

ROTEIRO

Assessoria Financeira/Educação

Terceiro/Quarto ano do Ensino Fundamental

Objetivo: A Assessoria Financeira **B25** tem como objetivo auxiliar no desenvolvimento global da população brasileira e, para isso, dedica-se a despertar o papel e a responsabilidade econômica do cidadão por meio da educação/conscientização financeira.

Primeira Fase

A História do Dinheiro

A professora inicia a aula explicando como iniciou as trocas em “papel moeda”.

Após a introdução:

O jogo inicia: cada aluno tem disponível 2 notas de 5 reais para começar o seu percurso. Na primeira jogada do dia, o desafio é escolher como usar essas notas da melhor maneira. Assim a casa poderá ser comprada ao lado de uma montanha (que passa um rio nessa montanha) ou um pouco mais distante desta porém tem um mercado mais perto dela.

Primeiro passo: Escolher a casa

- 1- Ao lado de uma montanha casa custará 5 reais
- 2- Ao lado do mercado custará 4 reais

Segundo Passo: Após escolher a casa, o jogo mostra a seguinte mensagem ao jogador: “Agora você precisa de água para viver, escolha a melhor opção:”

Para quem escolheu a casa 1:

- 1- Comprar um equipamento que liga a água da montanha 2 reais
- 2- Comprar águas em garrafa no supermercado 3 reais

Para quem escolheu casa 2:

- 1- Comprar um equipamento que vá até a água do rio na montanha 4 reais (devido a distância)
- 2- Comprar águas em garrafa no supermercado 3 reais

Em ambas opções após clicar na imagem que ilustra cada uma o jogo processará a pergunta : “Posso continuar?” (com opção de retornar)

Após dar “Sim” o jogador irá ao terceiro e também último passo.

Terceiro Passo: Após escolher como adquirir a água, o jogo mostra a seguinte mensagem ao jogador:

“Agora você precisa de arroz para comer nesse momento, escolha a melhor opção:”

Para quem escolheu a casa 1:

1 - Comprar no mercado a um preço 2 reais o pacote de arroz

2- Comprar uma porção de cereal que você consegue plantar o mesmo que um pacote de arroz por 1 real

Para quem escolheu casa 2:

1- Comprar no mercado a um preço 2 reais o pacote de arroz

2- Comprar uma porção de cereal que você consegue plantar o mesmo que um pacote de arroz por 1 real

Após finalizar sobrarão até 2 reais ao jogador e serão 3 situações (gastou tudo, sobrou 1 real, sobrou 2 reais):

Assim o jogo processará o resultado para cada cenário:

Gastou tudo: "Você adquiriu os itens necessários porém não guardou notas. Para a próxima vez analise outras opções."

Sobrou 1 real: "Parabéns você conseguiu guardar 1 real e adquiriu tudo que precisava! O Bolodim irá crescer com esse 1 real."

Sobrou 2 reais: "Parabéns você conseguiu guardar 2 reais e adquiriu tudo que precisava! Você escolheu as melhores alternativas, continue assim. Seu Bolodim irá crescer com esses 2 reais."

Bônus: "Parabéns! Seu Boneco escolheu o equipamento que levará água a um preço menor para sua casa e por mais tempo também. Deste modo não precisará gastar o dinheiro com a sua compra em um mercado. Ganhe mais 5 reais de bônus por essa escolha. Veja o Bolodix"

Segunda fase

Profissão/Preparação

Nessa etapa serão divididas em 2 partes:

Etapas 1: Cada jogador deve escolher a Profissão e 1 curso referente à esta escolha que qualifica o Boneco.

-Primeiramente o boneco então terá que escolher uma profissão entre: médico, dentista, bombeiro ou piloto de aviões. Após clicar na figura da profissão que deseja ser o Boneco deverá escolher o curso que mais preparara referente a profissão que escolheu:

Escolher o cursos disponível abaixo:

-Curso para simulação de vôos – 60 reais

-Curso de emergências médicas – 60 reais

-Curso de combate a incêndio - 60 reais

-Curso para Saúde bucal – 60 reais

Após a escolha do curso o jogo processa os 2 resultados possíveis:

“Parabéns você escolheu um curso que qualifica melhor o seu boneco a trabalhar!”

Ou

“Esse curso não é o ideal para seu Boneco no trabalho como ‘profissão X’ (Profissão aparece o nome).”

Após a escolha conectar os objetos a imagem da sua profissão:

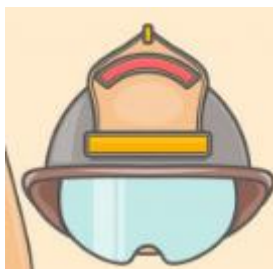
-Médico:



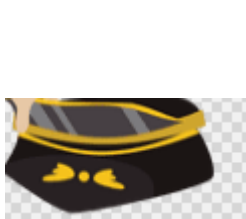
Dentista:



Bombeiro:



Piloto:



Obs: Figuras ilustrativas (web-google)

Acertando os equipamentos de cada profissão, o jogador ganha 15 Reais.

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 30 Reais!”

2-Caso acerte somente 1 objeto:

“Você acertou um equipamento da sua profissão e ganhou 15 reais!”

3-Caso não acerte nenhum:

“Os objetos selecionados são de outra profissão aguarde a explicação do professor(a) 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)

Terceira fase

Após o jogo disponibilizar a oportunidade de escolher sua profissão e da preparação para a mesma, irá receber um ‘salário’ mostrando o valor de seu trabalho e a ‘recompensa’ por ele, assim a criança deverá montar um ‘planejamento’ financeiro.

O jogo disponibilizará a seguinte mensagem ao abri-lo:

“Parabéns você ganhou 200 reais pela semana que trabalhou! Agora poderá escolher como o Boneco irá usar, podendo: realizar um desejo, guardar no Cofre do desejo e organizar conforme suas necessidades!”

Seu boneco irá ter que ‘tomar’ algumas decisões para o futuro do jogo:

Cursos

-Fazer um plano de saúde completo: 50 reais

-Fazer um curso de inglês: 80 reais (n futuro sera recompensado palestra

Opções de desejo:

- Guardar no Cofre do desejo: (poderá guardar quanto quiser)
- Comprar uma roupa: 30 reais
- Comprar uma pulseira: 10 reais
- Comprar um celular: 160 reais
- Comprar um tênis novo: 100 reais

Opções para adquirir (seu Boneco ainda não tem)

- Kit com colher faca e garfo: 20 reais
- Toalha de banho: 10 reais
- Vaso de enfeite: 12 reais

-

Quarta fase

- Trinta reais ficarão 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 nota a nota (nota de dez) até o local para o qual queiram doar. 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:

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!

Quinta

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

“POR VOCÊ TER AJUDADO COM SUAS NOTAS NA FASE ANTERIOR, O MUNDO MELHOROU. POR ISSO, VOCÊ GANHOU UMA NOTA AZUL (Terá um losango branco na nota), QUE DEVERÁ GUARDAR ATÉ O FINAL DO JOGO.”

