

TEMA: *Tax and Business*

1. DOS OBJETIVOS

1.1. Objetivo Geral: Entender a dinâmica dos tributos na condução de um negócio.

1.2. Objetivos específicos:

- Estimular o aluno a pesquisar e assimilar as principais definições tributárias, estatísticas fiscais, fatos econômicos relacionados ao tributo, curiosidades e histórias sobre os tributos mundiais.
- Avaliar as implicações das variáveis de cada evento econômico envolvido nas escolhas realizadas e os respectivos impactos sobre os resultados e patrimônio das organizações;
- Analisar o comportamento econômico do contribuinte (aluno), bem como avaliação dos fatores determinantes a sonegação de tributos.

2. CONTEXTUALIZAÇÃO DO JOGO:

Durante as fases do jogo as equipes vão construir um WikiTax com conceitos, estatísticas, histórico e curiosidades tributárias, além de resolver desafios.

As equipes ganham pontos ao cumprir os requisitos mínimos e adicionais de cada fase, assim como perdem ponto por cada erro encontrado na resolução dos desafios e nas postagens do WikiTax.

2.1. WikiTax

O WikiTax é uma ferramenta de construção de texto colaborativo, em que os alunos vão interagindo e construindo as ideias com base no que os colegas já escreveram. O texto inicial é postado pelo professor e os alunos vão fazendo as complementações.

A cada rodada as equipes deverão elaborar um texto explicando o conceito, base de cálculo, hipótese de incidência, entre outros aspectos, de um tipo de tributo em um determinado país. Os países serão sorteados aleatoriamente de forma que cada equipe fique com o um país diferente. A cada rodada, a equipe pesquisa um país diferente das rodadas anteriores.

As equipes ganham pontos conforme a quantidade e adequabilidade (coerência do texto postado pela equipe) da informação postada. Haverá pontos para requisitos mínimos e

adicionais (bônus), definidos a cada rodada. Além disso, haverá punição pelos erros cometidos. Os requisitos mínimos e a respectiva pontuação são definidos em cada fase.

REGRAS DE POSTAGEM: Os alunos podem postar textos no próprio WikiTax ou anexar arquivos. O ideal é que os arquivos sejam utilizados apenas quando for necessário para acrescentar imagens, gráficos, vídeos ou itens similares. É imprescindível que a equipe poste as referências de cada informação, caso não o faça, terá uma penalidade de 10 pontos por cada referência omitida.

BÔNUS → Cada fase terá um bônus. Os bônus referem-se a **CURIOSIDADES** postadas pela equipe sobre os tributos daquela fase. Não precisa ser necessariamente do país designado para a equipe. Não é um item obrigatório, ou seja, se a equipe não postar ela não perde ponto. Todavia, dentre aquelas equipes que postarem curiosidades a “banca de avaliação” escolherá a melhor. Os critérios para avaliação serão a criatividade da forma de apresentação (vídeo, imagem, texto, áudio, etc.), novidade e pertinência ao conteúdo postado. A regra da referência também vale aqui, sendo que a curiosidade não será considerada para avaliação se o grupo não postar a referência.

Na atividade bônus, as equipes competem entre as turmas, assim, a equipe que receber o título de melhor **CURIOSIDADE** computa 15 pontos para ela e para todas as equipes da sua turma que postaram curiosidades. Na outra turma, todas as equipes que postarem a curiosidade receberão 10 pontos. Aquelas equipes que não postarem curiosidades não recebem nenhum ponto.

2.2.Desafios

Os desafios referem-se a situações-problemas que os alunos precisam aplicar conceitos tributários e/ou tomar decisões gerenciais. O jogo tem dois tipos de desafio: desafio conceitual e desafio prático.

2.2.1. Desafio conceitual

No desafio conceitual, será exposto uma situação-problema e alternativas de respostas. Para cada alternativa a equipe deve avaliar se ela está correta ou errada. Os critérios de pontuação serão descritos conforme cada desafio.

2.2.2. Desafio prático

O desafio prático refere-se a situações-problemas de uma empresa híbrida do ramo farmacêutico. A cada fase os alunos são expostos a eventos contábeis e econômicos em que eles podem exercer o direito de escolha. A escolha da fase atual implica nas decisões da fase posterior. O desafio prático envolve a empresa em quatro agentes: governo, clientes, fornecedores e bancos.

Os critérios de pontuação serão postados em cada fase.

3. CLASSIFICAÇÃO FINAL

A pontuação final será a soma dos pontos das tarefas WikiTax e estudos de casos. Vence a equipe que somar mais pontos.

A cada fase será exibido uma lista com a classificação das equipes.

Critério de desempate na classificação parcial (cada fase), quando houver apenas estudo de caso Conceitual e WikiTax:

- Tempo de entrega do Estudo de Caso Conceitual e WikiTax, nesta ordem, conforme existirem em cada fase. Por exemplo, havendo empate entre as equipes na pontuação geral, a colocação será feita pela ordem de entrega (do menor tempo de entrega para o maior) da atividade de Estudo Caso Conceitual. Permanecendo o empate, segue-se a mesma lógica na atividade WikiTax.
- Quando houver fases com Estudo de Caso Prático, o critério de desempate será pelos indicadores do negócio, a ser definido posteriormente.

4. DAS FASES DO JOGO

Fase 1: Tributos sobre consumo

Fase 2: Tributos sobre Propriedade: IPVA, IPTU, ITR, ITCMD e ITBI;

Fase: 3: Tributos sobre Comércio Exterior: Tributo de Importação, Tributo de Exportação e Taxas Aduaneiras.

Fase 4: Tributos sobre a Remuneração do Trabalho: Encargos sociais, FGTS, INSS e IRPF.

Fase 5: Tributação da renda da PJ: IRPJ, CSLL, SIMPLES Nacional, Lucro Presumido e Lucro Arbitrado.

5. LINKS ÚTEIS

OCDE: <http://www.oecd.org/>

Tutorial do Wiki: <https://www.youtube.com/watch?v=mesml5jgbKY>