

# ROTEIRO

Assessoria Financeira/Educação

## Versão 1

### Roteiro

-A primeira página do jogo será o site com as explicações das funcionalidades (website no ar).

- O Jogo:

Passo 1: Cadastro com nome completo do aluno e escola. (O professor deve monitorar)

Passo 2: A criança cria o desenho de um boneco para representá-lo, com o auxílio do professor: devem estar disponíveis 3 ou 4 modelos de cabeça por gênero de corpo semelhantes ao que tem no whatsapp para formar a imagem que a representará no jogo.(Avatar a definir)

Objetivo do game:O professor precisa deixar claro que há um Bolo (segunda tela) que irá crescer conforme o fermento “moeda poupada” for sendo acrescentado; assim, no final do Ano, cada aluno conferirá o quanto poupou e que aquele que usou melhor o seu “dinheiro” terá o maior bolo. O Bolo se chamará BOLODIM e, na tela final de cada etapa, no canto inferior, aparecerá o Bolo de todos os alunos, permitindo que ele possa comparar a sua posição em relação a seus colegas (Esta situação necessita da atuação de educador para ir formando as ideias de crescimento/conquista/ranking)

Cada início de fase será uma novidade, portanto as moedas cedidas no início de cada uma, irá depender da atividade a ser exercida, podendo ter ou não moedas (explicada no manual do professor suporte). E também ao final de cada etapa, poderá ter “moedas poupadas” ou não para o BOLODIM (será explicado também no Manual do Professor - Suporte).

### 1 Fase

O jogo inicia: cada aluno tem disponível 3 moedas para começar o seu percurso. Na primeira jogada do dia, o desafio é escolher entre as três opções de localização da casa no cenário, casa que o jogo dará a ele, analisando a melhor posição:

Opções de escolhas

- 1- No meio de um gramado (lado esquerdo)
- 2- No alto de uma montanha (no centro da tela)
- 3- Perto de um rio (lado direito)

Além disso deve conter a imagem de **3 Moedas ilustrativas** na parte de cima da tela e a imagem do Boneco ao lado.

Nessa fase do jogo inicial, além do campo a tela deve estar quadriculada para que a criança possa escolher aonde alocar a casa, ou seja, opção de arrastar a

casa até o quadradinho da imagem

Após escolher a opção desejada o jogo processará os seguintes resultados com áudio:

- 1- Se escolher a opção no meio de um gramado, o usuário ganha 3 moedas e mostrar a seguinte frase: “Parabéns você ganhou 3 moedas, por escolher um lugar seguro e poderá plantar arroz (Mostrar no jogo uma plantação de arroz após a escolha)
- 2- No alto da montanha, o jogador ganha 2 moedas e mostrar a seguinte frase : “Parabéns você ganhou 2 moedas por escolher um lugar seguro! Porém terá que construir um tubo até o rio para a água chegar, assim uma moeda será usada para construir.” – mostrar o tubo na imagem do jogo e as plantações de arroz também
- 3- Perto do rio, o usuário perde 3 moedas – mostrar a seguinte frase: “Sua casa entrou água porque o rio transbordou, você gastará 3 moedas para recuperá-la” Mostrar a imagem da casa alagada e o rio ao lado com muita água. (primeiro casa alagada mostrando os ‘danos’ e depois ela recuperada)

Obs: As moedas restantes de cada usuário serão recolhidas numa base de dados por aluno e terá uma tela secundária que o aluno poderá sempre consultar quantas moedas tem acumuladas. A partir das próximas telas não terá mais Tela quadriculada

Obs: O aluno pode clicar no ‘minibolo’ que estará na tela acima com uma seta indicando para consultar o bolo em formato maior com a sua ‘poupança’

### Segunda Fase

Agora, o desafio é: A mesma casa da semana passada hoje está localizada em uma cidade, onde a criança, que tem lixos que produziu “durante a semana”, deve escolher onde descartá-los.

Essa mesma casa agora estará ao lado de uma rua e todos os jogadores receberão 2 moedas bônus cedidas pelo jogo (logo que entrar frase: Você chegou a fase 2 e terá 2 moedas para incrementar o seu bolo, guarde ela com cuidado.)

Nesta fase terá materiais descartáveis ao lado desta casa como: uma garrafa plástica, uma latinha, um copo de vidro trincado, uma caixa de Papelão, um papel higiênico, um copo de plástico e um jornal usado.

Ao lado da casa terá imagem dos lixos recicláveis:



Figura1 meramente Ilustrativa



Figura2 meramente Ilustrativa

Obs: papel higiênico no cinza

O usuário deverá arrastar através do avatar cada material ao lixo certo e mostrar ao terminar o último material a frase : “Posso Finalizar?” após todos serem jogados, uma vez colocado no lixo incorreto não tem volta

Após clicar no botão o jogo irá contabilizar a cada material correto uma moeda de

bônus, assim a frase deverá conter :

“Parabéns! Acertou X materiais no local correto, assim ganhou X moedas para o seu BOLODIM! Além disso você (nome do boneco) ajudou a produzir uma sociedade mais sustentável e por isso foi retribuída pelo ganho que você produziu. Continue selecionando os objetos para a reciclagem do nosso mundo!”

*Obs: O X é proporcional ao número de acertos, isto é, se acertou 5 materiais ganha 5 moedas, se acertou 6 também ganhará 6, 7 também 7 moedas respectivamente.*

Caso não acerte nenhum : “Você arrastou os materiais para os cestos que não são adequados aguarde seu professor para orientação”



Figura1: Foto ilustrativa do Projeto Presente da Editora Moderna

Obs: Será adaptado ao jogo figura meramente para ilustrativa.

Professor deve explicar a importância da Reciclagem e Sustentabilidade, mostrando que ao colocar no cesto certo a criança além de produzir menos danos na natureza pelo lixo que a mesma produziu, mostra que as empresas responsáveis pelo recolhimento economizam “moedas” já que há menos serviços evitando gastos.

### Terceira Fase

Nessa etapa é utilizada a mesma casa e rua da tela anterior. Todos terão dessa vez 6

moedas disponíveis, e a criança deve pintar a casa e os portões com as cores que quiser. A proposta é trabalhar a pintura/conservação da casa, mas para isso, precisa decidir qual tipo de material comprar.

Escrever na tela do jogo: “Você precisa de 2 latas para pintar toda casa”

O jogo mostrará as imagens das latas e as moedas ao lado que valem respectivamente conforme a seguir:

- 1- Tinta Marca Bola custa 1 moeda (só dá para pintar só metade da casa pois só tem uma lata a venda da cor escolhida)  
Uma lata disponível para comprar  
Obs: Obrigatoriamente o aluno que escolher essa Marca que em valor inicial é mais barata. Assim o jogo avisa: “Sua casa ficou pintada pela metade, clique na tinta quadrado para completar”.
- 2- Tinta Marca Quadrado custa 2 moedas cada latinha (dá para pintar a casa inteira ao comprar as duas – cada lata consegue pintar metade da casa)  
Duas latas disponíveis para comprar
- 3- Tinta Marca Retângulo custa 6 moedas cada por ser uma tinta especial Ecosustentável (uma lata somente pinta toda a casa). Uma lata disponível para comprar e suficiente para pintá-la (lata com tamanho maior)

Após escolher a tinta que quer comprar, a criança escolhe a cor e clica em cima das paredes, da porta principal e da grade, pintando-as. A seguir, clica em “Finalizados”

Agora, há a explicação e discussão, intermediada pelo professor, com base nas sugestões do Manual. Resultado e explicações:

- 1- Caso escolha a marca Bola, perde 3 moedas (além das outras 3 que gastou para comprar) pois essa economia não foi válida já que precisou comprar de outra marca (a quadrado) para pintar inteira, e como os tons de cores são diferentes, o resultado não foi o que se esperava e necessita que se restaure a mesma. (mostra as tonalidades diferentes da casa) e o boneco indo pintar a casa, primeiro limpando a tinta bola e depois passando a metade da marca Quadrado que falta.)  
Áudio com texto: “Refaça a pintura da sua casa está com tons diferentes. Use 3 moedas para recuperar.”  
Obs.: “economia impensada” que custou “caro”. Senso crítico e análise devem ser abordados. Explica que 1 moeda foi para retirar a tinta bola e mais 2 moedas para por a quadrado.
- 2- Caso escolha a marca Quadrado, recupera as moedas gastas, mas não ganha nada, pois investiu na Casa, mas não pensou em preservar o ambiente.  
Áudio com texto: “Você pintou a sua casa, agora ela está pronta para entrar! Por ter completado a sua missão as 4 moedas voltam para você além das 2 moedas que sobrou!”

