

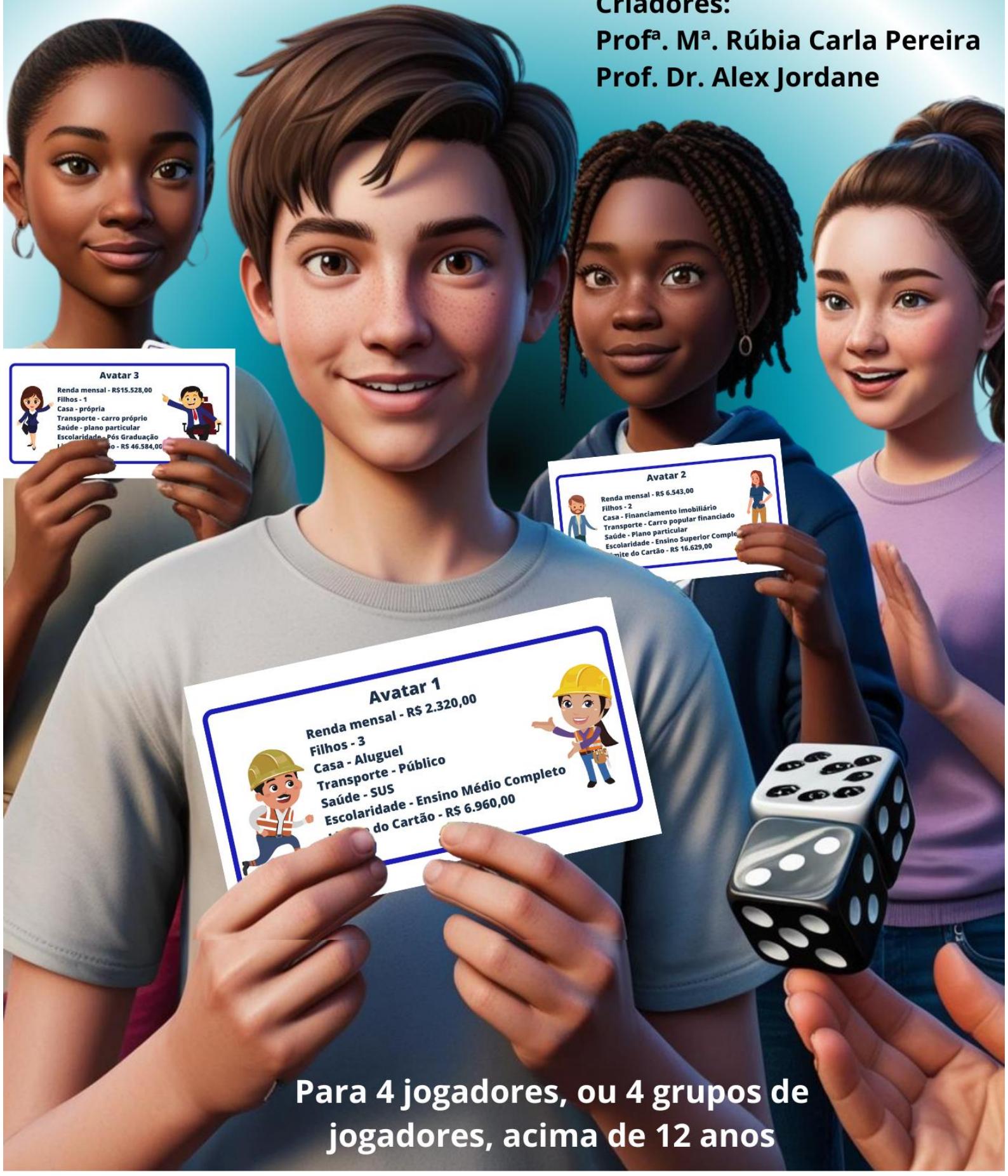
RPG de Educação Financeira

Jogo das Classes

Criadores:

