades da criança.”

- Aqui no Brasil as pessoas não têm esse cuidado com a educação financeira ou com as próprias finanças, vide a situação de várias pessoas que ficam endividadas, em uma situação que nem agora de crise que muitas pessoas perdem o emprego, essa pessoa não vai ter uma renda guardada ou um dinheiro extra para passar esses momentos e no caso da criança como que essa relação da família com o dinheiro como isso vai afetá-la?

“Bom, é preciso nós reconhecemos que não existe nada que seja mais influenciável na vida de uma criança que os pais, ela de fato se organiza a partir do modelo que ela recebe dos adultos que estão próximos, isso não significa que a gente cresça obrigado a reproduzir o modelo dos nossos pais, e tanto a gente pode ir percebendo de uma maneira diversa, normalmente, Karen, nós reproduzimos o que recebemos em casa, a não ser em casos extremos ou os pais são muito gastadores, muito irresponsáveis ou extremamente sovinos e nesses casos extremos é mais perceptível a mudança de padrões em relação aos pais mais na média a gente segue o modelo que vemos em casa, e aí você me pergunta: Mais se os pais não conseguem fazer isso o que acontece? Bom sabendo ou não sabendo eles vão passar alguma mensagem para a criança, e isso os pais precisam ter a noção, eles podem não saber o que estão fazendo mas a criança vai estar prestando atenção, de outro lado o fato mesmo dos pais admitirem “Olha eu não sei fazer isso, eu não aprendi isso, eu não sei o que é isso” eu cresci em uma outra fase do país, quer dizer agora está complicadíssimo falar isso mas eu quando era criança se algum pai diz: eu não recebi isso mais eu gostaria de que com vocês as coisas fossem diferentes, inauguram algum paralelo com pai e a mãe fumante sabe não é porque os pais fumam que vão autorizar a criança a fumar, o fato aliás dos pais dizerem: Olha eu não sei fazer mais eu gostaria que fosse

diferente, tem muitos mais feitos sobre as crianças. Os adultos vão transformando o processo de educação dos filhos, ele vai dos dois lados, a gente educa os nossos filhos e ao mesmo tempo vai se educando junto porque se percebe nos filhos, esse é o processo mais bonito eu acho da educação dos filhos é quando a gente tem a chance novamente de ser outra pessoa, porque você vê no seu filho outra possibilidade e aí faz um esforço para você mesmo se tornar diferente.”

- É muito interessante isso, eu acho que é muito válido realmente, eu já tinha conversado com a psicóloga infantil faz um tempinho e ela comentou exatamente sobre isso, o processo de mão dupla, você ensina e você aprende.

“Verdade, e é o processo mais bonito de ter filhos e ter várias possibilidades de se transformar de novo, porque é muito diferente de dizer que os filhos educam os pais, não é isso que deve acontecer, não é a criança que fica impondo em casa uma outra maneira de se relacionar com o dinheiro, não é sobre isso que eu estou falando, isso seria bastante prejudicial e preguiçoso. Eu estou dizendo que o esforço dos pais de tentarem viver de outra forma a partir do que percebe-se nos filhos, é um processo mais complexo, profundo e por isso mesmo é desse caso.”

- Dentro do processo de educação financeira da criança, você ensina como ela vai lidar com o dinheiro. O que você acha sobre o papel da publicidade para crianças? Hoje em dia isso diminuiu muito, mas no período de setembro o dia das crianças acabam voltando e como você acha que isso pode interferir no processo? porque tem toda uma questão de seduzir a criança, ali eles são bastante vulneráveis.

“ Sem dúvidas, e a publicidade é muito matreira nesse jogo com a criança, é muito mais fácil convencer uma criança do que um adulto e isso é uma parte do problema, a outra parte é que é preciso a gente admitir que a publicidade só está fazendo o papel

