

**JOGO**  
**TRAMPOS**  
**DO FUTURO**





# Ficha Técnica

## FUNDAÇÃO ITAÚ

### Presidente do Conselho Curador

Alfredo Setubal

### Presidente Fundação Itaú

Eduardo Saron

## COMUNICAÇÃO INSTITUCIONAL E ESTRATÉGICA

### Gerência Executiva

Ana de Fátima

### Coordenação de Comunicação

Alan Albuquerque e Renato Corch

### Comunicação Institucional

Fabiana Sousa

### Comunicação Estratégica

Ailson Taveira e Helga Vaz

## OBSERVATÓRIO

### Gerência

Carla Chiamareli

### Coordenação

Alan Valadares

Esmeralda Macana

## Equipe

Alisson Santos

Beatriz Almeida

Milena Dias

## CRÉDITOS DA PUBLICAÇÃO

### Consultoria/ Organização

I9EDUtec

### Redação de Texto

Francisco Fechine

Bruno Garcês

Kaline Serrão

### Projeto Gráfico e Diagramação

Kaline Serrão

### Revisão

Francisco Fechine

Beatriz Almeida

## MANUAL DO JOGO: TRAMPOS DO FUTURO

### APRESENTAÇÃO

Bem-vindos ao Jogo **Trampos do Futuro**, uma experiência interativa na qual os jogadores assumem o papel de profissionais das cinco economias do futuro, explorando suas perspectivas em um cenário de economias emergentes, sendo elas: Criativa, Cuidado, Digital, Prateada e Sustentável.

### OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é sensibilizar e promover aos jogadores diferentes cenários, conceitos e características relacionados as economias do futuro, cidadania e sobre dados e indicadores. O jogo se estrutura em três desafios, onde cada um deles exige tomada de decisão, resolução de problemas, agilidade e pensamento estratégico. O objetivo é chegar ao final do terceiro desafio e conseguir encontrar o código que destrava o o cadeado.

### QUANTIDADE DE PARTICIPANTES

- Entre 6 e 21 pessoas, incluindo um mediador.\*
- Cenário sugerido: 4 grupos de 5 participantes, com pelo menos 1 mediador.

\*Caso haja mais jogadores do que o sugerido, o jogo pode continuar normalmente. As cartas serão distribuídas na mesma quantidade indicada no manual, mantendo cinco profissões por grupo. Todos os desafios permanecerão os mesmos, e os participantes deverão se organizar para colaborar em todas as etapas, garantindo a participação de todos.

### COMPONENTES DO JOGO



**20 Cartas profissões**, com descrição de profissões ligadas as economias do futuro e destaque para três habilidades importantes;

Profissão.

Habilidades.

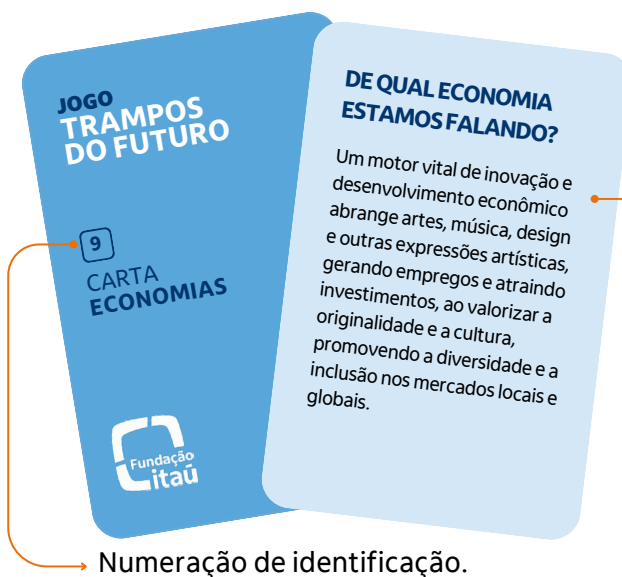


**20 Cartas Surpresa**, com eventos aleatórios que podem auxiliar ou criar obstáculos no percurso do jogo.

Situação.

Consequência.

Requisitos para avançar no jogo (verificar habilidades nas cartas de profissões).



**52 Cartas de Economias**, contendo frases sobre as cinco economias do futuro que serão utilizadas no Desafio 1.

Texto sobre economias.

Numeração de identificação.

## Numeração de identificação das cartas de economias:

- Economia Criativa: 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 52
- Economia Digital: 10 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15 - 16 - 17 - 18 - 19 - 20
- Economia do Cuidado: 21 - 22 - 23 - 24 - 25 - 26 - 27 - 28 - 29 - 30
- Economia Prateada: 31 - 32 - 33 - 34 - 35 - 36 - 37 - 38 - 39 - 40
- Economia Sustentável: 41 - 42 - 43 - 44 - 45 - 46 - 47 - 48 - 49 - 50 - 51



**02 Cartas de Desempate**, uma com “Parabéns!” e outra com “Não foi desta vez!”, que auxiliarão em caso de empate no jogo.



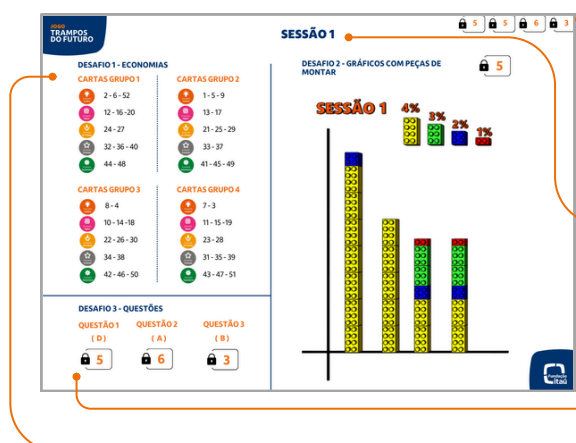
**10 textos com estudos/notícias** para a montagem dos gráficos do Desafio 2. Cada texto contém a equivalência percentual de uma das peças de montar, conforme sua dimensão, e inclui uma imagem ilustrativa dessa equivalência. Os textos fornecidos correspondem a 10 sessões diferentes do jogo (1 texto por sessão).

- Desafio 2.
- Sessão/rodada.
- Indicação do valor da peça de encaixe.



**30 questões de múltipla escolha**, a serem respondidas no Desafio 3 e que geram os 3 últimos números do cadeado. As questões foram elaboradas para 10 sessões diferentes do jogo, com 3 questões por sessão.

- Desafio 3.
- Sessão/rodada.
- Sequência de numeração para o cadeado.



**10 fichas de respostas**, para conferência dos resultados dos desafios, pelos mediadores.

Codificação completa do cadeado.

Sessão/rodada.

Respostas do desafio 3 (alternativa + código).

Numeração das cartas por grupo e economia.



**Botons ou adesivos\*** com as 5 principais economias, para caracterizar os participantes.



**5 conjuntos de caixas adesivadas com as 5 economias emergentes.** Podem ser confeccionadas com papelão ou reaproveitando outros materiais.



**5 kits de blocos de montar**, a serem utilizados para representar os gráficos do Desafio 2. Sugestão de peças por grupo:

- 20 peças de 8 pinos;
- 10 peças de cada tamanho restante (6 pinos, 4 pinos e 2 pinos).



**4 cadeados codificados**, a serem abertos após a resolução do Desafio 3 (1 cadeado por equipe\*\*).



**04 caixas** para serem colocados os prêmios, cada uma trancada com um cadeado (1 caixa por equipe por equipe\*\*).

\*Caso não seja possível confeccionar os bottons, os selos de economias poderão ser impressos como adesivos ou até mesmo no formato de fichas.

\*\*Outra opção de formação do jogo utilizando menos recursos: Um único cadeado pode ser utilizado em uma caixa com o prêmio, posicionada em um local central. As equipes tentarão abri-lo na ordem de finalização. A primeira equipe que conseguir abrir, vence. Se determinada equipe não conseguir abrir o cadeado, deverá voltar e revisar as questões, para encontrar o erro no código. Em caso de empate na finalização, a carta de desempate definirá quem tentará abrir o cadeado primeiro.

## CONFIGURAÇÃO DO JOGO

### INÍCIO



**Carta profissões**  
Cada integrante poderá escolher uma profissão.

### DESAFIO 1

Cada equipe receberá frases e terá que depositá-las na caixa da economia correspondente.



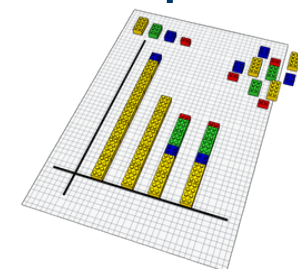
### Carta surpresa

Antes de avançar para o próximo desafio, a equipe retira uma carta, que pode conter um bônus ou uma penalidade.



### DESAFIO 2

A partir de textos dos materiais do observatório, as equipes deverão montar um gráfico utilizando peças de encaixe.



### DESAFIO 3

As equipes receberão três perguntas de múltipla escolha, cujas respostas corresponderão aos três números restantes do código para abrir o cadeado da caixa com o prêmio.

### Carta surpresa

Antes de avançar para o próximo desafio, a equipe retira uma carta, que pode conter um bônus ou uma penalidade.



### BOTONS ECONOMIAS



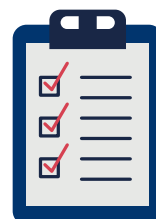
### Carta de desempate

Caso duas ou mais equipes abram o cadeado ao mesmo tempo, deverão utilizar as cartas de desempate.



### Código do cadeado

As equipes tentarão abrir o cadeado utilizando a combinação de números que encontraram.



## CONFIGURAÇÃO DO JOGO

1. Cada participante recebe um botton/adesivo de uma das economias do futuro;
2. Os participantes formam grupos de até 5 jogadores;
3. Cada participante escolhe uma Carta Profissão para representar, no jogo;
4. Participantes resolvem o Desafio 1 – Economias do Futuro;
5. A equipe tira uma Carta Surpresa após a resolução;
6. Participantes resolvem o Desafio 2 – Leitura, interpretação e representação;
7. A equipe tira uma nova Carta Surpresa após a resolução;
8. Participantes resolvem as três questões do Desafio 3 – Cidadania, para completar o código do cadeado;
9. O código é testado no cadeado, para acessar os prêmios.

## REGRAS DO JOGO

- O jogo ocorre em três desafios principais, seguidos por eventos surpresa que podem alterar a jornada.
- Para avançar, cada grupo deve seguir as instruções das cartas e desafios.
- O jogo termina quando os jogadores resolvem o Desafio 3 – Cidadania, descobrem o código e acessam o cadeado.

## PAPEL DO MEDIADOR

O(s) mediador(es) assumem um papel importante no Jogo Tramos do Futuro, sendo responsáveis por orientar os participantes sobre as regras, desafios e tomadas de decisão.

### Funções do(s) mediador(es):

- Explicar o jogo, apresentando o contexto, objetivos e regras;
- Preparar a codificação do(s) cadeado(s) com antecedência;
- Distribuir e organizar os materiais, garantindo que cada grupo tenha os itens necessários (cartas profissões, cartas de economias, caixas economias, blocos de montar, desafio 2 e desafio 3, caixa(s) com brinde e cadeado);
- Facilitar os desafios, supervisionando o cumprimento das regras e auxiliando na interpretação das cartas;
- Controlar o tempo e a sequência dos desafios, assegurando o ritmo adequado do jogo;
- Esclarecer dúvidas e resolver conflitos, garantindo a harmonia e o andamento da dinâmica;
- Validar os resultados, conferindo as respostas e aplicando critérios de desempate quando necessário;
- Encerrar a atividade com reflexão, promovendo discussões sobre os aprendizados do jogo e sua relação com o mundo real.

## ETAPAS DO JOGO

**Ações iniciais:** Distribuição de 5 cartas profissões por equipe e dos botons/adesivos das economias.

- **Componentes do jogo:** Cartas de Profissões e botons/adesivos.

## DESAFIO 1 – Economias do Futuro

Vocês iniciam sua jornada em uma pequena cidade, onde a tradição e a inovação se encontram.

- **Objetivo:** Demonstrar compreensão sobre as economias do futuro no mundo do trabalho.
- **Componentes do jogo:** Cartas de Economias, conjuntos de caixas adesivadas com as 5 economias, Cartas Surpresa e Ficha de Resposta (para o(a) mediador(a)).
- **Mecânica:** Cada grupo recebe 13 cartas com frases sobre as economias do futuro/emergentes e deve categorizá-las nas 5 caixas correspondentes (Digital, Sustentável, Prateada, Criativa e do Cuidado.). O mediador distribui as cartas, embaralhadas, com base na indicação numérica do cartão-resposta, que faz referência à numeração no verso das cartas de economias.
- **Progresso:** Se a equipe acertar todas as cartas nas economias correspondentes, poderá avançar e tirar uma Carta Surpresa\*. Caso não acerte, de imediato, deverá continuar tentando até obter a resposta correta. Somente após acertar e atender aos requisitos da Carta Surpresa, a equipe poderá seguir para a próxima etapa (Desafio 2).

\*A carta surpresa adiciona um elemento dinâmico e estratégico ao jogo, podendo exigir diferentes ações ou condições que a equipe deve cumprir antes de avançar para a próxima etapa. Para seguir adiante ou evitar uma consequência negativa, a equipe precisa possuir a(s) habilidade(s) solicitada(s) pela carta, conferindo entre as três habilidades indicadas na parte inferior das cartas de profissões escolhidas no início do jogo; ou ter alguma das economias representadas nos botons/adesivos do grupo.

## DESAFIO 2 - Construção de Gráfico de Barras

No mercado de trabalho moderno, a análise de dados é uma competência essencial.

- **Objetivo:** Criar uma representação visual de dados numéricos, em gráfico de barras, usando blocos de montar.
- **Componentes do jogo:** Texto com estudo/notícia, kits de blocos de montar, Cartas Surpresa e ficha de resposta (para o mediador(a)).

- **Mecânica:** Os jogadores recebem um texto com algumas informações e podem consultar a fonte e outras fontes que desejar, para verificá-las. Após a leitura e interpretação, o grupo precisa representar graficamente os dados numéricos descritos, utilizando os blocos de montar.
- **Progresso:** Ao finalizar corretamente, o grupo sorteia uma Carta Surpresa (mesma orientação do Desafio 1), para verificar se há obstáculos ou fatores que possam auxiliá-lo antes de seguir.
- **Primeiro código do cadeado:** Ao avançar para o próximo desafio, o grupo recebe o primeiro número do cadeado. Esse número pode ser encontrado pelo mediador no cartão-resposta, de acordo com o número da sessão em uso no jogo.

## DESAFIO 3 - Cidadania

A preparação para o futuro exige olhar para o outro e para o meio como parte da sociedade, por isso a Cidadania é tão importante!

- **Objetivo:** Resolver três questões objetivas que irão gerar os 3 números restantes para a abertura do cadeado.
- **Componentes do jogo:** 3 questões de múltiplas escolhas, caixa com prêmio, cadeado e ficha de resposta (para o(a) mediador(a)).
- **Mecânica:** Cada grupo recebe três questões fechadas sobre cidadania e devem respondê-las em sequência, de modo a obter os números corretos para a abertura do cadeado.
- **Progresso:** Ao resolver o enigma, o grupo testa o código no cadeado e verifica se conseguiu abri-lo.

## CONDIÇÕES DE VITÓRIA

O grupo que superar todos os desafios e conseguir abrir o cadeado será considerado, o vencedor da rodada. Demonstrando sua capacidade de pensamento estratégico, agilidade e resolução de problemas alinhadas as habilidades necessárias para as economias do futuro.

## DICAS E ESTRATÉGIAS PARA OS PARTICIPANTES

- **Comunicação é essencial:** Discutam todas as frases, textos e desafios. Juntos conseguirão avançar com mais facilidade!
- **Análise crítica:** No Desafio 2, garantam que os gráficos representem corretamente os dados. Prestem atenção ao valor indicado para a maior peça de encaixe e sua

equivalência, a fim de descobrir o valor das outras peças com diferentes dimensões.

- **Pensamento lógico:** O pensamento lógico irá auxiliar o grupo a resolver os desafios com maior agilidade, portanto é essencial utilizar este raciocínio para sair vencedor.
- **O(s) mediador(es) podem organizar antecipadamente a mesa de cada equipe com os materiais de todos os desafios antes do início do jogo.** À medida que os jogadores avançam pelos desafios, os materiais já estarão disponíveis na mesa e poderão ser acessados conforme forem autorizados a seguir.

## DÚVIDAS FREQUENTES (FAQ)

### 1. O que acontece se errarmos um desafio?

Os jogadores podem refazer a atividade até acertarem e prosseguirem no jogo.

### 2. Como separar os materiais para cada rodada?

As Cartas de Profissões e Cartas Surpresa podem ser embaralhadas e redistribuídas a cada sessão/rodada. Os textos e as questões objetivas estão organizados por sessão, e cada folha contém o número da sessão no título. Elas devem ser separadas e copiadas de acordo com a quantidade de grupos participantes na rodada. Todos os grupos recebem as mesmas questões e textos, garantindo isonomia.

### 3. Como redistribuir as cartas de economias para cada sessão?

Nos cartões-resposta, a distribuição é igual em todas as sessões e pode ser conferida pela numeração no verso das cartas. Caso os jogadores sejam os mesmos da sessão anterior, eles podem ser reorganizados em novos grupos, já que as cartas de economias são diferentes para cada grupo. Alternativamente, pode-se criar uma nova sequência de cartas, que deverá ser anotada para evitar esquecimentos e permitir a conferência durante a mediação do jogo.

