

ESCOLHAS QUE CUSTAM

(CRIADO PELAS ACADÊMICAS BRUNA CAROLINA CORDAZZO CAITANO E TAINÁ ALFLEN MOCELLIN)

Conteúdo: Educação financeira.

Turma: Ensino Fundamental II

Materiais: Tabuleiros, marcadores para identificar itens escolhidos, cartas de Evento Financeiro e cartas de ajuda.

Desenvolvimento: Duas duplas competem para comprar seis itens no tabuleiro, incluindo três essenciais, um supérfluo e dois à escolha, alternando escolhas e impedindo que itens marcados por uma dupla sejam escolhidos pela outra; durante o jogo, sorteiam cartas de Evento Financeiro que afetam o orçamento com imprevistos ou rendas extras, podendo usar até duas cartas de ajuda (emprestimos, podendo ser com juros ou não) para equilibrar as finanças; ao final, as duplas podem devolver até dois itens opcionais para recuperar valores, e vence quem cumprir os itens obrigatórios e terminar com o maior saldo positivo, sendo eliminadas as duplas que não conseguem pagar ou completar suas compras.

JOGO 1: "Escolhas que Custam"

Temática: Educação Financeira

Público-alvo: Ensino Fundamental II.

O jogo tem como objetivo levar cada dupla de jogadores a realizar a compra de seis itens escolhidos no tabuleiro, enfrentando eventos financeiros e tomando decisões estratégicas, como adquirir empréstimos ou abrir mão de determinados produtos. Ao final, vence a dupla que conseguir adquirir todos os itens obrigatórios — sendo três essenciais e um supérfluo — e encerrar a partida com o maior saldo disponível em seu orçamento.

Para o desenvolvimento da atividade, são utilizados os seguintes materiais: um tabuleiro com produtos de supermercado (alimentos, higiene e supérfluos), e seus respectivos valores; marcadores para identificação dos itens escolhidos; um orçamento inicial igual para todas as duplas (sugerido: \$100,00); cartas de Evento Financeiro e cartas de Ajuda.

O jogo é composto por duas duplas. Cada dupla deve selecionar seis itens no total, sendo obrigatoriamente três essenciais, um supérfluo e dois de livre escolha. Um mesmo item não pode ser escolhido por mais de uma dupla, e as escolhas são feitas alternadamente, um item por vez, até completar os 6 itens cada. Durante o jogo, cada dupla sorteia cinco cartas de Evento Financeiro, uma por vez, seguindo as instruções apresentadas. As cartas de Renda Extra permitem acumular valores para uso posterior, sem obrigatoriedade de gasto imediato. Já as cartas de imprevistos exigem o pagamento imediato dos custos indicados.

As duplas podem, de forma estratégica, devolver até dois itens — entre os seis adquiridos — para recuperar o valor pago, desde que já tenham garantido os quatro itens obrigatórios. Caso precisem, as duplas podem recorrer a até duas cartas de Ajuda, representando empréstimos, lembrando que os juros deverão ser pagos no encerramento do jogo. Se uma dupla não tiver mais alternativas para quitar seus débitos ou concluir suas compras, o jogo é encerrado para ela.

Vence a dupla que, ao término da partida, tiver adquirido todos os itens obrigatórios e mantiver o maior saldo positivo em seu orçamento, demonstrando melhor capacidade de planejamento e tomada de decisões financeiras ao longo do jogo.

TABULEIRO:



R\$9,00



R\$20,00



R\$5,00



R\$6,00



R\$25,00



R\$7,00 KG



R\$22,00



R\$8,00



R\$30,00



R\$40,00



R\$8,00



R\$5,00



R\$15,00



R\$18,00



R\$8,00



R\$15,00



R\$4,00



R\$12,00



R\$21,00



R\$13,00



R\$70,00



R\$90,00



R\$3,00



R\$17,00



R\$22,00

CARTAS DE EVENTO:

Conta de energia muito alta! Pague \$25,00 imediatamente.
Precisa de novos materiais para a escola. Gaste \$15,00 com urgência.
Consulta médica e remédios Desconte \$30,00 do saldo.
O chuveiro queimou. Pague \$20,00 para o conserto.
Você recebeu o 13º salário. Ganhe \$50,00 extras no orçamento.
Você fez horas extras. Receba \$25,00 de renda extra.
Seu celular quebrou. Pague \$35,00.
Um familiar te presenteou. Adicione \$15,00 ao orçamento.
Você vendeu roupas usadas Receba \$10,00
Você ficou uma semana sem trabalhar. Perca \$40,00 do seu orçamento.

CARTAS DE AJUDA:

Empréstimo de \$50,00. Pague 20% de juros ao final do jogo
Um parente te ajudou. Receba \$20,00 (sem juros).
A loja está com promoção relâmpago. Escolha 1 item e pague 10% a menos no valor dele.
Você recebeu um benefício do trabalho. Use \$25,00 exclusivamente para comprar itens essenciais.
Um amigo confiou em você e emprestou \$30,00. Pague 10% de juros ao final do jogo.
Você organizou melhor seu orçamento Anule o efeito de 1 carta de evento financeiro negativa