

**O USO DA TECNOLOGIA EM FUNÇÃO DA EDUCAÇÃO
FINANCEIRA INFANTIL**

***THE USE OF TECHNOLOGY FOR CHILDREN'S FINANCIAL
EDUCATION***

***EL USO DE LA TECNOLOGÍA PARA LA EDUCACIÓN
FINANCIERA INFANTIL***

Lennon Martins da Silva¹

Flávio Augusto Florentin Pires Pereira²

Juliana Alegre Candido³

Maria Eduarda Quideroli Santa Ana⁴

Matheus Kreulich Jara⁵

Prof. Me. Ana Claudia De Oliveira Pedro Andréo⁶

Prof. Me. Edilene Aparecida Veneruchi de Campos⁷

Prof. Esp. João Carlos Domingos⁸

¹ Lennon Martins da Silva é acadêmico do curso de graduação em Análise e Desenvolvimento de Sistemas na Faculdade Insted. ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0008-4615-0545>. E-mail: lennonmcarlos@gmail.com.

² Flávio Augusto Florentin Pires Pereira é acadêmico do curso de graduação em Análise e Desenvolvimento de Sistemas na Faculdade Insted. ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0007-8754-8587>. E-mail: flavioaugusto1508@gmail.com.

³ Juliana Alegre Cândido é acadêmica do curso de graduação em Análise e Desenvolvimento de Sistemas na Faculdade Insted. ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0000-6897-4491>. E-mail: ja.faturamento@msn.com.

⁴ Maria Eduarda Quideroli Santa Ana é acadêmica do curso de graduação em Análise e Desenvolvimento de Sistemas na Faculdade Insted. ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0001-1437-7859>. E-mail: mariaquideroli95@gmail.com.

⁵ Matheus Kreulich Jara é acadêmico do curso de graduação em Análise e Desenvolvimento de Sistemas na Faculdade Insted. ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0004-0754-5078>. E-mail: mattkrja@hotmail.com.

⁶ Ana Claudia De Oliveira Pedro Andréo é professora da Faculdade Insted. ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0000-6593-4259>. E-mail: anaclaudia.andreo@insted.edu.br.

⁷ Edilene Aparecida Veneruchi de Campos é professora da Faculdade Insted. ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-4427-608X>. E-mail: edilene.veneruchi@insted.edu.br.

⁸ João Carlos Domingos é professor da Faculdade Insted. ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0009-7364-8127>. E-mail: joao.domingos@insted.edu.br.

RESUMO: Com o crescente acesso que o público infantil e infanto-juvenil a produtos e serviços na atualidade, não somente em meios físicos, mas principalmente por meio dos estímulos de consumo através das mídias digitais, a conscientização e educação financeira são assuntos que fazem cada vez mais parte do dia-a-dia das crianças, sendo assunto de muita relevância para a sua formação como indivíduo. Com isso, após alguns estudos e pesquisas realizadas, o presente artigo tem como objetivo discutir o desenvolvimento de um aplicativo mobile que visa orientar as crianças a melhor gerenciarem suas finanças, com a participação efetiva de seus pais ou responsáveis. O trabalho versa sobre os principais atributos que são necessários para o desenvolvimento do aplicativo que se pretende construir ao longo do curso, e também aborda as principais tecnologias que foram utilizadas nesse primeiro momento para a construção do protótipo ao longo dos semestres letivos, assim como o início da construção do projeto. Por fim, o artigo busca apresentar uma sequência de informações quanto à criação de uma aplicação seguindo metodologias ativas, paradigma de Programação Orientada à Objetos e utilização de testes, durante o desenvolvimento do código, tudo para o melhor desenvolvimento do projeto e aprendizado dos discentes.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologias, aplicativos, educação, finanças, infantil

ABSTRACT: With the growing access that children and young people have to products and services today, not only in physical media, but mainly through consumption stimuli through digital media, financial awareness and education are matters that are increasingly part of the children's day-to-day life, being a matter of great relevance for their development as individuals. With that, after some studies and research carried out, this article aims to discuss the development of a mobile application that aims to guide children to better manage their finances, with the effective participation of their parents or guardians. The work deals with the main attributes that are necessary for the development of the application that is intended to be built throughout the course, and also addresses the main technologies that were used in that first moment for the construction of the prototype throughout the semesters, as well as the start of project construction. Finally, the article seeks to present a sequence of information regarding the creation of an application following active methodologies, the Object Oriented Programming paradigm and the use of tests, during the development of the code, all for the better development of the project and learning of the students.