dela, esse é o jogo do marketing, os pais precisam fazer a parte deles também, eu não gosto da ideia de deixar de atribuir a publicidade, “Olha, meu Deus é a publicidade! olha o que a publicidade fez! olha o que o capitalismo está fazendo!” não isso é um jogo, mais cabe aos pais encontrar maneiras de tornar os filhos mais críticos em relação ao consumo, isso é papel dos pais então isso implica por exemplo para ser de maneira prática, não deixar que os filhos assistam televisão sozinhos por exemplo, deixar eles assistindo e ir despertando um adulto que tem neles esse senso crítico, um adulto que possa dizer a eles: “Mais nossa, mesmo que a fulaninha aqui anuncie esse produto aqui será que ela usa mesmo o estudo? Ou ela quer que a gente pense isso?” ou “Que engraçado essa propagando, falou de várias coisa, mais não falou porque a gente deveria comprar esse produto em questão de qualidade, percebe?” Tem um adulto do lado que vai mostrando para a criança exatamente o jogo da publicidade, esse jogo ilusionista um jogo de quem tenta captar um impulso do espectador, se essa criança tiver ao lado um adulto que vai listando o acordo vai sair muito melhor e isso é um processo de educação, então eu acho que é bom ter uma regulação sem dúvidas nenhuma e não a como viver da maneira como era, que as crianças eram bombardeadas o tempo inteiro na televisão, em todos os programas era uma coisa desavergonhada, então é preciso haver alguma regulação e é preciso também que os pais se incluam da educação crítica, do pensamento crítico dos filhos em relação ao consumo.”

- Ainda mais hoje em dia que nós temos a questão internet e as crianças têm os tablets.

“Exatamente, muito bem ponderado isso o que você disse, existe um momento para as crianças terem um acesso a internet e isso deve ser respeitado não apenas por razões de consumo mais mesmo pelo desenvolvimento psíquico da criança, e é muito comum haver pais que ficam descansados dessa preocupação, porque uma criança

com tablet dá muito menos trabalho e aí depois como você vai recolher essa corda e dizer: “Não” é preciso que você seja capaz de ter controles sobre algumas áreas da sua vida, é importante que você seja capaz de conter os seus impulsos, como que os pais vão ensinar isso depois se quando a criança tão pequena, tão vulnerável eles mesmos jogam a mão da criança em qualquer coisa para que ela se distraia com todas táticas do mundo? O processo de educação começa antes da criança nascer, e os pais precisam estar atentos a responsabilidade que eles têm cotidianamente, novamente isso é pesado quando nós pensamos assim: “Meu Deus do céu, eu sou responsável por essa criança, eu tenho que ter todos os tipos de cuidados” sim, você é responsável mas essa também é a parte mais bonita de se ter um filho, é saber que você tem essa responsabilidade e saber que está na sua mão a vida dessa criaturinha alguma coisa que vale a pena para o mundo e para ela mesma, é por isso que eu acho que as pessoas deveriam considerar muito antes de decidirem ter filhos e se realmente estão dispostas a esse exercício que é um exercício exigente que exige uma disciplina muito presente mais o resultado e extremamente recompensador.”

- Você comentou sobre esse papel do pai como educador, como uma pessoa que está ensinando, no meu caso não vai ser uma situação como essa porque vai ser mais ou menos como um jogo, aplicativo, ou alguma coisa do gênero, mais eu gostaria que você falasse um pouquinho sobre o processo de educação financeira para a criança como um processo mesmo, como você entende esse processo, como você acha que as técnicas que você considera mais válidas durante a educação financeira ou o que você achar que é relevante comentar?

“Olha Karen, o fato de ser um jogo não apenas em seu aplicativo, Olha Karen, o fato de ser um jogo não apenas em seu aplicativo, qualquer jogo tem uma grande vantagem que é de possibilitar, ser instrumento para que pais e filhos se aproximem em relação ao assunto, às vezes os pais não sabem como é que vão trabalhar esse

sistema, como que irão falar, conversar, por onde que puxar esse fio e o jogo permite isso, não é que o jogo irá ensinar nada, jogo nenhum no mundo nunca educou ninguém para coisa nenhuma porque se fosse assim toda a criancinha de dois e três anos que brincou com aqueles bloquinhos do Meu Pequeno Engenheiro crescia construindo pontes, não é assim que funciona, se todo mundo que soubesse jogar Banco Imobiliário soubesse lidar com dinheiro nossa seria uma maravilha, claro que não é assim são coisas totalmente distintas mas no entanto, eles permitem criar esse fio com os filhos para tratarem o assunto e isso é muito precioso, portanto o importante é que os pais compreendam o jogo como um veículo e não como uma solução pedagógica porque não será, as maneiras de se educar uma criança serão sempre baseadas no exemplo dos pais e muito depois virá a escola e dentro da escola, é claro que as regras da escola vem crescendo muito porque as crianças passam cada vez mais tempo no ambiente escolar, muito depois virá a publicidade e muito depois qualquer outra coisa talvez surja amigos ou qualquer outra coisa que seja, mais está na mão dos pais esse processo então o jogo tem esse benefício de permitir que os pais façam uso desse instrumento para tratarem do assunto com a criança e irem inclusive observando o quanto a criança conhece do assunto, quais são os interesses dela, as dúvidas etc, é um momento que realmente reuniu pais e filhos, e novamente o erro seria se os pais dissessem: “Beleza, o cara inventou um aplicativo que graças a Deus eu não preciso mais pensar nisso, fica aí menino no seu aplicativo e assunto resolvido” isso seria uma grossa bobagem.