### 4. Podemos adaptar o jogo para mais jogadores?

Sim! Adapte as Cartas de Evento e aumente a quantidade de desafios.



A popularização dos podcasts e dos conteúdos digitais personalizados proporciona uma nova plataforma para criadores independentes, permitindo que expressem suas vozes e estabeleçam conexões diretas com seus públicos.

## DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?

A valorização das tradições culturais locais, por meio de feiras e festivais de arte, não só promove a diversidade cultural mas também impulsiona a economia local e fortalece a identidade comunitária.

## DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?

A valorização do artesanato local, por meio de plataformas de e-commerce, está permitindo que artesãos independentes alcancem novos mercados, preservando tradições culturais e gerando uma renda sustentável.

## DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?

As campanhas de crowdfunding (financiamento coletivo) para projetos artísticos mostram como a comunidade pode se unir para financiar e apoiar a produção cultural, criando um ambiente dinâmico onde a criatividade é valorizada e incentivada.

## DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?

### JOGO TRAMPOS DO FUTURO

1

CARTA ECONOMIAS



### JOGO TRAMPOS DO FUTURO

2

CARTA ECONOMIAS



### JOGO TRAMPOS DO FUTURO

3

CARTA ECONOMIAS



### JOGO TRAMPOS DO FUTURO

4

CARTA ECONOMIAS



**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

O fomento a festivais e eventos de cultura local, com a inclusão de artistas emergentes, fortalece a identidade cultural e atrai o turismo, beneficiando a economia local.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

O desenvolvimento de programas de incubação para startups culturais permite que novos talentos encontrem suporte financeiro e orientação profissional, fomentando um ecossistema de inovação e criatividade.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

O desenvolvimento de políticas públicas que incentivam a arte e a cultura nas escolas não apenas fomenta a criatividade nas crianças, mas também contribui para a formação de cidadãos mais críticos e engajados socialmente, aumentando a demanda por profissionais das áreas criativas.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

O crescimento de plataformas de streaming e distribuição de artistas independentes alcançam públicos globais, democratizando o acesso à cultura e oferecendo novas oportunidades de negócios.

**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**8**  
CARTA ECONOMIAS



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**7**  
CARTA ECONOMIAS



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**6**  
CARTA ECONOMIAS



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**5**  
CARTA ECONOMIAS



## DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?

A crescente adoção de soluções de inteligência artificial na análise de mercados financeiros está gerando um aumento na demanda por profissionais capacitados em análise de dados e machine learning.

## DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?

A ascensão do trabalho remoto demanda competências digitais cada vez mais sofisticadas, levando a uma reavaliação das habilidades essenciais para o emprego no século XXI, onde comunicação, colaboração e inovação desempenham papéis fundamentais em ambientes de trabalho virtual.

## DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?

A ascensão das plataformas de ensino online está revolucionando a educação, permitindo que qualquer pessoa com acesso à internet tenha a oportunidade de aprender novas habilidades e aprimorar sua formação profissional.

## DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?

Um motor vital de inovação e desenvolvimento econômico abrange artes, música, design e outras expressões artísticas, gerando empregos e atraindo investimentos, ao valorizar a originalidade e a cultura, promovendo a diversidade e a inclusão nos mercados locais e globais.

## JOGO TRAMPOS DO FUTURO

12

CARTA ECONOMIAS



## JOGO TRAMPOS DO FUTURO

11

CARTA ECONOMIAS



## JOGO TRAMPOS DO FUTURO

10

CARTA ECONOMIAS



## JOGO TRAMPOS DO FUTURO

9

CARTA ECONOMIAS



**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**  
Ao incorporar elementos de inovação e tecnologia, o cenário está mudando para o trabalho autônomo e dos freelancers, permitindo que criativos se conectem diretamente com seu público, gerando uma nova dinâmica de negócios que valoriza habilidades artísticas e de comunicação em plataformas digitais.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**  
A expansão de soluções de fintech para atender às necessidades financeiras de jovens empreendedores, especialmente em comunidades carentes, está revolucionando o acesso ao crédito e impulsionando pequenos negócios.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**  
A digitalização tem transformado a forma como as empresas operam, impulsionando a inovação e promovendo o teletrabalho, onde as organizações adotam tecnologias como IA e big data para otimizar processos e melhorar a experiência do cliente, aumentando a eficiência e a competitividade no mercado.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**  
A crescente popularidade dos cursos online demonstra como a educação está se adaptando ao ambiente digital, proporcionando acesso a uma variedade de habilidades e conhecimentos que atendem à demanda do mercado de trabalho contemporâneo, sem restrições geográficas.

**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**  
**16**  
CARTA ECONOMIAS



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**  
**15**  
CARTA ECONOMIAS



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**  
**14**  
CARTA ECONOMIAS



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**  
**13**  
CARTA ECONOMIAS





As startups que surgem nesse cenário estão revolucionando setores variados ao oferecer soluções baseadas em tecnologia, desde aplicativos de mobilidade até plataformas de e-commerce, demonstrando um crescimento acelerado e uma capacidade dinâmica de adaptação às necessidades dos consumidores modernos.

**DE QUAL ECONOMIA  
ESTAMOS FALANDO?**

Com o crescente uso da inteligência artificial para análise de dados, empresas estão cada vez mais capacitando suas equipes para lidar com ferramentas de data science, criando um ambiente mais dinâmico e competitivo no mercado.

**DE QUAL ECONOMIA  
ESTAMOS FALANDO?**

O aumento da demanda por segurança cibernética impulsiona a formação de especialistas em tecnologia da informação, focados na proteção de dados e garantindo a confiança dos usuários no ambiente digital.

**DE QUAL ECONOMIA  
ESTAMOS FALANDO?**

O crescimento de e-sports levou ao surgimento de carreiras nas áreas de gerenciamento de equipes, marketing e produção de eventos, diversificando o cenário profissional do entretenimento digital.

**DE QUAL ECONOMIA  
ESTAMOS FALANDO?**

## JOGO TRAMPOS DO FUTURO

17

CARTA  
ECONOMIAS



## JOGO TRAMPOS DO FUTURO

18

CARTA  
ECONOMIAS



## JOGO TRAMPOS DO FUTURO

19

CARTA  
ECONOMIAS



## JOGO TRAMPOS DO FUTURO

20

CARTA  
ECONOMIAS





**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

A ampliação de serviços de telemedicina propõe uma abordagem inovadora no cuidado à saúde, oferecendo atendimento médico acessível e de qualidade, especialmente para comunidades remotas ou vulneráveis.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

A crescente aceitação de terapias alternativas e complementares, como a aromaterapia e a acupuntura, está criando novos nichos de mercado e oportunidades de carreira na área da saúde e bem-estar.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

A formação de grupos de apoio comunitário para cuidadores familiares é vital para oferecer suporte emocional e recursos práticos, ajudando a aliviar o estresse associado à responsabilidade do cuidado.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

A implementação de políticas de licença parental e condições de trabalho flexíveis é essencial para apoiar profissionais envolvidos no cuidado familiar, promovendo o equilíbrio entre vida profissional e pessoal.

**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**21**  
CARTA ECONOMIAS



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**22**  
CARTA ECONOMIAS



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**23**  
CARTA ECONOMIAS



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**24**  
CARTA ECONOMIAS



**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

O aumento da demanda por serviços de saúde domiciliar, especialmente para pacientes crônicos e idosos, destaca a necessidade de profissionais qualificados que possam oferecer cuidados e personalizados e humanizados, melhorando a qualidade de vida e reduzindo a hospitalização.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

Iniciativas que promovem a saúde mental e bem-estar no ambiente de trabalho, como programas de mindfulness e suporte psicológico, reconhecem a importância do cuidado emocional como parte integral da produtividade.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

Com a crescente relevância da saúde mental e bem-estar, a expansão inclui terapias alternativas e serviços de apoio emocional, abordando uma gama de necessidades humanas e ressaltando o valor da empatia e do acolhimento em um tempo de crescente pressão social.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

A implementação de programas de formação de cuidadores profissionais, que abordam tanto habilidades práticas quanto apoio psicológico, é essencial para garantir um atendimento de qualidade a populações vulneráveis.

**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**28**  
CARTA ECONOMIAS



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**27**  
CARTA ECONOMIAS



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**26**  
CARTA ECONOMIAS



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**25**  
CARTA ECONOMIAS



**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

A criação de serviços e produtos que atendem às necessidades do idoso ativo, como equipamentos de ginástica adaptados e turismo especializado, promove a autonomia e a qualidade de vida para essa faixa etária.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

A criação de programas de intergeracionalidade, que promovem a interação entre jovens e idosos em atividades como oficinas de arte, ajudam a diminuir preconceitos e fortalecem vínculos sociais.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

Os serviços voltados para o bem-estar das pessoas, como cuidados de saúde, apoio emocional e assistência a idosos, destacam a importância de profissionais qualificados que garantam a dignidade e qualidade de vida, especialmente em um mundo em envelhecimento.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

O aumento das políticas de licença parental e das iniciativas de suporte a cuidadores familiares reflete a crescente importância dada ao papel de apoio emocional e físico que as famílias desempenham, promovendo um ambiente de cuidado mais saudável.

**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

32

**CARTA ECONOMIAS**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

31

**CARTA ECONOMIAS**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

30

**CARTA ECONOMIAS**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

29

**CARTA ECONOMIAS**



### DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?

O desenvolvimento de dispositivos de monitoramento remoto e aplicativos de saúde focados no público idoso demonstra inovação, permitindo que os profissionais de saúde acompanhem e atendam às necessidades específicas dessa população de forma eficiente.

### DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?

As oportunidades não apenas atendem às necessidades dos idosos, mas também incentivam o desenvolvimento de tecnologias adaptadas, como aplicativos de comunicação, que promovem a inclusão digital e ajudam a combater o isolamento social, criando conexões significativas entre as gerações.

### DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?

Aplicativos voltados para a socialização de idosos, que conectam pessoas da mesma faixa etária, ajudam a combater a solidão e incentivam o desenvolvimento de novas amizades, promovendo uma comunidade mais engajada.

### DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?

Aplicativos de mobilidade projetados para atender às necessidades dos idosos, que oferecem transporte seguro e acessível, são fundamentais para promover a inclusão e a autonomia dessa faixa etária.

### JOGO TRAMPOS DO FUTURO

36

CARTA ECONOMIAS



### JOGO TRAMPOS DO FUTURO

35

CARTA ECONOMIAS



### JOGO TRAMPOS DO FUTURO

34

CARTA ECONOMIAS



### JOGO TRAMPOS DO FUTURO

33

CARTA ECONOMIAS





O surgimento de empresas focadas em turismo acessível, que criam experiências personalizadas para idosos, não só valoriza a inclusão social, mas também amplia as ofertas do setor turístico, promovendo o respeito e a valorização da terceira idade.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

Programas de turismo voltados para a terceira idade, que oferecem experiências adaptadas e seguras, estão se tornando cada vez mais relevantes, incentivando viagens e atividades sociais entre idosos.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

Serviços de consultoria financeira especializados em aposentadoria estão aumentando, ajudando a população idosa a planejar suas finanças de forma mais eficaz, garantindo um futuro estável e seguro.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

Um segmento crescente se dedica a atender as necessidades da população idosa, oferecendo produtos e serviços inovadores em áreas como saúde, tecnologias assistivas e turismo acessível, transformando a longevidade em oportunidades econômicas e sociais.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

37

**CARTA ECONOMIAS**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

38

**CARTA ECONOMIAS**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

39

**CARTA ECONOMIAS**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

40

**CARTA ECONOMIAS**





A adoção de práticas de construção sustentável, que utilizam materiais ecológicos e técnicas de eficiência energética, não só reduz a pegada de carbono dos edifícios, mas também gera empregos em setores relacionados à sustentabilidade.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

A criação de empregos sustentáveis prioriza práticas ecológicas, como a agricultura orgânica e a produção de energia renovável, com o objetivo de preservar os recursos naturais, reduzir a poluição e mitigar as mudanças climáticas, promovendo um futuro mais sustentável para as novas gerações.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

A implementação de tecnologias de energia solar em comunidades rurais promove a autonomia energética, reduzindo a dependência de fontes não renováveis e criando oportunidades de emprego nas áreas de instalação e manutenção de sistemas sustentáveis.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

A prática de agricultura urbana, como hortas comunitárias em centros urbanos, não só promove a segurança alimentar local, mas também educa os cidadãos sobre práticas alimentares sustentáveis e saudáveis.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

41

**CARTA ECONOMIAS**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

42

**CARTA ECONOMIAS**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

43

**CARTA ECONOMIAS**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

44

**CARTA ECONOMIAS**





A prática de jardinagem urbana e hortas comunitárias não apenas melhora a segurança alimentar, mas também promove o engajamento social, educando as comunidades sobre práticas de cultivo sustentáveis.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

A utilização de energia solar em áreas rurais não apenas promove sustentabilidade, mas também fornece uma fonte de eletricidade confiável para comunidades que antes dependiam de fontes não renováveis.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

Incentivos governamentais para a adoção de veículos elétricos estão contribuindo para a redução da poluição urbana e criando novas oportunidades de emprego na indústria de mobilidade sustentável.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

O incentivo a práticas de consumo consciente, como o uso de produtos recicláveis e a redução de desperdícios, promove a conscientização ambiental, ajudando a preservar os ecossistemas e criando uma nova cultura de sustentabilidade a ser incorporada nas futuras gerações.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

45

**CARTA ECONOMIAS**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

46

**CARTA ECONOMIAS**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

47

**CARTA ECONOMIAS**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

48

**CARTA ECONOMIAS**





O investimento em tecnologias de captura de carbono está emergindo como uma solução inovadora para mitigar os impactos das mudanças climáticas, criando uma nova demanda por engenheiros e cientistas ambientais.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

Projetos de recuperação de áreas degradadas por meio de reflorestamento e preservação ambiental não apenas reestabelecem a biodiversidade, mas também geram empregos em áreas como biotecnologia e ecoturismo.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

A substituição de embalagens plásticas por alternativas biodegradáveis vem transformando a maneira como produtos são comercializados, reduzindo impactos ambientais e abrindo espaço para inovações no design de embalagens.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

Transformar histórias em objetos, estampas e cenários não apenas expande o alcance das narrativas, mas também cria novas formas de conexão com o público, permitindo que ideias ganhem vida de maneira inesperada.

**DE QUAL ECONOMIA ESTAMOS FALANDO?**

**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

49

**CARTA ECONOMIAS**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

50

**CARTA ECONOMIAS**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

51

**CARTA ECONOMIAS**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

52

**CARTA ECONOMIAS**



- SUSTENTABILIDADE
- RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS
- RESPONSABILIDADE

- COMUNICAÇÃO ASSERTIVA
- INOVAÇÃO
- CRIATIVIDADE

- CRIATIVIDADE
- INOVAÇÃO
- HABILIDADES TÉCNICAS

- CRIATIVIDADE
- COMUNICAÇÃO ASSERTIVA
- FLEXIBILIDADE

**Técnico em Energias Renováveis**  
 Instala e mantém sistemas de energia renovável. Pode atuar na integração de redes inteligentes e armazenamento sustentável.



**Roteirista**  
 Escreve roteiros para filmes e jogos. Pode usar IA para narrativas interativas e criação de conteúdos imersivos.



**Artista Visual**  
 Cria artes digitais para galerias, publicidade e games. Pode atuar no metaverso, NFTs e arte interativa.



**Ator**  
 Interpreta personagens em teatro, cinema e TV. Pode atuar em realidade virtual e dublagens para IA.



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**CARTA PROFISSÕES**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**CARTA PROFISSÕES**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**CARTA PROFISSÕES**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**CARTA PROFISSÕES**



- CRIATIVIDADE
  - ORGANIZAÇÃO DE TAREFAS
  - LIDERANÇA
- CRIATIVIDADE
  - PRECISÃO TÉCNICA
  - COMPETÊNCIAS DIGITAIS
- RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS
  - INOVAÇÃO
  - PRECISÃO TÉCNICA
- COMPETÊNCIAS DIGITAIS
  - PENSAMENTO CRÍTICO
  - INOVAÇÃO

**Chef de Cozinha**

Desenvolve pratos sofisticados. Pode usar IA, impressão 3D e realidade aumentada para experiências gastronômicas.



**Editor de Vídeo**

Edita vídeos para diversas mídias. Pode usar IA para automação e aprimoramento de cortes e efeitos.



**Engenheiro Mecânico**

Desenvolve máquinas e sistemas mecânicos. Pode atuar com robótica avançada e impressão 3D de componentes.



**Especialista em Inteligência Artificial**

Projeta e desenvolve algoritmos de IA para diversas aplicações. Pode desenvolver sistemas mais éticos e eficientes para tecnologia e segurança.



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**CARTA PROFISSÕES**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**CARTA PROFISSÕES**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**CARTA PROFISSÕES**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**CARTA PROFISSÕES**





- TOMADA DE DECISÕES
- COMPETÊNCIAS DIGITAIS
- AUTOGESTÃO

Analisa grandes volumes de dados para insights estratégicos. Pode usar IA e machine learning para prever tendências.