- 3- No caso da marca Retângulo, além de recuperar as 6 moedas, ganha mais duas moedas visto que a tinta é sustentável, mais duradoura, gera economia a longo prazo e preserva a natureza.  
Áudio com texto: “Parabéns você completou a missão escolhendo a tinta que dura por mais tempo e também sustentável. Assim recebe as 6 moedas que gastou de volta e mais 2 de bônus pela melhor opção.”

Recolher as moedas de casa usuário e acumular na tela secundária novamente (BoloDim) para as opções que ganharam no caso a '2' e a '3'.

#### Quarta fase

Labirinto: O jogador ganha 6 moedas extras para gastar em comida e diversão. Nesse dia, o bonequinho de cada aluno tem um caminho a seguir, exercitando a escolha da rota e senso de direção. Durante o trajeto, deve clicar na seta: para esquerda e, assim, entrar na casa de brinquedos ou para direita, com acesso ao Mercado.

Na casa de brinquedos, tem um carrinho e uma boneca, custando 2 moedas cada um; a criança só pode escolher um brinquedo.

No Mercado, tem frango e arroz custando 2 moedas cada; a criança só escolhe um alimento.

Após a compra feita, automaticamente a criança vai para o lugar que não escolheu. Ao entrar, os preços estão alterados: cada brinquedo vale agora 1 moeda (beneficiando a criança que soube esperar), porém os alimentos estão mais caros, isto é, 3 moedas cada (vivenciando o conceito de necessidade básica x lazer - forma pedagógica).

Em ambas as etapas a criança deverá escolher um produto e, depois, avaliar o seu saldo.

#### Quinta fase

A tela é o desenho de uma cidade aonde terão objetos que deverão ser colocados para cada local e o bonequinho da criança terá disponível 3 moedas e usará para comprar alguns objetos. O cenário do jogo terá:

[Obs:deixo a seu encargo Marcelo mas faça que pareça uma cidade com esses elementos](#)

- Um hospital
- Uma escola
- Um shopping
- Um parque
- Um zoológico
- Um estádio

Primeiro passo: O aluno através do seu Boneco irá comprar automaticamente um remédio, um livro e uma bicicleta (imagem disponíveis no jogo – passo 1 dessa etapa).Cada objeto custara uma moeda e a criança deverá colocar cada objeto em seu respectivo local por PRIORIDADE.

Obs: Cada objeto custará 1 moeda, portanto as 3 moedas cedidas nessa fase serão

gastas para adquirir os objetos descritos acima.

Quem colocar nas prioridades certas ganhará 4 moedas sendo a prioridade a seguinte sequência:

- 1-Remédio
- 2-Livro
- 3-Bicicleta

Após isso (passo 2 dessa fase) o aluno deverá arrastar os objetos acima nos locais corretos do cenário do jogo:

- 1- Remédio arrastado para hospital
- 2- Livro arrastado até a escola
- 3- Bicicleta no parque

E caso consiga por nos locais corretos os objetos o aluno ganhará 2 moedas para cada acerto(se acertar os dois serão 6 no total)

Obs: Como dito em um primeiro momento após a compra criança escolhe a prioridade o jogo coloca o número de 1 a 3 e pergunta "Posso finalizar" e após a prioridade pede para arrastar o objeto para os locais corretos.

E após terminar de arrastar o ultimo objeto o jogo perguntara novamente "Posso finalizar?"

Após dar 'OK' o jogo processa o resultado e aparecerá as seguintes mensagens para cada acerto das respectivas etapas:

- 1 "Parabéns você acertou as prioridades e ganhou 4 moedas!"
- 2 "Parabéns você acertou os objetos na sua correta posição!"

Moedas são passadas ao BoloDim.

### Dica Para o professor:

Cada item custa uma moeda e a criança deve colocar cada elemento em seu respectivo local por PRIORIDADE. Há, antecipadamente, a discussão com o grupo para então finalizar a atividade no computador. Para cada vez que acertar os locais onde encontrar os itens pretendidos, recebe uma moeda; além disso, se acertar a ordem das prioridades, ganha 4 moedas (A ordem das prioridades, já justificada pelo educador, é: 1 Remédio, 2 Explicação, 3 Bicicleta).

### Sexta fase

Primeira etapa: o boneco tem que escolher uma profissão: médico, dentista, bombeiro ou piloto de aviões. (deve estar dispostos apenas os nomes das profissões - será uma pergunta: Qual profissão você escolhe para o seu avatar?"

- Dentista
- Médico
- Piloto de aviões

-Bombeiro

Segunda parte:

cada um deve escolher os itens que estão relacionados a sua profissão escolhida:

-Médico:



Dentista:



Bombeiro:



Piloto:



Acertando os equipamentos de cada profissão, o jogador ganha 2 moedas.

Exemplo: caso o jogador escolha bombeiro mostrar todos os objetos de todas as profissões e ele deve escolher somente os 2 referentes à profissão escolhida, nesse exemplo os equipamentos do Bombeiro.



Observação: ELE NÃO PRECISARÁ CONECTAR AS OUTRAS PROFISSÕES AO OBJETO

Após arrastar os objetos para a sua profissão escolhida o jogo perguntará “Posso Finalizar?”. Ao aluno dar o ‘OK’ o jogo mostrará a seguinte mensagem:

1- Caso acerte os objetos:

“Parabéns você acertou os 2 equipamentos da sua Profissão e ganhou 4 moedas!”

2-Caso acerte somente 1 objeto:

“Você acertou um equipamento da sua profissão e ganhou 2 moedas!”

3-Caso não acerte nenhum:

“Os objetos selecionados são de outra profissão aguarde a explicação do professor para mostrar o correto.”

Após ler a mensagem acima terá um Botão de ‘Ok’ em que o aluno deve clicar e o jogo mostra a seguinte situação:

A tela do jogo mostra cada cenário: nesse momento, a criança vê o médico com um paciente na maca, o piloto na cabine do avião, o bombeiro apagando um fogo e um dentista mexendo em um dente do paciente no consultório. (Todos já vestidos com os equipamentos certos na imagem)

O boneco, então, passa por uma transformação de personagem com a roupa da sua profissão e diz : “Parabéns seu avatar agora tem uma profissão!”

#### Sétima fase

Nessa etapa, cada boneco tem que distribuir 5 moedas (ganhará no início da rodada), entre 3 cofres (imagem de cada cofre ilustrada no Jogo):

O valor do **Primeiro** cofre só poderá ser usado para conseguir realizar um desejo (escolhido) que será realizado daqui a 3 etapas o **Segundo** cofre daqui 6 etapas, e o valor do **Terceiro** só será usado na 27 fase (assim esse cofre ficará guardado na Tela do jogo, até ser usado nas etapas seguintes).

A primeira parte dessa etapa será escolher 1 desejo para cada cofre.

Para o Primeiro cofre, o Boneco deverá escolher entre os seguintes

desejos:

1-Bola de futebol

2-Urso de pelúcia

3 - Um jogo de quebra-cabeça

Após selecionar o jogo mostra a mensagem ao jogador: “Posso Continuar?”. Opção de ‘Sim’ ou ‘Retornar’. Após dar o ‘Sim’ o Boneco deverá escolher entre os seguintes desejos para o Cofre 2:

Obs: Imagem de cada um no jogo

- 1 - Casa de boneca
- 2- Jogo de Lego
- 3 - Um passeio no Cinema

Após selecionar o jogo mostra a mensagem ao jogador: "Posso Continuar?". Opção de 'Sim' ou 'Retornar'. Após dar o 'Sim' o Boneco deverá escolher entre os seguintes desejos para o Cofre 3:

- 1- Bicicleta
- 2- Patinete
- 3 – Videogame

Após selecionar o jogo mostra a mensagem ao jogador: "Posso Continuar?". Opção de 'Sim' ou 'Retornar'. Após a escolha dos desejos ele escolhe quantas moedas colocar em cada cofre ( sendo que pelo menos uma moeda deverá ser posta em cada objetivo e no máximo 3 ). Sendo que como dito cada cofre será aberto na respectiva aula mencionada.