Profª. Mª. Rúbia Carla Pereira

Prof. Dr. Alex Jordane



Para 4 jogadores, ou 4 grupos de jogadores, acima de 12 anos

Regras e Manual do Mestre Jogo das Classes

Rúbia Carla Pereira

rubia.pereira@ifes.edu.br

Alex Jordane

jordane@ifes.edu.br

Introdução

O Jogo das Classes é um RPG de educação financeira desenvolvido para ajudar os jogadores a entenderem as diferenças de gerenciamento financeiro em diferentes faixas de renda. O Mestre do jogo, é responsável por narrar a história, apresentar desafios e facilitar a tomada de decisão dos jogadores, ajudando-os a explorar questões financeiras do dia a dia de uma forma colaborativa e lúdica.

Este manual contém todas as instruções e regras necessárias para conduzir o jogo, além de guiar o desenvolvimento das partidas e a aplicação das situações mensais, inesperadas e anuais.

Estrutura do Jogo

O Jogo das Classes envolve três jogadores ou grupos de jogadores, cada um representando um avatar que se enquadra em uma faixa de renda específica, além do Mestre. O Mestre terá à sua disposição três cartas de avatares, doze cartas de situações mensais, cartas de situações inesperadas e anuais, além de uma tabela de controle financeiro mensal. O jogo também utiliza dois dados de seis faces.

Os avatares possuem diferentes rendas e níveis de despesas, incentivando os jogadores a refletirem sobre as implicações de cada situação financeira. Cada jogador deve gerir sua renda mensal, lidar com despesas fixas e inesperadas, além de planejar suas finanças anuais, com o objetivo de manter a estabilidade financeira.

Iniciando o Jogo

- Preparativos:** Divida os jogadores em três grupos e faça a escolha dos avatares. Em seguida, distribua as cartas de avatar, situações mensais, situações inesperadas e situações anuais.
- Escolha dos Avatares:** Os jogadores devem escolher ou sortear seus avatares. Cada avatar representa um nível de renda e seus respectivos desafios financeiros. Essa escolha será fundamental para que os jogadores reflitam sobre as diferenças de gerenciamento financeiro entre classes sociais.
- Iniciando o Ciclo Mensal:** O jogo se inicia em janeiro e se desenvolve em ciclos mensais. Cada mês equivale a um turno, no qual serão apresentadas seis situações mensais. O Mestre deve ler cada situação e os jogadores devem decidir como agir. Situações não resolvidas podem acarretar penalidades, como multas ou juros, que deverão ser anotados na tabela de controle financeiro.
- Situações Mensais:** As situações mensais envolvem despesas recorrentes, como aluguel, pagamento de contas e compras de supermercado. Os jogadores devem decidir se vão ou

não efetuar o pagamento e lidar com as consequências de suas decisões. É necessário consultar as de Situações Mensais Específicas para cada Avatar.

5. **Situações Inesperadas:** Após as seis situações mensais, cada jogador deve lançar os dados para determinar uma situação inesperada. Essas situações representam eventos como emergências de saúde, oportunidades de renda extra ou despesas imprevistas. O Mestre deve ler a situação e os jogadores devem comunicar suas decisões.
6. **Situações Anuais:** Ao final de janeiro, o Mestre deve apresentar as situações anuais, como compra de materiais escolares e planejamento de férias. Essas situações são resolvidas apenas uma vez por ano e demandam um bom planejamento financeiro dos jogadores.
7. **Finalizando o Mês:** Ao fim de cada ciclo mensal, os jogadores devem contabilizar seu saldo financeiro, considerando as receitas e despesas ocorridas no mês. O objetivo é manter as contas equilibradas e evitar dívidas excessivas.

Regras Gerais

- ⇒ **Pagamentos e Multas:** Os pagamentos devem ser feitos em dinheiro. Caso um jogador decida não pagar uma despesa, juros serão aplicados, dependendo do tipo de despesa e do tempo de atraso.
- ⇒ **Empréstimos:** Durante o jogo, os jogadores podem optar por pegar empréstimos para cobrir despesas. Esses empréstimos têm juros compostos, e é papel do Mestre auxiliar os jogadores nos cálculos.
- ⇒ **Decisões Criativas:** Como todo RPG, o Mestre e os jogadores têm liberdade para criar situações adicionais não previstas no manual, desde que todos os participantes concordem com a nova dinâmica.

