

APLICAÇÃO GAMIFICADA PARA ORGANIZAÇÃO FINANCEIRA

COSTA, Geovanne D. S.¹; COSTA, Willian O. da.¹; MENDES, Natan N.¹; NUNES, Luann T.¹
Orientadora Prof.^a PASSOS, Ingrid B. A.²

¹Alunos do Curso Técnico Desenvolvimento de Sistemas ministrado pelo SENAI Feira de Santana - Bahia, matriculados na turma 82717.

E-mail do líder: willian.o.costa@ba.estudante.senai.br

²Docente do Curso Técnico Desenvolvimento de Sistemas – SENAI Feira de Santana - Bahia. ingrid.passos@fieb.org.br

INTRODUÇÃO

Uma reportagem da CNN Brasil de 2023 mostra que o Brasil bateu recorde de inadimplentes em 2022, um dos fatores que contribuíram para o endividamento, de acordo com alguns especialistas, foi a alta da inflação, que corroeu o poder de compra, o incentivo crescente ao uso do cartão de crédito, principalmente pela alta oferta de novos serviços e produtos bancários e de fintechs.

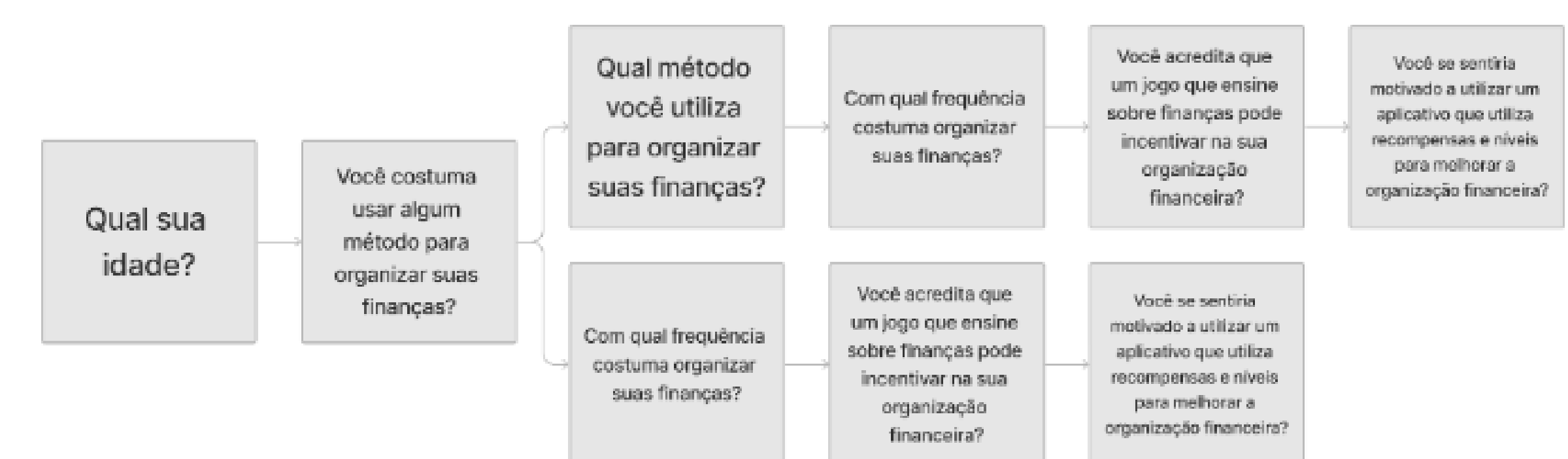
Com isso nascem os questionamentos: como a gamificação pode tornar a vida financeira dos jovens mais simples e divertida? E, é possível ensinar educação financeira através de jogos? Tendo em vista essas informações, foi proposta uma solução que ajude na organização das suas finanças, trazendo um estudo sobre a gamificação da educação e métodos para organização financeira.

OBJETIVO

Validar a implementação de uma aplicação gamificada que ajude na organização financeira, com a utilização de um sistema de recompensas e níveis visando motivar o usuário a cumprir suas metas e assim realizar a gestão de seus gastos e economias.

METODOLOGIA

Foi utilizado a metodologia da pesquisa quantitativa, realizada através de um formulário online aplicado nas regiões do Brasil, tendo como foco a Bahia, o que facilitou o compartilhamento e obtenção de resultados. O público alvo foram pessoas economicamente ativas, que se preocupam com organização de gastos e têm acesso à tecnologia.



