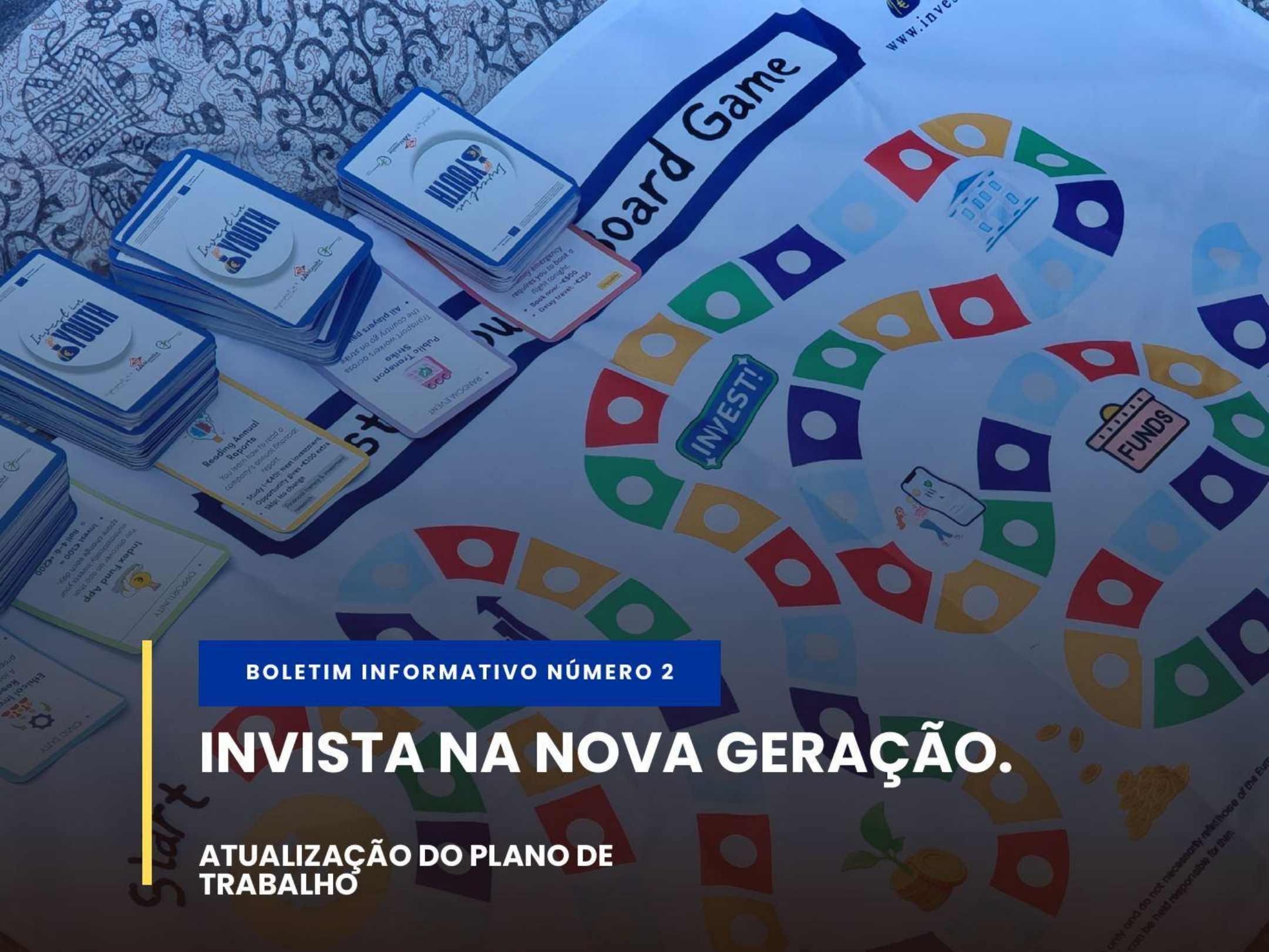




BOLETIM INFORMATIVO NÚMERO 2

INVISTA NA NOVA GERAÇÃO.

ATUALIZAÇÃO DO PLANO DE
TRABALHO

**A educação financeira e a
participação cívica convergem
em jogos interativos.**



Atualização e principais destaques do projeto



BEM-VINDO(A) À NOSSA SEGUNDA EDIÇÃO DA NEWSLETTER!