Objetivo do Jogo

O objetivo do Jogo das Classes é promover a reflexão sobre a importância do planejamento financeiro, independentemente da faixa de renda. O Mestre deve guiar os jogadores para que possam entender as implicações de suas decisões, incentivando a tomada de escolhas conscientes e equilibradas.

Lembre-se: o papel do Mestre é garantir que o jogo seja dinâmico e educativo, proporcionando um ambiente seguro para que os jogadores possam aprender sobre gestão financeira de forma colaborativa e divertida.

Materiais que acompanham o jogo

1. Cartas dos Avatares
2. Cartas de Situações Mensais Específicas para cada Avatar
3. Fichas de Situações Mensais
4. Fichas de Situações Inesperadas
5. Fichas de Situações Anuais
6. Tabela de controle financeiro de janeiro
7. Tabela de controle financeiro dos outros meses

Cartas dos Avatares

Avatar 1



Renda mensal - R\$ 2.320,00
Filhos - 3
Casa - Aluguel
Transporte - Público
Saúde - SUS
Escolaridade - Ensino Médio Completo
Limite do Cartão - R\$ 6.960,00



Avatar 2



Renda mensal - R\$ 6.543,00
Filhos - 2
Casa - Financiamento imobiliário
Transporte - Carro popular financiado
Saúde - Plano particular
Escolaridade - Ensino Superior Completo
Limite do Cartão - R\$ 16.629,00



Avatar 3



Renda mensal - R\$15.528,00
Filhos - 1
Casa - própria
Transporte - carro próprio
Saúde - plano particular
Escolaridade - Pós Graduação
Limite do Cartão - R\$ 46.584,00



Cartas de Situações Mensais Específicas para cada Avatar

Habitação

Avatar 1

Aluguel + IPTU = R\$ 750,00
Água = R\$ 40,00
Luz = R\$ 80,00
Gás = R\$ 25,00
Comunicações = R\$ 40,00



Habitação

Avatar 2

Financ + IPTU = R\$ 1.115,00
Água = R\$ 60,00
Luz = R\$ 90,00
Gás = R\$ 20,00
Comunicações = R\$ 100,00



Habitação

Avatar 3

IPTU = R\$ 125,00
Água = R\$ 112,00
Luz = R\$ 230,00
Gás = R\$ 20,00
Comunicações = R\$ 435,00



Escola

Avatar 1

Mensalidade = R\$ 0,00



Escola

Avatar 2

Mensalidade = R\$ 1.250,00

Transporte = R\$ 300,00



Escola

Avatar 3

Mensalidade = R\$ 2.000,00

Transporte = R\$ 200,00



Saúde

Avatar 1

R\$ 0,00



Saúde

Avatar 2

Mensalidade = R\$ 1.500,00



Saúde

Avatar 3

Mensalidade = R\$ 2.300,00



Transporte

Avatar 1

Passagem = R\$ 80,00



Transporte

Avatar 2

Financiamento = R\$ 315,00
IPVA + Licenc = R\$ 50,00
Gasolina = R\$ 480,00



Transporte

Avatar 3

IPVA + Licenc = R\$ 300,00
Gasolina = R\$ 630,00



Fichas de Situações Mensais

Situação Mensal 1: Dia de Pagamento

- **Descrição:** Hoje é o dia do pagamento, e você está animado! Mas para que você e seu(sua) cônjuge (se houver) possam trabalhar, será necessário deixar as crianças aos cuidados de terceiros.
- **Opções:**
 - Babá coletiva: R\$250,00 por criança
 - Babá particular/empregada doméstica: R\$1.320,00
- **Pagamento:** Somente em dinheiro.
- **Ação:** Informe ao mestre quem cuidará das crianças e efetue o pagamento.