KEYWORDS: Technologies, applications, education, finance, children

RESUMEN: Con el creciente acceso que tienen niños y jóvenes a productos y servicios, no sólo en medios físicos, sino principalmente a través de estímulos de consumo en medios digitales, la educación financiera son cuestiones que cada vez más forman parte del día a día de los niños, siendo un tema de gran relevancia para su desarrollo como personas. Y con algunos estudios e investigaciones realizadas, este artículo tiene como objetivo discutir el desarrollo de una aplicación móvil que tiene como objetivo orientar a los niños a administrar mejor sus finanzas, con la participación efectiva de sus padres o tutores. El trabajo aborda los principales atributos que son necesarios para el desarrollo de la aplicación que se pretende construir a lo largo del curso, y también aborda las principales tecnologías que se utilizaron en ese primer momento para la construcción del prototipo a lo largo de los semestres, así como el inicio de la construcción del proyecto. Finalmente, el artículo busca presentar una secuencia de información respecto a la

creación de una aplicación siguiendo metodologías activas, el paradigma de Programación Orientada a Objetos y el uso de pruebas, todo para el mejor desarrollo del proyecto y aprendizaje de los estudiantes.

PALABRAS CLAVE: Tecnologías, aplicaciones, educación, finanzas, niños

INTRODUÇÃO

Este projeto visa incentivar crianças e pré-adolescentes a aprenderem sobre educação financeira, por meio de uma plataforma de gamificação das atividades do dia a dia. O objetivo é estimular, na prática, os conhecimentos sobre gestão financeira através de um aplicativo que permita pais e responsáveis atribuírem tarefas às crianças, para que estas possam acumular sua renda ao executar suas atividades.

Através de pesquisas realizadas, foi verificado que o estudo autônomo e independente sobre temas econômicos vem crescendo dentro da população, a fim de buscar a melhor maneira de gerir seu dinheiro, para que possam alcançar a tão sonhada independência financeira e estabilidade econômica, e dessa forma possuir e proporcionar uma melhor qualidade de vida. Além disso, no decorrer dos estudos, notamos um aumento na preocupação com a orientação de crianças, principalmente em sua fase de construção de caráter, que dispõe a estimular o interesse sobre o tema econômico. Nós, do projeto *Funcash*, tomamos este tema como o pilar principal de nossa aplicação através da implementação da gamificação de tarefas, que propõe a estimulação à recompensa por meio de execução de atividades do cotidiano. A gestão da recompensa é posta em prática na própria plataforma, sendo essa de acesso tanto da criança quanto responsável.

Em um primeiro momento, a equipe que está atuando no projeto verificou a viabilidade, retenção e aderência do público-alvo. Ao ser realizada uma pesquisa contendo questionamentos voltados ao tema economia, educação e viabilidade de uso da plataforma com pais e responsáveis, foi notado que 80% dos participantes aprovaram a ideia de uma solução que visa apresentar, de uma

forma intuitiva e lúdica, a orientação sobre gestão financeira através de estímulo de recompensa. Através do retorno obtido com a pesquisa, concluiu-se a viabilidade do desenvolvimento das etapas de construção do projeto.

