



# EDUCATADOR: INCLUSÃO SOCIAL VIA EDUCAÇÃO GAMIFICADA



# CONTEXTO

Após o fechamento do lixão em Brasília, 2.000 catadores que trabalhavam lá passaram a trabalhar em galpões de triagem. Apesar dessas melhores condições de trabalho, tiveram redução de renda e, ao invés de ganhar dinheiro com a venda diária de resíduos, passaram a receber mensalmente em forma de salário, criando dificuldades para administrar suas finanças. Além disso, eles agora precisam gerenciar suas cooperativas sem ter nenhum histórico de empreendedorismo.

- Nos próximos 2 anos, mais de 3.000 lixões serão fechados e mais de 200.000 catadores estarão na mesma situação citada acima (novo marco do saneamento)

# CONTEXTO

Durante 1 ano e meio após o fechamento do lixão, os catadores receberam ajuda financeira para cobrir a redução de renda que tiveram. Para ter direito a esse dinheiro, eles precisavam frequentar as aulas que a SLU ministrava sobre diversos temas, como empreendedorismo e saúde pessoal, sendo algo essencial para que progredissem no recebimento do auxílio. Porém, por ser presencial, fazia com que perdessem um dia de trabalho por mês e limitava o alcance e a frequência dos treinamentos.

# SOLUÇÃO

Criar um aplicativo baseado em jogo Android para treinamento à distância de catadores, seus filhos e netos, para fazê-los progredir enquanto recebem ajuda e prêmios.



# SOLUÇÃO

Como eles têm acesso à internet (embora limitado), a ideia é fazer um aplicativo que os conduza por jornadas de aprendizagem, oferecendo prêmios pelo seu progresso (via financiamento privado ou público), e que lhes permita aprender a distância. As jornadas devem ser baseadas na gamificação.

A gamificação incorporada é um aspecto essencial das jornadas de aprendizagem dos catadores e de seus filhos, porque não apenas promoverá o engajamento de aprendizagem dos usuários, mas também permitirá a medição adequada de seu progresso de forma organizada. Por exemplo, se fornecermos conteúdo e vincularmos o progresso do usuário através dele a um conjunto de interações nas quais eles devem aplicar o conhecimento adquirido, isso não só aumenta sua motivação, mas também permite o monitoramento individual.

# DIFERENCIAL

Fornece apoio a um grupo invisível para muitos de uma forma lúdica e com maior engajamento

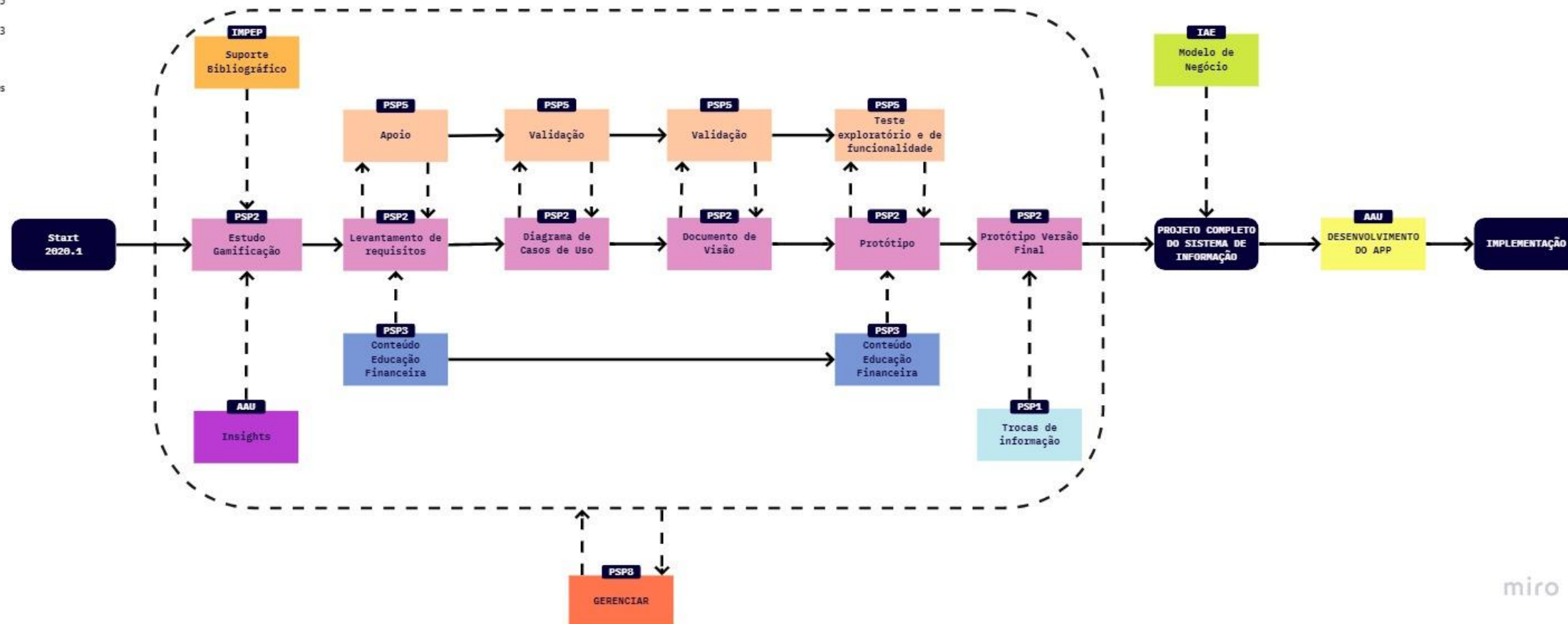
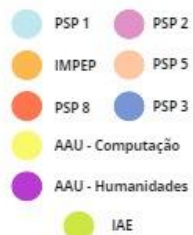


# MÓDULO EDUCAÇÃO FINANCEIRA

COMO FORNECER EDUCAÇÃO  
FINANCEIRA PARA ESSAS PESSOAS?



# MÓDULO EDUCAÇÃO FINANCEIRA





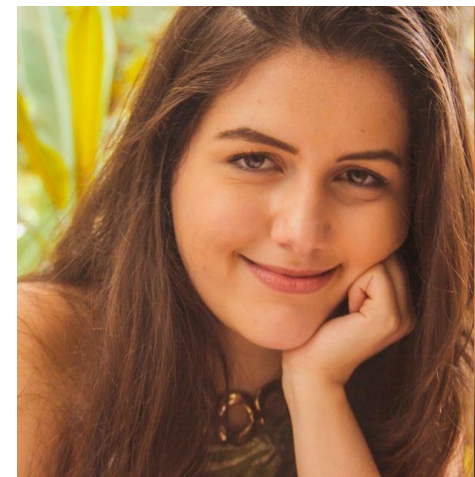
# EQUIPE



Isabel Alves



Mateus Halbe



Julia Brito