- Eu achei que é muito interessante isso de ser um veículo para aproximar os pais da criança, é um ótimo insight.

“Eu acho que você deveria considerar isso no seu aplicativo uma comunicação que seja com os pais também, que os pais se sintam parte desse processo, percebe? Que eles se sintam orientados em relação ao o que você planejou para esse aplicativo e aí

sim você terá a chance de ter construído uma comunicação adequada de falar para as crianças e ao mesmo tempo dizer aos pais: “Olha, o que eu quis com esse aplicativo foi tal coisa” Fique atenta a isso, que isso te faça melhor uso desse aplicativo porque eu estou dando muitas ideias aqui e aí a coisa vai funcionar.”

- Você gostaria de acrescentar mais alguma coisa? Você deu uma sugestão que eu achei excelente e se você quiser falar mais alguma coisa sobre o tema de educação financeira que você acha relevante considerar temos um espaço mais livre agora

“Karen, esse assunto é o que eu respiro o tempo inteiro, então eu poderia ficar aqui conversando por três dias que eu não iria esgotar mais se te ocorrer alguma outra dúvida pelo meio do caminho fique a vontade para me ligar aí a gente conversa.”.

3.2.5 Resumo das Entrevistas - Pais

Como citado anteriormente foram entrevistadas três mães e um pai. A seguir temos os trechos mais importantes que poderiam gerar insights para as próximas fases do projeto.

- Como vocês fornecem dinheiro para ela?

“ Nós damos dinheiro para ela, cada vez damos um valor diferente aí ela gasta com coisas de escola, caderno, caneta às vezes com doces que ela come na escola na cantina, mas ela consegue guardar um pouquinho viu.” (Mãe 1)

- Recompensa mais por questões da escola mesmo né? Ela tem um cofrinho então ela sabe como funciona mais ou menos como guardar o dinheiro?

“Não, a Gabi ajuda em casa, porque aqui é dependente das notas, se a nota for boa sim, se a nota for ruim não ganha mesada.” (Mãe 1)

“Sim, a Yasmin como tá em casa agora as obrigações dela agora é acordar, arrumar a cama apesar que ela não está arrumando a cama porque a Yasmin ela está indo dormir um pouco mais tarde pra assistir desenhos, então a Gabi acorda e já vai limpar a casa, ela já sabe fazer comida então enquanto eu lavo roupa, passo roupa ou cuido do Julio ela tá fazendo alguma coisa.” (Mãe 2)

“Não, às vezes a gente fala pra ela que se não tirar notas boas e fazer a lição ela não vai ganhar nada, é tipo uma recompensa.” (Pai)

- Como ela aprendeu a utilizar o dinheiro?

“Nós acabamos ensinando ela, mais ela pesquisa algumas coisas” (Mãe 1)

“A Yasmin é esperta com dinheiro, eu falo que o pai dela esses dias deu dinheiro pra ela. Aqui em casa a gente costumava falar muito sobre a fada do dente, ela não acredita mais, mas a gente sempre dá um dinheiro pra ela se ela não fizer birra. A gente colocava o dinheiro embaixo do travesseiro dela e ela mesma falava que não existia, ela falou pro pai dela: Olha não deixou nenhum real aqui não, daqui a pouco apareceu a Yasmin com dez reais, e ela fez o pai dela colocar duas vezes e ela pegou e guardou o dinheiro”
(Mãe 2)

“Algumas coisinhas ela pesquisa, ela sempre fala que precisa guardar dinheiro pra

comprar alguma coisinha e ela guarda.” (Mãe 3)

- Vocês dão quanto dinheiro pra ela?

