Trabalho acadêmico desenvolvido na disciplina de Startup – Curso de Gestão de TI, 2025.

EDUCAÇÃO FINANCEIRA E GAMIFICAÇÃO: MANEIRA DE MUDAR O COMPORTAMENTO FINANCEIRO DOS JOVENS DA NOVA GERAÇÃO

[1]

Campos A. – Bloes F. – Sbrissa G. – Honorato H. – Araujo M. – Toscas N.

***Resumo* — O crescimento de endividados na população brasileira demonstra um vazio no conhecimento de hábitos financeiros saudáveis. A educação financeira desde o início da vida adulta é fundamental para a boa administração do próprio dinheiro e assegurar qualidade de vida. Este artigo estuda como a educação financeira e a gamificação unidas podem ter bons resultados, baseado em revisão bibliográfica e em uma pesquisa anônima aplicada com jovens universitários. Os dados mostram baixa proximidade com plataformas de controle financeiro e falta de hábito no registro de gastos, porém entusiasmo em mecanismos interativos e personalizados. A partir dessa investigação, debate-se o potencial da gamificação como metodologia de engajamento e aprendizado financeiro entre jovens da Geração Z.**

Palavras-Chave: educação financeira; controle financeiro; Geração Z; gamificação; qualidade de vida.

I. INTRODUÇÃO

O endividamento é um problema estrutural no Brasil e afeta a maioria das famílias ao redor do país. Conforme o Mapa da Inadimplência da Serasa (SERASA, 2025), o maior país da América do Sul marcou em 2025 o maior índice de inadimplência dos últimos dois anos. Esse contexto está diretamente ligado à escassez de gerenciamento e de educação financeira entre os cidadãos, principalmente entre os jovens adultos (MARQUES; TAVARES, 2023).

A educação financeira é primordial para uma solução racional e o equilíbrio entre gastos e bem-estar. Ferreira (2017) destaca que ela é definitiva para a qualidade de vida, pois promove independência e seguridade monetária. Bem como, Garcia (2020) evidencia que a administração de despesas e o controle do orçamento são costumes que instigam o desempenho do consumidor e a intervenção social do endividamento.

Entretanto, o ensino habitual de finanças pessoais não fomenta a curiosidade da Geração Z, formada por seres digitais , impacientes e ansiosos. Nessa circunstância, a gamificação — aplicação de componentes de jogos em ambientes não lúdicos — chega como técnica promitente de engajamento. Aplicativos como o Duolingo exibem o êxito do aprendizado gamificado, superando 500 milhões de usuários ao redor do mundo e altíssimas taxas de permanência (DUOLINGO, 2024). Essa metodologia é capaz de ser adotada também à educação financeira, estimulando condutas saudáveis de forma suave e constante.

II. PROBLEMAS DE PESQUISA

De que modo a gamificação pode cooperar para a evolução de hábitos financeiros saudáveis entre jovens da Geração Z, contribuindo na queda do endividamento futuro e no desenvolvimento da qualidade de vida?

III. METODOLOGIA

O estudo em questão une uma pesquisa bibliográfica e coleta de dados empíricos. Foram examinados artigos científicos sobre educação financeira, hábitos econômicos e gamificação (FERREIRA, 2017; GARCIA, 2020; DUOLINGO, 2024; ALMEIDA; OLIVEIRA, 2019; SOUSA, 2023), além de ofícios nacionais sobre inadimplência (SERASA, 2025).

A pesquisa anônima de campo teve especificidade quantitativa e exploratória, através de questionário dedicado a 27 jovens com idades entre 18 e 22 anos, sendo 92,6% universitários. Os questionamentos retrataram renda, controle de gastos, uso de plataformas digitais e concepção sobre metas financeiras.

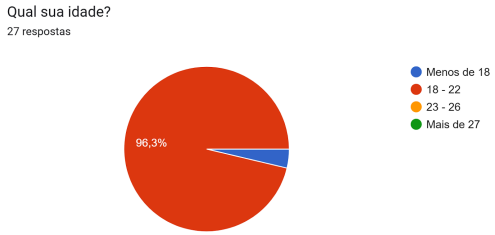
A finalidade foi assimilar as rotinas financeiras dessa geração e constatar constituintes que poderiam expandir o envolvimento em plataformas de ensino e controle financeiro — como a WYU (WalletYoUni), ainda em desenvolvimento, que combina, além do controle, conteúdo educativo, metas e gamificação.

