NÍVEL 1 DE 5 DO JOGO CAPITAL VALLEY

Da poupança ao investimento: rendimento, risco e diversificação

Nível de ensino	A partir do 10.º ano em Portugal, 1.º ano do ensino médio no Brasil (15-16 anos)
Duração	1 aula de 55 minutos (prolongável em casa)
Material	Um navegador web. Nenhuma instalação, nenhuma conta de aluno, nenhum dado pessoal recolhido.

Um nível é uma série de 12 turnos, cerca de 30 minutos de jogo, que representa um ano da vida de um investidor. Este plano cobre o nível 1, que forma um todo: encerra-se com um balanço. É a aula do percurso Descoberta, e a primeira de todos os outros percursos.

Enquadramento no programa

Economia A (Portugal), 11.º ano, ou 2.º ano do ensino médio no Brasil (16-17 anos): **o financiamento da economia, na unidade «Poupança e investimento»**, como aula de abertura. Também serve no 10.º ano, ou 1.º ano do ensino médio no Brasil (15-16 anos), com a formação dos preços num mercado (unidade «Preços e mercados»).

Noções mobilizadas: poupança e investimento, binómio rendimento-risco, custo de oportunidade, diversificação, formação do preço pela informação, fiabilidade de uma fonte.

Ligações transversais: educação orçamental e financeira, espírito crítico perante a atualidade económica.

Objetivos da aula

No fim da aula, o aluno é capaz de:

1. Distinguir um investimento sem risco mas remunerado (a conta poupança) de um investimento com risco e rendimento esperado mais alto (um fundo setorial).
2. Explicar porque é que uma notícia faz variar o valor de um investimento, e porque é que um rumor, uma opinião de especialista e um anúncio oficial não têm o mesmo valor.
3. Justificar uma decisão de investimento, incluindo a decisão de não fazer nada, e explicar porque não se põe tudo no mesmo lugar.
4. Comparar o seu resultado com a referência «tudo na conta poupança» e interpretar a diferença.

Princípio do jogo

Cada aluno gere uma carteira virtual de 1 000 €. Em cada turno: 1 ou 2 notícias (oficiais, rumores...), uma decisão de investimento, e depois a observação das consequências no turno seguinte, explicadas por uma ficha «Compreender». Um conselheiro virtual, personagem do jogo, apresenta cada novidade e comenta os resultados. Não há acaso nenhum durante o jogo: o mundo é o mesmo para todos os alunos de um jogo, só as suas decisões diferem, o que permite um debriefing rigoroso. Sem questionários, sem eliminação por insucesso: aprende-se decidindo.

O que os alunos vivem no nível 1

Estes momentos estão garantidos em todos os jogos, mas este plano não diz nem em que turno acontecem nem como terminam: o professor pode construir o seu debriefing sobre eles, o aluno que o ler não ganha nada com isso. O tema de cada notícia depende do jogo.

- A conta poupança primeiro: 1 000 € para investir, um pequeno juro em cada turno, sem risco. Depois abrem-se fundos setoriais, por vagas, e as notícias começam.
- Um anúncio concretiza-se; outro, apresentado por um «especialista», não se concretiza. O conselheiro virtual nomeia então a diversificação, e o jogo passa a impedir que se concentre o património num único investimento.
- Um prémio é pago a meio do nível: nova decisão de investimento.
- Um rumor circula ao longo de vários turnos, repete-se, e depois confirma-se ou revela-se infundado.
- O balanço do nível: resultado, melhor decisão, oportunidade perdida, comparação com a conta poupança e com uma carteira equilibrada.

Plano da aula, minuto a minuto (modo sala de informática)

1. Lançamento (5 min). O professor abre o jogo no projetor e escreve o endereço no quadro. Os alunos abrem a página e escolhem o seu avatar. Num jogo de turma, escrevem o código de jogo que está no quadro e um primeiro nome ou um pseudónimo.

2. Turnos guiados, os três primeiros turnos (8 min). Jogam-se coletivamente: leitura do briefing do conselheiro virtual, leitura das notícias, discussão rápida («o que fariam?»), e depois cada aluno valida a sua própria decisão. Pedir que leiam em voz alta, sem a comentar, a primeira notícia assinada por um especialista: é ela que vai desencadear o debriefing.

3. Jogo em autonomia até ao balanço (22 min). Os alunos avançam ao seu ritmo. O professor circula. Duas pausas possíveis, numa frase, sem interromper o jogo: quando o conselheiro virtual fala de diversificação («vejam o que ele diz, voltamos a isto») e na publicação do rumor («quem age, quem espera?»).

4. Debriefing coletivo (12 min). A partir dos balanços mostrados nos ecrãs dos alunos (e do painel do professor num jogo de turma), discussão guiada pelas perguntas abaixo. Pedir que levantem a mão: quem seguiu o especialista, quem agiu com base no rumor, quem ficou na conta poupança.

5. Síntese (8 min). Registo escrito em quatro linhas: rendimento e risco andam juntos; uma notícia faz o preço; uma fonte julga-se antes de decidir; não se põe tudo no mesmo lugar. Os alunos anotam o seu código de aluno para continuarem em casa.

Modo sala de aula invertida

Para as escolas pouco equipadas. No fim da aula anterior, 10 minutos: o professor mostra no projetor os dois primeiros turnos, explica a tarefa («joguem o nível 1 até quinta-feira, cerca de 30 minutos, anotem o vosso resultado no balanço e a vossa melhor decisão») e dá o endereço. Os alunos jogam em casa durante a semana, no smartphone ou no computador. Na aula seguinte, 20 minutos de debriefing com as perguntas abaixo, e depois síntese.

Perguntas para a turma

- Um especialista anunciava um forte entusiasmo por um setor. Quem seguiu? O que, na formulação dessa notícia, vos poderia ter posto de sobreaviso?
- Alguns deixaram tudo na conta poupança. Perderam? Quem fez melhor do que a referência «tudo na conta poupança», quem fez pior, com exatamente as mesmas informações?
- O rumor circulou vários turnos antes do desfecho. Quem agiu antes de saber teve razão se o rumor era verdadeiro, e enganou-se se era falso? Uma boa decisão e um bom resultado são a mesma coisa?
- O jogo impediu-vos de pôr tudo no mesmo lugar. Esse limite incomodou-vos? É uma restrição ou uma proteção, e quem é que vos imporia esse limite na vida real?
- Não fazer nada durante um turno é uma ausência de escolha ou uma escolha?

Prolongamentos possíveis

- Continuação do jogo em casa (código de aluno), com um ponto de situação na aula seguinte.
- Aula seguinte: o nível 2, os mercados financeiros (fundos, ações e taxa de juro). Um plano por nível, até ao percurso completo.
- Atividade de escrita: redigir a manchete económica que explicaria a próxima variação de um fundo do jogo.
- Participação na Global Money Week (março), a semana internacional da educação financeira, com um torneio entre turmas.

Informações práticas

- Acesso: https://capitalvalley.app/education
- Versão para alunos sem conta, sem email, sem dados pessoais. Adequada a uma utilização na escola, em sala de informática ou no smartphone.
- Contacto para professores: education@capitalvalley.app