Agora, o desafio é: O seu boneco trabalha em uma empresa de Reciclagem e você tem uma fábrica de janelas (neurociência), aonde os funcionários não estão respeitando as regras de reciclagem e despejam os lixos nos locais incorretos, devendo o material de vidro que é o maior descarte ser jogado no lixo verde, conforme mostrará o jogo.

Assim o Professor deve orientar que nesta fase a criança deve escolher a melhor maneira para resolver a situação-problema.

Elas terão uma nota de 35 reais a serem gastas cedidas no início do jogo, assim devem gastá-las para escolher para resolver a situação dentre as 3 abaixo:

-Cenário 1: Fazer uma palestra de conscientização mostrando as vantagens de reciclar para o ambiente e sociedade - Para essa palestra você gastará 25 reais para fazê-la atendendo a todos os funcionários

-Cenário 2: Comprar mais lixos da cor verde e enviar a fábrica para que ela coloque no local – custará 20 reais

- Cenário 3: Distribuir panfletos mostrando as vantagens da reciclagem e de distribuir nos lixos corretos – custará 30 reais

Após clicar em cima da opção que deseja ‘gastar’ (investir), no jogo mostrará cada cenário com o valor das notas (exemplo na primeira opção que custa 30 reais mostra ‘Investir: aparece a nota de 20 e a de 10 reais ao lado do cenário 1), o jogo processará “Posso continuar” e opções ‘Sim’ ou ‘Retornar’.

Após continuar, o jogo processará os resultados, enquanto estiver processando aparecerá “Após 1 mês veja os resultados da sua escolha!” – frase que aparecerá no jogo após clicar sim

-Cenário 1: Aparecerá pessoas jogando ‘os lixos’, principalmente o vidro devido a ser o maior descarte, no local devidamente correto. (imagem em movimento simples)

E abaixo a seguinte frase : “Parabéns você fez a melhor opção. A palestra mostrou para os funcionários a importância de reciclar e o papel de cada um. O país também agradece e por isso o jogo lhe deu mais 20 reais para aumentar seu bolo!”

-Cenário 2: Aparecerá pessoas jogando ‘os lixos’ nos mesmos locais de antes, e lixos verdes que foram colocados a mais sem utilização. (imagem também em movimento simples)

E abaixo a seguinte frase : “Colocar mais lixos não mostrou a importância de coletar para os funcionários. Campanhas como palestras, principalmente, e outras ajudam as pessoas entender a importância de se coletar e ajudar a sociedade! Na próxima escolha essas opções para receber mais notas”

-Cenário 3: Aparecerá pessoas jogando ‘os lixos’, principalmente o vidro devido a ser o maior descarte, a maioria no local devidamente correto porém algumas ainda colocam no lixo incorreto. (imagem em movimento simples)

E abaixo a seguinte frase : “Você escolheu uma boa opção de mostrar a importância aos funcionários de reciclar e o papel de cada um. A Palestra seria a melhor opção, porém os panfletos também ajudam a conscientizar, o país agradece a sua escolha e por isso o jogo lhe deu mais 15 reais para seu Bolo!”

Professor: Após a fase terminar, o professor abordará alguns pontos como:

-Conscientização e responsabilidade: mostrando que a empresa gera uma economia, e faz também com que todas as pessoas envolvidas recebam de volta essa economia gerada, já que 'separar' novamente os lixos, gera um 'esforço' a mais dos seus funcionários os quais poderiam estar se dedicando e trabalhando em outras áreas que contribuiriam para a sociedade de uma maneira eficaz e por consequência gerando mais retorno a sociedade . (Dar exemplo na sala de aula referente aos trabalhos em grupo e também da ajuda entre os colegas que geram benefícios) – todos colhem os benefícios do trabalho feito em grupo

-Estratégia aliada a 'economia': Por mais que o valor dos 'lixos verdes' tenham em um primeiro momento um valor menor para aquisição que as demais opções, o professor(a) poderá mostrar aos seus alunos a importância de analisar antes de decidir, já que a escolha da melhor alternativa não está ligada ao seu preço inicial mas sim ao efeito que ela causa, no exemplo do jogo demonstra que a maior quantidade não soluciona e nem ao menos conscientiza sobre a situação demonstrada.

- Empreendedor: Visão geral de responsabilidades das empresas, demonstrar a criança que desde a lanchonete que ela vai até o shopping tem uma decisão 'pensada' sobre suas ações.

Sexta

Nessa etapa o jogo mostrará uma tela de um cenário no campo aonde os usuários (bonecos) devem escolher objetos para acampar essenciais, mas antes devem decidir como irão e em que momento irão acampar durante o dia mas dormirão em uma pousada. O objetivo é se planejar da melhor forma para acampar

O jogo irá disponibilizar 100 reais para uso , caso não use o valor será acumulado na segunda tela após o final da etapa.

Etapa 1: O usuário tem 3 opções de data: ir daqui uma semana, ir após 1 mês ou ir daqui 3 meses

Daqui 1 semana: É alta temporada, está com previsão de sol porém custa 40 reais o quarto da pousada mais alimentação

Daqui 1 mês: Ainda está no começo do verão, boas chances de sol, mas custa 30 reais o quarto mais alimentação.

Daqui 3 meses: Está no final do verão, as chances de sol ainda são altas , não como na primeira, mas custa 20 reais a hospedagem mais alimentação.

Após clicar em 'Continuar' o usuário vai para segunda escolha

Etapa 2: Meio de locomoção

Avião : custará 10 reais e chegará em uma hora.

Carro (irá com um amigo o jogo já mostrará um outro boneco automaticamente): Custa 6 reais (gasolina + alimentação durante o caminho) e chegará em 5 horas.

Ônibus: Custará 4 reais (com a alimentação também inclusa) mas chegará em 8 horas.

Etapa 3: O usuário precisará comprar o necessário para acampar:

- Garrafa de água: 3 reais
- Bola de futebol: 4 reais
- Mochila: 25 reais
- Bota de acampar: 20 reais
- Protetor solar: 12 reais
- Colchonete: 8 reais
- Repelente: 8 reais
- Escova de dente: 4 reais
- Pasta de dente: 4 reais
- Kit de canetas coloridas: 14 reais
- Suco de garrafa: 10 reais
- Kit de primeiros socorros com remédios, curativos, analgésicos, etc: 20 reais
- Jogo de lego: 20 reais, paga 10 reais agora e + 10 reais próxima fase

Após “Finalizar” o jogador verá o resultado que o jogo processará:

Obs: Após dar ‘Ok’ para 1 etapa o usuário não poderá retornar.

Resultados: Lembrando que o objetivo é adquirir o necessário para acampar

Nas 2 primeiras etapas não envolve bonificações, mas quem economizou (caso não gaste os 100 reais na etapa seguinte) colherá os benefícios e poderá aumentar seu Bolodix.

