

Por Alexandre Sammolgini

Os programas de educação financeira e previdenciária realizados pelas entidades fechadas estão ganhando maior dinamismo e espírito lúdico. Vários desses programas estão utilizando jogos virtuais para atrair a atenção dos participantes. É o caso da Fundação Copel, que está lançando um aplicativo que permite o acesso a um interessante “game” que tem o objetivo de transmitir conteúdos educativos, além de incentivar a maior interação dos participantes com os planos de benefícios.

A entidade lançou o jogo na forma de tabuleiro humano no ano passado, no 37º Congresso Brasileiro da Previdência Complementar Fechada. “Fizemos um tabuleiro em que os bonecos eram as próprias pessoas. Logo em seguida, surgiu a ideia de fazer um App para permitir o acesso virtual a um maior número de participantes, inclusive de outras entidades”, diz Raul de Vargas, Gerente de TI da Fundação Copel e Coordenador da Comissão Técnica Regional Sul de TI da Abrapp.

A fundação contratou uma empresa terceirizada para desenvolver o aplicativo, que está em fase final de validação. A novidade deve ser apresentada no **4º Encontro de Tecnologia da Informação da Previdência Complementar Fechada**, que será realizado nos próximos dias 16 e 17 de agosto no Rio de Janeiro. “É um trabalho conjunto entre as áreas de TI e de negócios da fundação para promover a maior participação em nosso programa de educação”, explica Vargas.

O “game” tem três pilares: financeiro, previdenciário e regulamento do plano. Além dos conteúdos de educação e do plano, o jogo procura envolver o participante com situações da vida real. “Começa com a escolha de uma profissão e de um emprego, em seguida, passa a receber um salário e depois tem que escolher entre situações de consumo, empréstimos e poupança”, comenta Rodolfo Moreira dos Santos, Assistente Previdenciário da Fundação Copel e um dos responsáveis pelo projeto.

O vencedor é aquele que acumula a maior reserva previdenciária. Em um futuro breve, o aplicativo deve permitir a participação virtual simultânea de diversos jogadores que estarão ranqueados de acordo à pontuação, explica Santos.

Porta de entrada – A FAPES é outra entidade que vem oferecendo jogos como parte do programa de educação. “Acreditamos que o uso de games é uma forma simpática de trazer para o dia a dia assuntos considerados áridos ou de difícil entendimento. O jogo pode ser uma porta de entrada para o usuário se aprofundar em temas mais espinhoso”, diz Gisele de Oliveira, Gerente de Comunicação da FAPES.

A fundação utiliza jogos temáticos desde 2014, quando lançou um hotsite dedicado ao tema. Atualmente oferece seis games virtuais que são acessados pelo portal da entidade. “São recursos lúdicos que podem alcançar diversas faixas etárias, principalmente jovens, e transmitem conhecimentos que ajudam na tomada de decisões adequadas para garantir segurança financeira”, comenta Gisele.

O sócio-diretor da Engrenagem Virtual, Leonardo Rocha reforça a ideia que o uso de jogos é um fator de atração de maior participação nos programas educativos. “O atrativo é o entretenimento, é uma forma de inserir assuntos mais densos de forma lúdica”, diz.

A empresa tem um produto de educação voltado para entidades fechadas denominado Futuro Positivo. Três entidades já demandaram a elaboração de games virtuais. Atualmente, a empresa trabalha ainda na elaboração de um aplicativo para a entidade Viva Previdência, que contará com suporte para instalação de games.

Um dos exemplos, da OABPrev de Goiás, foi o jogo do Dia dos Namorados de 2017. “O game era jogado pelo casal, para ver quem conseguia coletar o maior número de moedas. Em seguida, o jogador podia acessar temas do livro Inteligência Financeira para Casais”, comenta Rocha. O livro é de autoria do consultor Gustavo Cerbasi.

Fonte: [Diário dos Fundos de Pensão](#), em 07.08.2017.