### Cientista de Dados



- SUSTENTABILIDADE
- CRIATIVIDADE
- INOVAÇÃO

Cria soluções sustentáveis minimizando impactos ambientais. Pode atuar no design de cidades inteligentes e moda ecológica.

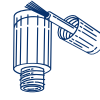
### Ecodesigner



- CRIATIVIDADE
- INOVAÇÃO
- PRECISÃO TÉCNICA

Aplica técnicas avançadas de nail art. Pode usar impressoras 3D e materiais inteligentes para aprimorar a estética.

### Nail Designer



- RESPONSABILIDADE
- TOMADA DE DECISÕES
- COMUNICAÇÃO ASSERTIVA

Elabora planos alimentares personalizados. Pode usar IA e análise genética para dietas adaptadas em tempo real.

### Nutricionista



**JOGO**  
**TRAMPOS**  
**DO FUTURO**

**CARTA**  
**PROFISSÕES**



**JOGO**  
**TRAMPOS**  
**DO FUTURO**

**CARTA**  
**PROFISSÕES**



**JOGO**  
**TRAMPOS**  
**DO FUTURO**

**CARTA**  
**PROFISSÕES**



**JOGO**  
**TRAMPOS**  
**DO FUTURO**

**CARTA**  
**PROFISSÕES**





- CRIATIVIDADE
- INOVAÇÃO
- COMPETÊNCIAS DIGITAIS

- COMUNICAÇÃO ASSERTIVA
- INOVAÇÃO
- LIDERANÇA

- EMPATIA
- ESCUTA ATIVA
- FLEXIBILIDADE

- COMUNICAÇÃO ASSERTIVA
- FLEXIBILIDADE
- PRECISÃO TÉCNICA

**Especialista em Marketing Digital**  
Desenvolve estratégias para promover marcas e produtos no mundo digital. Pode usar IA para personalização e análise preditiva.



**Instrutor Físico**  
Auxilia no bem-estar físico com treinos personalizados. Pode usar IA, dispositivos vestíveis (wearables) e realidade virtual para otimizar resultados.



**Psicólogo**  
Estuda e trata questões emocionais. Pode usar IA e realidade virtual para terapias preditivas e atendimentos remotos.



**Revisor de Texto**  
Corrige erros em textos. Pode usar IA para revisão otimizada e adaptação para diferentes públicos.



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**CARTA PROFISSÕES**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**CARTA PROFISSÕES**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**CARTA PROFISSÕES**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**CARTA PROFISSÕES**





- COMPETÊNCIAS DIGITAIS
- PRECISÃO TÉCNICA
- RESPONSABILIDADE

**Operador de Drones**  
Pilota e programa drones para diversas finalidades. Pode atuar na agricultura de precisão e logística aérea.



- ORGANIZAÇÃO DE TAREFAS
- FLEXIBILIDADE
- PROATIVIDADE

**Personal Organizer**  
Organiza espaços para maior funcionalidade. Pode usar tecnologia inteligente para personalização e automação de ambientes.



- RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS
- CRIATIVIDADE
- INOVAÇÃO

**Programador de Jogos**  
Desenvolve jogos digitais e simulções. Pode criar experiências imersivas no metaverso e jogos educativos interativos.



- SUSTENTABILIDADE
- AUTOGESTÃO
- INOVAÇÃO

**Técnico em Agroecologia**  
Desenvolve sistemas agrícolas sustentáveis. Pode usar drones e sensores inteligentes para otimização ecológica da produção.



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**CARTA PROFISSÕES**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**CARTA PROFISSÕES**



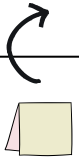
**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**CARTA PROFISSÕES**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**CARTA PROFISSÕES**





### Falha paralisa produção

Um equipamento essencial para a produção apresenta falhas, paralisando temporariamente a linha de montagem.

PAUSA DE 3 MINUTOS

Se houver **precisão técnica**, o problema no equipamento é identificado e corrigido com rapidez, evitando prejuízos na produção, sem a necessidade de pausa.



### Erro no sistema afeta vendas

Um erro grave no sistema de pedidos gera confusão e clientes insatisfeitos começam a cancelar compras.

PAUSA DE 2 MINUTOS

Se a equipe tiver **botton de economia digital**, consegue resolver o erro rapidamente e reverter os cancelamentos sem prejuízo e sem a necessidade de pausa.



### Investidor interessado no negócio

Um investidor se interessa pelo negócio e solicita uma reunião para conhecer os projetos e propostas da empresa.

VAI DIRETO PARA O DESAFIO 3

Se houver **inovação**, a equipe apresenta ideias atraentes e consegue garantir o investimento necessário para o crescimento do negócio, recebendo 1 número de cadeado.



### Trânsito atrasa entregas

Um grande evento na cidade gera congestionamento e dificulta a logística de entrega dos produtos.

RESOLVA UMA PERGUNTA A MAIS (SE ESTIVER NO DESAFIO 3)

Se houver **criatividade**, a equipe encontra rotas alternativas e garante que os produtos sejam entregues no prazo combinado.

**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**CARTA SURPRESA**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**CARTA SURPRESA**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**CARTA SURPRESA**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**CARTA SURPRESA**





Se houver **flexibilidade**, a equipe se adapta rapidamente à nova demanda e consegue atender aos pedidos sem comprometer prazos, sem a necessidade de repetir o desafio.

**REPITA O DESAFIO QUE VOCE ESTÁ**

**Sucesso viral sobrecarrega**  
Uma campanha publicitária viraliza e gera um volume inesperado de pedidos, desafiando a logística.



Se a equipe tiver **botton de economia sustentável**, encontra uma alternativa para a matéria-prima e reduz custos operacionais, não sendo necessário retornar ao 1º desafio.

**VOLTE AO 1º DESAFIO**

**Matéria-prima encarece**  
O custo da principal matéria-prima sobe inesperadamente, afetando o orçamento e os preços dos produtos.



Se houver **organização de tarefas**, a equipe redistribui as demandas e minimiza os atrasos causados pela falta do fornecedor, não precisando voltar ao desafio anterior.

**VOLTE AO DESAFIO ANTERIOR**

**Fornecedor cancela entrega**  
Um fornecedor essencial cancela uma entrega na última hora, afetando a linha de produção da empresa.



Se houver **comunicação assertiva**, a equipe negocia com o cliente de forma eficiente e mantém a operação sem grandes impactos, sem a necessidade da pausa.

**PAUSA DE 1 MINUTO**

**Cliente exige pedido urgente**  
Um cliente fiel solicita um pedido emergencial fora do horário comercial e exige uma resposta rápida.



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**CARTA SURPRESA**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**CARTA SURPRESA**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**CARTA SURPRESA**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**CARTA SURPRESA**





Se a equipe tiver **botton de economia prateada**, fecha parceria estratégica e expande sua atuação para um novo nicho de mercado.

GANHE UM NÚMERO DO CADEADO

**Parceria pode expandir vendas**  
Uma grande empresa propõe uma parceria estratégica que pode aumentar as vendas e expandir o mercado.



Se houver **pensamento crítico**, a equipe responde às críticas com soluções eficazes e recupera rapidamente a confiança do público, sem a necessidade de refazer ou repetir o desafio 2.

REFAÇA O DESAFIO 2 (OU FAÇA 2X)

**Crise de imagem nas redes**  
Reclamações nas redes sociais sobre atrasos na entrega geram crise de imagem e queda na reputação da empresa.



Se houver **pensamento crítico e inovação**, conseguem criar uma alternativa provisoría e minimizam os prejuízos, sem a necessidade de refazer o desafio 1.

REFAÇA O DESAFIO 1

**Sistema de pagamento falha**  
Um erro no sistema de pagamento impede transações por horas, frustrando clientes e causando perdas financeiras.



Se houver **liderança na equipe**, a ausência do colaborador é bem gerenciada, garantindo a continuidade do projeto sem atrasos.

MENOS 1 INTEGRANTE

**Baixa na equipe impacta projeto**  
Um colaborador essencial precisa se afastar por um mês, deixando uma lacuna em um projeto importante.



JOGO TRAMPOS DO FUTURO

CARTA SURPRESA



JOGO TRAMPOS DO FUTURO

CARTA SURPRESA



JOGO TRAMPOS DO FUTURO

CARTA SURPRESA



JOGO TRAMPOS DO FUTURO

CARTA SURPRESA





Se houver **tomada de decisões ágil**, o time age rapidamente e minimiza os impactos da queda de energia sem comprometer prazos e sem a necessidade de pausa de 5 minutos.

**PAUSA DE 5 MINUTOS**

**Apagão prejudica prazos**  
Um apagão afeta toda a fábrica por várias horas, comprometendo prazos e gerando prejuízo nas entregas.



Se a equipe tiver **botton de economia digital**, adota a nova tecnologia antes da concorrência e conquista vantagem competitiva, mantendo o uso de tablet/celular.

**NÃO PODEM CONSULTAR TABLET/CELULAR**

**Nova tecnologia preocupa**  
Uma nova tecnologia pode substituir parte do trabalho manual, gerando incerteza entre os funcionários.



Se houver **inovação** na equipe, a marca aproveita a citação do influenciador e multiplica suas vendas com uma campanha estratégica.

**GANHE UM NÚMERO DO CADEADO**

**Influenciador gera destaque**  
Um influenciador famoso menciona espontaneamente o produto, gerando grande visibilidade para a marca.



Se a equipe tiver **botton de economia do cuidado**, adapta seus processos rapidamente as novas regulamentações e mantém a conformidade.

**TROCA UM INTEGRANTE DA EQUIPE**

**Regulação exige mudanças**  
Uma nova regulamentação exige mudanças urgentes nos processos internos para manter a empresa regularizada.



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**CARTA SURPRESA**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**CARTA SURPRESA**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**CARTA SURPRESA**



**JOGO TRAMPOS DO FUTURO**

**CARTA SURPRESA**



Se houver **motivação**, a equipe propõe melhorias inovadoras e mantém o espírito criativo, mesmo após a rejeição inicial da ideia, mantendo a atuação de toda a equipe.

**APENAS UM(A) DO GRUPO  
PASSA A ATUAR, SOZINHO(A)**

**Diretoria  
rejeita inovação**  
Uma ideia inovadora da equipe é rejeitada pela diretoria, desmotivando os colaboradores envolvidos no projeto.



Se houver **autogestão**, a equipe negocia diretamente com o fornecedor e soluciona o problema, sem a necessidade de pausa.

**PAUSA DE 1 MINUTO**

**Máquina nova  
com defeito**  
Uma máquina recém-adquirida chega com defeito de fábrica, atrasando a produção e gerando custos extras.



Se houver **responsabilidade** na equipe, a auditoria reconhece o compromisso da empresa e garante sua certificação de qualidade, sem a necessidade de pausa.

**PAUSA DE 30 SEGUNDOS**

**Auditoria surpresa  
na empresa**  
Uma auditoria surpresa chega à empresa para avaliar conformidade e processos, gerando tensão na equipe.



Se houver **escuta ativa**, a equipe responde com transparência e prejudique a imagem da empresa, mantendo toda a equipe.

**2 INTEGRANTES FORA  
DO DESAFIO**

**False news  
prejudica marca**  
Uma fake news sobre a empresa viraliza nas redes sociais, prejudicando a imagem e afastando clientes.



**JOGO  
TRAMPOS  
DO FUTURO**

**CARTA  
SURPRESA**



**JOGO  
TRAMPOS  
DO FUTURO**

**CARTA  
SURPRESA**



**JOGO  
TRAMPOS  
DO FUTURO**

**CARTA  
SURPRESA**



**JOGO  
TRAMPOS  
DO FUTURO**

**CARTA  
SURPRESA**





Vocês demonstraram habilidades para os trampos do futuro e venceram o desafio!

**Parabéns!**



Ainda há muito espaço para evoluir nos trampos do futuro. Continuem tentando!

**Não foi dessa vez!**



**JOGO  
TRAMPOS  
DO FUTURO**

**CARTA  
DESEMPATE**



**JOGO  
TRAMPOS  
DO FUTURO**

**CARTA  
DESEMPATE**



## DESAFIO 2

### QUESTÃO 1 | SESSÃO 1

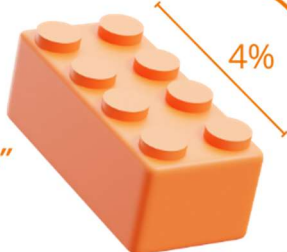
De acordo com o estudo [OPINIÃO DAS FAMÍLIAS: percepções e contribuições para a educação municipal](#) (p. 17), realizado pela Fundação Itaú, Todos pela Educação e Datafolha, quando os entrevistados foram perguntados sobre quais deveriam ser as ações prioritárias dos próximos prefeitos com relação à educação municipal, a **sugestão trazida em primeiro lugar pelas famílias (30%) foi a expansão do número de escolas de tempo integral** — escolas onde os estudantes têm uma carga horária mínima de 7 horas diárias. As famílias acreditam que o tempo integral apoia especialmente o crescimento socioemocional dos estudantes, promovendo habilidades como a capacidade de se relacionar, motivação para o futuro e a expressão de emoções e ideias. Outras prioridades mencionadas para as próximas gestões incluem a melhoria da infraestrutura escolar (20%) e das condições de trabalho para os professores (17%), além de investimentos em alfabetização (17%).

Utilizando os blocos de montar disponibilizados, elabore um gráfico de barras correspondente aos percentuais das ações que deveriam ser prioritárias, com comprimentos das barras proporcionais aos percentuais informados, os mais próximos possíveis.



#### DICA

*Um bloco de 8 pontos pode valer "4% de comprimento" no gráfico de barras.*



Quando o grupo terminar o gráfico, apresente-o aos facilitadores/mediadores do jogo, para que possam conferir o resultado e entregar o **1º NÚMERO DO CADEADO**.

## DESAFIO 2

### QUESTÃO 1 | SESSÃO 2

No relatório da pesquisa [A permanência escolar importa: INDICADOR DE TRAJETÓRIAS EDUCACIONAIS](#), uma iniciativa do Observatório da Fundação Itaú em parceria com os pesquisadores Chico Soares, Clarissa Guimarães Rodrigues, Izabel Costa da Fonseca e Maria Teresa Gonzaga Alves, consta que (p. 14):

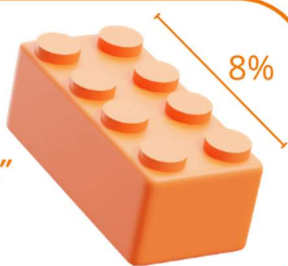
*“Os estudantes mais prejudicados na trajetória escolar de 9 anos são os indígenas, com só 23% de trajetória regular, seguidos pelos estudantes pretos e pardos, com 41% e 46%, respectivamente, enquanto no caso de estudantes brancos esse índice é de 62%.”*

Utilizando os blocos de montar disponibilizados, elabore um gráfico de barras correspondente aos percentuais de trajetória regular dos grupos citados, com comprimentos das barras proporcionais aos percentuais informados, os mais próximos possíveis.



#### DICA

*Um bloco de 8 pontos pode valer “8% de comprimento” no gráfico de barras.*



Quando o grupo terminar o gráfico, apresente-o aos facilitadores/mediadores do jogo, para que possam conferir o resultado e entregar o **1º NÚMERO DO CADEADO**.

## DESAFIO 2

### QUESTÃO 1 | SESSÃO 3

No relatório da pesquisa [INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL 2024](#), sobre a percepção e os usos da inteligência artificial no Brasil, da empresa de pesquisa de mercado e experiência do consumidor *Opinion Box*, constam os seguintes resultados (p. 6), para a pergunta:

*Com que frequência você utiliza produtos ou serviços que envolvem inteligência artificial, como assistentes virtuais, ferramentas de pesquisa e criação de texto, recomendações personalizadas, etc.?*

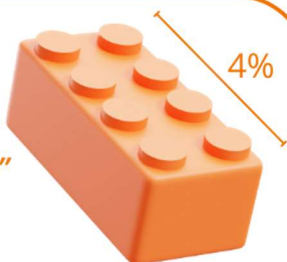
Diariamente	Semanalmente	Mensalmente	Raramente	Nunca utilizei
37%	19%	11%	22%	11%

Utilizando os blocos de montar disponibilizados, **elabore um gráfico de barras correspondente aos percentuais da tabela acima, com comprimentos das barras proporcionais aos percentuais informados, os mais próximos possíveis.**



#### **DICA**

*Um bloco de 8 pontos pode valer "4% de comprimento" no gráfico de barras.*



Quando o grupo terminar o gráfico, apresente-o aos facilitadores/mediadores do jogo, para que possam conferir o resultado e entregar o **1º NÚMERO DO CADEADO**.

## DESAFIO 2

### QUESTÃO 1 | SESSÃO 4

No relatório da pesquisa [INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL 2024](#), sobre a percepção e os usos da inteligência artificial no Brasil, da empresa de pesquisa de mercado e experiência do consumidor Opinion Box, constam os seguintes resultados (p. 16), para a pergunta:

*Você acredita que o chatgpt possui algum viés ou tendência a fornecer respostas tendenciosas?*

*\*Pessoas que já utilizaram o ChatGPT*

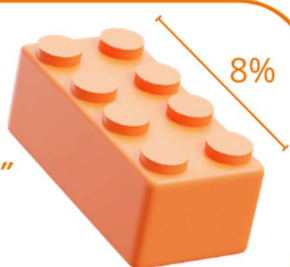
Sim, percebo viés nas respostas	Não, acredito que as respostas sejam imparciais	Não sei/ Não tenho certeza
40%	36%	24%

Utilizando os blocos de montar disponibilizados, elabore um gráfico de barras correspondente aos percentuais da tabela acima, com comprimentos das barras proporcionais aos percentuais informados, os mais próximos possíveis.