DESENVOLVIMENTO

O projeto *FunCash* se trata de uma aplicação, atualmente para dispositivos móveis, direcionada ao gerenciamento de tarefas e financeiro, sob os critérios da necessidade de um usuário responsável (pais ou entidades legal), para a empregabilidade de uma tarefa (seja ela do cotidiano ou escolar) a um usuário para quem se destinará a tarefa, sendo ela criança ou pré-adolescente. Ou seja, uma tarefa será aplicada pelo responsável através do seu usuário, diretamente pelo sistema, e a mesma será direcionada ao indivíduo que a executará, o qual também terá seu próprio usuário. Ao criar uma atividade, os dados como o valor que essa tarefa irá arrematar após a sua conclusão e o prazo de validade para a sua execução, serão incluídos. A criança, por meio da sua conta, terá a possibilidade de verificar as atividades que lhe foram atribuídas, assim como seu respectivo valor e prazo. Após sua finalização, ela poderá marcar a tarefa como concluída ou também solicitar ao responsável o adiantamento do prazo. A possibilidade de consultas das tarefas realizadas ou a serem feitas serão acessíveis, tanto pela criança, quanto pela entidade legal, assim como a verificação do montante acumulado (saldo) por cada criança e também os saques que foram realizados por cada uma. Os saques representarão o recolhimento de uma determinada quantia, sempre pelo responsável, a pedido da criança, para o consumo desta. É importante salientar que o aplicativo será munido de uma moeda própria, a qual o responsável terá total liberdade de relativizar com a política monetária nacional ou aplicar uma cotação que o mesmo julgue ideal. O aplicativo tem como objetivo final possibilitar o aprendizado de assuntos como gestão financeira, economia e o ganho por meio de realizações de atividades cotidianas em uma plataforma que permita a interação entre crianças e responsáveis, para que elas descubram a importância em se ter responsabilidade financeira.

A premissa de um projeto com foco no desenvolvimento da responsabilidade financeira infantil surgiu principalmente a partir do avanço aos estímulos gerados à aquisições de bens, sendo a preocupação principal o público infanto-juvenil. Conforme (REIS, 2021), a educação financeira infantil se mantém na posição de não somente mostrar à criança sobre como economizar dinheiro, mas também ensinar o real valor do dinheiro e como o indivíduo pode ser compensado pelo seu esforço. O ensino sobre gestão financeira também transmite a importância da necessidade de poupar e ter disciplina para alcançar a conquista de seus objetivos. Além do mais, permite com que a criança compreenda a necessidade de fazer escolhas para se ter o que quer, e dessa forma, agregando valor pessoal não somente no futuro, com o amadurecimento da criança, mas também no presente, ensinando de forma correta a responsável utilização dos seus recursos.

Ainda se pautando sobre a necessidade da educação financeira infantil, o presente projeto procura se direcionar a um público infantil específico, pois leva também em consideração o desenvolvimento mental e emocional das crianças que podem e tendem a ser despertas para o uso da aplicação. De acordo com MELCHIOR, 2014, a infância, fase que se compreende entre o nascimento até os 11 anos de idade, é composta por três períodos biopsicossociais diferentes. Para elas é na terceira infância (ou período operatório concreto que permeia uma faixa etária entre os seis e os 11 anos) que a criança passa a ter maior capacidade de cognição, com mais preparo para compreender e absorver informações mais complexas. As autoras ainda defendem que: "A criança em idade escolar apresenta uma capacidade de raciocinar sobre o mundo de uma forma mais lógica e adulta, embora adquira a habilidade de realizar essas operações apenas no concreto, ou seja, vendo, pegando, experimentando", idade escolar essa que compreende o mesmo período da fase do operatório concreto.

Considera-se que, nessa fase, a criança já possui um conhecimento preliminar acerca de temas como dinheiro, finanças, compra e venda, obtidos tanto no âmbito familiar quanto por meio de recursos como livros, desenhos,

jogos e séries, os quais abordam questões financeiras e, especialmente, hábitos de consumo. E, também, fundamentando-nos nos argumentos apresentados no artigo previamente mencionado, acreditamos que essa etapa representa um momento propício para a criança assimilar conceitos relacionados a finanças e economia. Isso se deve à base matemática e social já estabelecida, que é fundamental para a construção de uma sólida educação financeira, tendo como falta neste contexto, uma abordagem mais prática para consolidar tais conhecimentos.

Tendo em vista a necessidade de melhorar a inclusão dos ensinamentos sobre gestão financeira na vida das crianças, principalmente abarcando uma faixa etária que permita aprendizado efetivo e desenvolvimento, não só teórico, mas também prático, o projeto se propõe, como citado anteriormente, à busca em sanar parcialmente essa carência educativa financeira ainda existente. E se faz a escolha de uma aplicação mobile para isso por verificar ser de mais fácil acesso, principalmente aos usuários infantis, o que irá possibilitar o melhor aprendizado e também maior praticidade.