Na terceira etapa haverá bonificações para cada item essencial onde o jogador recuperará o valor dos objetos essenciais e ganhará mais 5 reais por item correto, segue a lista de material correto:

- Kit de primeiros socorros com remédios, curativos, analgésicos, etc: 20 reais
- Garrafa de água: 3 reais
- Mochila: 30 reais
- Bota de acampar: 30 reais
- Protetor solar: 10 reais
- Repelente: 8 reais
- Escova de dente: 4 reais
- Pasta de dente: 4 reais
- Calça para acampar: 12 reais

Professor abordará:

- Tomada de decisão
- Escolhas onde desejos e prioridades devem ser analisadas
- Valor dos objetos
- Parcela (que poderá ser ratificado na aula seguinte)0
- Geografia (solo, tempo, recursos naturais), Matemática (sequencia,soma,tempo,... e Português (‘interpretação’ de texto,imagens/correlações com objetos e questões da natureza,significado das palavras...)
- Planejamento e consequencia das ações

Sétima

Nessa etapa, cada boneco receberá 100 reais e deverá guardar em 1 Pote chamado o da ‘Segurança’ (figura com letra S e uma foto de água) – será a Reserva de Segurança - e para

Potes(cofre) de Ouro serão divididos em 3:

-1 para daqui 3 aulas (objeto/passeio)

-2 para daqui 7 aulas (objeto/passeio)

-3 para daqui 10 aulas (objeto/passeio)

Obs: Os Potes de Ouro são de cores Amarelas porém em 3 tons diferentes sendo o primeiro mais claro e o último mais escuro

O usuário verá os 4 pots e poderá escolher entre os do desejo 15, 40 ou 100 reais para cada pote e não poderá deixar o pote vazio

Primeira pergunta: “Quer guardar 15 reais para seu pote da segurança agora?”

Caso ok: aparece o dinheiro indo ao pote

Caso não: o pote vai vazio ao canto

Antes de escolher quanto colocará em cada pote a criança deverá escolher os desejos para cada um:

Primeiro Pote o Boneco deverá escolher entre os seguintes desejos:

1-Bola de futebol

2-um kit de canetas coloridas

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 ticket de 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- teclado brinquedo

2- patinete

3 – Passeio parque aquático

-Pote da Segurança - o orientador mostrará que esse será possivelmente útil se no futuro acontecer uma emergência.

-Pote de Ouro 1 será a opção de ‘menor’ valor e o orientador mostrará a importância de guardar

-Pote de Ouro 2 será a opção de um valor considerado intermediário e o orientador mostrará a importância de guardar

-Pote de Ouro 3 será a opção de ‘maior’ valor e o orientador mostrará a importância de guardar e do porque alguns objetos custam mais: raridade e valor da matéria prima

Professor reforça a importância de se planejar e esperar.

Após selecionar as opções de desejo selecionadas o jogo permitirá que o usuário distribua conforme queira respeitando a regra já descrita : 15,40 ou 100

-Os quatro 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 o valor \$ ao lado que o aluno alocou.

PARTE 2

Oitava

Etapas: Minhas Escolhas. Trabalhará temas transversais de Geografia e História aliados à Educação Financeira e consumo.

Cada criança recebe 25 Reais e todos devem passar em 3 lojas (o caminho é igual para todos) indo da Loja 1 até a 3 para fazer suas compras:

A criança pode utilizar todo o valor podendo escolher somente 1 produto por loja.

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

Tabela/Percurso:

| Loja 1 | Loja 2 | Loja 3 |
|---|---|---|
| Doceria da Lulu | Supermercado do Zé | Padaria Marcos |
| Jujubas: 7 reais Chocolate: 7 reais -Sorvete de frutas: 9 reais | Pãezinhos (cesta com 12): 9 Reais Leite: 7 Reais Sorvete de frutas: 7 Reais | Suco de laranja: 9 reais Pãezinhos (cesta com 12): 6 reais Leite: 9 Reais |

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 7 reais, 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 notas que eventualmente sobraem, são guardadas no BOLODIM – fermento para o bolo.

Nesse momento, a Interação com o PROFESSOR(a) é essencial para explicar a importância das escolhas, de poupar e saber esperar para ajudar nas decisões de compras mais acertadas.

Já que se soubesse esperar para comprar o sorvete de frutas, que é um alimento não essencial economizaria 2 reais 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’ no curto e longo prazo (como também em investimentos e operações de dívida a maioria das decisões tomadas são no impulso). Reforçando a importância de analisar antes de cada escolha mesmo que ‘aparentemente pequena’ tem uma consequência já no curto prazo como dito.

NONA

Nessa fase, o jogador não recebe nenhum dinheiro 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 brilhante).

Após circular o usuário clica no botão ‘Continue’ e o jogo aparece o seguinte:

“Seu Boneco (nome) apresenta dor de cabeça e febre, você precisa comprar um remédio para que se cure e continue o jogo!” Clique em ‘Continue’

O jogo demonstra o Boneco doente (figura) e os remédios com o valor de 20 Reais, e o jogo diz:

“Para curar seu Boneco poderá escolher o Pote de Segurança caso tenha dinheiro ou retirar do Bolodim, clique na opção do valor que deseja retirar de cada um!”

Obs: caso ele só tenha 15 reais no Pote da Segurança pode escolher em tirar dele uma parte e o restante do Bolodim ou tudo do Bolodim.”

Aparece as figuras do pote e do Bolodim e embaixo ele clica com 3 opções em cada um:

1-Nada

2-5 Reais

3-20 Reais

Obs: Enquanto o Boneco não completar os 20 reais o jogo não permitirá que ele continue.

O professor(a) mostra num caso real a Reserva de emergência, de que eventualidades acontecem e se organizar para isso gera ‘ganhos’ diretos e indiretos para a criança

Décima fase

Neste dia, o cofre 1 (que foi usado na oitava semana) é aberto, conforme é explicado abaixo:

Na tela, aparece a loja Brinquedos Show. O educador avisa que todos os brinquedos estão com o preço igual, 15 reais: bola de futebol, urso de pelúcia e quebra-cabeças. Quando o objeto escolhido for entregue à criança, automaticamente uma nota de dez reais sai do 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 notas poderá realocá-las em um dos outros dois cofres existentes (os outros mesmos usados no oitavo dia), que agora aparecem no canto superior da tela.

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

- 1- Caso a criança tenha colocado uma nota de dez e cinco (15 reais) 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 da nota de dez saindo do cofre e indo para a loja).
- 2- Caso a criança tenha colocado 40 reais 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 uma nota de dez e cinco indo do cofre para loja). Então, é perguntado: “Em qual pote de Ouro você quer colocar as duas notas de Vinte Reais que sobraram?” A criança clica em cima do pote escolhido que recebe as notas de dinheiro.
- 3- Caso a criança tenha colocado uma nota de 100 reais no Pote: 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 das notas de dez e cinco reais saindo do cofre e indo para a loja). Então, é perguntado: “Em qual pote você quer colocar as notas que sobraram?” A criança clica em cima do pote escolhido, que receberá essas notas.