Os três cofres aparecerão em um canto da tela até que cada objetivo seja conquistado, mas não pode ser mexido neste momento.

Ao lado do cofre o jogo mostra a figura do objeto que o usuário escolheu (bicicleta, patinete, etc) e a quantidade de moedas ao lado que o aluno alocou.

#### Oitava fase

- Seis moedas ficam disponíveis para cada criança e cada um deverá usá-las em benefício da comunidade.

As contribuições poderão ser para: um hospital comunitário, um programa de auxílio às crianças órfãs, a restauração de um parque com árvores ou auxílio para um lar de pessoas idosas.

O jogo tem o cenário com os quatro lugares e as crianças devem arrastar moeda por moeda até o local para o qual queiram doar.

Após arrastar: Então, o jogo solicita "Posso continuar?", a criança dá o OK e vê, na imagem, o resultado, mostrando a transformação que aconteceu na opção escolhida, isto é, a imagem do lugar melhorado, mais colorido. Aí, aparece na tela, a frase referente a cada opção e áudio:

1. PARABÉNS A SUA CONTRIBUIÇÃO AJUDOU A SALVAR AS CRIANÇAS E HOJE ELAS TÊM UM LAR COM COMIDA E BRINQUEDOS

2. PARABÉNS A SUA CONTRIBUIÇÃO AJUDOU A SALVAR PESSOAS DOENTES E HOJE ESTÃO BEM E FELIZES

3. PARABÉNS A SUA CONTRIBUIÇÃO AJUDOU A SALVAR ÁRVORES DO NOSSO PLANETA E O PARQUE ESTÁ MAIS FLORIDO E TODOS PODEM PASSEAR ALI

4. PARABÉNS A SUA CONTRIBUIÇÃO AJUDOU A SALVAR OS IDOSOS QUE PRECISAVAM DE UM LAR, E DE PESSOAS QUE OS AJUDASSEM. ELES AGRADECEM!

Obs: O Boneco aparece feliz ao lado desses locais interagindo

#### Nona Fase

Assim que abrir a tela, a criança recebe a mensagem:

“POR VOCÊ TER AJUDADO COM SUAS MOEDAS NA FASE ANTERIOR, O MUNDO MELHOROU. POR ISSO, VOCÊ GANHOU UMA MOEDA AZUL BRILHANTE QUE DEVERÁ GUARDAR ATÉ O FINAL DO JOGO.”

Embaixo, aparece a moeda azul brilhante. Então, a criança dá Ok e abre a tela seguinte.

Obs: A moeda azul ficará no canto superior da tela a direita a partir de agora em todas as fases do jogo, até o último dia para mostrar o valor dessa moeda!

Essa etapa será: Minhas Escolhas. (APARECE ESSE TÍTULO NA ENTRADA E O BONECO EMBAIXO)

Trabalhará temas transversais de Geografia e História aliados também Educação Financeira e consumo.

Cada criança recebe 7 moedas e todos devem passar em 3 lojas (**o caminho é igual para todos**) indo da Loja 1 até a 3 para realizar suas compras:

A criança poderá comprar até esgotar as moedas, escolhendo um produto por loja **SOMENTE**.

Ela só saberá o que pode comprar quando chegar à loja e isso é avisado antes dela começar o percurso.

Tabela:

Loja 1	Loja 2	Loja 3
Doceria da Lu	Supermercado do Zé	Padaria Marcos
Jujubas: 2 moedas Bolinhas de chocolate: 2 moedas - Sorvete de frutas: 3 moedas	Pãezinhos (cesta com 4): 3 moedas Leite: 2 moedas Sorvete de frutas: 2 moedas	Suco de laranja: 3 moedas Pãezinhos (cesta com 4): 1 moeda Leite: 3 moedas

Após comprar o produto que escolheu na loja 1, o jogo mostra a mensagem “Posso continuar?”. Dando “OK”, o boneco vai automaticamente para a Loja 2: após escolher o produto, aparece a pergunta “Posso continuar?” e, dando “OK”, o boneco vai automaticamente para a Loja 3.

Obs: Se, nesse momento, a criança só tiver 1 moeda, o jogo determina automaticamente que ela tem que comprar o pãozinho.

Dando “OK”, a tela mostra o boneco com a sua sacola de compras e a mensagem ao lado do Boneco: “Parabéns! Você completou as compras: você escolheu os alimentos de sua preferência. Pronto para a próxima etapa?”

As moedas que eventualmente sobrarem, são guardadas no BOLODIM.

Já que se soubesse esperar para comprar o sorvete de frutas, que é um alimento não essencial economizaria 2 moedas e teria o mesmo sorvete.

*A importância da paciência e de entender o que é prioridade, como ensinado nas aulas anteriores, podem ser ratificados nesta aula, além das consequências de uma tomada de decisão realizada no impulso e que isso pode gerar ‘perdas’.*

## Fase 10

Neste dia, o cofre 1 da sétima fase é aberto, conforme é explicado abaixo:

Na tela, aparece a loja *Brinquedos Show*. O jogo avisa que todos os brinquedos estão com o preço igual, 1 moeda: bola de futebol, urso de pelúcia e quebra-cabeças. (mesma dinâmica frase em cima e boneco embaixo).

Quando o objeto escolhido for entregue à criança, automaticamente uma moeda do seu cofre “sai e vai para a loja (simulando o pagamento do brinquedo escolhido). Depois que cada jogador receber a sua aquisição, quem tiver saldo de moedas poderá realocá-las em um dos outros dois cofres existentes, que agora aparecem no canto superior da tela.

Há três situações que podem acontecer e que são apontadas abaixo:

- 1- Caso a criança tenha colocado 1 moeda no cofre: aparece a mensagem “Parabéns! Agora você pode comprar o seu desejo X” (O jogo escreve o nome do desejo que a criança selecionou para o cofre e mostra o desejo X junto ao boneco dela e a figura de 1 moeda saindo do cofre e indo para a loja).
- 2- Caso a criança tenha colocado 2 moedas no cofre: aparece a mensagem “Parabéns! Agora você pode comprar o seu desejo Y” (O jogo escreve o nome do desejo que a criança selecionou para o cofre e mostra o desejo Y junto ao boneco dela e a figura de 1 moeda saindo do cofre e indo para a loja). Então, é perguntado: “Em qual cofre você quer colocar a moeda que sobrou?” A criança clica em cima do cofre escolhido que recebe as moedas.
- 3- Caso a criança tenha colocado 3 moedas no cofre: aparece a mensagem “Parabéns! Agora você pode comprar o seu desejo W” (O jogo escrevera o nome do desejo que a criança selecionou para o cofre e mostra o desejo W junto ao boneco dela e a figura de 1 moeda saindo do cofre e indo para a loja). Então, é perguntado: “Em qual cofre você quer colocar as moedas que sobraram?” A criança clica em cima do cofre escolhido, que recebe as moedas. (nesse caso só pode ser um cofre)

Professor mostra a importância de guardar no cofre (guardar).

## Décima primeira fase

Nessa fase, o jogador não recebe nenhuma moeda inicial e a tela mostra 3 cenários ao mesmo tempo.

Ouve-se, então, a instrução: “Escolha o cenário da sociedade ideal e circule-o” Há um pote com tinta ou lápis para a criança clicar, levar até a cena escolhida e contorná-la.

Cenário 1 - Cidade onde pessoas atravessam a rua na faixa de pedestre, o sinal está verde e tem um idoso parado (com expressão de “perdido”), pedindo ajuda.

Cenário 2 - Cidade onde pessoas atravessam a rua na faixa de pedestre, o sinal está verde e tem um idoso que está sendo ajudado na travessia além de um cadeirante que também está sendo acompanhado por uma pessoa.

Cenário 3 - Cidade onde pessoas atravessam a rua na faixa de pedestre, o sinal está verde e tem um idoso que está sendo ajudado na travessia além de um cadeirante que também está sendo acompanhado por uma pessoa, e há um carro parado em cima da faixa de pedestre e um casal atravessando atrás do veículo, fora da faixa.

Após circular, o jogo processa o resultado:

Cenário 1 – Aparece a mensagem: “Ninguém ajudou o idoso a atravessar a rua, por isso esse não é o melhor cenário”

Cenário 2 – Aparece a mensagem: “Parabéns! Você escolheu o melhor cenário! Você ganhará um presente que será revelado na última aula.”

