NÍVEL 2 DE 5 DO JOGO CAPITAL VALLEY

# Os mercados financeiros: fundos, ações e taxa de juro, o que faz variar o valor de um investimento

| | |
|---|---|
| **Nível de ensino** | A partir do 11.º ano em Portugal, 2.º ano do ensino médio no Brasil (16-17 anos) |
| **Duração** | 1 aula de 55 minutos |
| **Pré-requisitos** | O nível 1 terminado, balanço visto (em aula ou 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 2, que encerra o percurso Base e termina com um balanço.

## Enquadramento no programa

Economia A (Portugal), 11.º ano, ou 2.º ano do ensino médio no Brasil (16-17 anos): **o funcionamento de um mercado concorrencial** e **o financiamento da economia** (ações, taxa de juro), unidades «Preços e mercados» e «Poupança e investimento». 12.º ano, ou 3.º ano do ensino médio no Brasil (17-18 anos): fundamentos do comércio internacional e internacionalização da produção.

Noções mobilizadas: diversificação geográfica, risco específico e risco de mercado, globalização e cadeias de valor, taxa de juro e preço dos ativos, indicadores macroeconómicos.

## Objetivos da aula

No fim da aula, o aluno é capaz de:

1. Distinguir um fundo (um cabaz de empresas) de uma ação (uma única empresa) e explicar porque é que a ação mexe com mais força nos dois sentidos.
2. Explicar que um mesmo acontecimento afeta uma empresa, o seu setor e a sua região em graus diferentes.
3. Explicar porque é que uma subida da taxa de juro faz baixar o preço de todos os investimentos cotados, sem que nenhuma empresa tenha mudado.
4. Justificar uma decisão de investimento repartida por várias regiões do mundo.

## Princípio do jogo

Cada aluno gere uma carteira virtual. 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.

## O que o nível 2 faz viver

Estes momentos estão garantidos em todas as partidas, mas esta ficha não diz nem em que turno chegam nem como acabam: o professor pode construir o balanço sobre eles, e o aluno que a leia nada ganha. As empresas e as histórias sorteadas dependem da partida; o seu mecanismo, não.

- Chegada a Nova Iorque: abrem três fundos geográficos (EUA, Europa, Ásia) e depois o fundo Mundo, média ponderada das três regiões, que treme menos do que cada uma delas. Notícias sobre a economia de uma região: globalização, comércio, indicadores, moeda.
- No terceiro turno do nível, são publicadas as contas do nível anterior: a época de resultados, uma notícia e uma carta de mercado sobre tudo o que está cotado, boa, contrastada ou dececionante consoante a partida.
- A Bolsa abre durante o nível: as primeiras ações (empresas reais, cerca de seis) juntam-se aos fundos. O conselheiro virtual explica o que é uma ação: mais potencial, mais risco. Um movimento de uma ação repercute-se no seu setor, na sua região e no Mundo, com amplitudes decrescentes.
- As histórias duram agora vários turnos: uma notícia, um primeiro movimento, uma notícia de seguimento, um desfecho. A maioria cumpre a promessa; pelo menos uma inverte-se: uma queda, uma esperança, e depois a recuperação ou a desilusão.
- As taxas de juro mexem, num sentido e depois no outro. O conselheiro virtual explica o preço do dinheiro; a remuneração da conta poupança muda, e tudo o que está cotado reage no mesmo turno, sem que nenhuma empresa tenha mudado.
- Um rumor sobre uma ação cresce, e depois confirma-se ou revela-se infundado.
- O balanço do nível, e uma palavra do conselheiro virtual: no nível 3, as histórias nem sempre dirão de quem falam.

## Desenrolar cronometrado (modo sala de informática)

**1. Retoma (5 min).** Cada aluno reabre a sua partida. Lembrete numa frase do balanço do nível 1: quem fez melhor do que a conta poupança, e graças a quê.

**2. Turno de abertura guiado (5 min).** No projetor: o briefing do conselheiro virtual e os três fundos geográficos. Pergunta rápida antes de cada um validar a sua decisão: «repartir pelas três regiões, ou escolher a que vos inspira? Porquê?»

**3. Jogo em autonomia até ao balanço (25 min).** Os alunos avançam ao seu ritmo. Duas paragens de imagem, numa frase, sem interromper o jogo: na abertura da Bolsa («uma ação não é um fundo: quem compra uma, e com que critério?») e no turno em que tudo o que está cotado mexe ao mesmo tempo («tudo mexeu no mesmo turno: anotem porquê, voltaremos a isso»).

**4. Balanço coletivo (12 min).** A partir dos balanços mostrados nos ecrãs, discussão guiada pelas perguntas abaixo. Levantar a mão: quem repartiu pelas três regiões, quem escolheu o fundo Mundo, quem comprou uma ação logo na abertura da Bolsa, quem vendeu no primeiro recuo da história que se inverteu.

**5. Síntese (8 min).** Registo escrito em quatro linhas: uma ação mexe mais do que um cabaz; um acontecimento propaga-se da empresa ao seu setor, à sua região e ao Mundo; a taxa de juro é o ponto de comparação de todos os investimentos; uma história tem um princípio e um fim.

## Modo sala de aula invertida

Indicação dada no fim da aula anterior: «joguem o nível 2 para a próxima vez, cerca de 30 minutos; anotem o turno em que tudo mexeu ao mesmo tempo e porquê, o vosso resultado no balanço e a vossa melhor decisão». Na aula seguinte, 20 minutos de debriefing com as mesmas perguntas, e depois síntese.

## Perguntas para a turma

- Num turno, todos os fundos e todas as ações mexeram no mesmo sentido, sem nenhuma notícia de empresa. O que tinha mudado? Porque é que a remuneração da conta poupança pesa no preço de tudo o resto?
- Um acontecimento atingiu uma empresa, o seu setor, a sua região e o Mundo com quatro percentagens decrescentes. Porque é que a ação mexe mais do que o fundo? O que se compra a mais com uma ação, e a que se renuncia?
- Quem comprou uma ação logo na abertura da Bolsa? Com que critério: o nome, a notícia, o setor? Era um critério de investidor ou de consumidor?
- Quem repartiu o seu dinheiro pelas três regiões? Quem escolheu o fundo Mundo? Mexeu menos do que os fundos regionais? Porque é que uma média treme menos do que cada uma das suas partes?
- Uma história inverteu-se: uma queda, um rumor de salvamento, e depois a recuperação ou a desilusão. Quem vendeu no primeiro recuo? Quem comprou no mínimo? Na altura, o rumor de salvamento valia tanto como um anúncio?
- O rumor sobre uma ação: quem agiu antes do desfecho? Um rumor sobre uma só empresa é mais ou menos arriscado do que um rumor sobre um setor inteiro?

## Prolongamentos possíveis

- Aula seguinte: o nível 3, ações e obrigações. Aula anterior: o nível 1.
- Atividade de pesquisa: escolher uma empresa real do jogo e encontrar, na imprensa da semana, uma notícia que teria feito mexer o seu preço; dizer se afeta só a empresa, o seu setor ou a sua região.
- 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