Uma vez tendo o projeto já definido e com o escopo delimitado, partiu-se para o desenho e documentação da proposta de solução e, também, para a busca de modelos que permitissem o melhor desenvolvimento futuro do software. E, para isso, procurou-se seguir o modelo INVEST, acrônimo desenvolvido por Bill Wake (STEFANELLO, 2018), sendo cada letra uma das características importantes para a construção de uma boa história de usuário (Independente, Negociável, Valiosa, Estimável, *Small* (pequena) e Testável). O intuito em usar esse modelo é permitir história de usuários coesas e objetivas, que respeitem as necessidades dos usuários. Entende-se por história de usuário nada mais que uma explicação informal sobre uma funcionalidade ou recurso a ser desenvolvido para o aplicativo, considerando como ponto de visão o consumidor final ou cliente. Seguem abaixo algumas histórias do ponto de vista do responsável que irá se beneficiar do sistema:

"Eu, como usuário responsável, quero, ao acessar a plataforma pela primeira vez, fazer meu cadastro, para que tenha acesso ao sistema. "

"Eu, como responsável, quero ao acessar o sistema, poder criar o login para uma criança, inserindo um e-mail válido, nome de usuário e senha, para que o usuário pelo qual serei responsável possa receber as tarefas que lhe atribuiu."

"Eu, como responsável, ao acessar o sistema, quero ter permissão para atribuir tarefas e desafios para uma criança para que ela tenha acesso a relação de tarefas a fazer. "

A avaliação e coleta de requisitos (funcionais e não funcionais) fundamentais para construção do software também foram uma das atividades realizadas ao longo do desenvolvimento do projeto. Nesta etapa buscou-se elencar quais as necessidades que o projeto deveria atender para que estivesse em plena funcionalidade ao ser lançado nas plataformas. Esses requisitos permeiam tanto o âmbito do usuário final, que estão ligados às funcionalidades que devem estar operando em consistência ao serem usadas pelo indivíduo ao navegar pelo aplicativo, mas também os requisitos básicos de funcionamento do sistema. Os primeiros são chamados de requisitos funcionais, pois se referem às funcionalidades do sistema e o que será necessário para atender a regra de negócio do software. Paralelamente também foi feito o estudo dos aspectos técnicos, que garantiriam a qualidade e o pleno funcionamento do software, prevenido de falhas, levando em consideração o desempenho, a segurança do sistema e a qualidade do software. Estes últimos se referem aos requisitos não-funcionais do sistema, pois estão atrelados às restrições que projeto deve atender para manter o seu bom funcionamento.

Seguem alguns requisitos listados no desenvolvimento do projeto:

- **Requisito Funcional RF03-** Permitir que o usuário responsável possa fazer a inclusão de crianças, com os seguintes atributos: nome da criança, data de nascimento, apelido da criança

(opcional), gênero, e-mail, senha e foto, tendo todos os campos obrigatórios devidamente validados;

- **Requisito não funcional RNF01** - As informações devem persistir no banco de dados imediatamente após a conclusão dos cadastros; o tempo limite deve ser de 15s. Após esse tempo, o sistema informa ao usuário que não foi possível estabelecer a conexão com o banco de dados.

Uma vez definidos os requisitos necessários para o desenvolvimento do projeto e os devidos critérios de aceite a serem seguidos para a sua construção, iniciou-se a fase da prototipação do aplicativo. De acordo com TEIXEIRA, 2018, "O protótipo nada mais é do que um modelo funcional construído com base nos requisitos licitados simulando o sistema/app a ser desenvolvido. Ele é a forma mais rápida e econômica de se definir e até mesmo validar um produto, com ele é possível dirimir muitas dúvidas.". Com os requisitos funcionais e não-funcionais elaborados, partiu-se para a construção do protótipo das principais funções, minimamente necessárias para o funcionamento e lançamento do aplicativo, levando em consideração os requisitos registrados na documentação do projeto, de forma que permitissem aos desenvolvedores de software o conhecimento de como deveriam construir o produto final. Com o problema delimitado e após as fases de verificação de viabilidade, estudo de público, análise de requisitos e prototipação, iniciou-se então o desenvolvimento das primeiras funcionalidades do aplicativo, levando em consideração as ações fundamentais para seu uso básico. Esse modelo de negócio permitiu seguir o pensamento do Produto Mínimo Viável (MVP), com o objetivo de construir uma versão mais simples possível do produto e dessa forma entregar a proposta de valor do conceito inicial. Dessa forma, com essa amostra, já será possível testar a viabilidade da ideia do projeto e, também, analisar o quanto de recurso investido será preciso para o lançamento da solução em nível mais básico.

