NÍVEL 3 DE 5 DO JOGO CAPITAL VALLEY

Ações e obrigações: as duas formas de financiar uma empresa e de obter um rendimento

Nível de ensino	A partir do 12.º ano em Portugal, 3.º ano do ensino médio no Brasil (17-18 anos)
Duração	1 aula de 55 minutos
Pré-requisitos	Os níveis 1 e 2 terminados, balanços vistos
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 3, que encerra o percurso Avançado 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 financiamento da economia**, o coração da unidade «Poupança e investimento»: financiamento direto, ações e obrigações, taxa de juro, custo do crédito. Também as principais falhas do mercado (assimetrias de informação).

Noções mobilizadas: financiamento por empréstimo e financiamento por ações, cupão, prémio de risco, rendimento do fluxo e variação do preço, raciocínio em cadeia, horizonte de investimento, perda latente e perda realizada, consenso e informação.

Objetivos da aula

No fim da aula, o aluno é capaz de:

1. Distinguir emprestar (a obrigação, um cupão fixo pago em cada turno) e possuir (a ação, um preço que varia), e ligar cada um a um modo de financiamento da empresa.
2. Explicar o prémio de risco: porque é que a empresa paga um cupão mais elevado do que o Estado.
3. Seguir uma cadeia de causas, de uma notícia até um setor que ela não nomeia.
4. Nomear as duas armadilhas de uma história que dura vários turnos: vender ao primeiro recuo, pôr tudo logo na primeira notícia.

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 3 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. O assunto das histórias sorteadas depende da partida; o seu mecanismo, não.

- Chegada a Genebra. O conselheiro virtual apresenta a obrigação: emprestar a um Estado ou a uma empresa em troca de um cupão pago em cada turno. Abrem duas obrigações, de valor fixo, revendíveis a qualquer momento; a empresa paga um cupão mais alto do que o Estado.
- No terceiro turno do nível, a época de resultados: as contas do nível anterior, boas, contrastadas ou dececionantes, e tudo o que está cotado reage.
- Revelações: a primeira notícia não nomeia nenhuma empresa (um estudo, uma moda, uma decisão pública); no turno seguinte, o preço de uma empresa mexe e a notícia de seguimento nomeia-a. Quem percebeu a quem a história beneficiava ou prejudicava tem um turno de avanço; os outros entram depois do primeiro passo.
- Inversões: a correção (dois turnos de subida, e depois investidores que encaixam, a realização de mais-valias, que o conselheiro virtual nomeia na primeira vez) e a recuperação (uma má notícia, um rumor de socorro, e depois a reparação ou a desilusão).
- Uma história em cinco acaba de forma diferente do que a notícia fazia crer: a pista apaga-se, a correção dura, o rumor não bastava. É a surpresa, e custa a quem acreditou cedo demais.
- Uma história em que o mercado julga antes de saber: o valor de um investimento sobe com um rumor, e depois os factos confirmam ou desmentem. O jogador não consegue adivinhar de antemão: é a lição.
- Uma notícia macroeconómica que não cita nenhum setor, e depois um setor que sofre a consequência no turno seguinte: a ligação cabia ao jogador.
- Por vezes, uma notícia que não muda nada: um ruído, que o mercado ignora.
- O balanço do nível: um investimento rende de duas formas, pelo preço que sobe ou pelo rendimento que paga; e uma ação guardada depois do fim da sua história já não rende nada, só treme.

Desenrolar cronometrado (modo sala de informática)

1. Retoma (5 min). Cada aluno reabre a sua partida. Lembrete numa frase do balanço do nível 2: o turno em que tudo o que está cotado mexeu ao mesmo tempo, e porquê.

2. Turno de abertura guiado (5 min). No projetor: o briefing do conselheiro virtual e as duas obrigações. Pergunta rápida antes de cada um validar a sua decisão: «a quem preferem emprestar, ao Estado ou à empresa? Porque é que um paga mais do que o outro?»

3. Jogo em autonomia até ao balanço (25 min). Os alunos avançam ao seu ritmo. Duas paragens de imagem, numa frase: na primeira notícia que não nomeia ninguém («a quem beneficia, na vossa opinião?») e na primeira correção («dois turnos de subida, e depois um recuo sem má notícia: o que fazem?»).

4. Balanço coletivo (12 min). A partir dos balanços mostrados nos ecrãs, discussão guiada pelas perguntas abaixo. Levantar a mão: quem emprestou ao Estado, quem à empresa, quem adivinhou uma revelação antes do primeiro passo, quem vendeu na realização de mais-valias, quem foi surpreendido por uma história.

5. Síntese (8 min). Registo escrito em quatro linhas: emprestar rende um cupão fixo, possuir rende se o preço subir; mais risco, mais cupão; uma notícia nem sempre diz de quem fala; uma história tem um

princípio e um fim, e uma em cinco acaba de forma diferente.

Modo sala de aula invertida

Indicação dada no fim da aula anterior: «joguem o nível 3 para a próxima vez, cerca de 30 minutos; anotem que parte do vosso resultado vem dos cupões e que parte vem dos preços, e o que fizeram perante a notícia que não citava nenhum setor». Na aula seguinte, 20 minutos de debriefing com as mesmas perguntas, e depois síntese.

Perguntas para a turma

- Uma notícia falava da economia em geral, não de um setor. Quem fez a ligação antes de o preço mexer? Que outras consequências se podiam imaginar, e para que setores?
- O cupão foi pago em cada turno, acontecesse o que acontecesse. No vosso balanço, que parte do resultado vem dos rendimentos pagos, e que parte da subida dos preços? Quanto vale essa regularidade, e quanto custa?
- Porque é que a empresa paga um cupão mais alto do que o Estado? O que aconteceria se pagasse o mesmo?
- Uma notícia não nomeava nenhuma empresa, e uma empresa mexeu no turno seguinte. Quem a tinha adivinhado, e com que pista? Entrar depois do primeiro passo, era tarde demais?
- Depois de dois turnos de subida, um preço recuou sem nenhuma má notícia. Quem vendeu? Quem guardou? A realização de mais-valias é uma má notícia?
- Uma história acabou de forma diferente do que a notícia fazia crer. Quem foi surpreendido? Quanto custou? Havia alguma pista, ou nenhuma?
- O preço de uma ação subiu vários turnos seguidos com um simples rumor. O mercado tinha «razão» durante esses turnos? Um preço que sobe é uma informação?

Prolongamentos possíveis

- Aula seguinte: o nível 4, liquidez, diversificação e crise. Aula anterior: o nível 2.
- Atividade de escrita: a partir de uma notícia real sobre uma matéria-prima (trigo, cobre, petróleo), redigir a cadeia de causas até um setor que ela não nomeia.
- 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