Fonte: elaborado pelos autores (2023)

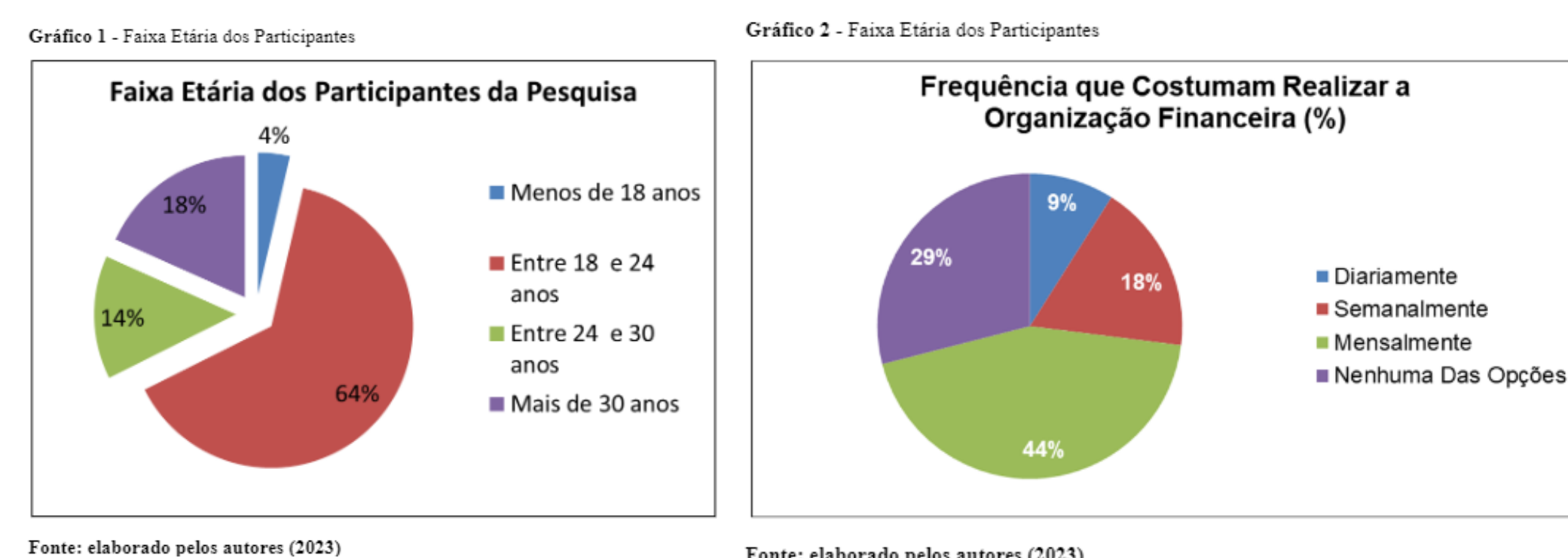
PROBLEMA DE PESQUISA

A pesquisa foi realizada visando entender o perfil dos usuários em potencial do aplicativo gamificado de gerenciamento financeiro tendo como atributos relevantes a sua idade, a utilização de algum método de organização financeira e a existência da possibilidade de adesão a esta aplicação e a seus métodos de recompensa.