Situação Mensal 2: Exercícios Físicos

- **Descrição:** Você leu sobre os benefícios de fazer exercícios físicos regularmente para a saúde da sua família.
- **Opções:**
 - Academia popular/exercícios ao ar livre – R\$0,00
 - Academia particular – R\$173,00 ou R\$312,00
 - ONG com escolinha de atividades físicas para crianças – R\$0,00
 - Escolinha de atividades físicas – R\$130,00 ou R\$220,00
- **Ação:** Especifique para o mestre qual o plano escolhido e para quantos familiares e efetue o pagamento.



Situação Mensal 3: Habitação e IPTU

- **Descrição:** Hoje é dia de pagar o aluguel/financiamento e o IPTU.
- **Pagamento:** Somente em dinheiro.
- **Multa/Juros:** Em caso de atraso, juros de 0,5% por mês. Após três meses sem pagamento, o jogador receberá um aviso de despejo.
- **Ação:** Escolha se deseja pagar agora e, se for o caso, efetue o pagamento.



Situação Mensal 4: Supermercado e Açougue

- **Descrição:** A despensa está vazia. Você precisará fazer compras de alimentos.
- **Itens:**
 - Cesta básica (obrigatória): R\$120,00
 - Proteína (opcional):
 - Carne bovina – R\$45,00/kg
 - Carne suína – R\$30,00/kg
 - Carne de frango – R\$25,00/kg
 - Ovos – R\$15,00/dúzia
- **Ação:** Escolha a proteína a ser adquirida e efetue o pagamento do supermercado e açougue.



Situação Mensal 5: Energia Elétrica

- **Descrição:** Hoje é o dia de pagar a conta de energia elétrica.
- **Pagamento:** Somente em dinheiro.
- **Multa/Juros:** Em caso de atraso, juros de 0,3% por mês. Após dois meses sem pagamento, o fornecimento será suspenso.
- **Ação:** Escolha se deseja pagar agora e, se for o caso, efetue o pagamento.



Situação Mensal 6: Escola das Crianças

- **Descrição:** É dia de pagar a mensalidade escolar.
- **Pagamento:** Somente em dinheiro.
- **Multa/Juros:** Juros de 0,25% ao mês em caso de atraso.
- **Ação:** Escolha se deseja pagar agora e, se for o caso, efetue o pagamento.



Situação Mensal 7: Transporte

- **Descrição:** Hoje é dia de pagar os gastos com transporte.
- **Multa/Juros:** Em caso de atraso, juros de 0,6% por mês no valor.
- **Ação:** Escolha se deseja pagar agora e, se for o caso, efetue o pagamento.



Situação Mensal 8: Conta de água

- **Descrição:** Pagamento da conta de água.
- **Pagamento:** Somente em dinheiro.
- **Multa/Juros:** Juros de 0,15% por mês em caso de atraso. Após dois meses sem pagamento, o fornecimento será suspenso.
- **Ação:** Escolha se deseja pagar agora e, se for o caso, efetue o pagamento.



Situação Mensal 9: Oferta de Empréstimo

- **Descrição:** O gerente do banco ofereceu um empréstimo consignado com taxa de 2,05% ao mês e limite de um salário.
- **Ação:** Informe se fará algum empréstimo e, se for o caso, o valor que deseja e faça os cálculos com o mestre.



Situação Mensal 10: Gás

- **Descrição:** É dia de pagar a conta de gás.
- **Pagamento:** Somente em dinheiro.
- **Multa/Juros:** Juros de 0,2% por mês. Após dois meses sem pagamento, o fornecimento será cortado.
- **Ação:** Escolha se deseja pagar agora e, se for o caso, efetue o pagamento.



Situação Mensal 11: Comunicação

- **Descrição:** Pagamento de contas de celular, internet e TV.
- **Pagamento:** Somente em dinheiro.
- **Multa/Juros:** Juros de 0,15% por mês em caso de atraso. Em caso de não pagamento, o serviço será cortado.
- **Ação:** Escolha se deseja pagar agora e, se for o caso, efetue o pagamento.



