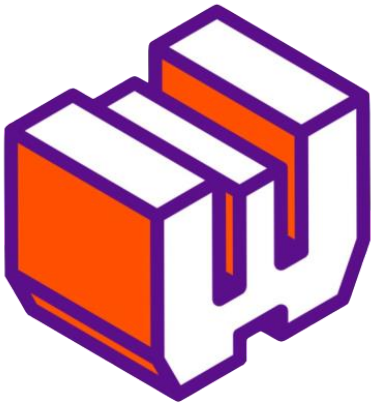
VIRTU-A-LIFE

Uma nova aventura, lúdica e emocionante sobre literacia financeira

QUE DECISÕES VAIS TOMAR COM OUTRA VIDA?



Co-funded by the European Union

Manual do jogo de tabuleiro WallET

VIRTU-A-LIFE

Este manual é uma visão global das regras deste jogo de tabuleiro educativo.

Para uma leitura mais aprofundada, consulte o projeto WallET:

www.wall-et.eu.

O jogo de tabuleiro complementa o "Escape Room - Triplo C" e os exercícios educativos descritos no “Manual WallET”.
Estes materiais foram desenvolvidos consórcio internacional e aperfeiçoado ao longo de vários testes com jovens, educadores e outras partes interessadas.

Por razões de maior inclusão, utilizámos o tipo de letra "Omotype", que facilita a leitura para pessoas com um certo grau de dislexia.

No nosso manual, são utilizadas palavras no masculino para designar, indistintamente,os géneros masculino e feminino. Esta opção consciente tem como único objetivo facilitar a leitura, uma vez que estamos bem conscientes e sensíveis da importância de formas de inclusão de género.

Como facilitador, pode utilizar VIRTU-A-LIFE para explorar e/ou aprofundar:

- A prática da gestão financeira.
- Competências matemáticas.
- Compreender e aprender diferentes aspetos do mundo financeiro, desde investimentos a poupanças, crédito e débito, e muito mais.
- Planeamento estratégico e tomada de riscos calculados.

RESUMO

Cada jogador vive a vida de uma pessoa fictícia com um estilo de vida particular e uma missão de sonho.

O jogo tem 5 rondas, cada ronda representa 10 anos da sua vida.

O jogador é bem sucedido se, no final da quinta ronda, a missão de vida for cumprida e, se possível, ultrapassada.

Este jogo educativo pode ser jogado várias vezes, uma vez que os cenários e as situações mudam em cada jogo e para cada jogador.

Jogadores individuais

- 4 a 7 jogadores e 1 gerente de banco
- Aproximadamente 1h de jogo, seguido de uma sessão de debriefing

Equipas de 2-3 jogadores

- Idealmente 5 equipas e 1 gestor de banco.
- Cerca de 2h de jogo, seguidas de uma sessão de debriefing.

CONTEÚDO DO JOGO DE TABULEIRO

- O manual do jogo de tabuleiro
- 18 cartas de Personagens
- 7 cartas de Jogador
- 20 cartas Missão e Estilo de Vida (13 "normais" e 7 "avançadas")
- 100 cartas de Realidade
- 44 cartas de Roleta da Vida (25 "normais" e 19 "avançadas")
- 10 Fichas Comunitárias
- 2 documentos de apoio para o gerente do banco
- Dinheiro de jogo (15 x 5, 40 x 10, 40 x 20 e 15 x 50)
- 1 relógio/ cronometro

É aconselhável ter à mão papel e canetas para tomar notas ou efetuar cálculos adicionais.
Se necessário, uma calculadora ou simplesmente um smartphone.

EXPLORA AS DIFERENTES CARTAS



CARTAS DE PERSONAGEM: existem 18 cartas de personagens diferentes. Cada carta fornece pequenas informações sobre o passado da pessoa e o capital de partida.

CARTAS DE MISSÕES E ESTILO DE VIDA: 13 cartões que mostram diferentes estilos de vida. Cada um com desafios diferentes, baseados em situações da vida real em 5 dimensões diferentes. Abaixo uma visão geral.