Quanto à construção do software, a equipe de desenvolvimento se

preocupou em selecionar tecnologias que permitissem as aplicações de questões de segurança, melhor desempenho do sistema, aplicabilidade do Paradigma de Orientação à Objetos e, também, melhor aprendizado, considerando o nível de experiência dos discentes. Para tal, até o presente momento do artigo, está sendo utilizada a linguagem de desenvolvimento de software Java, para construção da camada de serviço (*Back-End*) do projeto, já que esta atendeu os requisitos considerados anteriormente. Além do mais, os desenvolvedores também optaram por utilizar o *Framework Spring*, facilitando o processo de desenvolvimento do software, permitindo assim manter o foco na construção do projeto em si, ao invés dos processos de configuração e padronização. O exemplo disso é a simplicidade ao se utilizar recursos para trabalhar com banco de dados, pois como afirma BASS, 2022: “Através dele as tecnologias de acesso a dados e os processos de bancos relacionais e não-relacionais são integrados de uma maneira mais direta, minimizando o tempo perdido com configurações, ao mesmo tempo que mantém as características de armazenamento.”.

Já a respeito do banco de dados, foi escolhido o *software Microsoft SQL Server* por considerá-lo mais seguro dentro os outros, além de verificar que nas empresas da cidade na qual este artigo foi desenvolvido, era o software que mais utilizado e mais procurado. Ao se estudar sobre o os benefícios em usar o *SQL Server* como banco, verificou-se que este atenderia aos requisitos mínimos de segurança e também permitiria mais suporte para possíveis recuperações de disponibilidade de dados.

Inicialmente, para apresentação da interface disponível ao usuário, o projeto não se preocupou em selecionar uma linguagem nativa, optando, em vez disso, por utilizar as tecnologias fundamentais de HTML, CSS e *JavaScript*. Entretanto, à medida que o desenvolvimento progredia, tornou-se perceptível a vantagem de incorporar o *Framework Vue.js*. A escolha desse framework pelo time de desenvolvimento foi influenciada principalmente pela notável facilidade que ele oferece na criação de componentes que compõem as diversas funcionalidades apresentadas nas telas. Além disso, o *framework* possibilitou a

transição para um modelo de Projeto de Página Única (*Single Page Application - SPA*), onde todas as funcionalidades são centralizadas em uma única página. Isso elimina a necessidade de recarregar a página por completo ou redirecionar os usuários a cada interação, resultando em uma experiência mais fluida e dinâmica.

Atualmente, o projeto continua em desenvolvimento, focando especialmente em aprimorar a segurança do sistema. Essa abordagem ganhou importância crítica, dado que o aplicativo lida com informações do público infantil, não apenas dos pais ou responsáveis. No contexto das possíveis soluções consideradas pela equipe de desenvolvimento, a opção pelo *framework Spring Security* - uma derivação do *Spring* mencionado anteriormente – se destacou. Esse recurso não apenas viabiliza a configuração de serviços de autenticação e autorização para a aplicação, mas também engloba diversas outras funcionalidades que reforçam a segurança do sistema, incluindo a proteção contra variados tipos de ataques e vulnerabilidades em aplicações web. Uma das competências do *Spring Security* é a capacidade de aplicar técnicas de criptografia às senhas, prevenindo assim seu armazenamento em texto simples nos bancos de dados.

Por fim, considerando o objetivo final do projeto, que é fornecer um aplicativo na versão *mobile*, e que as tecnologias usadas estão mais voltadas para o desenvolvimento de uma aplicação *web*, verificou-se a necessidade de um estudo em paralelo pelo time de desenvolvimento da tecnologia *Flutter*. Isso decorreu principalmente pela disponibilidade da plataforma em oferecer o recurso de *Webview*, que permite a exibição de conteúdos *web* em aplicativos móveis, logo toda a aplicação *web* é renderizada dentro de um dispositivo móvel. Dessa forma, o usuário tem a facilidade de baixar e instalar o aplicativo em seu dispositivo ao invés ter que fazer o acesso direto pelo aplicativo do navegador padrão.