“Eu dou pouquinho, vinte reais na outra semana eu dou trinta e tem vezes que eu dou cinquenta no outro mês, eu não dou uma mesada certa mais eu vou dando dinheirinho pra ela guardar, as vezes eu dou dez reais no dia, semana ou mês e ela guarda tudo, ai ela tira quando quer comprar alguma coisa realmente.” (Mãe 1)

- Ele/ela tem algum contato com tecnologia, celulares, jogos online?

“Ela gosta muito de jogos, principalmente jogos online” (Mãe 1)

Ela gosta desses jogos de videogame, Sexta-feira 13, Fortinte, Minecraft, Just Dance e jogos de dança. (Pai)

3.2.5 Resumo das Entrevistas -Crianças

Como no tópico anterior, seguir temos os trechos mais importantes que poderiam gerar insights para as próximas fases do projeto. foram entrevistadas 4 crianças: Kamilly, Bianca, Yasmin e Renan

Renan: 10 anos

- Quantos anos você tem hoje?

“Eu tenho dez mas mês que vem eu faço onze.

- Qual o seu animal favorito?

“Doméstico?”

- Isso! Pode ser doméstico ou pode ser selvagem.

“Cachorro.”

- O meu trabalho na faculdade é sobre dinheiro e como as crianças trabalham com ele e eu queria saber como funciona o dinheiro para você, os seus pais te dão mesada?

“Eu ganho mesada sim, sempre quando eu vou na casa da minha avó ela me dá dinheiro, ela não me dá em excesso e eu sempre guardo e quando eu quero alguma coisa eu pego o dinheiro do meu cofre.”

- Então você tem um cofrinho? Um lugar onde você guarda o dinheiro?

“Isso mesmo.”

- Mas você comentou que quem te dá o dinheiro é a sua avó.

“Sim, a minha avó, o meu pai e eles sempre falam que quando eu crescer eu vou fazer faculdade e vou precisar guardar dinheiro e até agora eu não gastei.”

- Então você acha que é importante guardar dinheiro para o futuro, para as suas metas?

“Isso, ou mesmo não tendo metas, mas você precisa pagar alguma conta pra se ajudar, é sempre bom ajudar a família mais não com todo o seu dinheiro, apenas com o tanto de dinheiro que você pode ajudar, mais é isso mesmo o dinheiro que você tem você pode ajudar com o futuro, as suas metas assim seguir os seus sonhos.”

- Quem te ensinou sobre o dinheiro? Você aprendeu olhando os seus pais, aprendeu porque os seus pais te ensinaram, você aprendeu na escola, como foi?

“Essa experiência do dinheiro quando eu comecei a crescer eu sempre ficava assistindo o jornal que falava sobre dinheiro, eu sempre ficava perguntando pra minha mãe ou pra minha tia como a gente podia utilizar o dinheiro e assim elas respondiam de formas que eu conseguia entender.”

- Você gosta de aplicativos, jogos no computador ou celular?

“Sim eu amo isso, até pelo seu trabalho quando eu crescer eu quero muito fazer Designer gráfico, minha irmã está aqui do meu lado e a gente sempre tá usando o Picsart pra sempre estar desenhando e tals, e também a gente sempre tá jogando jogos de tabuleiro eu até tinha comentado com ela que você também fez jogos”

- Quais os jogos que vocês mais jogam?

“Ela trouxe um jogo chamado: Responda se puder, que é o jogo que a gente mais joga e eu gosto muito de estar sempre fazendo lettering, escrevendo ou desenhando, eu gosto muito de desenhar é uma coisa que eu faço muito e quando eu futuramente fazer faculdade eu quero fazer Designer gráfico”

- Isso faz mesmo mais precisa ser uma faculdade boa, não pode ser qualquer uma

senão você não ganha dinheiro.

“Sim, verdade.”

- Você costuma jogar mais onde? Jogos de tabuleiro, mais jogos de celular, no tablet, computador, como é?

“Eu tenho banco imobiliário mais eu não jogo bastante e sempre quando eu estou a disposição, jogos de celular eu jogo bastante roblox e são aplicativos mais eu fico no picsart, bis paint, todos esses que eu falei são aplicativos para desenhar a coisa que eu mais gosto de fazer.”

- Você quer acrescentar alguma coisa?