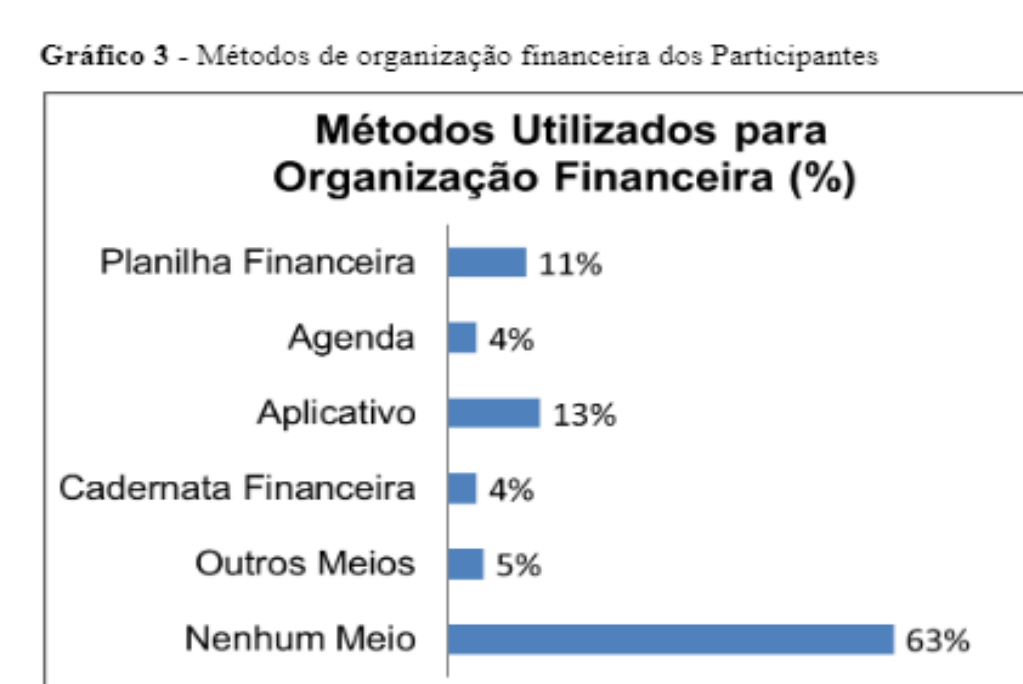
RESULTADOS

Com base nos resultados da pesquisa quantitativa aplicada, observou-se que a maioria dos participantes encontra-se na faixa etária de 18 a 24 anos, com 64% dos respondentes. O segundo grupo mais representativo é composto por pessoas com mais de 30 anos, que correspondem a 18% dos entrevistados. Já os grupos de participantes com menos de 18 anos e entre 24 e 30 anos correspondem a 4% e 14% dos entrevistados, respectivamente.

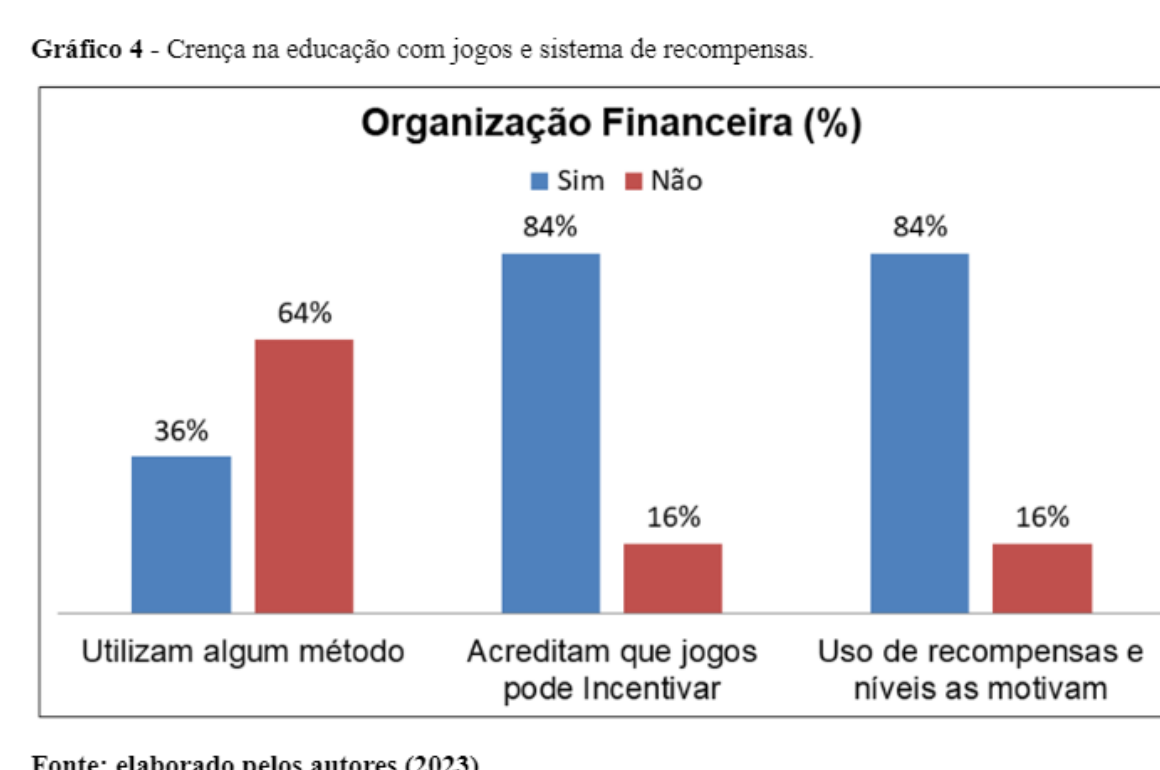
Esses dados são importantes para entender o perfil dos usuários potenciais do aplicativo gamificado de gerenciamento financeiro. Além disso, podem indicar possíveis estratégias de marketing e de divulgação do app, como ações específicas em redes sociais e em eventos voltados para jovens adultos. A faixa etária mais presente na pesquisa, de 18 a 24 anos, também pode indicar uma maior facilidade de engajamento e adesão a uma proposta de gamificação, já que muitas pessoas nessa faixa etária já estão familiarizadas com jogos e aplicativos com esse formato.