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

Décima segunda

A tela apresenta a história em quadrinhos de uma família: no primeiro quadrinho aparecem pai, mãe e filho passeando no shopping. No segundo quadro, o filho pede aos pais que comprem o trator amarelo (A imagem do trator aparece em um balão de diálogo). No terceiro quadro, aparece a imagem do pai e o balão de diálogo mostra o contorno de 40 Reais (2 notas de 20 e duas de 10) e só 20 Reais estão preenchidas e a voz diz (mensagem): “O trator custa 40 Reais e eu só tenho 20 Reais neste momento!”

Agora, aparecem as alternativas para a situação. A criança deverá clicar em cima da opção e, se acertar, ganha uma nota de 20 Reais que vai para o Bolo...

Tela 1 - 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 20 Reais.
- 2- Vou escolher um outro brinquedo que vale 15 Reais e ajudo meu pai a ficar com uma nota de 5 Reais.
- 3 – Acho melhor esperar um pouco, assim vamos guardando dinheiro e, quando meu pai tiver os 40 reais compramos o trator amarelo.”

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 5 Reais 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, no valor de 15 Reais e o seu pai ainda ficou com 1 nota de 5 Reais, mas ficou sem o trator que queria. Você ganhou 10 Reais extras para o BoloDim!”
- 3 - Caso escolha essa opção, aparece a mensagem: “Parabéns! Você combinou direito com o seu pai, dizendo que prefere esperar que junte o dinheiro e comprar o brinquedo no momento certo já que é esse trator que gostaria. Você ganhou 20 Reais extras para o seu BoloDim!!”

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

Parte 2: O jogo aparece a seguinte situação:

Toca um sino: “O seu boneco poderá participar realizar uma palestra a fim de ajudar colegas da mesma profissão e outros iniciantes com as experiência de Y(colocar o nome da profissão, bombeiro por exemplo) que você tem! Você precisa falar inglês, caso tenha comprado curso de inglês, você irá ganhar 120 Reais por essa palestra” Clique em ‘Continue’

Cenário 1 do jogo: “Parabéns você ganhou 120 reais por apresentar a palestra a pessoas de vários países!”

Cenário 2: “Seu boneco tem uma boa experiência para a profissão mas para esse evento é essencial o inglês, a próxima vez invista no conhecimento e aprendizado do seu boneco!”

O professor(a)/orientador irá explicar a importância de se investir no aprendizado/especializações desde o início já que as oportunidades em alguns momentos podem aparecer em momentos que não estamos esperando, assim a importância de estarmos preparados.

Reflexão do inglês, história e atualidades (empreendedorismo)

Outros cursos também aperfeiçoam

Décima segunda

A tela mostra uma praia e o calçadão. Aparece também o boneco de um vendedor 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 de coco mas há um vendedor de sanduíches **naturais**; há 4 pessoas sozinhas; e a 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 14 reais e ve a mensagem: “Você ganhou 14 Reais, 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 56 Reais e vê este texto: “Parabéns você arrastou para o melhor ponto! Você ganhou 56 Reais, suas vendas foram um sucesso, 8 pessoas compraram! Além de ter colocado em uma boa localização, pessoas de todos os lados passaram por você aonde as pessoas que queriam comer sanduiche se motivaram a beber as águas de coco.”

Cenário 3 - a criança arrasta para a ponta da direita: ela ganha 28 reais e escuta a mensagem: “Parabéns você ganhou 28 Reais, o centro seria o melhor local porém conseguiu vender ainda para 4 pessoas que estavam próximas de você!”

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.

Além disso concorrência.

O jogo continua e aparece a mensagem com um sino (imagem): “Ponto Extra! Selecione os quarto alimentos saudáveis e ganhe 5 Reais por acerto.”

Aparecerá os seguintes alimentos:

- Abacaxi
- Refrigerante
- Feijão
- Batata frita
- Uva
- Pastel
- Laranja
- Hamburguer

Após clicar nos objetos aparece “Posso avançar?” Após dar Ok o jogo mostra positivo ao lado de cada figura e o valor total do dinheiro recebido.

Será só bonificação portanto se errar não será descontado.

O valor das 2 etapas ira para o Bolodim na segunda tela.

Décima terceira

Jogo abre com mensagem ao logar: “Hoje é o dia do Pote de Ouro 2!!Seu boneco vai até a loja Magic Toys e irá comprar caso você tenha colocado dinheiro suficiente! Siga com seu boneco até a loja!”

Clica em ‘Ok’

Jogador anda com o boneco na calça e no meio do caminho (trajeto de 4 segundos) vem um patinete e bate nele, seu Boneco vai ao chão e o jogo mostra a mensagem: “Seu boneco quebrou a perna direita após cair, precisa ir ao hospital e passar por uma cirurgia use seu plano de saúde ou use 120 reais do seu bolo!”

Caso o jogador tenha o Plano de saúde aparece a mensagem : “Parabéns você se preveniu e por ter um plano não precisará pagar os custos do hospital! Seu boneco vai ficar bem!” Aparecerá a figura do plano de saúde com um botão embaixo com a palavra dentro “Usar”

ou

Caso o jogador tenha o não tenha Plano de saúde aparece a mensagem :”Seu boneco precisa ficar melhor para seguir no jogo! Use o valor de 120 reais do bolo para ajudar! Na próxima vez ter um plano de saúde cobriria esse valor.”

Aparecerá a figura com o numero de 120 reais e ao lado um botão ‘Usar valor do Bolo X’

Para os 2 casos:

Aparece o boneco com gesso (azul) com de pé com os seguradores de braço e Opção de botão 'Continuar' embaixo para clicarem.

'Loading'

Ao clicar o jogo aparece a seguinte mensagem: "Seu boneco está bem! Vamos abrir o Pote de Ouro 2. Seu boneco já está na frente da Loja Magic Toy!"

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

Os objetos desse Pote irão custar 40 reais.

- Caso a criança tenha colocado 15 reais no 2º pote, 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 40 reais. Por isso, você não vai conseguir realizar o seu desejo e o seu dinheiro irá aumentar o seu Bolo!". O jogo mostrara as notas \$ indo ao Bolodim

- Caso a criança tenha colocado 40 reais no 2º pote, 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).

- Caso a criança tenha colocado mais que 100 reais no 2º pote (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, junto da imagem do boneco). Ele custa 40 reais e as notas que sobraram, 60 reais vão para o Bolodim!"

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

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

Decima quarta

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 230 reais as quais podem ser gastas com objetivo de montar kit-escolar , e caso sobre valores não serão acumulados.

Jogo aparece 2 mensagens antes do usuário interagir

"Ajude seu Boneco a escolher os objetos fundamentais para estudar e guardar eles quando for estudar na escola procurando as opções que tem menor \$ mas lembrando da sua necessidade."

