



# AEP 4S — Cofrinho Verde

## 1. Problematização:

- Atualmente, as maiores empresas do mundo se sustentam sobre a exploração de um **novo tipo de recurso estratégico: a atenção.**
- Com a atenção cada vez mais fragmentada, **jovens preferem conteúdos curtos** e tornam-se alvos fáceis de estratégias de enriquecimento rápido, como as casas de apostas.

## 2. Ideação:

- Quanto às características da aplicação, propomos uma **experiência gamificada** dividida em fases, cujas **recompensas premiarão o conhecimento** e o esforço, nunca a sorte.
- De mesmo modo, o **ensino priorizará conceitos de finanças sustentáveis**, como orçamento e poupança.

## 3. Proposta de valor:

- Espera-se que a **alfabetização financeira** seja **disseminada entre jovens** da comunidade de Maringá por meio de um **aplicativo mobile gamificado**, capaz de **dialogar com os desafios da atenção fragmentada** característica da geração atual e com a realidade local.

## **4. Próximos passos:**

- **Realização de uma pesquisa com os alunos** do ensino médio do Colégio Objetivo de Maringá a fim de **entendermos as suas opiniões sobre a educação financeira**.
- Isso antes do início do ano letivo de 2026, estima-se que no mês de novembro desse ano.
- Além disso, um **questionário avaliativo** será aplicado no início do ano letivo de 2026, estima-se que no mês de fevereiro do ano que vem, com o intuito de **mapearmos o conhecimento dos alunos sobre esse assunto**.

## **5. Resultados esperados:**

- Espera-se um **aumento de 20% de alunos entusiasmados** com a importância da educação financeira até julho de 2026.
- Também, busca-se um **aumento de 35% no desempenho geral** dos alunos da instituição entre fevereiro e julho de 2026.