“Sempre quando eu estou assistindo o jornal e está falando sobre dinheiro eu fico pensando na forma que eles tem de calcular, qual o valor exato para cada pessoa e essas coisas, tipo qual o valor que eles têm de manusear cada preço pra eles ganharem cada dia um pouco”

- Isso é bem complexo e entra mais na parte de economia, é um sistema bem grande e tem um canal no youtube que explica tudo isso, se você quiser ver eu tenho a indicação do canal da Nathalia Arcuri que ela explica tudo isso funciona.

“Depois eu vou dar uma olhadinha no canal.”

Yasmin: 6 anos

- Como você pede dinheiro para sua mãe? Como funciona?

“Eu ganho com o dente.”

- Com o que?

“Com dente.”

- Com o dente?

“É.”

- Você dá o dente e eles te dão o dinheiro?

“Meu pai me dá o dinheiro.”

- Qual o animal que você mais gosta?

“Urso”

- Você gosta de jogar no celular?

“Sim.”

- Qual o jogo que você mais gosta?

“Eu não sei.”

Mãe: Fala para Karen do seu skate. Fala para Karen que com o seu dinheiro do Natal você comprou um skate.

“Com o meu dinheiro eu comprei um skate! Tinha uma quantidade de dinheiro e eu comprei o meu skate.”

- Mas você guardou onde, juntou como esse dinheiro? Foi em um cofrinho?

“Não, gastei tudo.”

- Gastou tudo? Você acha que é bom guardar dinheiro ou prefere gastar tudo?

“Gastar.”

- Gastar é?

“Gastar, aí eles me dão mais.”

- Ai eles te dão mais? Você prefere brincar no celular, tablet ou computador?

“No computador, mas o computador não está funcionando, então eu mexo no celular.”

- No celular mesmo?

Mãe: O computador tá funcionando sim, só está desligado.

“Tá desligado.”

Kamilly: 11 anos

- Entende como o dinheiro funciona?

“Sim, você está colocando o dinheiro em notas, 10 em 10 reais. Então você obtém o preço e a mesma quantia que mostra na loja e compra as coisas ”

- Quem dá dinheiro para você?

“Meu pai e minha mãe”

- Onde você economiza o dinheiro?

“Eu mantenho em um baú e tenho uma poupança, mas não guardo tudo lá.”

- Você pede para sua mãe te ajudar a gastar o dinheiro?

“Peço à minha mãe para gastar o dinheiro.”

- Você entende o que é “futuro” e a relação com o dinheiro?

“Mais ou menos. Eu sei que tenho que economizar porque meu pai e minha mãe me fazem economizar, mas não sei como economizar ”

- O que seus pais conversam com você sobre dinheiro?

“Que eu tenho que economizar para pagar a faculdade no futuro”

- Você gosta de jogos e aplicativos digitais?

“Eu gosto muito, Bubble witch, Candy crush , Sally’s face”

- Você tem algum brinquedo que gosta muito?

“Barbie,” banco imobiliário, jogos de mesa”

- Com o que você gasta dinheiro?

“Doces, coisas para celular, maquiagem, essas coisas”

- Quando você gasta o seu dinheiro? 1

“Festas. perfumaria e geralmente no supermercado”

Bianca: 12 anos

- Você sabe como o dinheiro funciona?

“Depende; do valor de como as pessoas usam, as pessoas ganham trabalhando ou trocando o dinheiro - supermercado trocando.”

- Quem te dá o seu dinheiro?

“Minha e meu pai - trocando por boas notas e sendo uma boa filha e fazendo tarefas de casa.”

- Você guarda esse dinheiro?

“Guarda em um cofre e depois minha mãe pega de mim , ou seja não dura muito. Meu cofre de latinha e o cofrinho com senha.”

- E o que você quer comprar com esse dinheiro?

“Para comprar doces, material escolar e brinquedos”

- Você precisa pedir permissão para sua mãe para comprar algo?

“Peço para minha mãe e se ela disser que pode eu compro e ainda compro uma balinha de recompensa.(risos)”

- Você acha importante guardar dinheiro para o futuro?

“Eu acho, Se você for uma criança e guardar dinheiro você pode fazer coisas no futuro, para não passar fome e viajar.”

- O que a sua mãe fala para você fazer com o dinheiro?

“Fala para eu gastar com o que eu quiser, mas com inteligência ”

- Você gosta de aplicativos e jogos de celular?

“Sim, de The sims, fortnite, e sexta-feira 13.”

- Tem algum brinquedo que você gosta muito? qual? e Por quê?