Após dar ok aparece uma última mensagem: "Dica :seu Boneco já tem 5 livros que ele leva todo dia para a escola: Matemática, Português, Ciências, Geografia e História."

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 (essencial). Segue:

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 40 reais

- b- Mochila Princesa, na qual cabem 3 livros, 1 caderno e outros objetos menores (lápis, estojo, régua...)> vale 40 reais
- c- Mochila Branca (funcional), na qual cabem 6 livros, 1 caderno e outros objetos menores (lápis, estojo, régua...)> vale 60 reais (Obs: Fazer uma figura unissex para essa mochila)
- d- Estojo verde> vale 10 reais
- e- Borracha branca> vale 5 reais
- f- Porta lápis > vale 15 reais
- g- Lápis> vale 3 reais
- h- Caixa de lápis de cor> vale 25 reais
- i- Caderno> vale 10 reais
- j- Borracha colorida> vale 5 reais
- k- apontador – 5 reais
- l- régua – 7 reais
- m- garrafa de água – 12 reais

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 os 230 dados, o jogo mostra uma imagem de alerta e a mensagem "Você não tem notas \$ 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 10 reais 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, caderno, régua e apontador.

Objetos que não ganham pontuação: mochila Princesa/Samurai (apesar de valer menos dinheiro, 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.

unir conceitos já aprendidos em outras fases como riscos, tomada de decisão.

Decima quinta

História do pepino/ acerola

A acerola é uma pequena do tamanho de uma Pitanga e é vermelhada. Ela é uma fruta enriquecida de vitaminas A, B1, B2 e B3 e minerais como cálcio, fósforo, ferro, magnésio e potássio.

O game diz que agora o aluno é dono de um mercado (figura desse Mercado colocar na tela) e precisa encomendar aos compradores 4 pepinos e 3 acerolas para atender seus clientes. O que ele deve fazer?

Obs: O aluno venderá cada pepino por 8 reais e cada acerola por 12 reais

O jogo mostra 4 cenários para que o aluno escolha a melhor opção levando em conta a demora (a professor avisa que os clientes querem as acerolas e pepinos em até 5 dias) e o valor/ganho financeiro:

Cenário 1: Aparece a figura do agricultor dizendo que 4 pepinos custam 20 reais, 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 20 reais e 3 acerolas que custam 15 reais e que pode entregar pessoalmente no mercado, mas tem que esperar 7 dias para receber a mercadoria.

Cenário 3: Aparece a figura do agricultor dizendo que 4 pepinos custam 20 reais e as acerolas 20 reais e que tem um caminhão que pode levá-los até o mercado no dia seguinte, mas o frete custa mais 20 reais, totalizando 60 reais.

Cenário 4: Aparece a figura do agricultor dizendo que só tem 3 pepinos e custam 12 reais e as 3 acerolas 20 reais e que tem um caminhão que pode levá-los em até 3 dias, mas o frete custa mais 20 reais, totalizando 52 reais.

Resultado

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 e atender todo o pedido!”

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 pois atenderá todo pedido. Por isso, você ganha 30 reais para o seu Bolodim!”

Cenário 4: “Você escolheu a segunda melhor opção. Comprou os pepinos a um preço bom e ainda vai recebê-los no prazo, porém seus clientes serão atendidos em uma parte já que faltará 1 acerola! Leve em conta a satisfação do cliente, mesmo assim você ganha 15 reais extras, pois conseguiu vender os quatro pepinos e as duas acerolas!”

Para se fazer uma escolha financeira deve-se analisar o tempo envolvido, pois isso também é ganho financeiro.

Décima Sexta fase

“Monte a sua casa”

Seu Boneco está de férias e resolveu montar a casa.

Nessa etapa, o jogador/boneco conseguiu juntar 1100 reais.

O desafio é que cada um escolha objetos para montar a casa. O game ilustra que deve comprar no mínimo 4 objetos, que a escolha é livre e que podem gastar todo dinheiro se quiser. Se sobrar notas não será usada para o bolodim (só se tiverem acertos)

O professor avisa que os alunos devem prestar bastante atenção no que eles precisam ter em casa. 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 notas que custa, segundo a relação abaixo:

Geladeira: 600 reais

Fogão: 400 reais

Cesta com frutas, queijo e presunto: 50 reais

Televisão: 100 reais

Sofá: 400 reais

Cama: 200 reais

Kit de remédios: 40 reais

Computador: 400 reais

Mesa: 100 reais

Cadeira: 80 reais

Quando já tiver terminado o jogador terá um botão em cima ‘Finalizar compra’ 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 na próximo etapa do jogo a 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.

Jogo :chuva bem forte caiu sobre a cidade (aparece no jogo e descreve) e que ninguém pode sair de casa por 1 semana. Então, discute-se sobre as escolhas feitas e como podem ser usadas nesse período.

Após essa avaliação informal, é apresentada a pontuação que o jogo dá para cada item e explica-se o que é essencial

Cesta de frutas com queijo e presunto: 80 reais extras para o BoloDim > Explicação: 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: 80 reais extras para o Bolodim > Explicação: A geladeira permite guardar os alimentos por mais tempo e assim manter a qualidade deles.

Kit de remédios: 80 reais 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: 50 reais extras 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 um dinheiro extra

Sofá, Cama e/ou Mesa: 20 reais 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 ganho para o bolodim > Explicação: Apesar de serem bons entretenimentos, poderem ajudar a trabalhar ou estudar, não são essenciais.

todo o planejamento deve se listar o essencial já que eventualidades podem acontecer.

Décimo sétima

Não há moedas/dinheiro inicialmente. Nessa etapa, a criança vai aprender sobre a prioridade - conceito fundamental para o conhecimento financeiro - correlacionando o valor da água e a sustentabilidade.

O boneco está dentro da 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, luz acesa, pratos e garfos sobre a pia para lavar e a cama para arrumar. O boneco tem 7 fichas com números de 1 a 7, sendo o 1 indicando a primeira prioridade e assim respectivamente. Após o 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:

½- Chuveiro/Luz – Quem selecionou o chuveiro/luz como prioridade 1 ou 2, ganha 80 reais (se acertar os dois são 160) já que além de pensar no ecossistema economizou notas de dinheiro da casa. Já quem selecionou o chuveiro como prioridade 3, perde 15 reais por não dar importância para o desperdício da água e demorou a pensar no Ecossistema. Quem selecionou chuveiro/luz como quarta opção ou mais perde 30 reais já que não priorizou o Ecossistema e o valor da água/energia.

AS NOTAS PERDIDAS SÃO EXTRAIDAS DO BOLODIM.

3 -Lixo acumulado – Quem selecionou o lixo acumulado até prioridade 3 ganha 60 reais. Quem selecionou chuveiro como quarta opção ou mais perde 30 reais já que não priorizou o Ecossistema e o risco de bactérias, já que são um acúmulo.

AS NOTAS PERDIDAS SÃO EXTRAIDAS DO BOLODIM.