Emprego & Educação

Habitação, Transportes e Alimentação

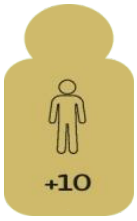
Família

Seguros

Roupas, Tecnologia & Tempo Livre

Em cada uma destas dimensões: o nível mais baixo é 1, indo até ao nível máximo 5.
Exemplo: o nível 1 em "Habitação, Transportes e Alimentação" pode significar: continuar a viver na casa dos pais, utilizar os transportes públicos e a bicicleta, comer comida caseira modesta.
O nível 5 significa basicamente ter toda a liberdade e opções possíveis neste domínio.

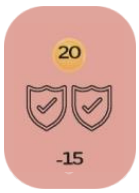
O próprio jogador faz parte do panorama desta missão na categoria "Família" (=1 pessoa adulta).



CARTAS DE JOGADOR:
Esta carta representa o próprio jogador. É assinalado o rendimento de base, garantido para cada ronda.



CARTAS DE REALIDADE:
100 cartões das 5 dimensões da Missão Estilo de Vida. Algumas cartas são únicas, outras são repetidas. Os jogadores podem acumular cartas diferentes na mesma dimensão (por exemplo, 1 carta com 2 ícones de Seguros combinada com outra carta com 1 ícone de Seguros = o total é o nível 3 de Seguros). O preço de cada carta é indicado no topo, no círculo de moedas douradas.





CARTAS DE ROLETA DE VIDA:
No total, 25 cartões. 5 cartas em cada uma das seguintes dimensões: Oportunidades de Investimento / Custos de Manutenção / Decisões Governamentais / Acontecimentos Mundiais / Oportunidades Bancárias.

CARTAS ADICIONAIS
Num nível mais difícil. Estas cartas estão marcadas com um pequeno ícone diferente.
Missão Estilo de Vida: 7 cartas.
Roleta da Vida: 19 cartas em 5 categorias de Oportunidades de Investimento / Custos de Manutenção / Acontecimentos Inesperados / Acontecimentos Pessoais / Oportunidades Bancárias.

FLUXO DO JOGO

1- Defina quem será o gestor do banco. Este jogador gere o dinheiro, controla as 5 rondas e a ordem do jogo em cada ronda. Além disso, o gestor do banco regista os possíveis investimentos, empréstimos, créditos ou poupanças efetuados. Para este último, consulte os documentos de apoio para o gestor do banco. Além disso, existe uma oportunidade permanente de os jogadores pedirem um empréstimo ao banco, a uma taxa de juro de 20% em cada ronda.

2- Cada jogador tira ao acaso uma carta de Personagem. Peça a tod@s que se apresentem com base nas informações fornecidas na carta. Tod@s recebem o seu capital inicial do banco e 1 carta de Jogador (= que representa o próprio jogador como personagem no jogo).

3- Cada jogador tira, ao acaso, uma carta de Missão de Estilo de Vida. Esta é a missão individual de cada um. O objetivo é atingir os níveis indicados nas 5 dimensões diferentes até ao final da ronda 5. Terminar com níveis mais elevados é um resultado heroico. ATENÇÃO: os jogadores podem começar a investir num nível superior ao indicado na sua carta de Missão e Estilo de Vida, SÓ E QUANDO TODOS os níveis das 5 dimensões forem atingidos. É importante sublinear este facto.

4- Explique a ordem das diferentes ações em cada uma das 5 rondas.

A) COMPRAR

- Colocar 20 cartas de Realidade visíveis na mesa.
- Os jogadores dispõem de 1 minuto para explorar as cartas na mesa (utilizar o cronometro com alarme). Todos os jogadores colocam as suas mãos na borda da mesa.
- Após 1 minuto, o som da campainha do cronometro indica que os jogadores podem "agarrar" as cartas que desejam comprar.

- Os jogadores calculam os custos das cartas que compraram e efetuam os pagamentos ao banco.