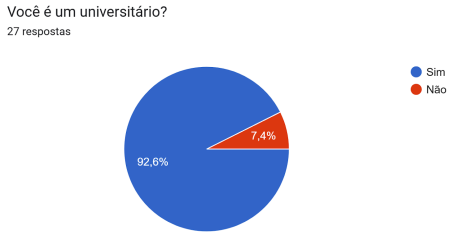
IV. RESULTADOS

Os dados manifestam um padrão de hábito financeiro ainda em progresso.

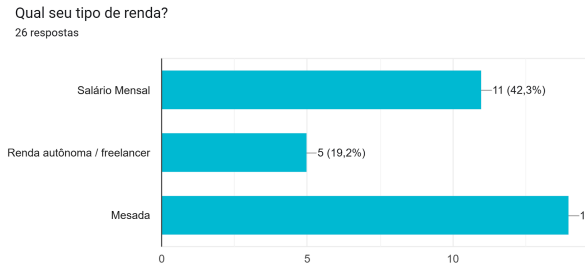
- **Faixa etária:** 96,3% dos participantes têm entre 18 e 22 anos, e 92,6% são universitários.

[1]

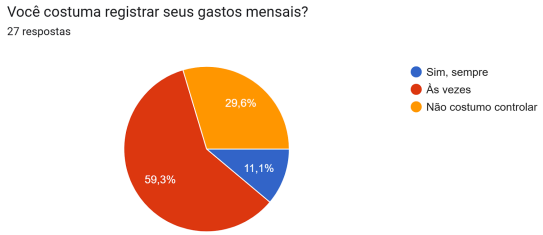




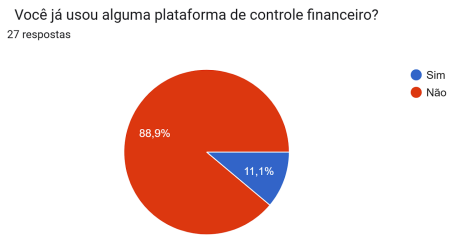
- **Tipo de renda:** 53,8% recebem mesada, 42,3% possuem salário fixo e 19,2% atuam como freelancers.



- **Controle de gastos:** apenas 11,1% registram gastos corriqueiramente, 59,3% o fazem ocasionalmente e 29,6% não controlam suas despesas.

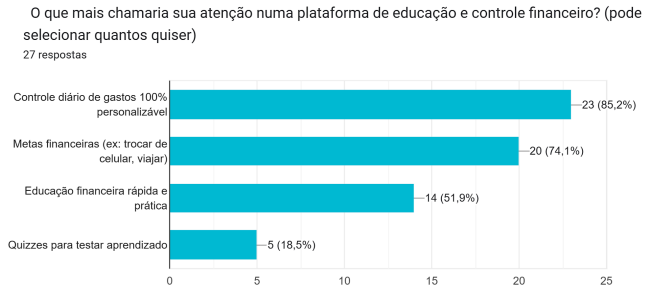


- **Uso de plataformas:** somente 11,1% já utilizaram alguma plataforma de controle financeiro.



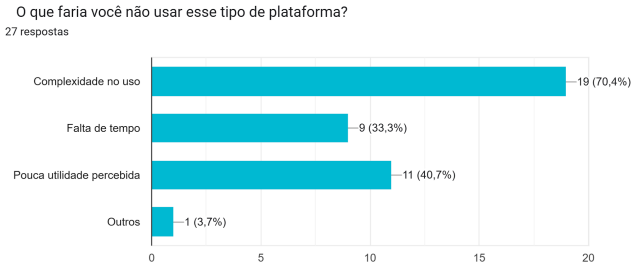
Quanto aos incentivos para uso de plataformas financeiras, evidenciaram-se:

- Controle de gastos personalizável (85,2%),
- Criação de metas financeiras (74,1%),
- Educação rápida e prática (51,9%),
- Quizzes de aprendizado (18,5%).