É com grande satisfação que lhe damos as boas-vindas à segunda edição da newsletter do projeto Erasmus+ "Invest In Youth", KA210-YOU-8A369E83.

O projeto junta parceiros da Alemanha, Portugal e Itália com um objetivo comum:

Capacitar os jovens, em particular aqueles de origens desfavorecidas, para que se tornem cidadãos financeiramente letrados, socialmente conscientes e envolvidos civicamente.

Desde a nossa última atualização, o treinamento internacional na Itália juntou parceiros e apresentou as nossas duas ferramentas principais: o jogo de tabuleiro Invest in Youth e o guia "Finanças são Cívicas", ambos desenvolvidos a partir da nossa pesquisa inicial. Este trabalho está agora em fase de implementação, com treinamentos locais a decorrer nos três países, juntamente com os nossos primeiros eventos multiplicadores.



DA FORMAÇÃO AO IMPACTO: EXECUTANDO O PROJETO

Com o jogo de tabuleiro e o manual elaborados, o projeto transitou do treinamento internacional para a implementação local.

Formação Internacional em Itália

Desenvolveu a competência do educador juvenil para lecionar educação financeira e cívica através do jogo e do manual.

Eventos Multiplicadores (Atualmente em Andamento)

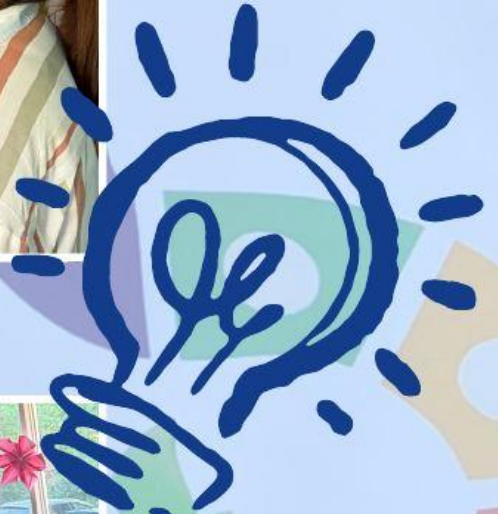
Um evento em cada país parceiro divulga os resultados e disponibiliza as ferramentas a um público mais vasto.

Treinamento local e projeto experimental (em andamento)

Monitores juvenis avaliam o jogo e orientam diretamente jovens aprendizes na Alemanha, em Portugal e na Itália.

A execução abrangerá:
Educadores de juventude com formação internacional em Itália
Jovens aprendizes nos três países parceiros através de projetos-piloto locais.
Um público mais vasto através de três eventos multiplicadores.





Jogo de tabuleiro Investir na Juventude

O jogo de tabuleiro Invest in Youth integra educação financeira e cidadania num percurso de 69 peças, onde os jogadores lançam um dado e caem em cinco tipos de peças com códigos de cores: Despesa, Oportunidade, Dever Cívico, Evento Aleatório e Habilidade/Tarefa, cada uma desafiando uma decisão financeira ou cívica distinta.

Iniciando com €2.000, os jogadores acumulam dinheiro, Pontos Cívicos e Pontos de Reputação enquanto avançam no jogo, enfrentando decisões como despesas imprevistas, riscos de investimento e envolvimento cívico ao longo do percurso.

A pontuação final integra os três, ou seja:

O jogador mais abastado não vence automaticamente.

A participação cívica ativa e uma reputação sólida podem ultrapassar o lucro meramente financeiro.

O jogo inclui um guia prático para facilitadores, direcionado a profissionais que atuam com jovens, elaborado para contextos de educação não formal.

Finanças é um Manual Cívico

O guia "Finanças são Cívicas" compila teoria económica e reflexão cívica em 10 oficinas organizadas, cada uma centrada em um tema financeiro europeu: dinheiro e o euro, mercados e desigualdade, impostos e finanças públicas, dívida e austeridade, trabalho e salários, finanças verdes, habitação e riqueza, finanças digitais, economia cooperativa e ação democrática.

Cada sessão, com uma duração de 90 a 100 minutos, começa com uma questão cívica que a contextualiza, passa pela teoria económica e pelo contexto europeu, até culminar num plano de atividades detalhado, terminando com uma discussão e reflexão em grupo.

Não é necessário ter conhecimentos prévios em economia para participar.