- Se ninguém quiser comprar mais cartas de Realidade, estas são descartadas. Existem 100 cartas de Realidade = 20 / ronda.

B) ROLETA DA VIDA

- É lida e distribuída 1 carta de cada uma das 5 categorias. A ordem das 5 categorias é aleatória, exceto se o gerente do banco fizer uma escolha consciente da ordem.

C) ACTIVIDADE BANCÁRIA

- O banco encarrega-se de possíveis ações em curso (por exemplo, investimentos, conta poupança, etc.).

D) RENDIMENTOS E CUSTOS DE MANUTENÇÃO

- Todos os jogadores calculam quanto ganham em cada ronda e deduzem o custo de vida. Todos estes montantes são assinalados nas cartas com um "+" (=rendimento) ou um "-" (=custo). O total final é-lhes pago pelo banco, ou o contrário.

5- No final da 5ª ronda, todos os jogadores apresentam um resumo da sua situação.

6- Iniciar o debriefing (ver perguntas mais à frente).

DICAS E MAIS

Para facilitar o registo das cartas de Realidade que os jogadores recebem e têm de pagar: dê a cada jogador uma folha A4 branca normal. Esta pode servir como tabuleiro de jogo e para tomar notas, se necessário. As cartas de Realidade só podem ser colocadas em cima da folha A4 depois de estarem pagas.
Isto permite-lhe, enquanto gestor do banco, ter uma visão geral muito mais fácil.
Lembre-se que cada jogador também faz parte do jogo e conta como 1 membro adulto da família (visualizado com a carta Jogador).

Se um jogador tiver pouco dinheiro para pagar os custos de manutenção ou outras despesas, existem algumas opções para o jogador:

- Venda de cartas de Realidade (exceto Família): o banco compra estas cartas a 50% do preço de compra.

- Contrair um empréstimo no banco. Isto pode ser feito em qualquer altura à taxa de juro de 20%/rodada para os montantes múltiplos de 25. Combine com o jogador o número de rondas. Lembra-te que um banco não é uma "instituição social". A sua atividade principal é "ganhar dinheiro". Por isso, na história do jogo, o período negociado para emprestar dinheiro diminui à medida que os jogadores "envelhecem".

- Chegar a acordo com outros jogadores sobre uma transação monetária entre eles, com regras acordadas entre eles. Se for relevante para o progresso do jogo e para a aprendizagem, pode - agindo como governo - aplicar impostos a essas transações entre jogadores.

Os jogadores podem divorciar-se do seu parceiro, tendoq que pagar ao banco o preço de metade dos seus bens e capital nesse preciso momento. Para mais informações sobre este tipo de situações, consulte a secção FAQ mais adiante.





DEBRIEFING

Ao utilizar este jogo de tabuleiro educativo num contexto pedagógico, aconselhamos vivamente que se dedique algum tempo a uma sessão de balanço desta atividade. Sugerimos as seguintes perguntas, pela ordem que se segue. Escolha o número de perguntas de acordo com o tempo disponível, o interesse do grupo e o objetivo concreto para si, enquanto educador, de utilizar este exercício gamificado.

- Como se sentiu em relação a esta atividade?
- Olhando para os resultados finais, que futuro está a deixar para os seus familiares (por exemplo, filhos)?
- Foi fácil ou difícil imaginar o Personagem e a Missão e Estilo de Vida? Por que razões?
- Alguém tinha uma estratégia planeada? Qual?
- Considera que a sorte foi um fator importante neste jogo? É o mesmo que na "vida real"?
- Qual é a sua perceção das cartas da Roleta da Vida? Eram realistas? Em que medida foram benéficas ou desfavoráveis?
- Como é que a sua situação familiar, parceiro e/ou filhos, influenciou o sucesso ou o fracasso da missão?
- Alguém fez "batota"? Como é que isso se relaciona com a vida real?
- Se voltasse a jogar este jogo, com a mesma ou outra Personagem e Missão e Estilo de Vida: o que faria da mesma forma e o que mudaria na sua estratégia?
- Até que ponto achas que este jogo é realista em comparação com o mundo lá fora? Consegue estabelecer algum paralelo?