**DICA**

*Um bloco de 8 pontos pode valer "8% de comprimento" no gráfico de barras.*



Quando o grupo terminar o gráfico, apresente-o aos facilitadores/mediadores do jogo, para que possam conferir o resultado e entregar o **1º NÚMERO DO CADEADO**.

## DESAFIO 2

### QUESTÃO 1 | SESSÃO 5

Leia o quadro abaixo, extraído do estudo [Breve guia digital de inteligência artificial](#), da Fundação Itaú.



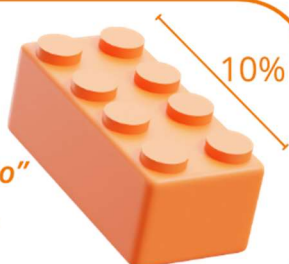
Com base neste quadro e utilizando os blocos de montar disponibilizados, elabore um gráfico de barras correspondente aos percentuais de especialistas que estão preocupados ou muito preocupados com o uso intencional da IA para prejudicar terceiros, nas 3 situações citadas.

Os comprimentos das barras devem ser proporcionais aos percentuais informados, os mais próximos possíveis.



**DICA**

um bloco de 8 pontos pode valer "10% de comprimento" no gráfico de barras.



Quando o grupo terminar o gráfico, apresente-o aos facilitadores/mediadores do jogo, para que possam conferir o resultado e entregar o 1º NÚMERO DO CADEADO.

## DESAFIO 2

### QUESTÃO 1 | SESSÃO 6

O [Anuário Brasileiro da Educação Básica de 2024](#), elaborado pelo Todos pela Educação, Editora Moderna e Fundação Santillana, mostra os percentuais de alunos com aprendizagem adequada em Língua Portuguesa e em Matemática, no 9º ano do Ensino Fundamental, em 2021, nas localidades urbanas e rurais. A tabela abaixo apresenta os percentuais.

Alunos com aprendizagem adequada em Língua Portuguesa e em Matemática, no 9º ano do Ensino Fundamental, por localidade – Brasil (em %):

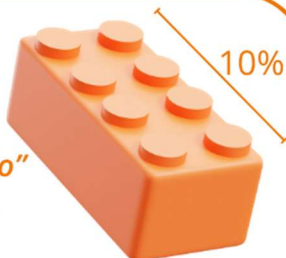
Localidade	Língua Portuguesa	Matemática
Urbana	36,6%	16%
Rural	21,8%	9,6%

Utilizando os blocos de montar disponibilizados, elabore um gráfico de barras correspondente aos percentuais de estudantes brasileiros com aprendizagem adequada no 9º ano do Ensino Fundamental, com comprimentos das barras proporcionais, os mais próximos possíveis, aos percentuais informados para brancos, pardos e pretos.



**DICA**

*um bloco de 8 pontos pode valer "10% de comprimento" no gráfico de barras.*



Quando o grupo terminar o gráfico, apresente-o aos facilitadores/mediadores do jogo, para que possam conferir o resultado e entregar o 1º NÚMERO DO CADEADO.

## DESAFIO 2

### QUESTÃO 1 | SESSÃO 7

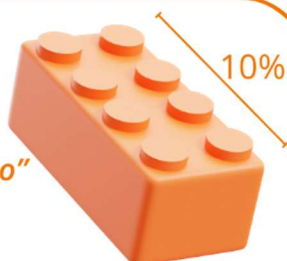
O [Programa Internacional de Avaliação de Estudantes \(Pisa\)](#), promovido pela Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE), avalia estudantes com 15 anos e os classifica em seis níveis de aprendizagem. [Os resultados do Brasil em 2022](#) mostraram que 73% dos estudantes brasileiros não atingiram o conhecimento básico (nível 2) esperado em Matemática. Este nível básico também não foi alcançado por 50% dos participantes em Língua Portuguesa e por 55% em Ciências.

Utilizando os blocos de montar disponibilizados, elabore um gráfico de barras correspondente aos percentuais de estudantes brasileiros que não tinham os conhecimentos básicos (nível 2) nos 3 componentes curriculares citados, com comprimentos das barras proporcionais, os mais próximos possíveis, aos percentuais informados.



#### DICA

*um bloco de 8 pontos pode valer "10% de comprimento" no gráfico de barras.*



Quando o grupo terminar o gráfico, apresente-o aos facilitadores/mediadores do jogo, para que possam conferir o resultado e entregar o **1º NÚMERO DO CADEADO**.

## DESAFIO 2

### QUESTÃO 1 | SESSÃO 8

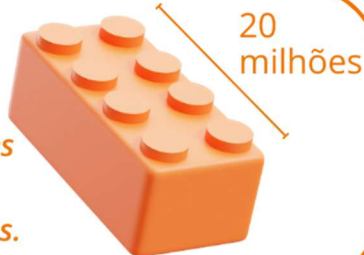
Segundo o relatório [Digital 2024: Brazil](#), produzido pela [DataReportal](#), existem aproximadamente 188 milhões de usuários de internet no Brasil (86,6% da população total de 217 milhões de pessoas), número que cresceu 3,3% em um ano. **YouTube (144 milhões)**, **Instagram (134,6 milhões)**, **Facebook (111,3 milhões)** e **TikTok (98,6 milhões)** estão no topo da lista de usuários de redes sociais, sendo que o maior crescimento anual foi do TikTok (20%).

Utilizando os blocos de montar disponibilizados, elabore um gráfico de barras da população brasileira e dos números de usuários das 4 plataformas citadas, com comprimentos das barras proporcionais, os mais próximos possíveis, aos valores informados.



#### DICA

*Um bloco de 8 pontos pode valer "20 milhões de usuários" no gráfico de barras.*



Quando o grupo terminar o gráfico, apresente-o aos facilitadores/mediadores do jogo, para que possam conferir o resultado e entregar o 1º NÚMERO DO CADEADO.

## DESAFIO 2

### QUESTÃO 1 | SESSÃO 9

Segundo o [Portal da Transparência da Controladoria-Geral da União](#), o orçamento do Ministério da Educação, em 2024, foi de R\$ 211,12 bilhões, equivalentes a 3,71% dos gastos públicos da União, sendo que R\$ 172,9 bilhões foram pagos até o momento da escrita deste texto (10/02/2025).

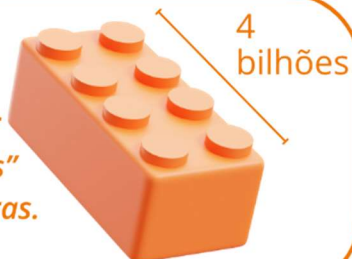
Dos pagamentos realizados, aproximadamente R\$ 43 bilhões foram para a Educação Básica, R\$ 35 bilhões para o ensino superior e R\$ 14 bilhões para o ensino profissional, além de outros pagamentos e encargos especiais.

Utilizando os blocos de montar disponibilizados, elabore um gráfico de barras correspondente aos pagamentos realizados, em 2024, para as 3 áreas citadas (educação básica, ensino superior e ensino profissional), com comprimentos das barras proporcionais, os mais próximos possíveis, aos percentuais informados.



#### DICA

*um bloco de 8 pontos pode valer "4 bilhões de reais" no gráfico de barras.*



Quando o grupo terminar o gráfico, apresente-o aos facilitadores/mediadores do jogo, para que possam conferir o resultado e entregar o 1º NÚMERO DO CADEADO.

## DESAFIO 2

### QUESTÃO 1 | SESSÃO 10

Segundo o [Painel de Dados do Observatório Itaú Cultural](#), o Produto Interno Bruto da Economia da Cultura e das Indústrias Criativas (Ecic) tem distribuição regional bastante desigual, conforme imagem abaixo:

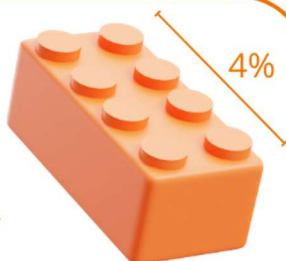


Utilizando os blocos de montar disponibilizados, elabore um gráfico de barras correspondente aos percentuais regionais do PIB da ECIC, conforme imagem acima, com comprimentos das barras proporcionais, os mais próximos possíveis, aos percentuais informados.



#### DICA

*Um bloco de 8 pontos pode valer "4% do PIB ECIC" no gráfico de barras.*



Quando o grupo terminar o gráfico, apresente-o aos facilitadores/mediadores do jogo, para que possam conferir o resultado e entregar o 1º NÚMERO DO CADEADO.

## DESAFIO 3

### QUESTÃO 1 | SESSÃO 1

Com base no texto abaixo, transcrito do estudo [Pesquisa O FUTURO DO MUNDO DO TRABALHO PARA AS JUVENTUDES BRASILEIRAS](#), p.85, responda à questão solicitada.

*As tendências globais de transformação do trabalho e seus impactos para as juventudes brasileiras, apresentadas nos capítulos anteriores, geram implicações sobre a empregabilidade. Elas afetam as oportunidades em potencial de atuação em diferentes carreiras nos próximos anos.*

*No contexto descrito, alguns setores se destacam em termos de crescimento econômico e oferta de postos de trabalho. De acordo com o relatório “Trabalhos do Amanhã” (“Jobs of Tomorrow”) (FEM,2020a), 37% das vagas de emprego abertas em setores emergentes estarão relacionadas às funções de cuidado, 17% à área de marketing e conteúdo digital, 16% à análise de dados e inteligência artificial, 12% às habilidades de engenharia de computação e 8% ao ramo de pessoas e cultura.*

*O estudo destaca, ainda, a importância crescente dos setores relacionados ao meio ambiente, embora representem uma projeção de apenas 1,6% de novas vagas, pois dependem dos investimentos governamentais em projetos de desenvolvimento sustentável. Fonte: [Pesquisa O FUTURO DO MUNDO DO TRABALHO PARA AS JUVENTUDES BRASILEIRAS](#), p.85*

Pergunta-se: O número correspondente à soma dos percentuais dos setores relacionados com a economia digital, dividido por 9, é igual a:

- a) 2
- b) 3
- c) 4
- d) 5
- e) 6

O número da alternativa correta corresponde ao **2º NÚMERO DO CADEADO.**



## DESAFIO 3

### QUESTÃO 2 | SESSÃO 1

A seguir está reproduzido um trecho do documento [Pesquisa O FUTURO DO MUNDO DO TRABALHO PARA AS JUVENTUDES BRASILEIRAS](#), p.87, que trata do impacto da automação nas atividades laborais rotineiras e não-rotineiras:

*Nesse contexto, os impactos da automação podem ser medidos a partir da classificação das atividades laborais em duas categorias tradicionalmente adotadas: atividades rotineiras e atividades não rotineiras. As funções rotineiras estão entre as mais afetadas pelas novas tecnologias, por sua possibilidade de divisão em tarefas previsíveis e codificáveis por comandos lógicos, programáveis pelo computador ou, ainda, pelo uso de bases de dados combinadas a algoritmos. Já as atividades não rotineiras costumam envolver tarefas menos previsíveis, que demandam senso crítico e adaptabilidade. Assim, trabalhos que envolvam força física, separação de objetos e organização de informações são considerados mais rotineiros e, portanto, mais facilmente automatizados. Já funções relacionadas ao raciocínio, às habilidades gerenciais e interpessoais e ao contato humano tendem a adquirir maior importância.*

Com base no texto acima, considere as seguintes sentenças, que contêm, cada uma, duas profissões ou atividades laborais:

- I) Chef de cozinha, soldador de chassi de automóvel (3);
- II) Corretor de seguros, especialista em cibersegurança (2);
- III) Aplicador de defensivo agrícola, auxiliar de pedreiro (1);
- IV) Atendente de clínica médica, jornalista investigativo (4);
- V) Caixa de supermercado, vendedora de loja de varejo (5);

Pergunta-se: a soma dos números entre parênteses, das sentenças que possuem somente atividades rotineiras e que, portanto, são mais sujeitas à automação, é:

- a) 6
- b) 8
- c) 9
- d) 5
- e) 7

O número da alternativa correta corresponde ao 3º NÚMERO DO CADEADO.



## DESAFIO 3

### QUESTÃO 3 | SESSÃO 1

Segundo o [IBGE](#), o Produto Interno Bruto (PIB) “é a soma de todos os bens e serviços finais produzidos por um país, estado ou cidade, geralmente em um ano. Todos os países calculam o seu PIB nas suas respectivas moedas”

O PIB está incluído no card “O que são e para que servem indicadores”, da série Conceitos do Mundo do Trabalho, disponível no [site do Observatório de EPT da Fundação Itaú](#).

Neste contexto, assinale a resposta correta:

- a) O PIB é a soma de todos os bens e serviços produzidos dentro de uma região, incluindo os bens intermediários (7);
- b) Para evitar dupla contagem e aumento irreal dos valores, o cálculo do PIB de um país considera o valor dos produtos finais, excluindo os bens intermediários (3);
- c) O PIB é o indicador mais confiável para medir a qualidade de vida da população de um país (4);
- d) O PIB inclui a renda recebida do exterior por cidadãos do país (2);
- e) O PIB de diferentes países pode ser comparado diretamente, sem ajustes monetários relacionados com as respectivas moedas (9).

O número da alternativa correta corresponde ao 4º NÚMERO DO CADEADO.



## DESAFIO 3

### QUESTÃO 1 | SESSÃO 2

Segundo o [IBGE](#), o **Produto Interno Bruto (PIB)** “é a soma de todos os bens e serviços finais produzidos por um país, estado ou cidade, geralmente em um ano. Todos os países calculam o seu PIB nas suas respectivas moedas”.

Por outro lado, segundo o [PNUD](#), o **Índice de Desenvolvimento Humano (IDH)** “é uma medida resumida do progresso a longo prazo em três dimensões básicas do desenvolvimento humano: renda, educação e saúde. O objetivo da criação do IDH foi o de oferecer um contraponto a outro indicador muito utilizado, o Produto Interno Bruto (PIB) per capita, que considera apenas a dimensão econômica do desenvolvimento”.

Estes e outros indicadores estão explicados, em linguagem simples e didática, no card “O que são e para que servem indicadores”, da série Conceitos do Mundo do Trabalho, disponível no [site do Observatório de EPT da Fundação Itaú](#).

Pergunta-se: Qual é a principal diferença entre PIB per capita e IDH, na avaliação do desenvolvimento de um país?

- a) O **PIB per capita** mede apenas a produção econômica, enquanto o IDH inclui fatores como acesso à saúde e à educação (2);
- b) O **PIB per capita** e o **IDH** são indicadores idênticos, apenas expressos em unidades diferentes (4);
- c) O **IDH** foca exclusivamente no crescimento econômico, enquanto o PIB per capita mede qualidade de vida (0);
- d) O **PIB per capita** considera a distribuição de renda, enquanto o IDH não (9);
- e) O **IDH** não é utilizado para comparações internacionais, ao contrário do PIB per capita (8).

O número da alternativa correta corresponde ao 2º **NÚMERO DO CADEADO**.



## DESAFIO 3

### QUESTÃO 2 | SESSÃO 2

Leia e associe as duas colunas, que descrevem as economias do futuro e algumas de suas características.

I) Economia digital	A) É inclusiva, contribui para o bem-estar das sociedades e constrói equidade social, reduzindo os riscos e a escassez ambiental
II) Economia do cuidado	B) Tem potencial para criar postos de trabalho e riqueza por meio da geração e exploração de propriedade intelectual.
III) Economia verde (sustentável)	C) compreende as carreiras de atenção e atendimento à saúde, carreiras de bem-estar e carreiras de suporte doméstico familiar.
IV) Economia criativa	D) É relacionada às atividades econômicas que têm como público consumidor as pessoas com 50 anos ou mais.
V) Economia prateada	E) Inclui áreas como educação (ensino híbrido e EAD), saúde (telemedicina), marketing (ciência de dados), entre outras. Essa economia compreende as carreiras de engenharia eletrônica, carreiras de processamento de dados e inteligência artificial, carreiras de programação e cibersegurança.

Fonte: [Pesquisa O FUTURO DO MUNDO DO TRABALHO PARA AS JUVENTUDES BRASILEIRAS](#), p.10

Assinale a alternativa que traz a associação correta entre as duas colunas:

- a) I – D; II – B; III – A; IV – E; V – C; (7)
- b) I – E; II – C; III – D; IV – B; V – A; (8)
- c) I – E; II – C; III – A; IV – B; V – D; (4)
- d) I – B; II – D; III – C; IV – A; V – E; (2)
- e) I – A; II – B; III – E; IV – C; V – D; (8)

O número da alternativa correta corresponde ao 3º NÚMERO DO CADEADO.



## DESAFIO 3

### QUESTÃO 3 | SESSÃO 2

Segundo o estudo [Produto Interno Bruto \(PIB\) da Economia da Cultura e das Indústrias Criativas: O CASO ESPÍRITO SANTO](#), p.18, elaborado pelo Observatório Fundação Itaú:

*A categoria Publicidade e Serviços Empresariais apresentou uma trajetória de crescimento contínuo, tanto na participação do PIB, que subiu de 6,7% em 2012 para 12,4% em 2020, quanto no número de empresas, que aumentou de 305 para 599 no mesmo período. Esse crescimento reflete um mercado em expansão, especialmente impulsionado pela digitalização e necessidade de comunicação e marketing das empresas em um ambiente cada vez mais competitivo.*

Pergunta-se: qual foi o aumento percentual do número de empresas da categoria Publicidade e Serviços Empresariais, no Espírito Santo, de 2012 a 2020?