Foi questionado aos entrevistados com que frequência eles costumam organizar as suas dívidas e orçamentos. Conforme o gráfico 2, a amostra mais representativa foi das pessoas que fazem organização de forma mensal, que representa 44% das respostas, já 29% não tem período específico para sistematizar suas finanças, os que fazem de forma diária e semanalmente, correspondem respectivamente a 9% e 18%. Esses dados podem ajudar a estruturar o sistema de recompensas que será implementado na aplicação.



Foi perguntado aos participantes se costumam utilizar algum método para organizar suas finanças. De acordo com as respostas presentes no gráfico 3, 63,6% dos entrevistados afirmaram que não utilizam nenhum método específico para organizar suas finanças pessoais. Já 36,4% dos participantes disseram que costumam utilizar algum método, o que pode incluir desde aplicativos de gerenciamento financeiro até planilhas e cadernos de anotações. Essa informação é relevante para avaliar a demanda para o aplicativo, o que indica uma possível necessidade de incentivar a organização financeira por meio de estratégias de gamificação, como recompensas e níveis. Além disso, a porcentagem de pessoas que não utilizam nenhum método sugere uma oportunidade de mercado para um aplicativo que se destaque por sua facilidade de uso e praticidade.



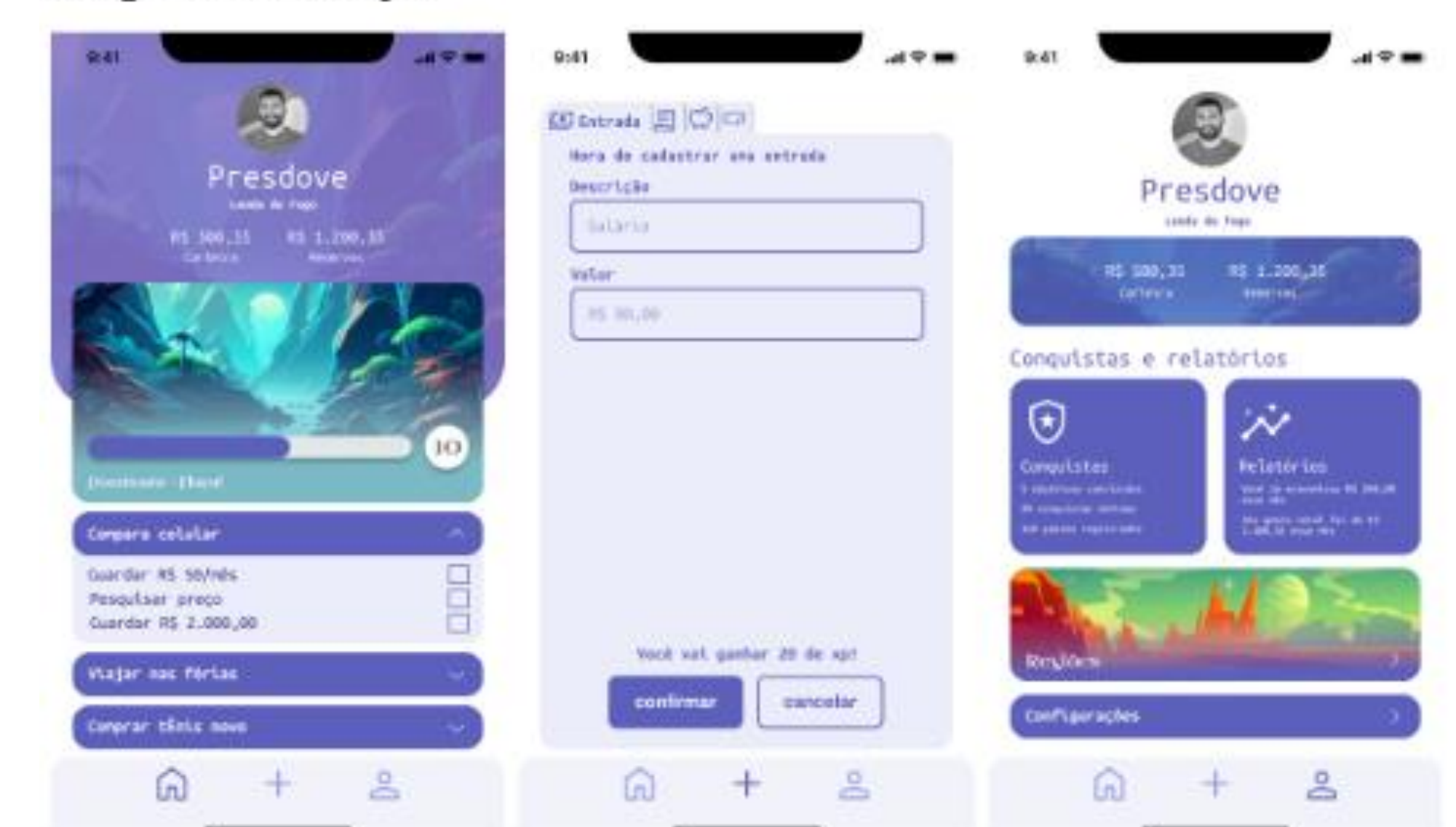
O Gráfico 4, apresenta a resposta do questionários relacionados à crença de que um jogo que ensina sobre finanças pode incentivar a organização financeira e se se sentiriam motivados a utilizar um aplicativo que disponibiliza recompensas e níveis para melhorar a organização financeira, respectivamente 84% dos participantes responderam que sim, enquanto apenas 16% disseram que não acreditam nessa possibilidade.