4- Louça para lavar - Quem selecionou como prioridade 4, ganha 50 reais, pois pensou na tarefa de eliminar bactérias que estão nas louças e, conseqüentemente, no ecossistema também! Quem selecionou como prioridade 5 ou mais perde 20 reais já que não levou em conta a importância explicada acima sobre as bactérias.

AS NOTAS PERDIDAS SÃO EXTRAIDAS DO BOLODIM.

5- Cama para ser arrumada – Essa gerará 15 reais a todos pela necessidade da Tarefa, mas como prioridade no cenário apresentado era a de menor importância por prioridade. Mas por ser uma tarefa que ajuda a casa todos ganharão.

TODAS AS NOTAS GANHAS VÃO P/O BOLODIM

Décimo oitava

Essa etapa tem conexão com a etapa da acerola/pepino no conceito principalmente. Agora, o jogador/boneco tem que ir vender somente Acerolas dessa vez(reforçar que só será acerola) aos seus clientes. O professor lembra que, para ter 8 acerolas dessa vez, os alunos gastaram 96 reais (32 reais do

caminhão que você mesmo contratou e 64 reais do Agricultor pelas acerolas), isto é, cada acerola junto com o caminhão custaram 12 reais (64/8). O jogo inicia para essa versão com a seguinte mensagem.

“Ponto Extra: Responda as duas perguntas abaixo e ganhe por acerto, o jogo lhe dará uma recompensa!”

Jogo processa primeira pergunta após criança dar continuar na frase acima

Pergunta 1: “Se você comprou 8 acerolas a 64 reais para o agricultor, quanto você pagou cada acerola para ele?”

Jogo da 4 alternativas : 2 ,4,8,12

Caso acerte ganha 10 reais extras

Pergunta 2: “Se você pagou 32 reais pelo caminhão, e ele levou 8 acerolas para você, quanto ele cobrou por acerola?”

Jogo da 4 alternativas :2 ,4,6,8

Caso acerte ganha 10 reais extras

Passo 2:

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

Obs: não vale a pena vender cada acerola por menos de 12 reais, o comerciante (boneco) vai vender cada fruta por 15 reais para os seus clientes.

Cenário 1: “O cliente chega e diz que quer levar 8 acerolas. Você diz que são 120 reais, mas seu cliente diz que só tem 115 reais.” Caso aceite, o jogador deve clicar no botão ao lado da figura.

Cenário 2: “O cliente diz que quer levar somente 6 acerolas e aceita pagar o preço que você pediu(15 a cada acerola).” Caso aceite, o jogador clica no botão ao lado da figura.

Cenário 3: “O cliente diz que precisa das 8 acerolas e aceita pagar o preço de 15 reais por cada acerola, mas que irá buscar as acerolas amanhã . ” 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 o seu cliente , aceitando o valor ofertado, e conseguiu vender todas as acerolas que tinha por um valor que irá gerar ganho! Você ganhou 60 reais para o Bolodim (41 reais extras pela escolha e 19 reais pelo lucro) ”

Cenário 2: “Apesar de ter vendido a um preço que estipulou, 15 reais cada, ficam sobrando as duas acerolas que perdem a qualidade e não poderão ser vendidas. A melhor opção seria vender o máximo de acerolas a um preço acima dos 12 reais.”

Cenário 3: “As acerolas estragaram quando iria entregar ao cliente. Lembre que os produtos tem validade.Você devolveu o valor ao cliente. ”

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

TODAS AS NOTAS GANHAS VÃO PARA O BOLODIM

19 fase

jogo “O jogador ganhou seu primeiro cachorro e precisa ir até uma loja de Pet shop. O seu amigo Lucas lhe disse que também tem um cachorro da mesma raça, o qual tem uma roupinha, um prato para comida, um saco de ração, uma coleira para passear e uma máscara para a boca. Você gostaria que seu cachorro

tivesse tudo isso, porém você tem 50 reais que lhe foram cedidos para fazer as primeiras compras no Petshop. Todo o valor deve ser gasto.

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

Ração: 20 reais

Máscara: 10 reais

Prato para ração e água: 10 reais

Roupinha: 10 reais

Gravata para o cachorro/acessório: 20 reais

Coleira: 10 reais

Colchão/cama: 20 reais

Coleira/babador: 15 reais



Óculos de enfeite: 15 reais

Verificarei essa fase Marcelo/Jean pontuações tem mais uma etapa também

Quem escolher a opção 2 ganhará 50 reais extras para o bolodim. Quem não acertar só deixa de ganhar pois se trata de uma pontuação extra

Vigésima

O boneco do jogador receberá 35 reais de presente da sua avó:

Jogo aparece a seguinte mensagem :”Parabéns você ganhou 35 reais da sua avó! Pense o que fazer com ele!”

Seu boneco vai até o banco para guardar o dinheiro, chegando lá o gerente te recepciona e diz:

“Boa tarde nome X! Posso ajudar?”

Boneco: “Sim recebi 35 reais quero guardar, não pretendo usar nesse momento.”

Gerente: “Tenho 4 opções. Veja o que você prefere:

- 1- Eu te dou mais 35 reais , agora você tem 70! Use para seu objetivos e me devolva daqui 1 mês esses 35 reais com um valor a mais.”
- 2- Guarde esse dinheiro daqui 1 mês ele valerá 42 reais!
- 3- Compre um seguro saúde bucal custa 35 reais por um ano!
- 4- Guarde esse dinheiro tenha a chance de concorrer a prêmios e daqui 1 mês você terá os seus 35 reais de volta!

Passou- se 2 semanas e o boneco começou a ter dor de dente.

O jogo diz: ‘Use seu plano de saúde ou de saúde bucal para trata-lo”

Caso o jogador tenha um ou outro (pode ter os dois mas se tiver o primeiro não há necessidade ter os dois o jogo diz:” Parabéns você tem um seguro que te protege para esses momentos. Se você não tivesse o tratamento custaria 40 reais.”

Ou se não tiver:

“Você não tem um seguro. Use 40 reais do Bolodim para melhor seu boneco.”

Pergunta bônus: Banco é um local onde?

1 – Se guarda dinheiro

2- Se empresta dinheiro

3- Se guarda dinheiro, empresta dinheiro e outras atividades que envolvem também \$.

4 – Guarda e empresta dinheiro.

Quem acertar ganhará 30 reais de bônus: alternativa 3 a certa.

Caso não acerte nem perdem nem ganhará

Jogo diz caso acerte: “Parabéns! Ganhou 30 reais a mais para seu Bolodim!”

Caso não: “A resposta certa é a ‘3’, o banco tem outras atividades além de emprestar e guardar o seu dinheiro.”

Jogo : “ os demais resultados do Banco aguarde para a próxima fase.”