- a) 96,4% (9);
- b) 296,4% (7);
- c) 196,4% (1);
- d) 50,92% (6);
- e) 150,92% (8).

O número da alternativa correta corresponde ao **4º NÚMERO DO CADEADO.**



## **DESAFIO 3**

### **QUESTÃO 1 | SESSÃO 3**

Considere os seguintes dados, extraídos do estudo [Produto Interno Bruto \(PIB\) da Economia da Cultura e das Indústrias Criativas: O CASO ESPÍRITO SANTO](#), p.22:

*No Brasil, o número total de trabalhadores aumentou de 88.011.181 no primeiro trimestre de 2012 para 100.202.616 no primeiro trimestre de 2024, representando crescimento absoluto de 12.191.435 trabalhadores ou 13,85% ao longo do período.*

....

*Quando focamos na economia criativa, houve aumento de 17,14% no número de trabalhadores, passando de 6.550.079 no primeiro trimestre de 2012 para 7.674.003 no primeiro trimestre de 2024.*

Pergunta-se: qual era o percentual de trabalhadores na economia criativa, no Brasil, no primeiro trimestre de 2024, em relação ao total de trabalhadores?

- a) 7,44% (9);
- b) 74,4% (7);
- c) 1,4% (1);
- d) 76,6% (6);
- e) 7,66% (8).

O número da alternativa correta corresponde ao 2º **NÚMERO DO CADEADO**.



## DESAFIO 3

### QUESTÃO 2 | SESSÃO 3

Segundo o estudo [Produto Interno Bruto \(PIB\) da Economia da Cultura e das Indústrias Criativas: O CASO ESPÍRITO SANTO](#), p.22:

*A análise dos dados de remuneração média entre 2012 e 2024 revela tendências importantes tanto no Brasil quanto no Espírito Santo. No Brasil, a remuneração média dos trabalhadores na economia geral aumentou de R\$*

*1.459 no primeiro trimestre de 2012 para R\$ 3.306 no primeiro trimestre de 2024, um crescimento absoluto de R\$ 1.847 ou 127%. Esse crescimento acentuado reflete aumento contínuo no poder aquisitivo dos trabalhadores, apesar de algumas oscilações ao longo dos trimestres. A economia criativa no Brasil apresentou crescimento ainda mais robusto na remuneração média, passando de R\$ 2.030 no primeiro trimestre de 2012 para R\$ X.XXX,XX no primeiro trimestre de 2024, o que representa aumento de 144%. Esse dado indica que os setores criativos não apenas cresceram em termos de número de trabalhadores, mas também de remuneração, superando significativamente a média nacional.*

Pergunta-se: qual foi o valor da remuneração média dos trabalhadores na economia criativa, no primeiro trimestre de 2024?

- a) R\$ 2.923,20 (9);
- b) R\$ 4.953,20 (7);
- c) R\$ 2.578,20 (1);
- d) R\$ 3.953,20 (6);
- e) R\$ 5.336,20 (8).

O número da alternativa correta corresponde ao 3º NÚMERO DO CADEADO.



## DESAFIO 3

### QUESTÃO 3 | SESSÃO 3

O estudo [Hábitos Culturais](#) (5ª ed, set/2024), realizado pelo Instituto de Pesquisa Datafolha e Fundação Itaú, tem o objetivo de obter informações sobre os hábitos culturais da população brasileira. Parte do perfil da amostra está representado pela imagem abaixo.



Pergunta-se: o número de pessoas entrevistadas nas regiões Sudeste e Sul, somadas, e o número de pessoas entrevistadas no interior do país são, respectivamente:

- a) 1.422 e 1.432 (9);
- b) 998 e 1.496 (7);
- c) 1.496 e 2.494 (1);
- d) 1.422 e 1.496 (3);
- e) 1.496 e 1.422 (6).

O número da alternativa correta corresponde ao 4º NÚMERO DO CADEADO.



## DESAFIO 3

### QUESTÃO 1 | SESSÃO 4

No estudo [Hábitos Culturais](#) (5ª ed, set/2024), realizado pelo Instituto de Pesquisa Datafolha e Fundação Itaú, que tem como objetivo obter informações sobre os hábitos culturais da população brasileira, foi perguntado aos entrevistados a frequência com que realizam atividades culturais presenciais. Os resultados estão apresentados no gráfico abaixo.

#### Frequência com que realiza atividades presenciais

Estimulada e única



Fonte: Adaptado do estudo [Hábitos Culturais](#) (5ª ed, set/2024), p. 43.

Sabendo-se que foram 2.427 os entrevistados que informaram ter participado de atividades culturais presenciais, em 2024, quantos destes responderam que costumam participar destas atividades **pelo menos uma vez por mês**?

- a) 1.840 (8);
- b) 1.480 (6);
- c) 2.427 (4);
- d) 437 (2);
- e) 1.578 (0).

O número da alternativa correta corresponde ao 2º NÚMERO DO CADEADO.



## DESAFIO 3

### QUESTÃO 2 | SESSÃO 4

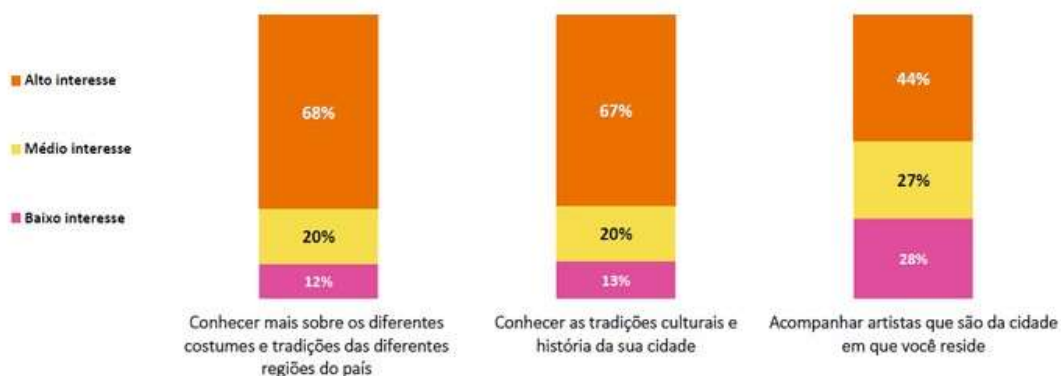
No estudo [Hábitos Culturais](#) (5ª ed, set/2024), realizado pelo Instituto de Pesquisa Datafolha e Fundação Itaú, que tem como objetivo obter informações sobre os hábitos culturais da população brasileira, foi perguntado aos entrevistados sobre o interesse nas atividades culturais da cidade.

#### Interesse nas atividades culturais da cidade

Estimulada e única



Mais de dois terços das pessoas tem alto interesse em conhecer sobre os diferentes costumes do país e conhecer as tradições culturais da cidade em que mora. Acompanhar artistas da cidade que reside é menos interessante para as pessoas.



Fonte: Adaptado do estudo [Hábitos Culturais](#) (5ª ed, set/2024), p. 68.

Sabendo-se que foram 2.494 os entrevistados, quantos destes responderam que têm baixo interesse ou médio interesse em acompanhar artistas que são da cidade em que reside?

- a) 698 (8);
- b) 673 (6);
- c) 1.097 (4);
- d) 2.494 (2);
- e) 1.372 (0).

O número da alternativa correta corresponde ao 3º NÚMERO DO CADEADO.



## DESAFIO 3

### QUESTÃO 3 | SESSÃO 4

No estudo [Hábitos Culturais](#) (5ª ed, set/2024), realizado pelo Instituto de Pesquisa Datafolha e Fundação Itaú, que tem como objetivo obter informações sobre os hábitos culturais da população brasileira, foi perguntado aos entrevistados sobre o acesso a plataformas de vídeo sob demanda (streaming).

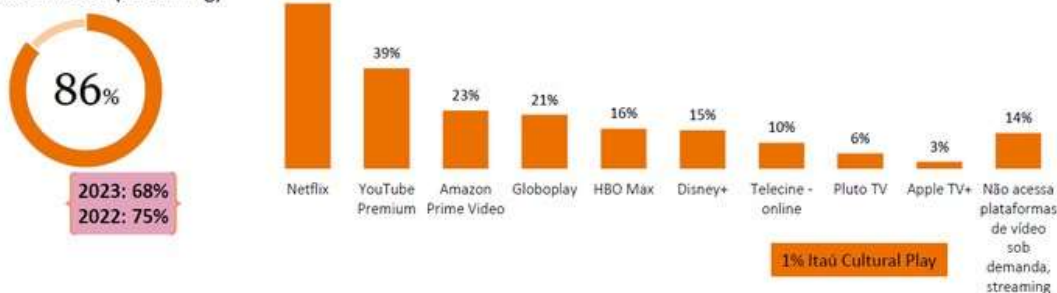
#### Acesso a streaming

Estimulada e única



Aproximadamente 9 em cada 10 entrevistados acessam plataformas de streaming em 2024, superior ao registrado em 2023. Netflix, em primeiro lugar, e Youtube Premium são os mais utilizados.

Acessa plataforma de vídeo sob demanda (streaming)



Fonte: Adaptado do estudo [Hábitos Culturais](#) (5ª ed, set/2024), p. 68.

Pergunta-se: Por que a soma dos percentuais das respostas é maior que 100%?

- Porque houve um erro na tabulação dos dados, a soma tem de ser 100% (9).
- Porque os entrevistados responderam que tinha acesso a 2 plataformas de streaming(1);
- Porque os entrevistados responderam que tinha acesso a mais de 9 plataformas de streaming (3);
- Porque os entrevistados podiam responder que tinham acesso a mais de uma plataforma de streaming, identificando-as (5);
- Porque os entrevistados responderam que tinha acesso a todas as plataformas de streaming listadas (7);

O número da alternativa correta corresponde ao 4º NÚMERO DO CADEADO.



## DESAFIO 3

### QUESTÃO 1 | SESSÃO 5

A figura abaixo, adaptada do estudo [Pesquisa O FUTURO DO MUNDO DO TRABALHO PARA AS JUVENTUDES BRASILEIRAS](#), p.7, mostra algumas carreiras e suas conexões com as economias do futuro, cujas denominações no estudo foram substituídas pelas letras A a D nesta figura.

	A	B	C	D
Instaladores de energia solar fotovoltaica	✓	✗	✗	✗
Técnicos de manutenção de turbinas eólicas	✓	✗	✗	✗
Técnicos de processamento de biocombustíveis	✓	✗	✗	✗
Especialistas em prevenção de incêndios florestais	✓	✗	✗	✗
Especialistas de sustentabilidade	✓	✗	✗	✗
Operadores de reatores de energia nuclear	✓	✗	✗	✓
Técnico em agricultura digital	✓	✗	✗	✓
Operador de drones	✓	✗	✗	✓
Engenheiro de automação agrícola	✓	✗	✗	✓
Cientista de dados agrícola	✓	✗	✗	✓
Ecodesigners	✓	✓	✗	✓
Arquitetos	✓	✓	✗	✗
Atores	✗	✓	✗	✗
Roteiristas	✗	✓	✗	✗
Streamers de jogos	✗	✓	✗	✓
Figurinistas	✗	✓	✗	✗
Eletricistas	✗	✓	✗	✗
Produtores	✗	✓	✗	✗
Maquiladores	✗	✓	✗	✗
Tradutores de línguas	✗	✓	✗	✗
Podcasters	✗	✓	✗	✗
Social medias	✗	✓	✗	✓
Designers de conteúdo	✗	✓	✗	✓
Editores de vídeos	✗	✓	✗	✓
Especialistas em vendas online	✗	✓	✗	✓
Produtores de conteúdo	✗	✓	✗	✗
Costureiros	✗	✓	✗	✗
Artesãos	✗	✓	✗	✗
Assistentes de culinária	✗	✗	✓	✗
Instrutores físicos	✗	✗	✓	✗
Recreacionistas	✗	✗	✓	✗
Coaching de saúde	✗	✗	✓	✗
Cuidadores de idosos	✗	✗	✓	✗
Empregadas domésticas	✗	✗	✓	✗
Petsitting	✗	✗	✓	✗

Fonte: Adaptado de Fonte: Adaptado do estudo [Pesquisa O FUTURO DO MUNDO DO TRABALHO PARA AS JUVENTUDES BRASILEIRAS](#), p.11.

Pergunta-se: As letras A e D correspondem, respectivamente, a quais economias do futuro?

- a) Prateada, criativa, verde (sustentável), do cuidado (1);
- b) Digital, verde (sustentável), prateada, do cuidado (3);
- c) Verde (sustentável), criativa, do cuidado, digital (5);
- d) Verde (sustentável), criativa, digital, do cuidado (7);
- e) Verde (sustentável), criativa, prateada, digital (9).

O número da alternativa correta corresponde ao 2º NÚMERO DO CADEADO.



## DESAFIO 3

### QUESTÃO 2 | SESSÃO 5

Trecho extraído e adaptado do estudo [Pesquisa O FUTURO DO MUNDO DO TRABALHO PARA AS JUVENTUDES BRASILEIRAS](#), p.31, que trata do envelhecimento da população brasileira.

*O envelhecimento populacional, por exemplo, tem causado um aumento significativo no número de profissionais cadastrados como cuidadores, assim como um crescimento na oferta de cursos de gerontologia. Segundo pesquisa realizada pela Confederação Nacional do Comércio de Bens, Serviços e Turismo (CNC), o campo do cuidado cresceu X % - indo de 5.263 para 34.051 postos de trabalho entre 2007 e 2017. Esses dados apontam que as ocupações no campo do cuidado têm crescido nos últimos anos, de forma a fomentar economias relativas à população idosa, como a Economia do Cuidado e a Economia Prateada. Além disso, o envelhecimento populacional pode ampliar ciclo de vida produtivo e demandar novas competências e habilidades a adolescentes e jovens que se encontram em período de formação (IPEA, 2020). Um bom exemplo são as habilidades no campo do cuidado, da saúde, da administração e tecnológicas.*

Pergunta-se: No texto, **X** é igual a:

- a) 649 (0);
- b) 347 (2);
- c) 547 (4);
- d) 447 (6);
- e) 549 (8).

O número da alternativa correta corresponde ao 3º **NÚMERO DO CADEADO**.



## DESAFIO 3

### QUESTÃO 3 | SESSÃO 5

Trecho extraído e adaptado do estudo [Pesquisa O FUTURO DO MUNDO DO TRABALHO PARA AS JUVENTUDES BRASILEIRAS](#), p.34, que trata do aumento de profissionais de TIC, no Brasil:

*Segundo um relatório da Brasscom (2022), a perspectiva é de que o mercado de trabalho demande cada vez mais profissionais ligados ao macrossetor de Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs). Com base nos dados de 2021, o relatório aponta que o número de profissionais nessa área era de 1,9 milhão, um aumento de 198 mil em comparação com 2020. Desse total e com relação aos dados de 2020, todos os subsetores tiveram crescimento. No subsetor de "TI em casa" (TI In House), quando a empresa constrói o seu próprio centro de dados (data center), houve crescimento de 6,4%; no ramo de Telecom e Serviços de Implantação, o crescimento foi de 4,7%; no de TIC (programas, serviços de nuvem, equipamentos etc.), foi de 36,4%.*

Pergunta-se: Qual foi o aumento percentual de profissionais de TIC, no Brasil, de 2020 para 2021?

- a) 11,6% (0);
- b) 9,4% (2);
- c) 10,5% (4);
- d) 19,8% (6);
- e) 10,4% (8).

O número da alternativa correta corresponde ao **4º NÚMERO DO CADEADO**.



## DESAFIO 3

### QUESTÃO 1 | SESSÃO 6

Segundo o card “Como funcionam as empresas”, da série Conceitos do Mundo do Trabalho, disponível no [site do Observatório de EPT da Fundação Itaú](#), no tópico sobre Organogramas de empresas:

*Um organograma deve ser lido de cima para baixo. No topo, temos sempre o principal tomador de decisões da empresa, o presidente. Abaixo do presidente estão os diretores, que respondem ao presidente e controlam áreas distintas da empresa. O fato de eles responderem somente ao presidente é representado por uma linha que os conecta ao presidente. Normalmente esses diretores têm autonomia para cuidar de suas respectivas áreas, ou seja, eles respondem somente ao presidente da empresa. Já que atuam em paralelo, os diretores são representados lado a lado em um organograma, às vezes conectados por linhas horizontais que representam uma relação entre áreas que precisam trabalhar juntas para atingir seus objetivos.*

*Não existe um único organograma que represente todas as empresas. Cada empresa terá um organograma próprio, dependendo da sua área de atuação e do seu tamanho.*

Neste contexto, pergunta-se:

Qual é a principal função de um organograma dentro de uma empresa?

- a) Definir os salários dos funcionários, com base na hierarquia representada por ele (0);
- b) Substituir o planejamento estratégico da empresa, determinando todas as decisões a serem tomadas (2);
- c) Definir uma lista de tarefas diárias para cada funcionário, com base na sua posição no organograma (4);
- d) Garantir que todos os funcionários tenham a mesma autonomia dentro da empresa, independente da posição no organograma (6);
- e) Representar graficamente a estrutura hierárquica da empresa e as relações entre os cargos (8).