CONCLUSÃO

Tendo em vista a criação de um *Web* Aplicativo para o público infantil e infanto-juvenil, analisamos que é fundamental a colocação da teoria em prática, e para isso focamos no auxílio da tecnologia para tal. E, após selecionarmos pontos a serem estudados referentes a finanças infantis, compreendemos que a criança pode sim saber a importância de ter que poupar e ter disciplina para alcançar a conquista de produtos e objetivos, além de ser possível permitir que ela compreendam a necessidade de ter que fazer escolhas para alcançar seus objetos, o que permite a construção não só de jovens mas também de adultos muito mais responsáveis economicamente.

Para desenvolver este *Web* Aplicativo, foi feito o trabalho em cima da história do usuário, que nada mais se resume a uma explicação geral e informal sobre um recurso de *software* com o objetivo de articular como uma única tarefa pode oferecer um determinado valor ao cliente. Com sua fundamentação teórica baseada em artigos científicos, foram verificados, correspondente a isso, os requisitos funcionais e não funcionais do sistema que serviram para o conhecimento de quais recursos foram viáveis e não viáveis para o *FunCash*. A partir desse momento, foi possível dar início ao projeto de prototipação de um modelo de interface que seja de fácil acesso ao usuário tanto para os pais e responsáveis quanto para as crianças.

Até o momento, a teoria tem oferecido todo suporte à prática do desenvolvimento, já que o aplicativo se apresenta do estágio de construção. E enxergamos, como próximo passo, após a implementação da segurança, o lançamento do menor produto viável permitindo a testagem da sua aceitação do público.

O projeto também possui metas futuras para expandir seu uso às escolas, para gerenciamento de tarefas e trabalhos, permitindo a melhor interação dos alunos com as atividades escolares, buscando seguir o mesmo propósito de recompensas.

Contudo, é possível concluir que cada vez mais é possível fazer o uso da tecnologia para auxiliar na criação de soluções que permitam o melhor desenvolvimento do ser humano, pois é para esse intuito que a ferramenta existe. Partindo da premissa do auxílio nas funções e aprendizados, vimos no aplicativo uma forma da inserção dessa ciência no público infantil e infanto-juvenil, e a possibilidade do andar junto da pedagogia e tecnologia. Mas, para isso, a temática possui como necessidade ser melhor discernida e aplicada quando discutida nos meios acadêmicos e profissionais.

REFERÊNCIAS

BASS, Murilo. *Spring*: Conheça esse framework Java. [S. l.], 23 ago. 2022. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/spring-conheca-esse-framework-java>. Acesso em: 4 ago. 2023.

MELCHIORI, Lígia Ebner; RODRIGUES, Olga Maria Piazzentin Rolim. Aspectos do desenvolvimento na idade escolar e na adolescência. *Aspectos do desenvolvimento na idade escolar e na adolescência*. [s. l.], 14 jul. 2014. Disponível em: https://acervodigital.unesp.br/bitstream/unesp/155338/3/unesp-nead_reei1_ee_d06_s01_texto01.pdf. Acesso em: 22 maio 2022.

REIS, Tiago. *Educação financeira infantil*: entenda o que é e qual a sua importância. [S.l.], 11 jul. 2021. Disponível em: <https://www.sun.com.br/artigos/educacao-financeirainfantil/>. Acesso em: 30 mar. 2022.

STEFANELLO, Samuel Adiers. *Conheça o INVEST e descubra como escrever boas histórias de usuários*. [S. l.], 24 set. 2018. Disponível em: <https://incuca.net/conheca-o-invest-e-descubra-como-escrever-boas-historias-de-usuarios/>. Acesso em: 1 ago. 2023.

TEIXEIRA, Danielle. *Como escrever requisitos de software de forma simples e garantir o mínimo de erros no sistema/app??*. [S. l.], 9 fev. 2018. Disponível em: <https://medium.com/lfdev-blog/como-escrever-requisitos-de-software-de-forma-simples-e-garantir-o-m%C3%ADnimo-de-erros-no-sistema-app-74df2ee241cc>. Acesso em: 4 ago. 2023.