

**Universidade Paulista - UNIP**

**Mateus Hervatin Silva**

**SOFTWARE PARA AUXILIO NO ENSINO DE EDUCAÇÃO  
FINANCEIRA PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES**

**Limeira  
2021**

**Universidade Paulista - UNIP**

**Mateus Hervatin Silva**

**SOFTWARE PARA AUXILIO NO ENSINO DE EDUCAÇÃO  
FINANCEIRA PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à banca examinadora da Faculdade UNIP, como requisito parcial à obtenção do Bacharelado em Ciências da Computação sob a orientação do professor Me. Danilo Rodrigues Pereira.

**Limeira  
2021**

**Mateus Hervatin Silva**

## **SOFTWARE PARA AUXILIO NO ENSINO DE EDUCAÇÃO FINANCEIRA PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES**

Trabalho de conclusão de curso  
apresentado à banca examinadora da  
Faculdade UNIP, como requisito parcial à  
obtenção do Bacharelado em Ciências da  
Computação sob a orientação do professor Me.  
Danilo Rodrigues Pereira.

Aprovada em XX de XXXXX de 201X.

### **BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Nome completo

---

Prof. Me. Nome completo

---

Prof. Esp. Nome completo

### **DEDICATÓRIA**

Dedico este trabalho a minha família.

*“O insucesso é apenas uma oportunidade  
para recomeçar com mais inteligência”.*

(Henry Ford)

## **RESUMO**

Texto em parágrafo único, no máximo 500 palavras...

Palavra-Chave: até cinco palavras, separadas por ponto-e-vírgula.

## ABSTRACT

Text...

Key Words: ...

## **LISTA DE FIGURAS**

Figura 01 – Interação de Valores na Distribuição Normal no GeoGebra.....13

## **LISTA DE QUADROS**

Quadro 01 – Tipos de Distribuição Estatística.....	13
--	----



## **LISTA DE ABREVIATURAS**

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	12
1.1 Objetivo.....	12
1.2 Justificativa.....	12
1.3 Metodologia.....	13
2. ELABORAÇÃO DE METODOLOGIA.....	13
2.1 Agrupamento de dados.....	13
2.2 Análise dos dados agrupados.....	13
2.3 Elaboração da metodologia que será aplicada.....	14
3. PROTÓTIPOS DE TELA.....	14
3.1 Alinhamento da metodologia desenvolvida com os designs utilizados	14
3.2 Elaboração dos protótipos.....	14
4. SOFTWARE.....	14
4.1 Ferramentas de programação utilizadas.....	14
4.1.1 Linguagem de programação.....	14
4.1.2 Banco de dados.....	14
4.2 Análise e desenvolvimento de requisitos.....	14
4.3 Elaboração do Back-End.....	14
4.4 Elaboração do Front-End.....	14
4.4.1 Criação das interfaces através dos protótipos desenvolvidos.....	14
4.4.2 Implementação das funcionalidades.....	14
CONCLUSÃO.....	15
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	16

## **1. INTRODUÇÃO**

Os estudos acerca de...

### **1.1 Objetivo**

O objetivo deste trabalho é a elaboração de uma aplicação que facilite e incentive a educação financeira de crianças e adolescentes, de forma que o aprendizado torne-se descontraído com informações que podem estar presentes no seu dia a dia. Com a intenção de expandir o conhecimento padrão adquirido hoje pelo público infanto-juvenil brasileiro e ensiná-los a como administrar melhor o dinheiro.

Utilizando um software desktop com análise e aplicação de mecanismos intuitivos e de utilização fluída e simplificada, essa aplicação visa atingir um dos pontos fracos da educação no Brasil, que é a educação financeira, gerando mais acessibilidade e entendimento através de didáticas mais atrativas e cativantes.