O número da alternativa correta corresponde ao 2º NÚMERO DO CADEADO.



## DESAFIO 3

### QUESTÃO 2 | SESSÃO 6

Trecho do [Boletim do 3º quadrimestre de 2024](#) do [MAPA DE EMPRESAS](#) do Governo Federal: Pergunta-se:



#### ANÁLISE DOS DADOS POR SETOR DE ATUAÇÃO



No cenário econômico brasileiro predominam as atividades do setor terciário da economia, relativas ao comércio e prestação de serviços. Tais atividades representam 82,0% das empresas em funcionamento no país. No ano de 2024 manteve-se a tendência, com 84,3% das empresas abertas representando esse setor e 84,6% no terceiro quadrimestre deste ano das empresas abertas nesse setor.

Os números de empresas do setor terciário e da construção civil, no terceiro quadrimestre de 2024, são, respectivamente:

- a) 1.760.387 e 18.043.971 (1);
- b) 11.552.543 e 2.513.434 (3);
- c) 18.065.976 e 1.760.387 (5);
- d) 20.552.523 e 2.004.843 (7);
- e) 18.243.971 e 1.760.387 (9).

O número da alternativa correta corresponde ao 3º NÚMERO DO CADEADO.



## **DESAFIO 3**

### **QUESTÃO 3 | SESSÃO 6**

Segundo o card “Como funcionam as empresas”, da série Conceitos do Mundo do Trabalho, disponível no [site do Observatório de EPT da Fundação Itaú](#), no tópico relativo à precificação dos produtos de uma empresa:

*Sobre a PRECIFICAÇÃO DE PRODUTOS, “a decisão de quanto cobrar por um produto pode ser bastante complexa”.*

....

*É possível separar todos os custos de uma empresa em dois tipos:*

- *Custos variáveis: são os custos que dependem do volume produzido.*
- *Custos fixos: são os custos que não dependem do volume produzido*

Neste contexto, pergunta-se:

Sobre a precificação de produtos de uma empresa, qual das afirmativas é correta?

- a) O preço de um produto deve ser definido apenas com base nos custos variáveis (1);
- b) A margem de lucro pode ser qualquer valor entre 10% e 20%, pois não é influenciada pela concorrência (3);
- c) Empresas sem concorrência podem definir uma margem de lucro maior que 50%, sem preocupação com a demanda (5);
- d) A precificação deve considerar os custos fixos, custos variáveis e a margem de lucro desejada (7);
- e) Se os custos fixos forem abaixo de 10%, a empresa deve ignorá-los na precificação (9).

O número da alternativa correta corresponde ao **4º NÚMERO DO CADEADO.**



## DESAFIO 3

### QUESTÃO 1 | SESSÃO 7

Trecho extraído e adaptado do estudo [Pesquisa O FUTURO DO MUNDO DO TRABALHO PARA AS JUVENTUDES BRASILEIRAS](#), p.42, que trata das mudanças climáticas:

*Segundo o relatório “Mudança Climática 2022” (Climate Change 2022), realizado pelo Painel Intergovernamental sobre Mudanças Climáticas (IPCC) da ONU, as emissões de gases do efeito estufa no mundo foram de 59 bilhões de toneladas em 2019, um valor 12% maior do que em 2010 e 54% maior do que em 1990. A última década teve o maior crescimento de emissões da história humana: 9,1 bilhões de toneladas a mais do que na década anterior. Para se ter uma ideia do impacto humano nas questões climáticas, desde a era pré-industrial até hoje, a humanidade já emitiu 2,4 trilhões de toneladas de CO<sub>2</sub>. Desse total, 58% foram emitidos entre 1850 e 1989, e 42% entre 1990 e 2019. Dezessete por cento de todo o carbono já emitido foi lançado no ar apenas na última década, aponta o relatório.*

Pergunta-se: Quantos bilhões de toneladas de CO<sub>2</sub> foram lançados na atmosfera, nos últimos 10 anos?

- a) 2400 (0);
- b) 408 (2);
- c) 459 (4);
- d) 399,1 (6);
- e) 1008 (8).

O número da alternativa correta corresponde ao 2º NÚMERO DO CADEADO.

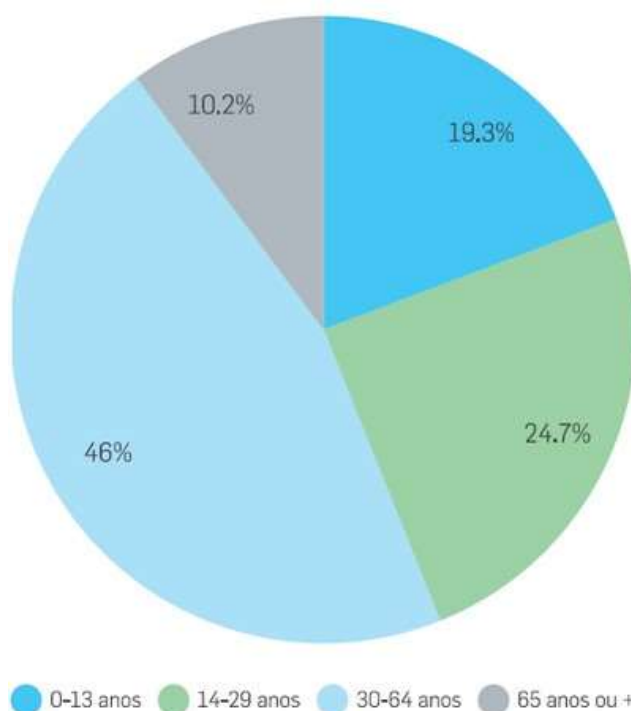


## DESAFIO 3

### QUESTÃO 2 | SESSÃO 7

Gráfico extraído do estudo [Pesquisa O FUTURO DO MUNDO DO TRABALHO PARA AS JUVENTUDES BRASILEIRAS](#), p.56, que representa a população brasileira por grupos etários:

Gráfico 4: População brasileira por grupos etários



Fonte: elaborado pelo Instituto Cíclica com base em IBGE (2022a).

Sabendo-se que a população brasileira é estimada em 212,7 milhões, no referido estudo, quantos milhões de brasileiros e brasileiras estão abaixo de 30 anos?

- a) 41,05 (0);
- b) 93,59 (2);
- c) 52,53 (4);
- d) 119,54 (6);
- e) 97,84 (8).

O número da alternativa correta corresponde ao 3º NÚMERO DO CADEADO.



## DESAFIO 3

### QUESTÃO 3 | SESSÃO 7

Gráfico extraído do estudo [Pesquisa O FUTURO DO MUNDO DO TRABALHO PARA AS JUVENTUDES BRASILEIRAS](#), p.57, que representa o percentual de jovens na população brasileira, por unidade da federação:

Gráfico 5: Percentual de jovens na população por UF (2019)



Fonte: elaborado pelo Instituto Ciclica, adaptado de Neri e Hecksher (2021) e Atlas (2022).

Com base no gráfico, pergunta-se: quais as duas regiões “mais jovens” do Brasil?

- a) Centro-Oeste e Nordeste (0);
- b) Sul e Norte (2);
- c) Nordeste e Sudeste (4);
- d) Norte e Nordeste (6);
- e) Nordeste e Sul (8).

O número da alternativa correta corresponde ao **4º NÚMERO DO CADEADO**.

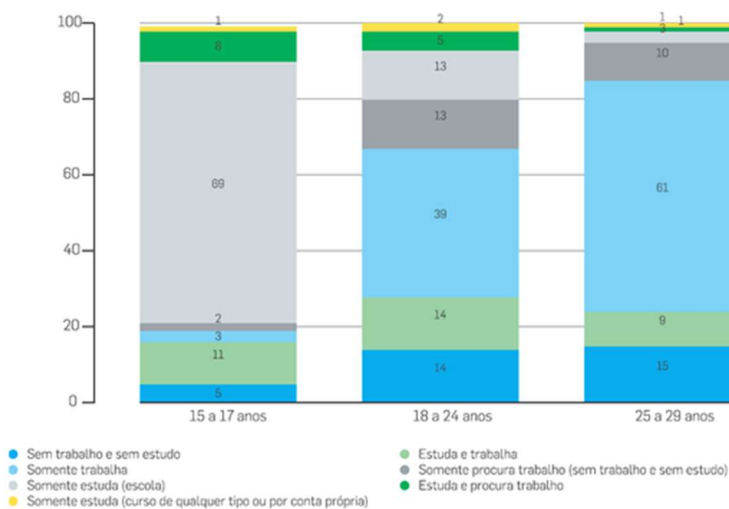


## DESAFIO 3

### QUESTÃO 1 | SESSÃO 8

O primeiro gráfico a seguir foi extraído do estudo [Pesquisa O FUTURO DO MUNDO DO TRABALHO PARA AS JUVENTUDES BRASILEIRAS](#), p.75, e representa a relação entre estudo e trabalho dos jovens brasileiros. O segundo gráfico é a pirâmide etária brasileira, com dados do IBGE, Censo de 2022.

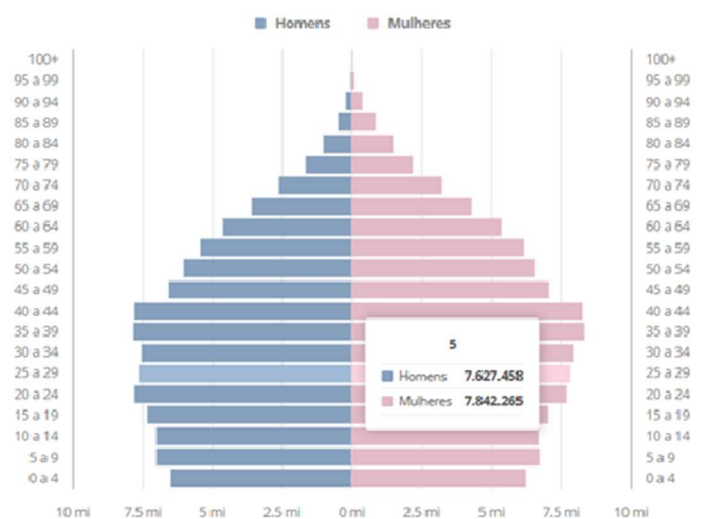
Gráfico 7: Relação entre estudo e trabalho dos jovens (2019)



Fonte: SILVA; VAZ (2020).

Pirâmide etária brasileira

Base mais estreita da pirâmide mostra redução de jovens na população



Fonte: [Valor econômico](#).

Com base nos gráficos, pergunta-se: quantos jovens (homens e mulheres) de 25 a 29 anos estavam sem trabalho e sem estudo, em 2022?

- a) 2.320.458 (0);
- b) 15.469.723 (2);
- c) 2.627.458 (4);
- d) 2.842.265 (6);
- e) 2.220.458 (8).

O número da alternativa correta corresponde ao 2º NÚMERO DO CADEADO.



## DESAFIO 3

### QUESTÃO 2 | SESSÃO 8

As sentenças abaixo foram extraídas do estudo [Pesquisa O FUTURO DO MUNDO DO TRABALHO PARA AS JUVENTUDES BRASILEIRAS](#), p.96, e adaptadas, substituindo-se algumas palavras pelas letras X, Y e Z.

- ◆ *Economia X é definida como a economia inclusiva, que contribui para o bem-estar das sociedades, constrói equidade social, reduzindo os riscos e a escassez ambiental.*
- ◆ *Na economia X estão os chamados Y jobs, empregos que contribuem para preservar ou restaurar o Z, sejam eles parte dos setores tradicionais, como a indústria e construção, sejam os novos setores, como da energia renovável.*
- ◆ *A economia X compreende as carreiras de produção, transformação e gestão de recursos naturais, carreiras de soluções sustentáveis para infraestrutura urbana e carreiras da agropecuária sustentável.*
- ◆ *As carreiras de produção, transformação e gestão de recursos naturais e as carreiras da agropecuária sustentável tendem a gerar maiores oportunidades para a inclusão das juventudes.*

Pergunta-se: X, Y e Z correspondem, respectivamente, às palavras:

- Criativa, orange, meio ambiente (0);
- Prateada, green, ambiente produtivo (2);
- Do cuidado, green, ambiente poluído (4);
- Verde (sustentável), green, meio ambiente (6);
- Laranja, criativa, meio ambiente (8).

O número da alternativa correta corresponde ao 3º NÚMERO DO CADEADO.



## DESAFIO 3

### QUESTÃO 3 | SESSÃO 8

As sentenças abaixo foram extraídas do estudo [Pesquisa O FUTURO DO MUNDO DO TRABALHO PARA AS JUVENTUDES BRASILEIRAS](#), p.103, e adaptadas, substituindo-se algumas palavras.

- I) A economia criativa, também denominada economia prateada, engloba atividades artísticas e culturais, com potencial para gerar trabalho e riqueza por meio da criação e exploração de propriedade intelectual e aspectos criativos.*
- II) A economia criativa tem setores nos quais a produção de rendimento ocorre principalmente na comercialização de produtos para pessoas com mais de 50 anos e prestação de serviços.*
- III) A economia verde compreende as carreiras de produção audiovisual, carreiras de mídias sociais e carreiras de inovação.*
- IV) As carreiras de mídias sociais (especialmente relacionadas ao marketing e à publicidade), que atuam na interseção com a economia digital, tendem a promover maiores oportunidades de inserção para as juventudes.*

Pergunta-se: quais das sentenças acima são verdadeiras?

- a) Todas são verdadeiras (1);
- b) Todas são falsas (3);
- c) Somente II é verdadeira (5);
- d) Somente IV é verdadeira (7);
- e) I e IV são verdadeiras (9).

O número da alternativa correta corresponde ao **4º NÚMERO DO CADEADO.**



## DESAFIO 3

### QUESTÃO 1 | SESSÃO 9

Segundo o estudo [Esgotadas – Laboratório Think Olga de Exercícios de Futuro](#), p.9, brasileiras e brasileiros adoecem mais que a média global, de transtornos mentais e por uso de substâncias.



Pergunta-se: quais os percentuais de aumento destas doenças, no Brasil, em relação ao mundo, em mulheres e homens, respectivamente?

- a) 42,86% e 21,85% (1);
- b) 14,50% e 19,00% (3);
- c) 19,00% e 14,50% (5);
- d) 21,85% e 42,86% (7);
- e) 11,90% e 13,30% (9).

O número da alternativa correta corresponde ao 2º NÚMERO DO CADEADO.

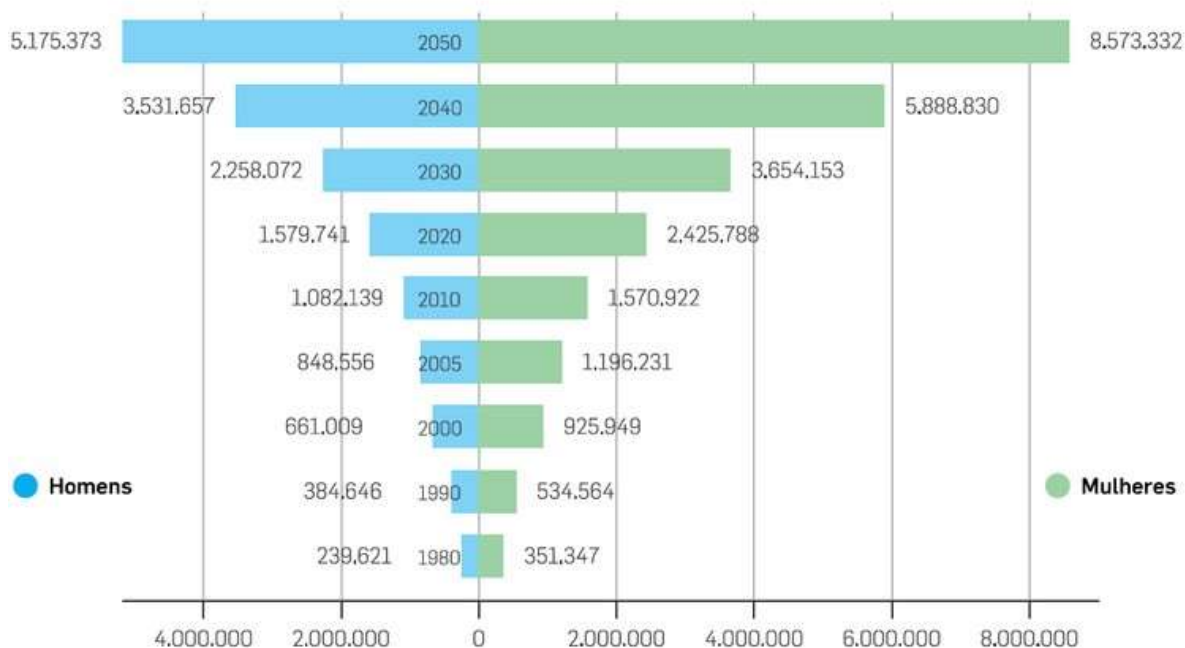


## DESAFIO 3

### QUESTÃO 2 | SESSÃO 9

O gráfico abaixo foi extraído do estudo [Pesquisa O FUTURO DO MUNDO DO TRABALHO PARA AS JUVENTUDES BRASILEIRAS](#), p.30, e representa a previsão de evolução da população de 80 anos ou mais no Brasil.