Cenário 3 – Aparece a mensagem: “O carro está sobre um pedaço da faixa e o casal está atravessando fora da faixa, por isso não é o melhor cenário.”

Para criança que acertou na escolha, surge a figura de um presente pequeno que aparecerá no canto superior de todas as telas até o fim do jogo. (figura do presente em marrom e laço vermelho).

#### Décima Segunda fase

Nessa fase, há 2 etapas que todos devem percorrer. Inicialmente, cada criança receberá 3 moedas.

Primeira etapa: O jogo explica que o boneco está voltando da escola para casa e que está com fome através do Texto e áudio : “Ajude seu boneco a voltar da escola para casa.”

Aparece segunda mensagem: [nome do boneco] ele está com pouco de fome decida aonde ele irá se alimentar lembrando que seu objetivo também é chegar em casa.”

Ao passar em frente de uma lanchonete, vê a placa onde está escrito que um sanduíche custa 2 moedas e uma água custa 1 moeda. O jogo para e diz :”Falta 10 minutos para chegar em casa. Quer parar e comer algo ou continuar. Na sua casa também tem refeição.”

Agora, precisa decidir se o boneco para na lanchonete para comer ou espera chegar em casa e não precisa gastar o seu dinheiro.

Caso opte por comprar usa as moedas caso não, continua a andar.

O Jogo inicia quando a criança clica na seta que leva até a calçada da lanchonete. Ao chegar em frente à lanchonete, aparece a mensagem: “Escolha a opção que o boneco deve seguir:”

Opção 1 - Entrar na loja e comprar um sanduiche e uma água (aparece, no jogo, a imagem de ambos, com as moedas embaixo correspondendo ao preço e mais embaixo  $2 + 1 = 3$ ).

Opção 2 - Seguir em frente e, daqui a 10 minutos, você chega em casa e pode comer a comida, sem gastar nada (aparece a casa mais distante e o caminho até lá).

Há um botão referente a cada uma das opções para ser clicado pelo jogador.

Possibilidades:

Opção 1 - Se essa for a escolha da criança, as 3 moedas iniciais que estavam aparecendo na parte superior da tela desaparecem e surge a mensagem: "Você se alimentou e não tem mais fome, porém está sem as 3 moedas e se esperasse mais um pouco, poderia comer um sanduiche e beber a mesma água que tem na sua casa." (Mostra a figura do menino ao lado da casa)

Opção 2- Caso a criança aguarde e siga em frente, ao chegar em casa, aparece a mensagem: "Parabéns! Você soube esperar, comeu o que queria na sua casa e agora pode colocar as 3 moedas que não gastou para seu BOLODIM! Veja como ele está maior agora." (Aparece a criança na sua casa um pouco mais sorridente)

### 13 Fase

Mensagem inicial com boneco embaixo: "Dia de Abrir o cofre!" (Clicar em Ok)

Mesma dinâmica a fase 10 porém a loja se chamará Brinquedos Vida ou um Cinema Happy (se a criança tiver escolhido essa opção)

O cofre 2, que foi usado na fase 7, aparece na tela para ser aberto (conforme explicado no roteiro) e pode-se ter as seguintes situações:

Os objetos desse cofre vão custar 2 moedas.

- Caso a criança tenha colocado 1 moeda no 2º cofre, ao clicar para abri-lo, aparece o aviso:

"O seu desejo X escolhido (Na tela aparece o desejo que a criança havia selecionado para o cofre) custa 2 moedas. Por isso, você não vai conseguir realizar este desejo porém a sua moeda que guardou irá aumentar o seu BOLODIM". O jogo mostrara A moeda indo ao BOLODIM.

- Caso a criança tenha colocado 2 moedas no 2º cofre, ao clicar para abri-lo, aparece o aviso "Parabéns! Agora você pode comprar o seu desejo Y (Na tela aparece o desejo que a criança havia selecionado para o cofre, junto da imagem do boneco).

Obs: no caso do passeio aparece o boneco na fila do cinema

- Caso a criança tenha colocado 3 moedas no 2º cofre, ao clicar para abri-lo, aparece o aviso "Parabéns! Agora você pode comprar o seu desejo W (Na tela aparece o desejo que a criança havia selecionado para o cofre mesmo que acima, junto da imagem do boneco). Ele custa 2 moedas e a moeda que sobrou a mais vai para o Bolodim!"

Professor mostra a importância de poupar/guardar dinheiro no cofre.

(Obs não tem certo e errado nessa fase dos cofres, pois o objetivo é ensinar que as coisas têm preços diferentes, a importância de saber esperar/poupar e que a vida é feita de escolhas.

#### 14 Fase

##### Aparece a mensagem :

“Hora de empreender. Escolha a melhor posição para vender a maior quantidade de cocôs.”

##### Depois:

A tela mostra uma praia e o calçadão. Aparece também o boneco de um vendedor de coco (será o avatar da criança ao lado do seu carrinho de coco) que deve ser arrastado até a posição ideal:

A praia fica no fundo e, na frente está o calçadão, com a cena: à esquerda, há um vendedor de sorvetes na frente de 4 pessoas (sendo que um menino está tomando picolé); no centro não há nenhum vendedor, mas tem 2 pessoas sozinhas; à direita, há 4 pessoas juntas e também não há nenhum vendedor.

Após arrastar o boneco do vendedor até o local escolhido, ouve-se a pergunta: “Posso finalizar?”. Ao dar Ok se apresentam os seguintes cenários:

Cenário 1 - a criança arrasta para a ponta da esquerda: ela ganha duas moedas e ouve a mensagem: “Você ganhou 2 moedas, pois lá tinha também um sorveteiro que também tentou vender seus produtos. Assim, você só conseguiu vender para 2 pessoas, pois o menino já está tomando o picolé, e o outro não quis a água de coco”

Cenário 2 - a criança arrasta para o centro: ela ganha duas moedas e ouve a mensagem: “Você ganhou 2 moedas, pois vendeu para 2 pessoas.

Cenário 3 - a criança arrasta para a ponta da direita: ela ganha quatro moedas e ouve a mensagem: “Você ganhou 4 moedas, pois escolheu o melhor lugar e pode vender para 4 pessoas.”

O professor explica o conceito de demanda e de concorrência da economia. Pretende-se que a criança entenda que quanto mais pessoas comprarem mais dinheiro terá

#### Décima quinta fase

Frase inicial: “Ajude essa família a resolver esse problema. O menino quer um trator (mostrar a figura do trator) mas seu pai só tem 3 moedas e o trator vale 8. Ajude eles a resolver o problema.”

A tela apresenta a história em quadrinhos de uma família: no primeiro quadrinho aparecem pai, mãe e filho passeando no shopping. No segundo quadrinho, o filho pede aos pais que comprem o trator amarelo (A imagem do trator aparece em um balão de diálogo). No terceiro quadrinho, aparece a imagem do pai e o balão de diálogo mostra o contorno de oito moedas e só 3 estão preenchidas e a voz diz: “O trator custa 8 moedas e eu só tenho 3. Não posso comprar!”

Agora, aparecem as alternativas para a situação. A criança deverá clicar em cima da opção e, se acertar, ganha uma moeda que vai para o Bolo...

Parte 1: "Pergunta bônus. Se acertar ganhará 2 moedas de bônus para o seu Bolo."

Tela 1 – A voz diz "Clique na quantidade de moedas que estão faltando para o pai poder comprar o trator" e aparecem 3 balões: primeiro mostra que faltam 4 moedas, o segundo que faltam 5 moedas e o terceiro que faltam 6 moedas.

Obs: Acertando as moedas vão para o bolo e aparece o áudio (texto).

"Parabéns acertou a resposta! Seu bônus está disponível" (clica em ok e como dito 2 moedas vão para o bolodim)

Ou

"A resposta certa são 5 moedas! Continue tem mais uma etapa e ajude a família."

Tela 2 – A voz diz "Clique o que o menino pode falar para o pai para resolver a situação" e aparecem 3 balões:

1- Vou escolher um outro brinquedo que vale só 3 moedas na loja.

2- Vou escolher um outro brinquedo que vale 2 só moedas e ajudo meu pai a ficar com uma moeda.

