

Jogos de apostas e consumo

Jogos de consumo

Aula 8

Educação Financeira

Jogos de apostas e consumo

Educação financeira
e mercado financeiro

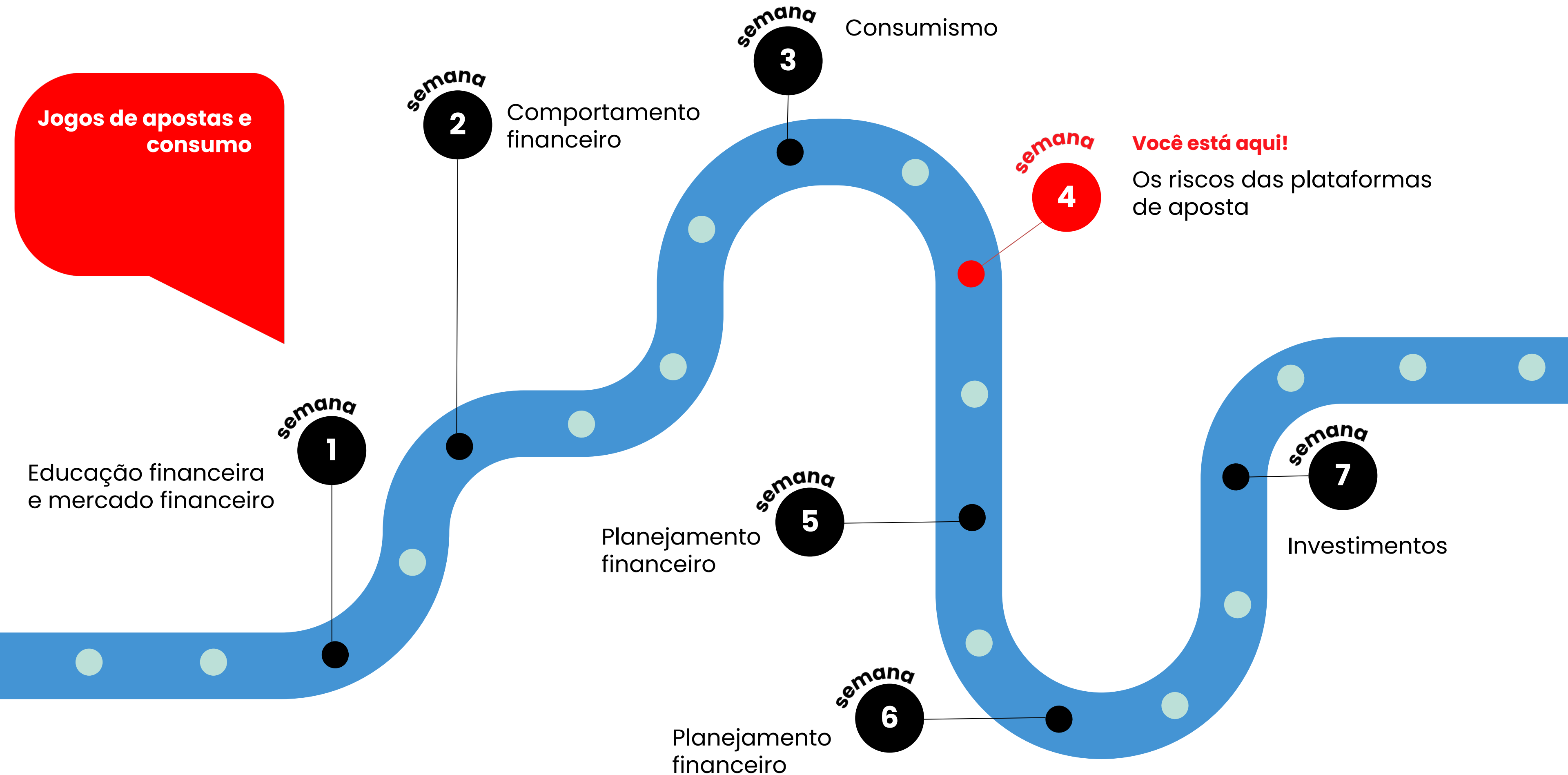
Comportamento
financeiro

Consumismo

Você está aqui!