Os resultados indicam que a maioria dos participantes da pesquisa possui uma percepção positiva em relação ao potencial de jogos e aplicativos gamificados para incentivar a organização financeira, e que um aplicativo com essa abordagem pode ser bem recebido pelo público.

Com base nas respostas do questionário realizado, é possível afirmar que a gamificação pode ter um impacto positivo na vida econômica dos jovens, tornando-a mais simples e divertida. Isso é evidenciado pelas respostas que indicam que a grande maioria dos entrevistados acredita que um jogo que ensina sobre finanças pode incentivar na sua organização financeira e que se sentiriam motivados a utilizar um aplicativo que utiliza recompensas e níveis para melhorar a sua relação com o dinheiro.

Isso é especialmente relevante considerando que muitas pessoas, principalmente jovens que por não terem acesso a educação financeira, têm dificuldades em lidar com questões financeiras, o que pode resultar em problemas como dívidas e inadimplência. Nesse sentido, a gamificação pode ser uma alternativa interessante para tornar a educação financeira mais acessível e atraente para esse público.

Imagem 2 - Protótipo



Fonte: elaborado pelos autores (2023)

REFERÊNCIAS

- DANIEL ROCHA (Brasil). Estadão. **Por que metade dos brasileiros não consegue se planejar para o futuro**. Disponível em: <https://einvestidor.estadao.com.br/educacao-financeira/brasileiros-planejamento-financeiro-pesquisa/#:~:text=A%20pesquisa%20ouviu%203.450%20pessoas,financeiro%20para%20os%20pr%C3%B3ximos%20anos>. Acesso em: 14 mar. 2023.
- THAIS CARRANÇA (São Paulo). BBC News. **Brasil bate recorde de endividados: 'Com nome sujo, a gente não é nada'**. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/c257e50r9rlo>. Acesso em: 14 mar. 2023.
- GITMAN, Lawrence J. **Princípios de administração financeira** - essencial 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.
- Kapp, K. M. (2012) The Gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer. Hoboken, NJ.
- LUCION, Carlos Eduardo Rosa. **Planejamento financeiro**. Revista Eletrônica de Contabilidade, Curso de Ciências Contábeis UFSM, v. 1, n. 3, p. 1-20, mar-mai/2005. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/contabilidade/article/view/142/3955>. Acesso em: 29 mar. 2023
- ROSS, Stephen A., WERTERFIELD, Randolph W., JORDAM, Bradford D. **Princípios de administração financeira**; tradução Antonio Zoratto Sanvicente. – São Paulo: Atlas, 1998.