- Olhando para as diferentes missões de estilo de vida: consegues imaginar pessoas à tua volta com esse perfil?

- Quais são os elementos deste jogo que consideras importantes para ti, no que diz respeito às finanças?

- Como é que a sua missão de estilo de vida pessoal se pode parecer? Que estratégia financeira se adequaria bem a essa missão de vida?

VARIAÇÃO

Os jogadores apenas apresentam a sua Personagem. Todas as outras cartas permanecem escondidas até ao final do jogo, a menos que o jogador decida mostrar algumas ou todas. Isto reflete também uma parte da vida real, em que nem sempre é muito claro como as pessoas à nossa volta lidam com as finanças, os investimentos, as propriedades, etc.

Importante: o gerente do banco pode sempre verificar as cartas.

PERGUNTAS FREQUENTES

Deparámo-nos com as seguintes questões nos múltiplos testes desta atividade. A menos que decida fazer diferente, aconselhamos a seguinte abordagem.

Posso ter mais do que um parceiro?
Não. Na nossa realidade, praticamos a "monogamia". Se tiveres um segundo parceiro no jogo, recebes também uma segunda carta de Missão de Estilo de Vida, quando começares a viver vidas paralelas.

Posso divorciar-me do meu parceiro?
Sim. A qualquer momento podes descartar o teu parceiro. Tem em atenção que o teu parceiro levará 50% das tuas cartas da Realidade e do teu dinheiro. Dá-os ao banco. Se o teu parceiro for para outro jogador, esse jogador recebe também as cartas de Realidade e o dinheiro que vêm com o divórcio inicial.

Posso vender o(s) meu(s) filho(s)?
Não, não pode. (= bom material para o Debriefing)

Posso dar o(s) meu(s) filho(s) a outro jogador?
Sim, é possível. Nesse caso, considera-se que se trata de uma adoção.

E se estiver em situação de insolvência?
Se não tiver mais dinheiro, nem cartas de Realidade para vender (exceto Família), a única solução é pedir um empréstimo no banco ou contribuições solidárias de outros jogadores. Se nada disto acontecer, a tua vida no jogo termina aqui.

Posso vender propriedades a outros jogadores?
Sim. O preço da transação é acordado entre os intervenientes. Lembra-te que estás a vender a própria carta, que não pode ser dividido no caso de existirem, por exemplo, 3 níveis de seguros. Lembre-se que se isto acontecer frequentemente, o banco (agindo nesse momento como governo) pode intervir e acrescentar uma taxa adicional a estas transações entre jogadores.

Posso ter mais de 5 níveis numa dimensão?
Não. Este valor é considerado o máximo. Pode acontecer que esteja a acumular cartas numa dimensão, por exemplo, se tiver uma carta com 3 seguros e quiser comprar uma carta com 4 seguros. Neste caso, terá de vender o sua primeira carta ao banco para poder comprar a outra carta.

E se eu não concordar com uma carta da Roleta da Vida (por exemplo, uma decisão governamental)?
Pode discordar, e talvez até deva, por vezes. No entanto, tem de seguir o que está escrito na carta, uma vez que este reflete a realidade em que a sua personagem vive.

Posso alterar a carta da Missão e Estilo de Vida?
Não. O desafio deste exercício é exatamente este: pôr-se na pele de uma pessoa virtual com este sonho de Estilo de Vida em particular.

AS CARTAS AVANÇADAS

Esta atividade pode ser jogada várias vezes, e com os mesmos jogadores. As múltiplas combinações de Personagens e de cartas de Missão e Estilo de Vida são abundantes, e a aleatoriedade das cartas de Realidade e da Roleta da Vida criam cenários diferentes a cada jogo.