Por outro lado, os impedimentos mais votados foram:

- Complexidade no uso (70,4%),
- Pouca utilidade percebida (40,7%),
- Falta de tempo (33,3%).



Esses dados constatam que a Geração Z estima interface simplificada, personalização e interatividade, componentes cruciais da gamificação. Ademais, 88,9% creem que metas financeiras auxiliam na economia do dinheiro, fortificando a relevância de objetivos explícitos e recompensas no método de aprendizado — concepções íntegras à economia comportamental (ALMEIDA; OLIVEIRA, 2019).

V. DISCUSSÃO

Os resultados empíricos dialogam com as evidências teóricas sobre comportamento financeiro. De acordo com Almeida e Oliveira (2019), aspectos psicológicos como impulsividade e racionalidade limitada manipulam decisões econômicas, especialmente em jovens. A gamificação, ao incluir metas, gratificações e feedbacks positivos, age de modo direto sobre esses gatilhos cognitivos, estimulando a permanência e o aprendizado dinâmico.

A integração da educação financeira na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) fortalece sua pertinência social e educativa (SOUSA, 2023). Sousa (2023) ressalta que a formação financeira é uma capacitação para a vida, imprescindível ao papel da cidadania e à cautela do endividamento.

Diante do exposto, a fusão entre educação financeira e gamificação simboliza uma revolução metodológica apta a tornar o ensino mais alcançável, entusiasmante e duradouro. A plataforma WYU – WalletYoUni, ainda em desenvolvimento, alude essa proposta ao englobar controle de gastos, metas e quizzes de aprendizado — recursos diretamente comparados às preferências indicadas na pesquisa.

VI. CONCLUSÕES

A análise demonstra que a educação financeira deve ser aprimorada desde cedo e com metodologias que conversem com o caráter digital da nova geração. A gamificação, ao modernizar o aprendizado em prática interativa e beneficiadora, possui potencial para delinear rotina financeira positiva e favorecer a diminuição do endividamento no futuro.

Os resultados atingidos expõem que os jovens admitem a importância do controle de gastos e das metas, mas carecem de ferramentas práticas e intuitivas. Portanto, iniciativas gamificadas como a WalletYoUni podem ocupar essa lacuna, aproximando a consciência financeira do cotidiano dos usuários e fortalecendo sua autonomia econômica.

VII. ESTUDOS FUTUROS

Como sucessão, sugere-se ampliar a apresentação da pesquisa e suceder análises comparativas entre métodos gamificados e comuns de ensino financeiro. Além disso, seria relevante apurar os impactos de plataformas digitais no comportamento real de consumo entre jovens brasileiros e planejar outras maneiras de atraí-los ainda mais, como benefícios em marcas desse público-alvo, que também enxergam a relevância da educação financeira para os jovens universitários..

REFERENCIAS

[1] ALMEIDA, P.; OLIVEIRA, R. Comportamento econômico e racionalidade limitada. Revista Brasileira de Economia Comportamental, 2019.

[2] DUOLINGO. Relatório de Impacto e Engajamento Global, 2024.

[3] FERREIRA, M. R. Como a educação financeira pode impactar na qualidade de vida e no futuro dos alunos. Revista Educação Pública, CECIERJ, 2017

[4] GARCIA, L. C. Educação Financeira e comportamento do consumidor. Trabalho de Conclusão de Curso – Universidade de São Paulo, 2020.

[5] MARQUES, T.; TAVARES, L. Comportamento digital e engajamento da Geração Z. Desidades – UFRJ, 2023.

[6] SERASA. Mapa da inadimplência e renegociação de dívidas no Brasil, 2025.

[7] SOUSA, R. A. Educação financeira à luz da BNCC. Revista Brasileira de Educação, 2023.

[8] SOUZA, J. R. Utilização da gamificação no ensino da educação financeira no Brasil. Universidade Federal da Grande Dourados, 2022.