3 – Acho melhor esperar um pouco, assim vamos guardando dinheiro e, quando meu pai tiver as 8 moedas, vamos comprar o trator."

A criança clica em um botão do lado da alternativa e desejada e o jogo processa o resultado a seguir:

1 - Caso escolha essa opção, aparece a mensagem: "Muito bem! Você ajudou seu pai porque trocou o brinquedo por outro que dá para pagar, mas ficou sem o trator que queria. Você ganhou 1 moeda extra para o Bolodim."

2 - Caso escolha essa opção, aparece a mensagem: "Muito bem! Você ajudou o seu pai e comprou um brinquedo mais barato, com 2 moedas, o seu pai ainda ficou com 1 moeda, mas você não comprou o trator que queria. Você ganhou 2 moedas extras para o BoloDim!"

3 - Caso escolha essa opção, aparece a mensagem: "Parabéns! Você combinou direito com o seu pai, dizendo que prefere esperar para juntar dinheiro e comprar o brinquedo no momento certo já que é esse trator que deseja. Você ganhou 3 moedas extra para o BoloDim!"

Professor discute o resultado com o grupo e destaca a importância de conversar e esperar.

## 16 Fase

Nessa etapa, o jogador/boneco ganha 9 moedas. O desafio é que cada um escolha objetos para montar a casa. O professor explica que devem comprar no mínimo 3 objetos, que a escolha é livre e que podem gastar todas moedas se quiserem. Se sobrar moeda(s), ela vai para o Bolodim.

É fundamental que o professor discuta com o grupo e todos façam um levantamento daquilo que é essencial na casa para que se viva bem.



A tela tem, na parte superior, a frase: “MONTE SUA CASA”. No lado esquerdo aparece o desenho de uma casa e, do lado direito, os objetos. A figura do boneco/jogador deve ser levada até os objetos escolhidos e clicar. OBS: ao lado de cada objeto aparece a quantidade de moedas que custa, segundo a relação abaixo:

Geladeira: 4 Moedas

Fogão: 3 moedas

Cesta com frutas, queijo e presunto: 3 moedas

Televisão: 3 moedas

Sofá: 2 moedas

Cama: 2 moedas

Kit de remédios: 2 moedas

Computador: 5 moedas

Mesa: 3 moedas

Quando já tiver gastado as 9 moedas ou o jogador clicar em ok, ouve-se a mensagem: “Posso finalizar?”. Depois de finalizado, aparece outra mensagem: “Suas compras foram feitas; aguarde a próxima etapa do jogo para ver o que acontecerá.”

O educador, então, explica que no próximo dia de atividade será possível avaliar o que cada um decidiu comprar e as consequências para a vida na casa. Deve reforçar o poder da escolha e sua importância.

### 17 Fase

Agora, o jogo mostra uma chuva bem forte caiu sobre a cidade e que ninguém pode sair de casa por 1 semana.

O jogo aparece: “Veja se as suas compras estão ajudando a se manter nessa semana que não pode sair” (Jogador clica e vê os resultados abaixo)

Cesta de frutas com queijo e presunto: 4 moedas extras para o Bolodim > Explicação/texto: A escolha dos alimentos permite que as pessoas que estão em casa se alimentem e não tenham que se arriscar na chuva para comprá-los.

Geladeira: 4 moedas extras para o Bolodim > Explicação: A geladeira permite guardar os alimentos por mais tempo e assim manter a qualidade deles.

Kit de remédios: 4 moedas extras para o Bolodim > Explicação: O kit garante também a qualidade de vida aos participantes da casa já que se alguém ficar doente o kit pode ajudar e ninguém precisa sair correndo em busca de medicamento.

Fogão: 1 moeda para o Bolodim > Explicação: Apesar de ajudar a cozinhar, se a casa não tem nenhum alimento para ser cozido, ter só o fogão não é o ideal, mas como se trata de algo que ajuda no funcionamento geral da casa, o jogador ganha uma moeda extra

Sofá, Cama e/ou Mesa: 1 moeda extra para o Bolodim > Explicação: Apesar de não ser fundamental para a sobrevivência das pessoas, é necessário para a vida, na casa.

Televisão e Computador: sem moeda > Explicação/texto: Apesar de serem bons entretenimentos, poderem ajudar a trabalhar ou estudar, não são fundamentais para o cenário .

No final da atividade, o Professor faz um resumo de tudo o que foi discutido e das conclusões a que chegaram.(manual suporte)

## 18 Fase

Não há fichas inicialmente, ou seja, não há moedas no início da fase. Nessa etapa, a criança vai aprender sobre prioridade - conceito fundamental para o conhecimento financeiro - correlacionando o valor da água e a sustentabilidade.

O boneco está dentro de sua casa e deve escolher, por ordem de prioridade, as tarefas que devem ser feitas. No cenário da casa, aparece o chuveiro pingando porque a torneira está mal fechada, pratos e garfos sobre a pia para lavar e a cama para arrumar. O boneco tem 3 fichas com números de 1 a 3 (cor verde com os número dentro em amarelo), sendo o 1 indicando a primeira prioridade e assim respectivamente. Após jogador arrastar as fichas para cada cena segundo a sua ideia de prioridade, aparece um botão e o áudio: “Posso finalizar?”. Ao dar o ok, o jogo processa e avalia as situações:

Aparece para todos os jogadores a sequência correta com as imagens de 1 a 3 (da esquerda para direita)

Obs:Textos com as explicações embaixo

Chuveiro – Quem selecionou o chuveiro como prioridade 1, ganha 2 moedas já que além de pensar no ecossistema economizou moedas da casa. Já quem selecionou o chuveiro como prioridade 2, perde 1 moeda por não dar importância para o desperdício da água e demorou a pensar no Ecossistema. Quem selecionou chuveiro como terceira opção perde 2 moedas já que não priorizou o Ecossistema e o valor da água.

ESSAS MOEDAS PERDIDAS SÃO EXTRAIDAS DO BOLODIM.

Louça para lavar - Quem selecionou como prioridade 2, ganha 1 moeda extra, pois pensou na tarefa de eliminar bactérias que estão nas louças e, conseqüentemente, no ecossistema também!

ESSAS MOEDAS PERDIDAS SÃO EXTRAIDAS DO BOLODIM.

Cama para ser arrumada – Essa gerará uma moeda a todos pela necessidade da Tarefa. Mas por ser uma tarefa que ajuda a casa todos ganham 1 moeda independente da onde puseram a ficha.

TODAS AS MOEDAS GANHAS VÃO PARA O BOLODIM

## 19 fase

“Ajude nas compras do seu Pet.”

O jogo conta a história:

1-“O jogador ganhou seu primeiro cachorro e precisa ir até uma loja de Pet shop”. (clica em prosseguir)

2- O seu amigo Lucas lhe disse que também tem um cachorro igual, o qual tem uma roupinha, um prato para comida, um saco de ração, uma coleira para passear e uma máscara para a boca e uma casa para ele(aparece o balão do Lucas falando com o seu avatar)

Após dar Continuar aparece a mensagem:

“Você gostaria que seu cachorro tivesse tudo isso, porém só tem 5 moedas para fazer as primeiras compras no Petshop ‘Luck’. Use todas as moedas para fazer a melhor compra para o seu pet.”

Segue as listas dos objetos no Petshop para comprar e os valores:

Ração: 2 moedas

Máscara: 1 moeda

Prato para ração e água: 1 moeda

Roupinha: 1 moeda

Gravata para o cachorro/acessório: 2 moedas

Coleira: 2 moedas

Colchão/caminha: 2 moedas

No jogo, a cada objeto escolhido (a criança clica em cima do objeto), o jogo mostra a pergunta: “Posso comprar?”. Quando tiver finalizado as compras aparece a mensagem do jogo “Posso finalizar?” ao mesmo tempo que surge um botão do lado do boneco(a) para ser clicado (explicado pelo professor/a).

Ao finalizar, o jogo processa os seguintes resultados para cada objeto:

Ração, prato e coleira: 2 moedas vão para o BoloDim

Máscara: 1 moeda para BoloDim

-Roupa/Gravata: nenhuma moeda ao Bolodim

Após a escolha jogo mostra o cachorro com os itens que comprou

O Professor explica que os 3 primeiros itens eram os mais necessários e o jogador usou as moedinhas que tinha para o que era primordial; como a máscara não era essencial (principalmente devido ao preço), mas também não está errado, pois ajuda na segurança do cachorro.