É evidente que se espera que a estratégia e o sucesso do jogo mudem para melhor. Este seria um indicador claro da aprendizagem de literacia financeira através desta experiência de jogo. Para aqueles que desejam ser desafiados, as cartas avançadas oferecem-lhe uma experiência avançada no mundo financeiro. Estas cartas estão marcadas com um ícone diferente.



- 7 cartas de Missão e Estilo de Vida mais desafiantes.

- 19 cartas Roleta da Vida diferentes: incluindo abrir um negócio, investir em propriedades para alugar a outros jogadores, empregar outros jogadores, criptomoedas, títulos governamentais e muito mais.

DIMENSÃO INCLUSIVA

A escolha das cores, o tipo de letra, as traduções em diferentes línguas e a utilização intensificada de ícones são alguns exemplos dos nossos esforços para tornar esta atividade tão acessível a tod@s quanto possível. Dependendo da língua, retirámos de todos os elementos do jogo o máximo de referências de sexo. Convidamo-lo também a prestar atenção a este aspeto quando realizar esta atividade ou organizar a sessão de debriefing. Alguns exemplos:

- Muitos nomes de personagens são possíveis para ambos os sexos.
- É utilizado um "parceiro" em vez de esposa ou marido.

Para além disso, algumas crianças do jogo são identificadas como "crianças com habilidades mistas" e representam uma despesa financeira acrescida na prestação de cuidados.

A PARCERIA INTERNACIONAL

PRODUÇÕES FIXE UNIPESSOAL LDA - Portugal

A Produções Fixe é uma pequena empresa dinâmica e com responsabilidade social, criada em setembro de 2010. Localizada na Vila da Marmeleira, em Portugal, envolve as comunidades locais e os educadores através de projetos educativos e de formação. A empresa tem uma longa experiência no desenvolvimento, conceção e produção de ferramentas educativas não formais.
https://www.facebook.com/ProducoesFixe

REAL LIFE EDUCATION ASSOCIATION - Roménia

A AEVR é uma ONG fundamental e dinâmica na Roménia, centrada na educação financeira e empresarial para indivíduos que aspiram a cultivar uma relação mais saudável com o dinheiro e a levar uma vida de prosperidade e significado. A nossa visão estratégica centra-se na criação de caminhos inovadores no domínio da educação financeira e dos investimentos. O nosso objetivo é duplo: não apenas gerar retornos financeiros, mas também cultivar retornos sobre o tempo investido e o capital humano. Ao fomentar o pensamento sustentável, capacitamos os indivíduos a imaginarem o seu futuro financeiro com a longevidade em mente.
www.aevr.ro

ASOCIACIÓN PROMESAS - Espanha

Promesas é uma organização com experiência em educação não formal e escuteiros de toda a Espanha. Elevando o nível de educação e as metodologias utilizadas para a educação através de várias atividades e projetos. O seu objetivo é melhorar o autodesenvolvimento dos participantes, de modo a criar uma sociedade mais sustentável, alternativa e melhor. Fazem-no principalmente através da aprendizagem baseada em jogos e da promoção de ambientes de aprendizagem criativos.
https://www.asociacionpromesas.com

DESENVOLVIMENTO, CONCEPÇÃO E PRODUÇÃO: PRODUÇÕES FIXE

APOIO E FEEDBACK: AEVR & ASOCIACIÓN PROMESAS

Co-funded by the European Union

Este jogo de tabuleiro foi produzido com o apoio financeiro do Programa Erasmus+ da União Europeia. As opiniões expressas neste jogo de tabuleiro são exclusivamente dos seus autores e não refletem necessariamente as opiniões dos financiadores do projeto. O apoio da Comissão Europeia à produção deste jogo de tabuleiro não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflete apenas a opinião dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nele contida.

NOTAS PARA O PRÓPRIO

VIRTU-A-LIFE

EXPLORA MAIS FERRAMENTAS EDUCATIVASe RELACIONADAS COM A LITERACIA FINANCEIRA

DESCARREGA GRATUITAMENTE EM INGLÊS, PORTUGUÊS, ROMENO E ESPANHOL

www.wall-et.eu