Os riscos das plataformas
de aposta

Investimentos





Objetivos da aula

- Identificar os diferentes tipos de jogos de consumo e seus impactos no comportamento do consumidor e nos estudos, reconhecendo as estratégias utilizadas pelas empresas para estimular o consumo;
- Analisar criticamente seus próprios hábitos de consumo, identificando padrões, influências e gatilhos que podem levar ao consumo impulsivo e excessivo;
- Adotar uma postura crítica e reflexiva em relação à publicidade e às mensagens de marketing, reconhecendo as técnicas de manipulação e persuasão utilizadas pelas empresas.



Habilidade

- (EMIFCG07) Reconhecer e analisar questões sociais, culturais e ambientais diversas, identificando e incorporando valores importantes para si e para o coletivo que assegurem a tomada de decisões conscientes, consequentes, colaborativas e responsáveis.



Conteúdo

- Dinâmicas de jogos de consumo, ludopatia e cuidados necessários para prática.



Recursos didáticos

- Projetor de slide;
- Dispositivo digital (computador, tablet) e acesso à internet.



Duração da aula

45 minutos.

Ponto de partida

Observe a notícia:



Mostre-me

Economia

Games e alimentação: os hábitos de consumo da geração Z

Free Fire; Roblox; Apple; TikTok; e Uber são as empresas favoritas dos jovens

Por **Pedro Gil**

Atualizado em 9 Maio 2024, 12h44 - Publicado em 3 abr 2024, 09h32

<https://veja.abril.com.br/coluna/radar-economico/games-e-alimentacao-os-habitos-de-consumo-da-geracao-z>

De acordo com o levantamento, o setor de games liderou em transações financeiras e soma um total de 48,15% dos gastos da Geração Z.

Como esse tipo de comportamento pode influenciar na rotina de estudos e orçamento financeiro dos jovens hoje em dia?



Construindo o **conceito**

Jogos *Freemium* e *In-App Purchases*

Conceito e funcionamento: os jogos *freemium* são oferecidos gratuitamente para download e acesso inicial, mas monetizam por meio de compras dentro do aplicativo (*in-app purchases*). Essas compras podem incluir moedas virtuais, itens especiais ou funcionalidades que aceleram o progresso no jogo.

Impacto no comportamento do consumidor: Esses jogos podem levar a gastos significativos, pois incentivam os jogadores a comprar itens para melhorar a experiência de jogo ou competir em níveis mais altos.