Gráfico 2: Evolução da população de 80 anos ou mais de idade por sexo no Brasil (1980-2050)



Fonte: IBGE (2004).

Pergunta-se: qual o percentual de aumento previsto para a população brasileira de 80 anos ou mais, de 2030 a 2050?

- a) 129,19% (0)
- b) 232,55% (1);
- c) 134,62% (3);
- d) 120,55% (5);
- e) 132,55% (7);

O número da alternativa correta corresponde ao 3º NÚMERO DO CADEADO.



## DESAFIO 3

### QUESTÃO 3 | SESSÃO 9

O texto e as sentenças abaixo foram extraídas do estudo [Pesquisa O FUTURO DO MUNDO DO TRABALHO PARA AS JUVENTUDES BRASILEIRAS](#), p.33 e p.39, que trata da digitalização e automação da economia. As sentenças I a IV foram adaptadas, substituindo-se algumas palavras.

*O processo de digitalização abarca vários setores da atividade econômica e tem marcado algumas transformações em aspectos como tempo e a distância. Abrange questões sobre a natureza do trabalho quando associado às novas tecnologias, aos avanços da automação e da inteligência artificial. Nesse sentido, a mudança tecnológica por meio da digitalização da economia tem sido compreendida como uma tendência abrangente e duradoura, que traz desafios e oportunidades para o mundo do trabalho.*

Com base no texto, identifique se as sentenças abaixo são verdadeiras ou falsas e escolha a alternativa correta:

- I) Há a perspectiva de diminuição da automação e consequente substituição de postos de trabalho pelas tecnologias digitais.*
- II) As ocupações com maior probabilidade de automação são aquelas com menor nível de repetição e maior nível de complexidade.*
- III) As ocupações com maior chance de substituição são aquelas que exigem maior nível de intersubjetividade, relacionadas ao grupo de habilidades socioemocionais (soft skills).*
- IV) Há perspectivas de redução de novas oportunidades e ampliação no macrossetor de TI.*

- a) Todas são verdadeiras (1);
- b) Todas são falsas (3);
- c) Somente II é verdadeira (5);
- d) Somente IV é verdadeira (7);
- e) I e IV são verdadeiras (9).

O número da alternativa correta corresponde ao **4º NÚMERO DO CADEADO.**



## DESAFIO 3

### QUESTÃO 1 | SESSÃO 10

O texto e o gráfico abaixo foram extraídos do estudo [Pesquisa O FUTURO DO MUNDO DO TRABALHO PARA AS JUVENTUDES BRASILEIRAS](#), p.58, que trata da insegurança alimentar (IA) nos domicílios brasileiros.

*A pesquisa aponta que domicílios com crianças e jovens têm mais chance de ter seus moradores em situação de insegurança alimentar. A tabela abaixo mostra que tanto a IA moderada quanto a IA grave apresentam gradientes crescentes de severidade conforme o aumento do número de moradores com idade até 18 anos.*

Tabela 1: Distribuição percentual da condição de Segurança Alimentar e dos níveis de Insegurança Alimentar nos domicílios, segundo a presença de moradores em diferentes faixas etárias - Brasil - 2021/2022

Composição das famílias	Segurança Alimentar (SA) e níveis de Insegurança Alimentar (IA)			
	SA (%)	IA Leve (%)	IA Moderada (%)	IA Grave (%)
Somente adultos	47,4	25,9	13,2	13,5
Com 1 morador até 18 anos	41,1	29,4	14,7	14,8
Com 2 moradores até 18 anos	31,3	29,3	19,2	20,2
Com 3 ou mais moradores até 18 anos	17,5	31,6	25,2	25,7

Fonte: PENSSAN (2022).

Pergunta-se: a IA e o número de moradores até 18 anos no domicílio:

- a) São grandezas inversamente proporcionais (9);
- b) Não são grandezas proporcionais, pois uma coisa não tem nada a ver com a outra (7);
- c) Não são nem diretamente nem inversamente proporcionais (5);
- d) São grandezas diretamente proporcionais (1);
- e) Crescem e diminuem de maneira aleatória (0).

O número da alternativa correta corresponde ao 2º NÚMERO DO CADEADO.



## DESAFIO 3

### QUESTÃO 2 | SESSÃO 10

Texto extraído da notícia [Economia digital: o que é e quais suas vantagens?](#) que trata da expansão da economia digital no mundo:

*Qual a importância da digitalização da economia e seus impactos?*

*A crise provocada pela [pandemia do coronavírus](#) impactou diretamente na transformação digital e nas relações empresariais, trazendo a digitalização da economia à tona.*

*Segundo uma pesquisa realizada pela Oxford Economics, em 2025 um quarto do PIB do mundo deverá ser proveniente da economia digital. Provando o grande impacto em escala mundial das finanças 4.0, startups, [softwares de Saas](#), e-commerce, API, Marketplace são os novos modelos de negócio que marcam e predominam essa nova era.*

Sabendo-se que há uma [previsão](#) de US\$ 108,97 trilhões para o PIB mundial, em 2025, qual é a previsão do PIB da economia digital, neste mesmo ano?

- a) US\$ 27242 bilhões (9);
- b) US\$ 10,89 trilhões (7);
- c) US\$ 26,24 trilhões (5);
- d) US\$ 2724 bilhões (1);
- e) US\$ 2724 trilhões (0).

O número da alternativa correta corresponde ao 3º NÚMERO DO CADEADO.



## DESAFIO 3

### QUESTÃO 3 | SESSÃO 10

Texto extraído da notícia [Trabalho invisível feminino vale ao menos 8,5% do PIB, mostra pesquisa](#):

*Alimentar o pet, limpar a sujeira do pet, levar o pet ao veterinário ou para passear, pagar as contas de casa, conferir se é preciso comprar roupa, sapato ou material escolar para a criança, ir à reunião de pais da escola.*

*Estes são alguns exemplos da economia do cuidado: uma série de tarefas domésticas e de esforços com dependentes (crianças, idosos, doentes ou pessoas com deficiência) que precisa ser realizada para que todos produzam e cumpram seu papel na sociedade.*

*Mas existe um fator de discriminação nessa economia do cuidado: 65% do trabalho é feito por mulheres. Se fosse computado, esse esforço acrescentaria ao menos 8,5% ao PIB (Produto Interno Bruto) do país, segundo pesquisadores do FGV Ibre (Instituto Brasileiro de Economia da Fundação Getúlio Vargas).*

Sabendo-se que o [PIB do Brasil](#) foi de R\$ 10,9 trilhões, em 2023, qual foi a estimativa de PIB da economia do cuidado, neste mesmo ano?

- a) R\$ 826,5 bilhões (9);
- b) R\$ 9,265 trilhões (7);
- c) R\$ 9,265 bilhões (5);
- d) R\$ 926.500 milhões (1);
- e) R\$ 1,0265 trilhão (0).

O número da alternativa correta corresponde ao **4º NÚMERO DO CADEADO.**



## CARTÃO RESPOSTA - SESSÃO 1

### DESAFIO 1 - ECONOMIAS

#### CARTAS GRUPO 1

- 2 - 6 - 52
- 12 - 16 - 20
- 24 - 27
- 32 - 36 - 40
- 44 - 48

#### CARTAS GRUPO 3

- 8 - 4
- 10 - 14 - 18
- 22 - 26 - 30
- 34 - 38
- 42 - 46 - 50

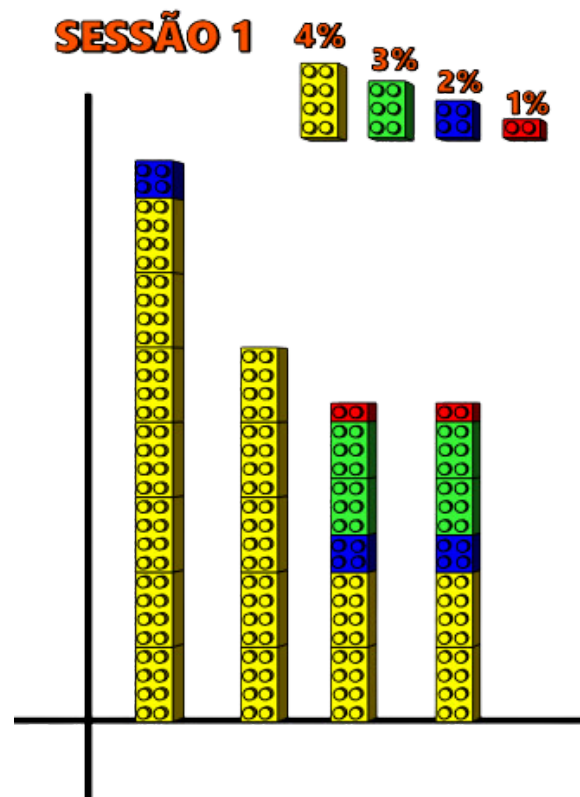
#### CARTAS GRUPO 2

- 1 - 5 - 9
- 13 - 17
- 21 - 25 - 29
- 33 - 37
- 41 - 45 - 49

#### CARTAS GRUPO 4

- 7 - 3
- 11 - 15 - 19
- 23 - 28
- 31 - 35 - 39
- 43 - 47 - 51

### DESAFIO 2 - GRÁFICOS COM PEÇAS DE MONTAR



5

**Observação:** Os jogadores podem alcançar o mesmo resultado utilizando sequências de peças diferentes da ilustração. Por isso, para a conferência dos gráficos, é fundamental realizar o somatório e verificar se o conjunto de peças utilizado corresponde ao percentual indicado na questão.

### DESAFIO 3 - QUESTÕES

5

QUESTÃO 1 (D)

6

QUESTÃO 2 (A)

3

QUESTÃO 3 (B)

### CÓDIGO DA SESSÃO 1

5

5

6

3

## CARTÃO RESPOSTA - SESSÃO 2

### DESAFIO 1 - ECONOMIAS

#### CARTAS GRUPO 1

- 2 - 6 - 52
- 12 - 16 - 20
- 24 - 27
- 32 - 36 - 40
- 44 - 48

#### CARTAS GRUPO 3

- 8 - 4
- 10 - 14 - 18
- 22 - 26 - 30
- 34 - 38
- 42 - 46 - 50

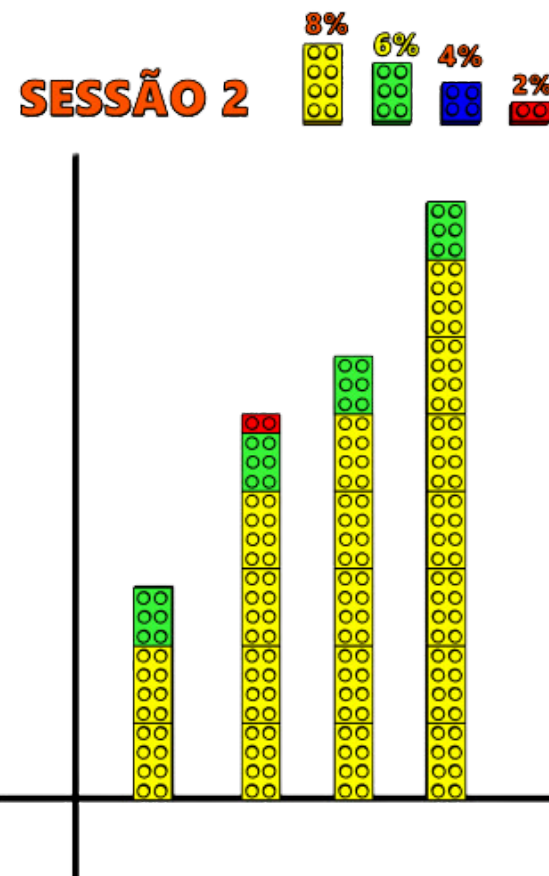
#### CARTAS GRUPO 2

- 1 - 5 - 9
- 13 - 17
- 21 - 25 - 29
- 33 - 37
- 41 - 45 - 49

#### CARTAS GRUPO 4

- 7 - 3
- 11 - 15 - 19
- 23 - 28
- 31 - 35 - 39
- 43 - 47 - 51

### DESAFIO 2 - GRÁFICOS COM PEÇAS DE MONTAR



5

**Observação:** Os jogadores podem alcançar o mesmo resultado utilizando sequências de peças diferentes da ilustração. Por isso, para a conferência dos gráficos, é fundamental realizar o somatório e verificar se o conjunto de peças utilizado corresponde ao percentual indicado na questão.

### DESAFIO 3 - QUESTÕES

2

QUESTÃO 1 (A)

4

QUESTÃO 2 (C)

9

QUESTÃO 3 (A)

### CÓDIGO DA SESSÃO 2

5

2

4

9

## CARTÃO RESPOSTA - SESSÃO 3

### DESAFIO 1 - ECONOMIAS

#### CARTAS GRUPO 1

- 2 - 6 - 52
- 12 - 16 - 20
- 24 - 27
- 32 - 36 - 40
- 44 - 48

#### CARTAS GRUPO 3

- 8 - 4
- 10 - 14 - 18
- 22 - 26 - 30
- 34 - 38
- 42 - 46 - 50

#### CARTAS GRUPO 2

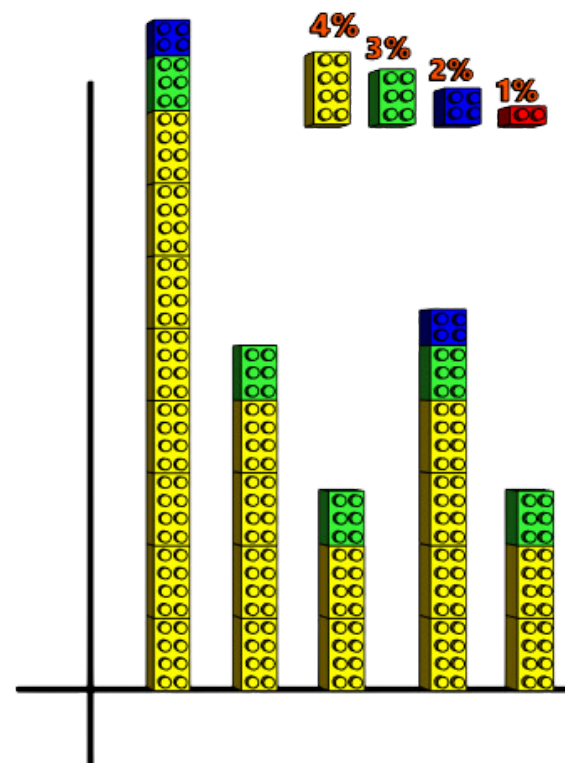
- 1 - 5 - 9
- 13 - 17
- 21 - 25 - 29
- 33 - 37
- 41 - 45 - 49

#### CARTAS GRUPO 4

- 7 - 3
- 11 - 15 - 19
- 23 - 28
- 31 - 35 - 39
- 43 - 47 - 51

### DESAFIO 2 - GRÁFICOS COM PEÇAS DE MONTAR

#### SESSÃO 3



5

**Observação:** Os jogadores podem alcançar o mesmo resultado utilizando sequências de peças diferentes da ilustração. Por isso, para a conferência dos gráficos, é fundamental realizar o somatório e verificar se o conjunto de peças utilizado corresponde ao percentual indicado na questão.

### DESAFIO 3 - QUESTÕES

8

QUESTÃO 1 (E)

9

QUESTÃO 2 (A)

3

QUESTÃO 3 (D)

### CÓDIGO DA SESSÃO 3

5

8

9

3

## CARTÃO RESPOSTA - SESSÃO 4

### DESAFIO 1 - ECONOMIAS

#### CARTAS GRUPO 1

- 2 - 6 - 52
- 12 - 16 - 20
- 24 - 27
- 32 - 36 - 40
- 44 - 48

#### CARTAS GRUPO 3

- 8 - 4
- 10 - 14 - 18
- 22 - 26 - 30
- 34 - 38
- 42 - 46 - 50

#### CARTAS GRUPO 2

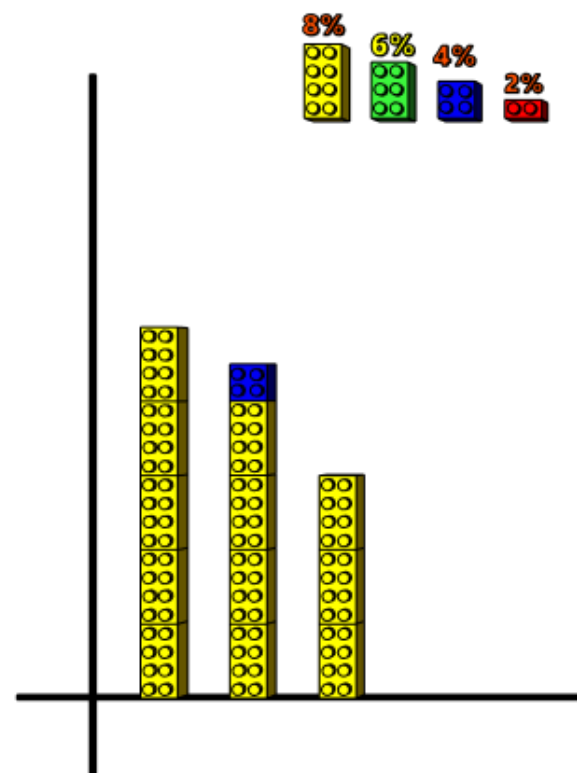
- 1 - 5 - 9
- 13 - 17
- 21 - 25 - 29
- 33 - 37
- 41 - 45 - 49

#### CARTAS GRUPO 4

- 7 - 3
- 11 - 15 - 19
- 23 - 28
- 31 - 35 - 39
- 43 - 47 - 51

### DESAFIO 2 - GRÁFICOS COM PEÇAS DE MONTAR

#### SESSÃO 4



5

**Observação:** Os jogadores podem alcançar o mesmo resultado utilizando sequências de peças diferentes da ilustração. Por isso, para a conferência dos gráficos, é fundamental realizar o somatório e verificar se o conjunto de peças utilizado corresponde ao percentual indicado na questão.