Já a roupa e a gravata não geraram moedas porque não são importantes ao cachorro, e só seriam compradas caso o jogador tivesse moedas a mais e quisesse “embelezar” o cachorro e isto só poderia acontecer depois dos cuidados com alimentação e passeio.

#### Vigésima fase

O boneco do jogador vai visitar um amigo (criar um outro boneco dessa vez será uma amiga) que está em casa, doente (professora manual).

Na imagem mostrar a cena do jogador-boneco ao lado do amigo, de cama. O amigo pede (a fala aparece através de um balão) que precisa que o jogador compre um remédio que precisa com urgência, pois ele está sem moedas! É importante saber que, nessa etapa do jogo, o usuário não recebe moedas. O remédio para curar a febre do amigo custa 4 moedas.

Assim o boneco deve tomar uma decisão:

- 1- Ir até o Bolodim e retirar essas moedas para comprar o remédio (é o meio mais rápido)
- 2- Ir até a casa de um outro amigo para ver se tem o remédio, porém não é certo que ele o tenha.
- 3- Dizer a seu amigo que fique descansando que vai melhorar enquanto vai até sua casa, procura onde guardou o seu dinheiro e, depois de comer uma fruta, vai comprá-lo.

Essas três situações acima, são ilustradas em 3 figuras (abaixo da imagem do boneco ao lado do seu amigo doente na cama com um termômetro na boca) em que o aluno deve clicar na imagem da atitude que ele tomaria. No jogo a criança deve clicar no botão que está abaixo de cada imagem e o jogo pergunta: “Posso finalizar?”

Após isso, o jogo processa o resultado conforme a escolha efetuada e de acordo com a pontuação abaixo:

1- Caso escolha a primeira opção, aparece a mensagem: “Parabéns você ajudou sua amiga ‘Luciana’ a se curar mais rápido. Você comprou o remédio de que precisava. Serão usadas 4 moedas do Bolodim para o remédio, mas, em troca, você ganhará um presente extra do jogo, o qual será usado na última fase. Parabéns pelo presente e pela sua ação!” O jogo mostra a figura de um presente amarelo (já existe para alguns o presente marrom) com fita vermelha também e na embalagem estará a letra “A” (representando A de amigo e de ajuda). Assim que “ganhar”, esse presente ficará também no canto superior direito da tela até a última fase do jogo.

2- Caso escolha a segunda opção, aparece a mensagem: “Você procurou um outro amigo, ele tinha o remédio, mas demorou um pouco para chegar até a ‘Luciana’. Ela está bem mas demorou um pouco mais para se recuperar. Continue se preocupando em ajudar as pessoas que estão precisando.”

3 - Caso escolha a terceira opção, aparece a mensagem: “Seu amigo se recuperou, mas sua escolha não foi a melhor pois ele precisava do remédio com urgência. Você demorou muito para voltar com o remédio. Ele conseguiu que uma outra pessoa o ajudasse mais rapidamente. Fique feliz, pois que ele se recuperou. Na próxima vez, seja mais rápido para ajudar.”

Tanto na escolha 2 e 3 não há perdas nem ganhos de moedas, porém eles também não recebem o presente extra do jogo.

O Professor(a) reforça a importância de ajudar ao próximo, enfatizando que em algumas situações a saúde do colega está em primeiro lugar.

### 21 fase

Nessa atividade, todos ganham 1 barra de ouro, isto é, 5 moedas conforme a equivalência explicada pelo professor, além de mais 1 moeda, totalizando 6 moedas. Nessa fase, cada jogador-boneco deve escolher entre 3 padarias onde comprar o leite e 2 pãezinhos. O

professor deixa claro que o jogador só precisa disto e cada um deve escolher a opção em que gaste menos moedas.

Obs: A inclusão da barra de Ouro serve para mostrar a comparação de notas e moedas (sensação de equivalência sem precisar citar o nome para facilitar aprendizagem)

O jogo mostra 3 padarias localizadas em ruas diferentes para que o boneco escolher aonde ir.

Cada padaria tem um cartaz mostrando as 'Promoções':

1- Leite = 2 moedas e 2 pãezinhos = 3 moedas > Total: 5 moedas (o total não é mostrado)

2- Compre 4 pãezinhos por 3 moedas e 1 leite por 3 moedas > Total: 6 moedas (o total não é mostrado)

3- Compre 1 leite por 4 moedas e ganhe 2 pãezinhos > Total: 4 moedas (o total não é mostrado)

O jogo mostra a figura de cada padaria com o cartaz (sem mostrar a figura das moedas, mas somente o algarismo do preço). Novamente, o usuário deve clicar no botão ao lado da padaria escolhida e o jogo pergunta: "Posso Finalizar?". Ao dar Ok, o boneco se move até a padaria escolhida e aparece a mensagem para cada opção respectiva:

1- "Você gastou 5 moedas e comprou o necessário. Parabéns! Você guardou 1 moeda para o Bolodim." A criança da Ok na mensagem e a moeda é contabilizada no Bolodim.

2- "Você gastou todas as moedas, conseguiu comprar o que precisava e sobraram 2 pães. Da próxima vez, escolha a opção que guarde mais moedas!"

3- "Parabéns por escolher a opção mais vantajosa! Apesar de o leite estar mais caro, a promoção dava os 2 pãezinhos de que precisava sem gastar moedas. Assim, as 2 moedas que sobraram vão para o seu Bolodim! Continue guardando seu Bolo está aumentando!"

O Professor explica a importância de analisar as opções com calma e que, às vezes, as promoções ajudam a poupar e guardar moedas.

### Vigésimo segunda fase

Serão 8 objetos e o jogador-boneco - que vai para a praia- precisa que você o ajude a separar o que é essencial ou dispensável para essa viagem, ou seja, o que não pode faltar e o que são "compras, objetos a mais que não são necessários.

Obs: Esse conceito de Essencial e Não Essencial é fundamental para o desenvolvimento financeiro, principalmente na questão de gastos e compulsão de comprar.

Primeira mensagem no jogo: "VAMOS A PRAIA!"

Segunda MENSAGEM: "Ajude seu [nome do avatar] a escolher as opções essenciais e as que não são para fazer uma boa viagem. Analise com calma."

No jogo, há 2 colunas, identificadas: essencial (à esquerda) e Não essencial (à direita). Os 9 objetos ficam à cima das colunas para serem arrastados pela criança até a coluna desejada (caso queira trocar é só arrastar para a coluna do lado). Após alocar o último objeto, a criança clica no botão que tem embaixo das colunas (explicado pelo professor) e ouve a pergunta: "Posso finalizar?". Aparecem as opções 'Sim' ou 'Retornar'. Caso clique em 'Retornar', o jogador pode mudar suas escolhas até clicar no botão e dar o Sim.

Os objetos serão os seguintes:

- 1- Guarda-Sol
- 2- Protetor solar
- 3- Bola de futebol
- 4- Óculos escuros
- 5- Prancha
- 6- Máscara de mergulho
- 7- Chinelo
- 8- Toalha
- 9- Cadeira praia

Após a criança dar Ok ao lado de cada objeto colocado em uma coluna, aparece um tick de correto e de errado para os objetos.



Figura meramente ilustrativa que deve aparecer ao lado de cada objeto após a criança finalizar

Cada objeto colocado na coluna certa vale uma moeda para o Bolodim. Assim, após finalizar o jogo, aparece a mensagem: "Parabéns! você colocou "X" objetos na coluna certa, portanto ganhou "X" moedas para o Bolodim". Caso não acerte nenhuma opção, a mensagem é: "Peça ajuda a seu professor(a) para que lhe mostre as colunas certas para cada objeto."

Na coluna dos Essenciais devem estar: guarda-sol (protege dos raios solares muito fortes); protetor solar (protege de queimaduras); óculos escuros (protege os olhos do sol – Raios solares); chinelo (protege de queimar os pés na areia quente e de 'pegar' bactérias da praia); toalha (para se secar após o banho de mar e antes de passar novamente o protetor solar); cadeira de praia (para não sentar direto sobre a areia). Na coluna dos Não Essenciais devem estar: bola de futebol; prancha; máscara de mergulho.