Situação Mensal 12: Seguro de Automóvel

- **Descrição:** Benefícios do seguro automotivo.
- **Opções:**
 - Sem automóvel – R\$0,00
 - Seguro 1 – R\$226,00/mês, franquia de R\$500,00
 - Seguro 2 – R\$180,00/mês, franquia de R\$1.100,00
- **Pagamento:** Somente em dinheiro.
- **Ação:** Informe se fará o seguro e se o fizer, qual plano escolhido. Em seguida, efetue o pagamento.



Situação Mensal 13: Cartão de Crédito

- **Descrição:** Pagamento da fatura do cartão de crédito.
- **Multa/Juros:** Juros de 10% em caso de atraso.
- **Ação:** Escolha se deseja pagar agora e, se for o caso, efetue o pagamento.



Fichas de Situações Inesperadas

Situação Inesperada 2: Aniversário de um membro da família

- **Descrição:** Hoje é aniversário de um familiar e a comemoração será em um restaurante.
- **Opções:**
 - Lanchonete: R\$ 20,00 por pessoa
 - Pizzaria: R\$ 50,00 por pessoa
 - Restaurante à la carte: R\$ 80,00 por pessoa



Situação Inesperada 3: Sinistro com o Transporte

- **Descrição:** Seu carro/ônibus sofreu um sinistro que danificou muito o veículo, mas felizmente ninguém se machucou.
- **Ação:** Escolha como você vai lidar com o transporte:
 - Uber: R\$ 30,00 por dia (caso você use ônibus para ir ao trabalho)
 - Reparos no carro (caso não tenha seguro): R\$ 7.000,00 à vista (com desconto de 7,5%) ou parcelado em 6 vezes
 - Caso tenha seguro: pagar a franquia



Situação Inesperada 4: Problema de Saúde

- **Descrição:** Você adoeceu e precisará de medicamentos para o tratamento.
- **Ação:** Escolha como você vai lidar com a situação:
 - Sem viagem anterior: R\$ 450,00 (quadro pode piorar sem descanso)
 - Com viagem anterior: R\$ 200,00 (alívio do stress reduz a gravidade)



Situação Inesperada 5: Treinamento na Empresa

- **Descrição:** Você recebeu uma proposta para ministrar um treinamento para novos funcionários. A empresa te pagou R\$ 2.000,00 como gratificação.
- **Recompensa:** R\$ 2.000,00



Situação Inesperada 6: Bônus por Atualização Profissional

- **Descrição:** A empresa está oferecendo um bônus para os funcionários que fizeram cursos de atualização.
- **Ação:** Se você fez algum curso:
 - Curso 1: 5% do salário
 - Curso 2: 10% do salário
 - Curso 3: 15% do salário



Situação Inesperada 7: Roupa Nova para os Filhos

- **Descrição:** As roupas dos seus filhos não estão mais servindo. Você precisará comprar roupas novas.
- **Opções:**
 - Loja de departamento/site de compras online: R\$ 300,00 por filho
 - Loja especializada infantil: R\$ 500,00 por filho
 - Loja de marca registrada: R\$ 750,00 por filho
- **Pagamento:** À vista (8% de desconto) ou parcelado em 3 vezes



Situação Inesperada 8: Tratamento de Saúde

- **Descrição:** Você adoeceu e precisará pagar pelo tratamento.
- **Opções:**
 - Sem atividade física: R\$ 900,00
 - Com atividade física: apenas repouso necessário



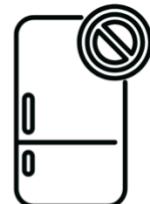
Situação Inesperada 9: Filho Adeceu

- **Descrição:** Seu filho/filha adoeceu e precisará de tratamento com medicamentos.
- **Valor:** R\$ 542,00
- **Pagamento:** À vista (5% de desconto) ou em até 3 vezes no cartão