### DESAFIO 3 - QUESTÕES

6

QUESTÃO 1 (B)

0

QUESTÃO 2 (E)

5

QUESTÃO 3 (D)

### CÓDIGO DA SESSÃO 4

5

6

0

5

## CARTÃO RESPOSTA - SESSÃO 5

### DESAFIO 1 - ECONOMIAS

#### CARTAS GRUPO 1

- 2 - 6 - 52
- 12 - 16 - 20
- 24 - 27
- 32 - 36 - 40
- 44 - 48

#### CARTAS GRUPO 3

- 8 - 4
- 10 - 14 - 18
- 22 - 26 - 30
- 34 - 38
- 42 - 46 - 50

#### CARTAS GRUPO 2

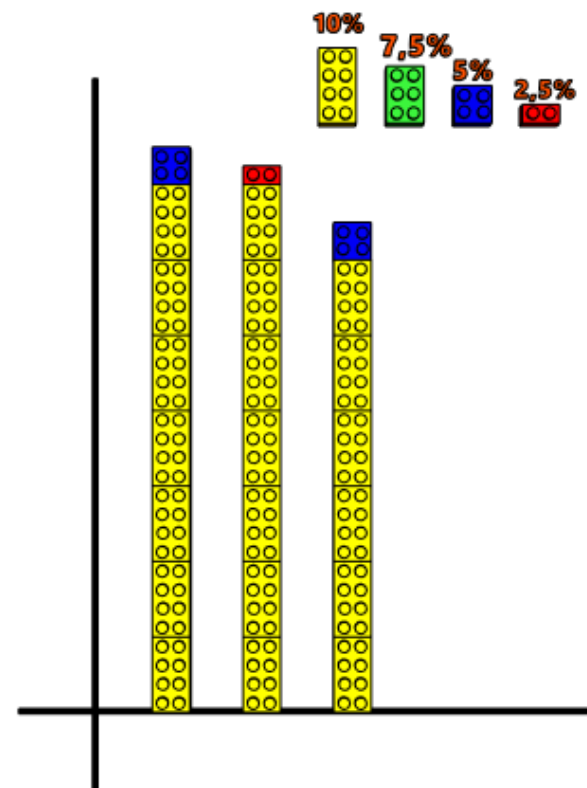
- 1 - 5 - 9
- 13 - 17
- 21 - 25 - 29
- 33 - 37
- 41 - 45 - 49

#### CARTAS GRUPO 4

- 7 - 3
- 11 - 15 - 19
- 23 - 28
- 31 - 35 - 39
- 43 - 47 - 51

### DESAFIO 2 - GRÁFICOS COM PEÇAS DE MONTAR

#### SESSÃO 5



5

**Observação:** Os jogadores podem alcançar o mesmo resultado utilizando sequências de peças diferentes da ilustração. Por isso, para a conferência dos gráficos, é fundamental realizar o somatório e verificar se o conjunto de peças utilizado corresponde ao percentual indicado na questão.

### DESAFIO 3 - QUESTÕES

5

QUESTÃO 1 (C)

4

QUESTÃO 2 (C)

0

QUESTÃO 3 (A)

### CÓDIGO DA SESSÃO 5

5

5

4

0

## CARTÃO RESPOSTA - SESSÃO 6

### DESAFIO 1 - ECONOMIAS

#### CARTAS GRUPO 1

- 2 - 6 - 52
- 12 - 16 - 20
- 24 - 27
- 32 - 36 - 40
- 44 - 48

#### CARTAS GRUPO 3

- 8 - 4
- 10 - 14 - 18
- 22 - 26 - 30
- 34 - 38
- 42 - 46 - 50

#### CARTAS GRUPO 2

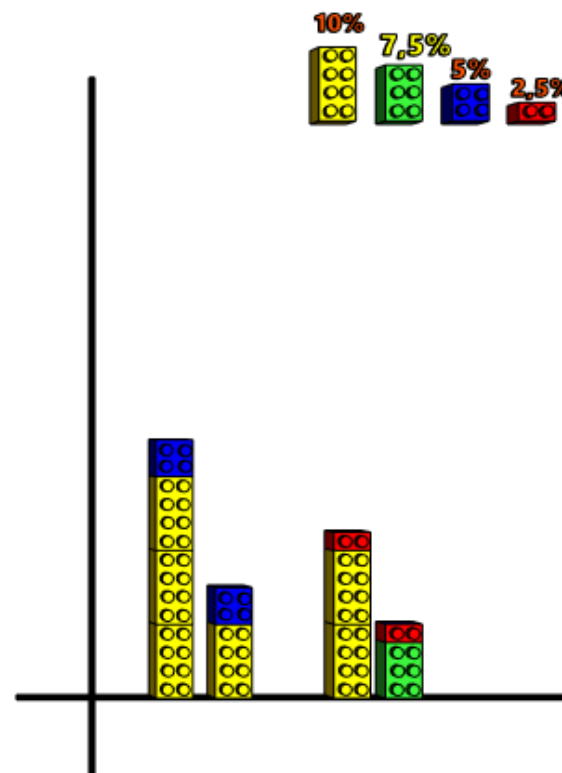
- 1 - 5 - 9
- 13 - 17
- 21 - 25 - 29
- 33 - 37
- 41 - 45 - 49

#### CARTAS GRUPO 4

- 7 - 3
- 11 - 15 - 19
- 23 - 28
- 31 - 35 - 39
- 43 - 47 - 51

### DESAFIO 2 - GRÁFICOS COM PEÇAS DE MONTAR

#### SESSÃO 6



5

**Observação:** Os jogadores podem alcançar o mesmo resultado utilizando sequências de peças diferentes da ilustração. Por isso, para a conferência dos gráficos, é fundamental realizar o somatório e verificar se o conjunto de peças utilizado corresponde ao percentual indicado na questão.

### DESAFIO 3 - QUESTÕES

8

QUESTÃO 1 (E)

5

QUESTÃO 2 (C)

7

QUESTÃO 3 (D)

### CÓDIGO DA SESSÃO 6

5

8

5

7

## CARTÃO RESPOSTA - SESSÃO 7

### DESAFIO 1 - ECONOMIAS

#### CARTAS GRUPO 1

- 2 - 6 - 52
- 12 - 16 - 20
- 24 - 27
- 32 - 36 - 40
- 44 - 48

#### CARTAS GRUPO 3

- 8 - 4
- 10 - 14 - 18
- 22 - 26 - 30
- 34 - 38
- 42 - 46 - 50

#### CARTAS GRUPO 2

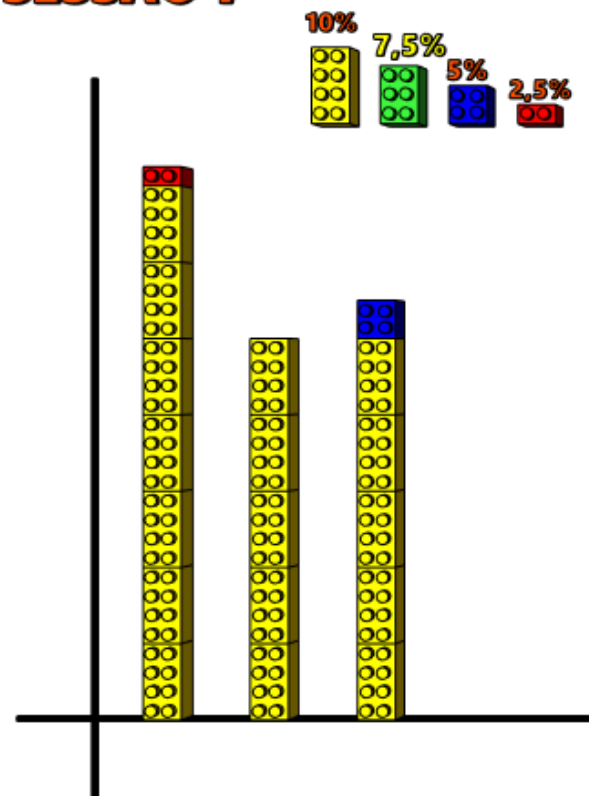
- 1 - 5 - 9
- 13 - 17
- 21 - 25 - 29
- 33 - 37
- 41 - 45 - 49

#### CARTAS GRUPO 4

- 7 - 3
- 11 - 15 - 19
- 23 - 28
- 31 - 35 - 39
- 43 - 47 - 51

### DESAFIO 2 - GRÁFICOS COM PEÇAS DE MONTAR

#### SESSÃO 7



5

**Observação:** Os jogadores podem alcançar o mesmo resultado utilizando sequências de peças diferentes da ilustração. Por isso, para a conferência dos gráficos, é fundamental realizar o somatório e verificar se o conjunto de peças utilizado corresponde ao percentual indicado na questão.

### DESAFIO 3 - QUESTÕES

2

QUESTÃO 1 (B)

2

QUESTÃO 2 (B)

6

QUESTÃO 3 (D)

### CÓDIGO DA SESSÃO 7

5

2

2

6

## CARTÃO RESPOSTA - SESSÃO 8

### DESAFIO 1 - ECONOMIAS

#### CARTAS GRUPO 1

- 2 - 6 - 52
- 12 - 16 - 20
- 24 - 27
- 32 - 36 - 40
- 44 - 48

#### CARTAS GRUPO 3

- 8 - 4
- 10 - 14 - 18
- 22 - 26 - 30
- 34 - 38
- 42 - 46 - 50

#### CARTAS GRUPO 2

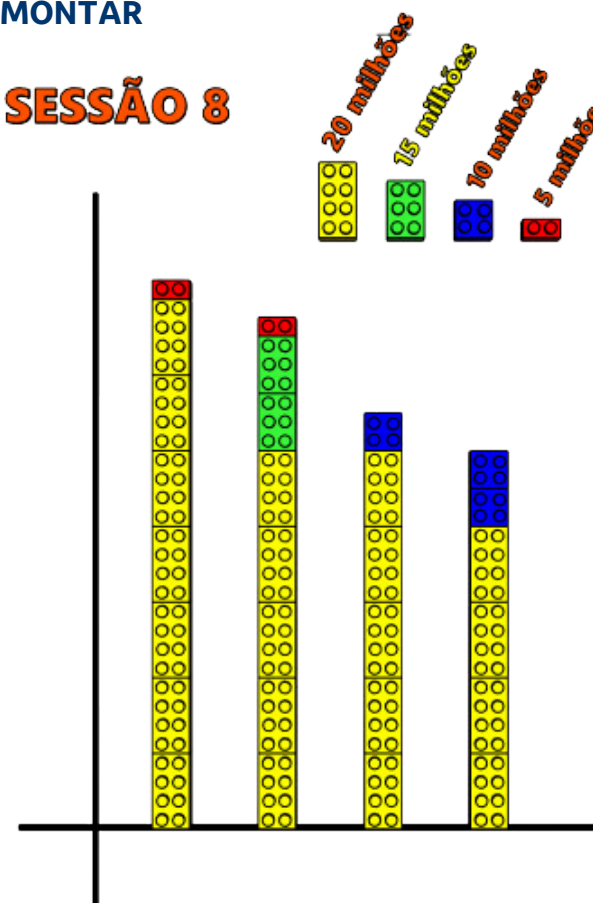
- 1 - 5 - 9
- 13 - 17
- 21 - 25 - 29
- 33 - 37
- 41 - 45 - 49

#### CARTAS GRUPO 4

- 7 - 3
- 11 - 15 - 19
- 23 - 28
- 31 - 35 - 39
- 43 - 47 - 51

### DESAFIO 2 - GRÁFICOS COM PEÇAS DE MONTAR

#### SESSÃO 8



5

**Observação:** Os jogadores podem alcançar o mesmo resultado utilizando sequências de peças diferentes da ilustração. Por isso, para a conferência dos gráficos, é fundamental realizar o somatório e verificar se o conjunto de peças utilizado corresponde ao percentual indicado na questão.

### DESAFIO 3 - QUESTÕES

0

QUESTÃO 1 (A)

6

QUESTÃO 2 (D)

7

QUESTÃO 3 (D)

### CÓDIGO DA SESSÃO 8

5

0

6

7

## CARTÃO RESPOSTA - SESSÃO 9

### DESAFIO 1 - ECONOMIAS

#### CARTAS GRUPO 1

- 2 - 6 - 52
- 12 - 16 - 20
- 24 - 27
- 32 - 36 - 40
- 44 - 48

#### CARTAS GRUPO 3

- 8 - 4
- 10 - 14 - 18
- 22 - 26 - 30
- 34 - 38
- 42 - 46 - 50

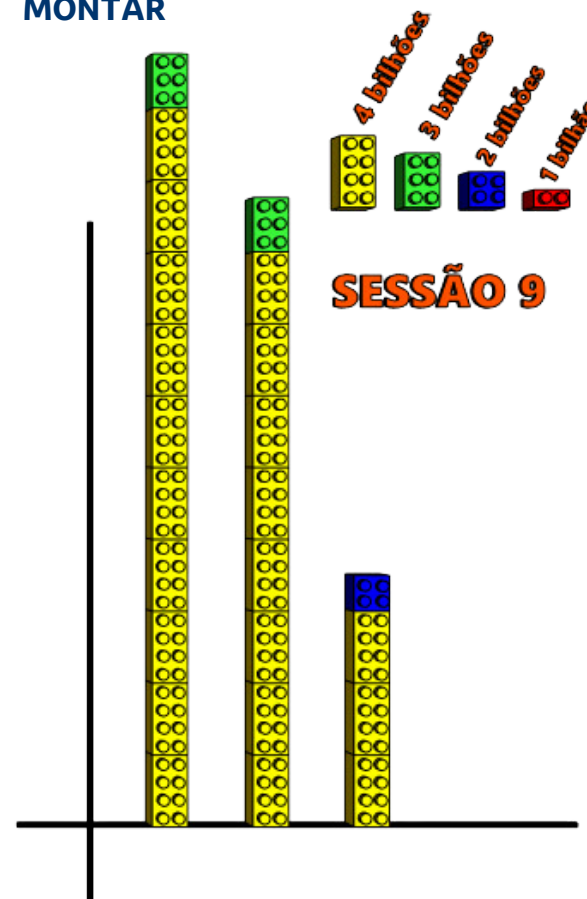
#### CARTAS GRUPO 2

- 1 - 5 - 9
- 13 - 17
- 21 - 25 - 29
- 33 - 37
- 41 - 45 - 49

#### CARTAS GRUPO 4

- 7 - 3
- 11 - 15 - 19
- 23 - 28
- 31 - 35 - 39
- 43 - 47 - 51

### DESAFIO 2 - GRÁFICOS COM PEÇAS DE MONTAR



5

**Observação:** Os jogadores podem alcançar o mesmo resultado utilizando sequências de peças diferentes da ilustração. Por isso, para a conferência dos gráficos, é fundamental realizar o somatório e verificar se o conjunto de peças utilizado corresponde ao percentual indicado na questão.

### DESAFIO 3 - QUESTÕES

7

QUESTÃO 1 (D)

7

QUESTÃO 2 (E)

3

QUESTÃO 3 (B)

### CÓDIGO DA SESSÃO 9

5

7

7

3

## CARTÃO RESPOSTA - SESSÃO 10

### DESAFIO 1 - ECONOMIAS

#### CARTAS GRUPO 1

- 2 - 6 - 52
- 12 - 16 - 20
- 24 - 27
- 32 - 36 - 40
- 44 - 48

#### CARTAS GRUPO 3

- 8 - 4
- 10 - 14 - 18
- 22 - 26 - 30
- 34 - 38
- 42 - 46 - 50

#### CARTAS GRUPO 2

- 1 - 5 - 9
- 13 - 17
- 21 - 25 - 29
- 33 - 37
- 41 - 45 - 49

#### CARTAS GRUPO 4

- 7 - 3
- 11 - 15 - 19
- 23 - 28
- 31 - 35 - 39
- 43 - 47 - 51

### DESAFIO 2 - GRÁFICOS COM PEÇAS DE MONTAR



**5**

**Observação:** Os jogadores podem alcançar o mesmo resultado utilizando sequências de peças diferentes da ilustração. Por isso, para a conferência dos gráficos, é fundamental realizar o somatório e verificar se o conjunto de peças utilizado corresponde ao percentual indicado na questão.

### DESAFIO 3 - QUESTÕES

**1**

QUESTÃO 1 (D)

**9**

QUESTÃO 2 (A)

**1**

QUESTÃO 3 (D)

### CÓDIGO DA SESSÃO 10

**5**

**1**

**9**

**1**





3,5



Economia  
**Digital**



Economia  
**Criativa**



Economia  
**Sustentável**



Economia  
**Prateada**



Economia  
**do Cuidado**