Obs: O Professor(a) explica que alguns itens são importantes para diversão e outros para a proteção. O importante do exercício é entender o conceito de fundamental associado à ação de ir à praia, prestando atenção à saúde. No caso da máscara, deve ressaltar que, se a criança quiser dar um mergulho e ver o fundo do mar, ela pode se tornar essencial para a proteção.

### 23 FASE

Nessa etapa, após trabalhar em várias oportunidades o conceito de "essencial", a criança vai montar o KIT ESCOLAR. O professor explica que cada criança inicialmente recebe 9 moedas as quais podem ser gastas na totalidade para montar a casa e, caso sobre alguma, ela vai para o Bolodim; moedas extras podem ser distribuídas aos jogadores que acertarem o que o jogo pedir.

Mensagem inicial: "Vamos se preparar para os estudos."

Mensagem 2: "Verifique os materiais necessários para estudar, vendo também se vale a pena ogastar as moedas para cada item . Lembre também que deve ver as opções necessárias mas não pode faltar nada para seu Boneco (nome)estudar."

Avis: aparece o aviso abaixo dos livros e que se sobrar moedas não irão para o Bolodim.

Dica: Tente usar as 9 moedas

O jogador-boneco precisa estudar e, por isso, deve comprar os materiais necessários para frequentar a escola. O objetivo é escolher o que realmente é necessário, lembrando que cada objeto tem o seu valor. Há o aviso de que o jogador-boneco já tem 5 livros (Matemática, Português, Ciências, Geografia e História) comprados e precisa comprar o restante do material:

- a- Mochila Samurai (pode ser usado o desenho do jiu-jitsu de outra fase do jogo), na qual cabem 3 livros, 1 caderno e outros objetos menores (lápis, estojo, régua...)> vale 2 moedas
- b- Mochila Princesa, na qual cabem 3 livros, 1 caderno e outros objetos menores (lápis, estojo, régua...)> vale 2 moedas
- c- Mochila Branca, na qual cabem 6 livros, 1 caderno e outros objetos menores (lápis, estojo, régua...)> vale 3 moedas (Obs: Fazer uma figura unissex para essa mochila)
- d- Estojo verde> vale 1 moeda
- e- Borracha branca> vale 1 moeda
- f- Porta lápis > vale 2 moedas
- g- Lápis> vale 1 moeda
- h- Caixa de lápis de cor> vale 2 moedas
- i- Caderno> vale 1 moeda
- j- Borracha colorida> vale 1 moeda

As figuras dos objetos estão mais acima; embaixo, o boneco do usuário está com uma cestinha na mão para onde a criança deve arrastar os objetos que quer comprar. Ao lado da cestinha, tem um botão que o jogador precisa clicar. Novamente, aparece o áudio: "Posso Finalizar?" A criança pode dar 'Sim' ou 'Retornar'. Caso retorne, ela pode tirar da cesta algum produto ou incluir; caso queira arrastar um objeto que supere as 9 moedas dadas, o jogo mostra uma imagem de alerta e a mensagem "Você não tem moedas suficientes para adquirir. Caso queira devolver algum objeto para ter esse valor de que precisa, arraste esse item novamente para cima!"

Após finalizarem, o jogo processa o resultado:

A cada objeto Essencial escolhido, o jogador ganha 1 moeda para Bolodim. Eis os objetos que recebem a pontuação: mochila branca, estojo verde, borracha branca/colorida (mas se escolher 2 borrachas o ponto que ganhou é anulado, pois não há necessidade), lápis, caixa de lápis de cor e caderno.

Objetos que não ganham pontuação: mochila Princesa/Samurai (apesar de valer menos moedas, não cabem os 5 livros que o estudante tem que carregar); porta lápis (o estojo já cobre essa necessidade, além de ainda poder guardar outros objetos como borracha, o que não é possível no porta lápis). O professor deve explicar os 'riscos' de comprar um objeto que só aparentemente tem a mesma função que o estojo.

#### Dica Professor

No mundo financeiro, investimentos, cartões de crédito e seguro entre outras operações aparentam ter as mesmas funções e segurança, mas que se analisados em detalhe não têm.

Durante a atividade toda, o Professor pode unir conceitos já aprendidos em outras fases como riscos, tomada de decisão e compulsão.

#### Vigésima quarta fase

Não tem moedas para começar; quem acertar o objetivo, ganha moedas extras

Essa etapa e as próximas estão totalmente conectadas. O professor precisa explicar a história do pepino, que já era consumido no Egito há 3 mil anos, mas só chegou à América no final do século XV, trazido por Colombo.

### A História do Pepino

#### Mensagem inicial:

“VAMOS FAZER UMA BOA ESCOLHA. SEUS CLIENTES PRECISAM SER ATENDIDOS.”

Agora o aluno é dono de um mercado (figura desse Mercado colocar na tela) e precisa encomendar ao sitiante 4 pepinos para atender seus clientes. O que ele deve fazer?

O jogo mostra 3 cenários para que o aluno escolha a melhor opção levando em conta a demora (a professor avisa que os clientes querem os pepinos em até 5 dias) e o valor/economia:

Cenário 1: Aparece a figura do agricultor dizendo que 4 pepinos custam 2 moedas, mas que o dono do mercado tem que buscar no sítio, ou seja, tem que viajar até lá.

Cenário 2: Aparece a figura do agricultor dizendo que 4 pepinos custam 2 moedas e que pode entregar pessoalmente no mercado, mas tem que esperar 8 dias para receber a mercadoria.

Cenário 3: Aparece a figura do agricultor dizendo que 4 pepinos custam 2 moedas e que tem um caminhão que pode levá-los até o mercado no dia seguinte, mas o frete custa mais 2 moedas, totalizando 4 moedas.

A criança deve clicar no que julga ser a melhor opção e ouve a pergunta: “Posso finalizar?”. Então surgem as possibilidades/botões de “Sim” e de “Retornar” (como já aconteceu em outras fases). Após finalizar, o jogo processa para cada cenário o resultado:

Cenário 1: “Você comprou a um bom preço, os pepinos, porém você não sabe quanto vai gastar para ir de carro até o sítio nem quanto vai demorar. A melhor opção seria o cenário 3 em que um caminhão do agricultor vem entregar diretamente a você!”

Cenário 2: “Você comprou a um bom preço, os pepinos, porém a demora de 8 dias não atende seus clientes que precisam do produto em até 5 dias.”

Cenário 3: “Parabéns! Você escolheu a melhor opção. Comprou os pepinos a um preço bom e ainda vai recebê-los até amanhã, o que deixará feliz os seus clientes. Por isso, você ganha 2 moedas extras para o seu Bolodim!”

#### 25 fase

Mensagem inicial: “CONTINUA AGRADANDO SEUS CLIENTES.MAS HOJE É O ÚLTIMO DIA.ESCOLHA A MELHOR OPÇÃO.”

Aparece o boneco com um balão e a sua barraca :”O que devo fazer?”

Essa etapa tem conexão com a etapa anterior. Agora, o jogador-boneco tem que vender os pepinos aos clientes. O professor lembra que, para ter os 4 pepinos, os alunos gastaram 4 moedas (2 do caminhão e 2 do agricultor), isto é, cada pepino custa 1 moeda; como não vale a pena vender cada pepino por menos de 1 moeda, o comerciante vai vender cada legume por 2 moedas para os seus clientes.



Hoje é o último dia para a venda dos pepinos (antes que estraguem) e acontecem 3 cenários, entre os quais o aluno deve escolher, clicando no botão correspondente:

Cenário 1: “O cliente chega e diz que quer levar 4 pepinos. Você diz que são 8 moedas, mas seu cliente diz que só tem 6.” Caso aceite, o jogador deve clicar no botão ao lado da figura.

Cenário 2: “O cliente diz que quer levar somente 1 pepino e aceita pagar as 2 moedas.” Caso aceite, o jogador clica no botão ao lado da figura.

Cenário 3: “O cliente quer levar 3 pepinos, mas só tem 5 moedas.” Caso aceite, o jogador clica no botão ao lado da figura.

Após finalizar, o jogo processa:

Cenário 1: “Parabéns! Você escolheu a melhor opção, agradou seu cliente, vendeu todos pepinos, e ganhou 2 moedas a mais do que gastou para trazê-los! Você irá ganhar 2 moedas extras para o seu Bolodim.”