Este projeto visa também trazer a luz o problema recorrente e não tratado que é a falta da educação financeira na estrutura básica de ensino do Brasil, e a partir daí trazer uma possível solução com formas possíveis de ensino financeiro para o público infanto-juvenil, e também uma explicação concisa do método e das ferramentas adotadas para a elaboração. Ajudando assim, a aumentar a adesão da educação financeira no país.

### **1.2 Justificativa**

Devido ao alto grau de falha no ensino de educação financeira no país, e com a quantidade de informações espalhadas e desorganizadas sobre os assuntos relacionados na internet, que são principalmente voltados ao público adulto, torna-se muito difícil a pesquisa de um conteúdo completo e sem viés desse

tipo de informação e, além disso, o conteúdo encontrado se torna muito complexo para o ensino do público infanto-juvenil.

O desenvolvimento de um software de interface simples e de fácil uso vai facilitar o auxílio na educação financeira para crianças e adolescentes, e através dele, será possível criar indivíduos informados e acostumados com a forma de pensamento econômica correta, impactando de forma positiva o baixo índice de pessoas que possuem esse tipo de conhecimento.

### **1.3 Metodologia**

A primeira etapa consiste em agrupar os dados que serão a fonte de ensino, analisar e elaborar a metodologia que será seguida de forma que a mesma auxilie na elaboração do conhecimento com fluidez, gerando assim, uma rápida absorção.

Em uma segunda etapa após toda a análise e desenvolvimento do conteúdo a ser utilizado, serão desenvolvidos protótipos de tela que irão ser utilizados nos designs de tela do projeto, os mesmos serão desenhados para gerar a maior interação e envolvimento possível, fazendo com que o público infanto-juvenil, aprenda de forma descontraída.

Em uma terceira etapa será elaborado todo o conceito e análise técnica dos requisitos e funções abordadas pelo sistema, de forma que, será iniciado a elaboração do protótipo da aplicação através da linguagem de programação Java, em conjunto com o framework Spring Boot, e do banco de dados PostgreSQL.

Ao final de todas as etapas descritas aqui, teremos um software capaz de auxiliar na educação financeira de crianças e adolescente de forma cativante e intuitiva.

## **2. ELABORAÇÃO DE METODOLOGIA**

### **2.1 Agrupamento de dados**

## **2.2 Análise dos dados agrupados**

## **2.3 Elaboração da metodologia que será aplicada**

# **3. PROTÓTIPOS DE TELA**

## **3.1 Alinhamento da metodologia desenvolvida com os designs utilizados**

## **3.2 Elaboração dos protótipos**

# **4. SOFTWARE**

## **4.1 Ferramentas de programação utilizadas**

### **4.1.1 Linguagem de programação**

### **4.1.2 Banco de dados**

## **4.2 Análise e desenvolvimento de requisitos**

## **4.3 Elaboração do Back-End**

## **4.4 Elaboração do Front-End**

### **4.4.1 Criação das interfaces através dos protótipos desenvolvidos**

### **4.4.2 Implementação das funcionalidades**

**CONCLUSÃO**

O trabalho permitiu...

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FINEGAN, Edward; LIGUORI, Robert. **OCA Java SE 8: guia de estudos para o Exame 1Z0-808**. São Paulo: Bookman Editora, 11 de junho de 2018.

KASSARDJIAN, Ana Carolina. EDUCAÇÃO FINANCEIRA INFANTIL: Como o incentivo a essa prática pode auxiliar na formação de adultos financeiramente mais conscientes. Disponível em: <<http://www.educacaofinanceira.com.br/tcc/tcc-anacarolina.pdf>>. Acesso em 7 mar. 2021.

NIGRO, Thiago; SOUZA, Mauricio. **Como cuidar do seu Dinheiro**. São Paulo: HarperCollins Brasil, 15 de novembro de 2020.

SOUZA, P. A importância da educação financeira infantil. Disponível em:<<http://www.educacaofinanceira.com.br/tcc/importancia-da-educacao-financeira-infantil.pdf>>. Acesso em 8 mar. 2021.