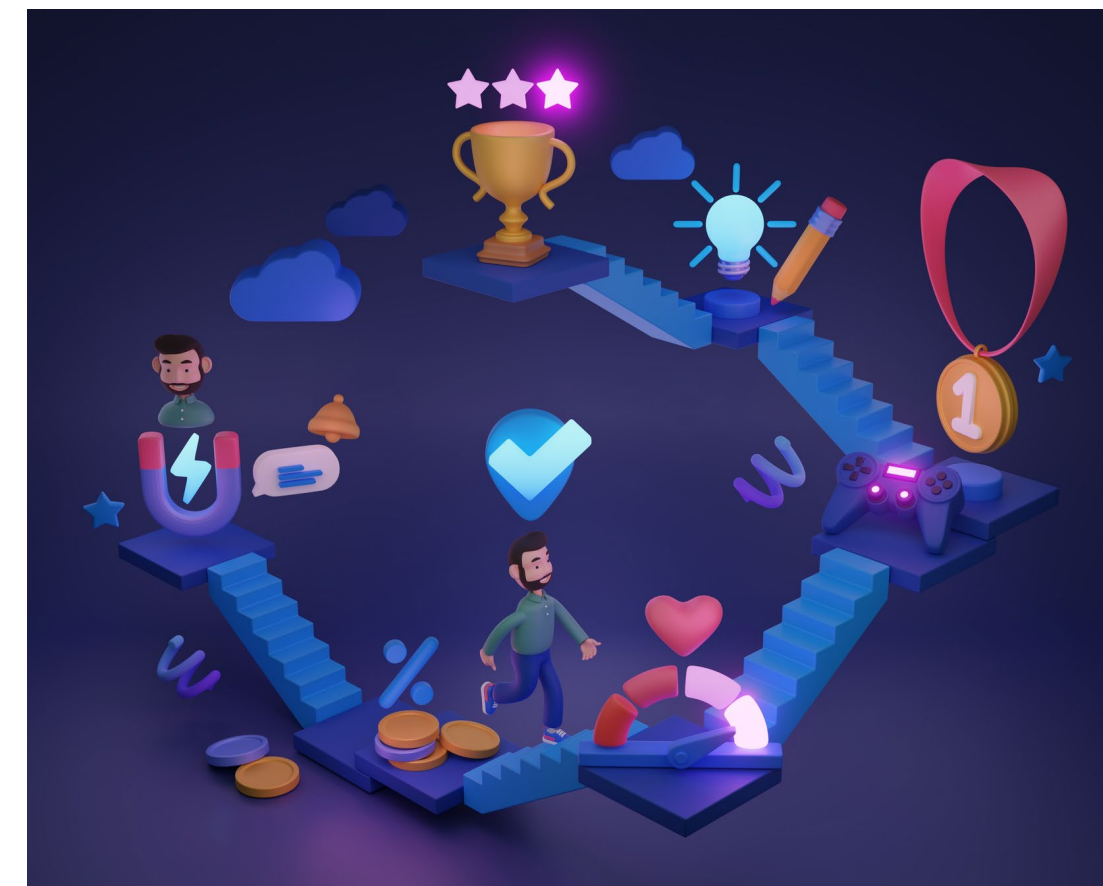
© Getty Images

Construindo o **conceito**

Gamificação

Efeitos nos usuários: ao incorporar mecanismos como pontos, medalhas e recompensas, os aplicativos e os jogos aumentam a interação e o engajamento do usuário, muitas vezes levando a um maior consumo, seja de tempo ou de recursos financeiros.

Contextos de uso: além de jogos, a gamificação é usada em aplicativos de fitness, educação e até em ambientes de trabalho para incentivar comportamentos desejáveis.



© Getty Images

Construindo
o **conceito**

Só os meninos jogam?

Mulheres lideram consumo de jogos eletrônicos no Brasil, aponta pesquisa



(Foto: Alena Darmel)

ALESSANDRO MARTINS 

27/02/2024 - 13:53

Para compartilhar:



<https://istoedinheiro.com.br/mulheres-lideram-consumo-de-jogos-eletronicos-no-brasil-aponta-pesquisa/>

A Go Gamers divulgou a 11ª edição da Pesquisa Game Brasil (PGB), levantamento anual de consumo de jogos eletrônicos no Brasil. Foram mais de 13 mil pessoas entrevistadas em 26 estados entre dezembro de 2023 e janeiro de 2024.

Realizada junto à Sioux Group, em parceria com a Blend New Research e a ESPM, a pesquisa apontou que 50,9% das pessoas que consomem jogos eletrônicos no Brasil são mulheres, uma mudança significativa em relação ao ano anterior, em que os homens lideravam, com 53,8%



A manipulação dos jogos

Assista aos primeiros 3 minutos.



© Getty Images

Construindo
o **conceito**



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=MIQnm58gfal> . Acesso em: 28 jun. 2024.

Colocando
em **prática**

Atividade – Roda de conversa



Virem e
conversem

Vamos fazer um debate a partir do que acabamos de assistir?

- a) Organizem-se em um círculo na sala de aula, de modo que todos possam se ver.
- b) Reflitam sobre o que acabaram de assistir no vídeo sobre a manipulação para consumo por meio de jogos.
- c) Para cada pergunta apresentada pelo professor, vocês terão o tempo de resposta e de troca de ideias.
- d) Vamos às perguntas:

1ª – Como você acha que essas manipulações estão influenciando o dia a dia dos jovens?

2ª – Você já se sentiu manipulado de alguma forma por essas mídias? Conte-nos um pouco da sua experiência.

3ª – Como o consumo de jogos de consumo afeta a saúde financeira, emocional e os estudos dos jovens?



Ser
sempre +

Situação



Virem e
conversem



Fonte: <https://youtu.be/38edVPxb2Xk>. Acesso em: 28 jun. 2024.

- ▶ Se você tivesse um amigo, amiga ou parente vivenciando uma situação de descontrole comportamental em relação ao abuso de jogos on-line, como você agiria para ajudar? Que atitudes você tomaria?



Então ficamos assim...

- 1** Conhecemos as classificações dos diferentes tipos de jogos.
- 2** Reconhecemos que o consumo excessivo de jogos de qualquer tipo pode nos levar a situações muito desfavoráveis.
- 3** Discutimos sobre o impacto da manipulação que o mercado de jogos tem na vida dos jovens.

O que nós
**aprendemos
hoje?**

© Getty Images

Saiba mais

Voltado a jovens e adultos, o League of Legends é jogado em duas equipes, cada uma com cinco integrantes. Elas se confrontam na arena Summoner's Rift, em um mundo chamado Runeterra. O jogador escolhe um campeão, entre os mais de 130 personagens disponíveis, que o representará na batalha. O objetivo é ocupar a base do adversário. Para chegar lá, enfrentará uma série de desafios.