Cenário 2: “Apesar de ter vendido a um preço que cobre o que gastou em 1 pepino, os outros 3 pepinos ficam sobrando, perdem qualidade e não poderão ser vendidos. A melhor opção seria vender o máximo de pepinos a um custo acima das 4 moedas que gastou.”

Cenário 3: “Apesar de ter vendido a um preço bom que cobre o gasto que teve de 4 moedas para trazê-los, o pepino que sobrou não é aproveitado; assim, da próxima vez, considere vender todos os legumes desde que seja um valor que cubra o que gastou.”

A professora deve explicar que ceder - a um preço menor que você estabeleceu - pode ser uma boa opção, dependendo da situação!

## 26 fase

O cenário da tela mostra uma cidade onde a economia está ‘aquecida’. O professor explica que as pessoas estão consumindo, trabalhando, escolas funcionando, ... O aluno deve tomar a decisão que julgar melhor e com a qual pode ganhar 5 moedas: nessa fase, há 3 opções de investimento em um ‘negócio’ para o cenário apresentado.

No jogo, as pessoas estão agasalhadas na imagem para mostrar o ambiente. Logo no início, aparece o seguinte texto: “É férias de julho, você recebeu 5 moedas de uma herança e quer aumentar a quantidade delas nos próximos 2 meses. Escolha dentre as opções abaixo o que fará com que você consiga aumentar suas moedas.” Seguem as opções:

1- Comprar 2 carrinhos de Picolé - custam 5 moedas (são vendidos juntos)

2- Comprar um carrinho de Milho – custa 5 moedas

3 – Comprar uma barraca de pizza – custa 5 moedas

### **Jogador deve apertar na opção desejada para adquirir (figuras 1,2,3)**

Após a escolha da opção, o jogo pergunta: “Posso continuar?” que pode ser selecionado em ‘Sim’ ou ‘Retornar’. Ao dar ‘Sim’, o jogo processa os seguintes resultados e movimentos:

O jogo, então, mostra a imagem do boneco ao lado do negócio escolhido e com as moedas recebidas. Na imagem, aparece para todos o picolé e uma pessoa tomando o sorvete. Na

pizzaria, 4 pessoas ao lado e no carrinho de milho 6 pessoas. Assim o jogo correlacionará demanda com faturamento ao momento adequado (época do inverno)

Opção 1: “Você ganhou só 2 moedas, pois estamos no inverno, a venda de picolés não foi boa e, por isso, muitos deles estragaram.”

Opção 2: “Você ganhou 9 moedas, o milho foi um sucesso! Estamos no inverno, é época de colheita de milho. Você conseguiu vender bastante e gerou muitas moedas! Parabéns!”

Opção 3: “Você ganhou 7 moedas. Estamos no inverno, as pessoas gostam de comer pizza nessa época! Outras opções como bebidas quentes, pão de queijo e bolo poderiam ser melhores para esse momento, mas você conseguiu recuperar o investimento e gerou um ganho de 2 moedas a mais!”

Após ler, o aluno deverá clicar em ‘Ok’ que aparece embaixo de cada texto acima.

Obs: Aparece cada figura pós-venda, exemplo barraca de milho com 9 pessoas comendo em volta.

O usuário, ao final dessa fase, deve ter compreendido a importância de o dinheiro “circular” entre as pessoas para a Economia e o mercado funcionarem, porém tendo o olhar de sociedade como um todo.

#### Vigésima sétima fase

Essa é a última etapa do jogo com interação do aluno, já que a 29ª e 30ª dia será uma finalização a discussão com algumas outras interações.

Nessa fase, há 3 etapas:

- a) Primeira etapa: abertura do cofre 3 montado no dia X. O valor do cofre para os objetos escolhidos no dia é será revelado, onde cada objeto custa 3 moedas.

O professor explica que objetos com ‘maior’ valor demandam, algumas vezes, mais tempo para serem adquiridos; portanto, é necessário ter paciência e saber escolher prioridade/desejo. Assim, ao se reconhecer em escala de ‘menor’ para ‘maior’ a importância e saber colocar os seus valores em diferentes ‘cofres’ permitem um planejamento melhor quer seja para guardar moedas/dinheiro, quer seja para outros objetivos;

Após a abertura do cofre, o jogo mostra as seguintes mensagens:

“Você guardou apenas 1 moeda, porém o valor desse objeto é maior. Guarde mais moedas para adquiri-lo na próxima vez. Porém mesmo assim seu Bolo ficará maior com essa 1 moeda que guardou!!Veja seu Bolodim crescendo.”

“Você guardou apenas 2 moedas, porém o valor desse objeto é maior. Guarde mais moeda para adquiri-lo na próxima vez. Porém mesmo assim seu Bolo ficará maior com essas 2 moedas que guardou!!Veja seu Bolodim crescendo.”

“Você escolheu a quantidade de moedas adequadas para comprar seu objeto. Clique em Ok e veja seu boneco com o objeto escolhido!” (Lembrando que, nesse caso, as crianças guardaram as 3 moedas suficientes)

As crianças que não tiverem moedas suficientes vêm as moedas do cofre indo ao BoloDim.

Obs: As crianças que não conseguirem comprar mostra o bolo crescendo

b) Para aparecer a nova etapa, a criança deve clicar no botão “continuar”.

Agora, o jogador abre os presentes que ganhou nas aulas anteriores (presente marrom do 12º dia e presente amarelo com a letra ‘A’ do 21º dia, os quais estão no canto superior da tela). Imediatamente, aparecem as imagens, caso tenha presentes:

-Presente marrom ao lado do jogador-boneco, com a mensagem: “Parabéns! Você ganhou 4 moedas por ajudar a escolher a melhor opção para a sociedade e, hoje, obteve o retorno.”

-Presente amarelo ao lado do jogador-boneco, com a mensagem: Parabéns! Você ganhou 6 moedas da sua amiga Luciana. Ela está retribuindo as 4 moedas que gastou com remédio para ela melhorar. Ela quis dar esse presente de final de ano para você!”

Aparece a ‘Luciana’ novamente entregando a caixa com as moedas

Todas as moedas ganhas vão para o BoloDim.

Quem não tiver presente para abrir, recebe a mensagem: “Aguarde um pouco a orientação do professor/orientador”.

Nessa etapa a interação do professor é essencial vide que ele precisa explicar e recapitular o motivo dos presentes:

- No primeiro caso, uma pessoa/sociedade que pensa nos idosos, cadeirantes e pessoas com deficiência é fundamental para o desenvolvimento de todos, pois além de formar uma sociedade melhor traz, a longo prazo, retorno financeiros para todos já que vai melhorar a qualidade de vida delas.

- No segundo caso, priorizar ajuda na saúde mostra que a preocupação com o próximo torna uma sociedade melhor e que, independente se o amigo iria retribuir ou não com moedas, o maior presente é sempre ajudar os outros.

c) Há um botão de ‘Continuar’ que a criança deve apertar para aparecer a nova etapa.

Agora, é a vez de abrir a MOEDA AZUL guardada no 10º dia - resultado do ganho na fase anterior 9º dia. A imagem da moeda é mostrada no centro da tela (com a mensagem “Clique em cima da Moeda e veja o que ela revelará!”). Ao clicar, aparecem todos os bonecos do jogo com os seus respectivos nomes, abraçados e olhando o cenário que ajudaram a construir: o cenário é igual ao do nono dia (em que o hospital comunitário, um programa de auxílio às crianças órfãs, a restauração de um parque com árvores ou auxílio para um lar de pessoas idosas estão funcionando). A mensagem que surge embaixo da tela é “PARABÉNS! VOCÊS FIZERAM UMA CIDADE MELHOR, CONTINUEM ASSIM!”

Obs: Essa imagem aparece em todas as telas de todos os jogadores, simultaneamente.

O professor faz o ‘encerramento’ do jogo: o ranking fica bloqueado ao acesso dos alunos e avisa que, nas próximas aulas, o grupo fará uma análise de tudo o que ocorreu no percurso das aulas. Diz, ainda, que, no último dia, serão apontados os 5 maiores do Bolodins.

## 28 Fase

Os jogadores se logam e aparece o boneco com um balão: “Vamos ver os resultados?”

Vou analisar ainda

A criança clica em ok aparece seu bolo (igual formato) em primeiro plano ..