Professor nesse momento

21ª primeira

Nesse dia o jogo abre: “Após 1 mês você retornou ao banco e foi falar com o gerente”

Opção 1: aparece “Eu vou devolver os 35 reais que emprestou, acabei não usando. Quanto falta para completar?” Obs: o jogo alertou no início da outra fase q não precisava do recurso

Gerente: “ São mais 14 reais, no total 49!”

Boneco paga saindo do bolodim.

Opção 2: “Oi, vim buscar os 35 reais mais o 7 reais por ter guardado.”

Gerente: “Com certeza senhor. Aqui está seus 42 reais, faça bom proveito.”

Aparece o jogador recebendo os 42 saindo do banco e indo para o bolodim

Opção 3: “Oi obrigado pelo seguro, tive uma dor de dente e ele foi útil.”

Gerente: “Ele ainda durará 11 meses pode usar ainda!”

Aparece o boneco cumprimentando o Gerente

Opção 4: “Oi vim buscar os meus 35 reais, e ver também se ganhei algum prêmio?”

Gerente: “Estão aqui seus 35 reais! Outras pessoas foram sorteadas nem todos ganham. Caso o prêmio não seja algo importante, guarde conosco naquela opção que gera um dinheiro a mais dos 35.”

Aparece o gerente dando os 35 e indo para o bolodim

Professor fala das diferenças de cartões: crédito e débito para as crianças

Pergunta bônus

Aparece no jogo: “Pergunta Bônus!” aparece um som chamando atenção

O gerente (aparece a imagem dele) te ofereceu um cartão para retirar seu dinheiro no caixa sempre que precisar. Ele disse que a opção 1 é cartão de débito e utiliza o dinheiro que você tem disponível, e a segunda opção é um cartão de crédito que também você pode usar para retirar notas de dinheiro, tem outras funções, e que caso retire o dinheiro o banco com uma taxa para isto.”

Qual a melhor alternativa para seu boneco, caso o ele só precise da função retirar dinheiro?

- 1- Cartão de débito
- 2- Cartão de crédito

Caso acerte: “Parabéns! Se você precisa só retirar as notas do seu dinheiro essa é a melhor alternativa. Veja seu Bolodim agora pois ganhou pelo acerto 20 reais!”

Caso não (não perde nada): “O cartão de crédito tem uma taxa em dinheiro como explicado. A outra opção de débito seria a melhor alternativa.”

Aparece a imagem do boneco e o caixa (usando o cartão)

Professor

Vigésima segunda fase

O cenário da tela mostra uma cidade onde a economia está ‘aquecida’. O professor explica que as pessoas estão consumindo, tralhando, escolas funcionando, ... O aluno deve tomar a decisão que julgar melhor e com a qual pode ganhar 100 Reais: nessa fase, há 4 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 100 reais do bônus da sua profissão como (dentista por ex), e queria aumentar a quantidade de dinheiro para guardado para os próximos 2 meses. Escolha dentre as opções abaixo, a que melhor alternativa para conseguir esse objetivo!” Seguem as opções:

- 1- Comprar 2 carrinhos de Picolé - custam 90 reais (são vendidos juntos)
- 2- Comprar um carrinho de Milho – custa 90 reais
- 3 – Comprar um carrinho de algodão doces – 90 reais
- 4 – Comprar uma barraca de pizza – custa 100 reais

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 o dinheiro que saiu pela barraca (pagando a compra da barraca). Na imagem, aparece para todos o picolé e uma pessoa tomando o sorvete. Na pizzaria, 4 pessoas ao lado e no carrinho de milho 7 pessoas e no algodão 3 pessoas. Assim o jogo correlacionará demanda com faturamento ao momento adequado (época do inverno)

Opção 1: “Você ganhou só 30 reais, pois estamos no inverno, a venda de picolés não foi boa e, por isso, muitos deles estragaram.”

Opção 2: “Você ganhou 160 reais, o milho foi um sucesso! Estamos no inverno, é época de colheita de milho! Além de ele ser servido quente que as pessoas gostam nessa época. Você conseguiu vender bastante e gerou muito dinheiro! Parabéns pela escolha.”

Opção 3: “Você ganhou 110 reais. Estamos no inverno, as pessoas gostam de comer algodão doce nessa época também. 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 15 reais a mais!”

Opção 4: “Você ganhou 130. 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 30 Reais a mais!”

Após ler, o aluno deverá clicar em 'Ok' que aparece embaixo de cada teto acima. (Aparece cada um com sua barraca, o dinheiro que ganhou)

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.

23ª fase

FASE DA PRAIA

2 PERGUNTAS BÔNUS DE EMPREENDEDORISMO PARA VC SUBIR SEU BOLODIM!

Primeira: "Imagine um parque para passear, e você quer saber qual a opção que ira agradar a mais pessoas nesse local. Escolha:

- 1- Vender maça
- 2- Vender agua
- 3- Vender doces

Caso acerte a opção 10 reais para o Bolodim

Segunda: "Imagine agora que está CALOR, qual a opção que mais venderia as pessoas nessa época:

- 1- Protetor solar
- 2- Boné
- 3- Xicaras de café

Nessa etapa, após os alunos já terem exercitado o senso crítico (análise) em fases anteriores, o Professor explica que o objetivo, agora, não é comprar, mas explicar o que são itens essenciais. São 12 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.

A cada acerto ganhará 15 reais tanto para o essencial quanto para o não essencial (só haverá ganhos se não certar nenhum zero)

Obs: Esse conceito de Essencial e Não Essencial é fundamental para o desenvolvimento financeiro, principalmente na questão de gastos e compulsão de comprar. Quanto antes a criança tiver o conceito formado, maior a tendência de sucesso financeiro no decorrer da vida.

No jogo, há 2 colunas, identificadas: essencial (à esquerda) e Não essencial (à direita). Os 9 objetos ficam á 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 opção '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 de surf
- 6- Máscara de mergulho

- 7- Chinelo
- 8- Toalha
- 9- Cadeira praia
- 10- Frescobol (raquete e bola)
- 11- Sunga
- 12- Pé de pato

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 nota de dez reais para o Bolodim.

Assim, após finalizar o jogo aparece as seguintes mensagens

1- "Parabéns! você colocou "X" objetos na coluna certa, portanto ganhou "X" para o Bolodim".

2- 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:

Obs: APARECERA o resultado para todos de certo e errado

24ª fase

Nesse dia o jogo abre: "Seu boneco vai ao shopping você precisa comprar uma camiseta que queria e também sua mãe pediu para ir na feira que precisa de abacaxi. Ela avisou que a feira termina daqui 2 horas. Você diz que dará tempo de fazer as duas atividades"

Nesse dia seu boneco está indo ao shopping e no meio do caminho seu celular toca:

João seu amigo diz: " Oi X (nome) é o João tudo bem?"

Boneco: "Tudo e você está bem?"

João: "Estou um pouco doente, com febre e na cama. Você pode comprar um remédio na farmácia? Custa 15 reais.