Ao vencê-los, será recompensado com moedas, que poderão ser usadas para comprar itens que tragam vantagens no jogo. Em vez de sair gastando, o truque é ter paciência e juntar essas moedas para adquirir itens de maior valor mais adiante. Chegando ao final, o jogador ganha a “essência azul”. Poupando esse item, conseguirá personagens mais fortes para a partida seguinte.

Fonte: <https://www.leagueoflegends.com/pt-br/how-to-play/>

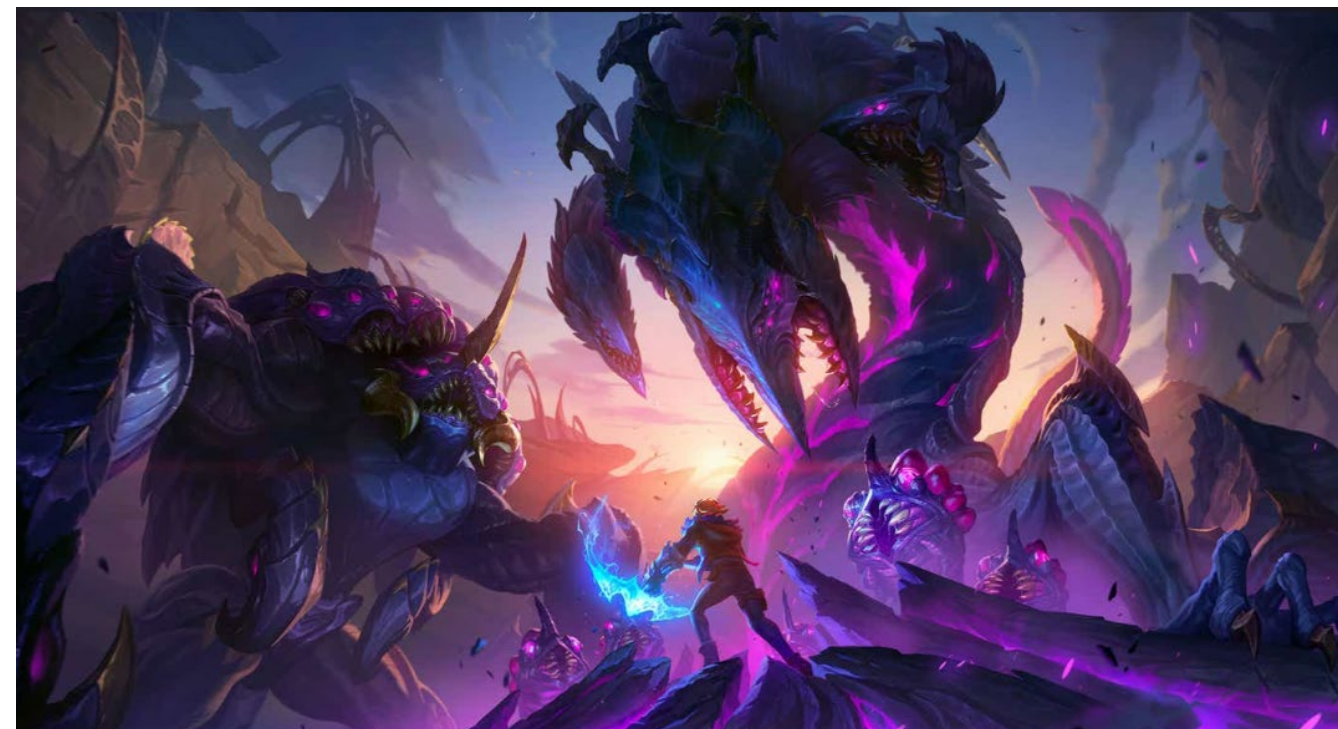
Saiba mais

Você sabia que há jogos que podem nos orientar em educação financeira?

Veja este aqui:

<https://www.leagueoflegends.com/pt-br/how-to-play/>

League of Legends



Referências da aula

ANDRADE, R. T. B. *A probabilidade aplicada ao jogos de azar*. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2017.

IEZZI, G. *et al. Matemática*: volume único. São Paulo: Atual, 2007.

<https://veja.abril.com.br/coluna/radar-economico/games-e-alimentacao-os-habitos-de-consumo-da-geracao-z>
Acesso em 02 Julho 2024