Cubo mágico, Bonecas e massa de modelar (slime)

Observação: Depois da entrevista a mãe da Bianca acabou contando uma situação que pode ser relevante para o projeto: a criança estava fabricando slimes a partir de ingredientes domésticos e vendendo escondida para as outras crianças da escola para juntar dinheiro. “eu achei vários potinhos com nomes e preços anotados, escondidos no guarda-roupas dela” conta a mãe.

Biblioteca de elementos

Botões

Botão outline

DEFAULT



LOADER



HOVER



Botão primário

DEFAULT



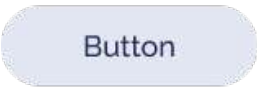
LOADER



HOVER



Botão Inativo



Botão + icons



Formulário

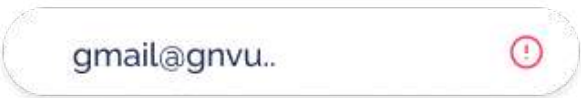
Texto



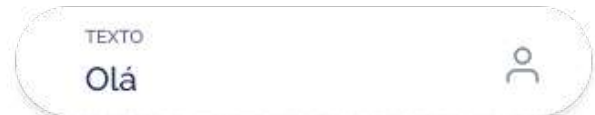
Texto



Texto



Mensagem de erro!



Formulário de seleção

Input select

Options ▼

Input select

Options ▼

- Text option 01
- Text option 02
- Text option 03
- Text option 04

Checkbox

- ☐ Checkbox
- ☐ Checkbox hover
- ☒ Checkbox checked
- ☒ Checkbox checked v2

Radio

- ☐ Radio button
- ☐ Radio button hover
- ☒ Radio button checked
- ☒ Radio button checked v2

Switch

- Switch button off
- Switch button on

Cards

<u>Amèlie</u> concluiu a atividade 124: Período Simples e Composto...	>
<u>Amèlie</u> concluiu a atividade 124: Período Simples e Composto...	>
<u>Amèlie</u> concluiu a atividade 124: Período Simples e Composto...	>
<u>Amèlie</u> concluiu a atividade 124: Período Simples e Composto...	>
<u>Amèlie</u> concluiu a atividade 124: Período Simples e Composto...	>
<u>Amèlie</u> concluiu a atividade 124: Período Simples e Composto...	>
MOSTRAR MAIS	

<u>Amèlie</u> concluiu a atividade: Lavar a Louça da Tarde	>
<u>Amèlie</u> concluiu a atividade: Limpar o Quarto	>
<u>Amèlie</u> concluiu a atividade: Limpar o Quarto	>
<u>Amèlie</u> concluiu a atividade: Limpar o Quarto	>
<u>Amèlie</u> concluiu a atividade: Limpar o Quarto	>
<u>Amèlie</u> concluiu a atividade: Limpar o Quarto	>
MOSTRAR MAIS	

<u>Amélie Poulain</u> concluiu a atividade 124: Período Simples e Composto...	>
<u>Tyler Durden</u> concluiu a atividade 124: Período Simples e Composto...	>
MOSTRAR MAIS	

 - R\$ 21,38
 Atualizado 12:20

Compra: Estabelecimento UBER TRIP...

Atualizado 12:20

Amèlie concluiu a atividade 124:
Período Simples e Composto...

☐

Atualizado 12:20
Confirmado!

Amèlie concluiu a atividade 124:
Período Simples e Composto...

☒


Amèlie Poulain
100 pontos

xx

Amèlie Poulain
100 pontos

VOCÊ ESTA A SALVO!
LEIA OS TERMOS DE CONDIÇÕES

@Coineducação

ALTERAÇÕES SALVAS!



 **Minhas Listas**

CoIn.  

 **CoIn.** 

 **CoIn.** 

TAREFAS TAREFAS EXTRATO

Olá, professora! Não recebi a atividade de hoje

01/01/2021 ÀS 20:30

Olá, Nicolas! Segue em anexo o arquivo da atividade

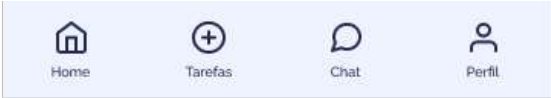
01/01/2021 ÀS 20:30



PDF - PERÍODO SIM...

Sep 2nd at 2:05PM

01/01/2021 ÀS 20:30





5ª SÉRIE PÚBLICA

5ª série F
EMEF Emílio Souza Junior

37 alunos listados

Cód: AW34F

Lista de Turmas