Aparecem 3 alternativas (aparece no jogo a imagem da feira, da farmácia e do shopping)

1- João vou comprar uma camiseta e preciso ajudar minha mãe desculpa não consigo. (Você usará 15 reais do seu Bolodim para comprar)

2- Claro estou indo agora. Compro seu remédio na farmácia e vou levar para você! (Você usará 15 reais do seu Bolodim para comprar)

3- Vou ligar para Helena nossa amiga para ver se ela tem o remédio . Assim não tenho que ir até a farmácia comprar o remédio.

Após selecionar a opção:

1 - 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 até que uma outra pessoa o ajudasse mais rapidamente. Fique feliz, pois que ele se recuperou; mas, da próxima vez, seja mais ligeiro.”

2- Caso escolha a primeira opção, aparece a mensagem: “Parabéns você ajudou seu amigo a se curar mais rápido. Você comprou o remédio de que precisava. Serão usados 15 reais 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! Como ainda tinha uma hora para feira fechar você conseguiu comprar o abacaxi para ela. Amanhã você vai ao shopping para ver a sua camiseta.” 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 amigos e de ajuda). Assim que “ganhar”, esse presente ficará também no canto superior direito da tela até a última fase do jogo.

- 3 -Caso escolha a terceira opção, aparece a mensagem: “Você procurou sua amiga, ela tinha o remédio, mas demorou um pouco para chegar até o amigo doente. Ele está bem mas demorou um pouco mais para se recuperar. Continue se preocupando em ajudar as pessoas que precisam.”

Vigésima quinta fase

Seu amigo João está recuperado agora. Você e mais 2 amigos (incluindo a Helena e mais uma menina) vão organizar uma festa surpresa.

Vocês querem comprar doces, salgados e sucos para ele escolha a melhor opção. Vocês tem 100 reais para gastar. Pode usar todo o dinheiro, mas se sobrar melhor.

Tem 3 opções para compras (aparece a loja de doces e dois mercados que tem salgado e doces também além de sucos). Você precisa comprar pelo menos 30 salgados e 20 doces e 2 sucos.

Loja 1- Docedix (20 unidades de brigadeiro a 30 reais) 10 unidades de beijinho a 20 reais 10 unidades de doce de leite a 20 reais

Loja 2- Mercadux 20 unidades de coxinha a 30 reais, 2 sucos a 10 reais

Loja 3 – Mercadex 30 unidades de coxinha a 40 reais, 10 pães de queijo a 10 reais, 1 suco por 5 reais 2 unidades disponíveis

Após a compra, jogo Posso finalizar (de loja a loja não pode voltar)? Criança da ok

Obs: Se ele gastar os 100 reais o jogo diz: “Você gastou todo seu dinheiro vamos ver se fez uma boa compra.”

Processa resultado:

“Parabéns você finalizou as comprar! Sobraram X reais para o Bolodim! Aproveite agora a festa também junto com o João.” Aparece o bolo e depois eles na casa do João comendo.

Vigésima Sexta

Segue: mensagem do jogo

“Você trabalhou durante o final de semana e recebeu um valor por esse trabalho: 100 reais! Defina a melhor escolha para o seu dinheiro!”

O Boneco pode ir ao banco, ou ao shopping ou ao mercado. Ele irá fazer o percurso para os 3 caminhos.

- No shopping não tem mercado

O jogo avisa: “Você precisa comprar banana e abacaxi para abastecer a casa, um copo pois o que tinha quebrou e pode guardar após garantir que esses itens foram comprados.”

Banco: qualquer momento que o jogador for ao Banco o gerente guardar o dinheiro. Podendo ser 50 reais, 75 ou 100.”

Mercado preços:

-abacaxi preço 10 reais

- banana 5 reais

-copo vidro 10 reais

Shopping:

-Copo vidro 15 reais

- 2 copos de vidro por 25 reais

*só escolhe uma opção

Após as compras se comprar no mercado, além de economizar o jogador poderá guardar até 75 reais no banco por 1 mês gerando um ganho.

Banco se guardar 50 gerente: “Caso você guarde 50 reais daqui 1 mês lhe dou 56 reais”

Banco se guardar 75 reais gerente : “Caso você guarde 75 reais daqui 1 mês lhe dou 84 reais”

Banco se guardar 100 reais gerente: “Caso você guarde 100 reais daqui 1 mês lhe dou 112 reais!”

Caso o jogador aplique todo o dinheiro e falte itens segue o resultado:

-Banana: “Você esqueceu do seu alimento matinal. Você teve que pedir no delivery e estava mais caro, 20 reais com a taxa de entrega (15 reais)!”

-Abacaxi: “= + taxa” frase: “Você esqueceu da sua fruta para a sobremesa.”

-Copo: “= + taxa” “Você precisa de um copo para beber!”

Pergunta bônus: “A promoção do shopping de 2 copos por 25 reais seria uma boa opção caso você estivesse precisando de dois copos e não um?”

Sim ou Não

1-Não:”Parabéns! O copo no supermercado custa 10 reais a unidade, e se levasse 2 compensaria pois custaria 20 reais preço melhor que a promoção da loja.”

2-Sim:”O copo no mercado vale 10 reais por unidade! Assim 2 copos seriam 20 reais, preço melhor que da loja mesmo com promoção.” Obs:Notas de dinheiro sobranes vão ao bolodim

Vigésima sétima

Jogo se inicia aparece: “Passou 1 mês hora de retirar o seu dinheiro do Banco”

Quem tiver dinheiro: “Parabéns guardou seu dinheiro agora você tem um valor de X para seu bolodim. Continue guardando para alcançar os seus objetivos!”

Agora as aberturas do cofre e dos presentes:

- 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 R\$100.

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; isso define o sucesso de qualquer pessoa. Outros temas podem ser explorados pelo professor como correlacionando a importância dos alunos se organizarem para estudar para atingir um aprendizado mais eficiente por exemplo.

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

“Você guardou apenas 15 reais, porém o valor desse objeto é maior. Guarde mais notas para adquiri-lo na próxima vez. As notas que sobraram vão ao Bolodim”

“Você guardou apenas 40 reais, porém o valor desse objeto é maior. Guarde mais notas para este desejo escolhido. Os 40 reais irão ao Bolodim!”

“Você escolheu a quantidade de dinheiro (notas) adequadas para comprar seu objeto. Clique em Ok e veja seu boneco com o objeto escolhido!” (Lembrando que, nesse caso, as crianças guardaram 100 reais suficientes)

- 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 e presente amarelo com a letra ‘A’ 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 30 reais 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 40 reais! Seu amigo está retribuindo os 15 reais que gastou para ele melhorar, e te deu mais 25 reais de presente para o final do ano.”

Todas as notas 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 dinheiro, 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 Nota Azul guardada resultado do ganho na fase das doações. A imagem da nota é mostrada no centro da tela (com a mensagem "Clique em cima da Nota 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 quinto 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 jogo:

1-o ranking ficará bloqueado ao acesso dos alunos limitado ao orientador podendo este ou não dar a opção ao aluno de verificar