Situação Inesperada 10: Problema com Eletrodoméstico

- **Descrição:** Sua geladeira deu problema e não tem conserto. Você precisará comprar uma nova.
- **Opções:**
 - Geladeira de duas portas com frízer inferior: R\$ 4.110,00
 - Geladeira dúplex: R\$ 3.300,00
 - Geladeira de uma porta: R\$ 2.110,00
- **Pagamento:** À vista (10% de desconto) ou parcelado em 10 vezes



Situação Inesperada 11: Consórcio Contemplado

- **Descrição:** Você participou de um consórcio e foi contemplado. O prêmio de R\$ 1.500,00 está disponível para transferência.
- **Condição:** Caso o serviço de comunicação esteja cortado, não será possível receber o prêmio.



Situação Inesperada 12: Bonus da Empresa

- **Descrição:** Você recebeu um bônus de R\$ 1.000,00 da empresa.
- **Recompensa:** R\$ 1.000,00



Fichas de Situações Anuais

Situação Anual 1: Compra de Material Escolar e Matrícula

- **Descrição:** É hora de ir às compras dos materiais escolares das crianças. Além disso, caso seu(s) filho(s) estejam em escola particular, é necessário o pagamento da matrícula.
 - Avatar 1: Não há gastos, pois o estado garante o necessário para o estudante.
 - Avatar 2: Taxa de matrícula é de 50% do valor da mensalidade. Materiais escolares e uniformes somam R\$ 1.500,00.
 - Avatar 3: Taxa de matrícula é de 50% do valor da mensalidade. Materiais escolares e uniformes somam R\$ 1.850,00.

Situação Anual 2: Férias em Família

- **Descrição:** Você está de férias e resolveu sair com a família para uma viagem. Afinal, o descanso representa saúde. Ao planejar as férias, você levantou as seguintes opções:
- **Opções de Viagem:**
 - Viagem 1: Ir para casa de parentes em outro estado R\$ 250,00 por pessoa.
 - Viagem 2: Viagem de carro ao litoral com hospedagem em pousada duas estrelas R\$ 400,00 por pessoa.
 - Viagem 3: Viagem de avião ao litoral com hospedagem em hotel três estrelas R\$ 500,00 por pessoa.
 - Viagem 4: Viagem de avião ao litoral com hospedagem em resort cinco estrelas R\$ 900,00 por pessoa.
- **Pagamento:** A viagem pode ser financiada em até 6 vezes no cartão de crédito.

Situação Anual 3: Curso de Aperfeiçoamento Profissional

- **Descrição:** Os cursos de aperfeiçoamento profissional são importantes para a atualização dos conhecimentos e são investimentos para o futuro. Você recebeu uma oferta de um curso que é muito importante para sua carreira. Ao pesquisar, encontrou as seguintes opções:
- **Opções de Curso:**
 - Curso 1: Duração de 1 mês R\$ 150,00 (pagamento à vista).
 - Curso 2: Duração de 3 meses R\$ 140,00 por mês (parcelado no cartão de crédito).
 - Curso 3: Duração de 6 meses R\$ 130,00 por mês (parcelado no cartão de crédito).
- **Ação:** Escolha entre as opções de curso ou informe que não irá fazer o curso agora.

Tabela de controle financeiro - Janeiro

Avatar: _____

Situações	Valor	Saldo
1: Salário		
2: Exercícios		
3: Habitação		
4: Compras		
5: Energia elétrica		
6: Escola		
Situação inesperada		
7: Transporte		
8: Água		
9: Empréstimo		
10: Gás		
11: Comunicação		
12: Seguro		
Situação inesperada		
13: Cartão de crédito		
Situações anuais		
1: Materiais escolares		
2: Férias		
1: Aperfeiçoamento profissional		

Tabela de controle financeiro - _____

Avatar: _____

Situações	Valor	Saldo
1: Salário		
2: Exercícios		
3: Habitação		
4: Compras		
5: Energia elétrica		
6: Escola		
Situação inesperada		
7: Transporte		
8: Água		
9: Empréstimo		
10: Gás		
11: Comunicação		
12: Seguro		
Situação inesperada		
13: Cartão de crédito		