As sessões podem ser conduzidas de forma individual ou como um programa completo de 10 partes.

Este guia foi elaborado para profissionais que atuam com jovens em toda a Europa, oferecendo-lhes as ferramentas essenciais para realizar sessões com segurança em ambientes de educação não formal.

PESQUISA PILOTO LOCAL: O JOGO ESTÁ A FUNCIONAR?

Após a formação na Itália, os animadores juvenis implementaram o jogo de tabuleiro com jovens aprendizes durante sessões piloto locais na Alemanha, em Portugal e na Itália. Os participantes preencheram questionários para avaliar as alterações iniciais em comparação com a linha de base.

A investigação avaliou:

Retenção de conhecimento sobre finanças pessoais e assuntos relacionados à gestão de dinheiro público.

Confiança, comportamentos cívicos e contentamento com a experiência do jogo de tabuleiro.

Por que esta comparação é relevante?

Esta pesquisa avalia o impacto inicial do jogo de tabuleiro durante a fase de testes piloto, antes que as ferramentas sejam disponibilizadas de forma mais ampla nos eventos multiplicadores. Ela confirma se o jogo está a seguir a direção correta para resolver as lacunas identificadas na fase inicial e apresenta feedbacks preliminares para melhorar o jogo antes de um lançamento mais abrangente.

Principais conclusões: Linha de referência versus projeto piloto

Alcançar significativos avanços tanto nas finanças pessoais como na compreensão cívica.



O jogo de tabuleiro apresenta melhorias iniciais em ambas as áreas durante a fase de testes, e espera-se que os eventos multiplicadores aumentem ainda mais esses ganhos à medida que as ferramentas atinjam um público mais vasto.

Melhorias principais identificadas

1

Juros compostos e aplicações a longo prazo

Durante a fase de testes-piloto, a taxa de acertos situa-se à volta de 74%, sendo que esta área ainda necessita de maior atenção no futuro.

A comparação das respostas antes e durante o teste piloto local revela avanços iniciais precisamente nas três áreas identificadas como as mais problemáticas.

2

Orçamentos estatais e finanças públicas

As primeiras sessões de teste revelaram que aproximadamente 85% dos participantes explicaram corretamente as razões pelas quais os governos arrecadam impostos, um aumento em comparação com os 67,3% da avaliação inicial.

3

Inflação e capacidade de compra

Aproximadamente 80% agora entendem corretamente conceitos relacionados, como fundos de emergência, além de uma crescente confiança na ligação entre escolhas pessoais e impacto na comunidade.

👉 Esses sinais iniciais indicam que o jogo de tabuleiro está a diminuir as lacunas identificadas na pesquisa inicial, com resultados mais abrangentes previstos após a conclusão dos eventos multiplicadores.

O que é isso **Chegando Próximo!**

Nos meses vindouros, o projeto irá focar-se em:

- Organizar e executar os eventos multiplicadores em todos os países parceiros.
- Partilhar os resultados do projeto e o jogo de tabuleiro com os participantes e as partes interessadas.
- Recolher feedback e avaliar o impacto dos eventos multiplicadores.
- Preparar e apresentar o webinar final da UE para divulgar os resultados do projeto a nível europeu.

Cada atividade será fundamentada nos resultados do projeto e nas opiniões dos participantes, assegurando uma divulgação relevante e um impacto duradouro.

Colaboradores do Projeto

Alemanha
(Coordenador)

HIGHLIGHTS E.V.

Highlights  e.V.
MIND, TECH, LIFELONG LEARNING

Portugal

EDUMANSHA –
Associação para
a Aprendizagem
Contínua


EduMansha
ASSOCIAÇÃO

Itália

Informamentis
Europa

 **INFORMAmentis**
EUROPA

Mantenha-se em contacto



Isto não é o término.

Acompanhe-nos na nossa jornada enquanto continuamos a transformar a educação financeira numa experiência de aprendizagem envolvente e orientada para a cidadania para jovens em toda a Europa.

Mantenha-se em contacto!

Mais atualizações, informações e resultados serão apresentados no nosso próximo boletim informativo.



Funded by
the European Union

Highlights e.V.
MIND, TECH, LIFELONG LEARNING

Aviso: Financiado pela União Europeia. As opiniões e pontos de vista expressos são, no entanto, da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente os da União Europeia ou da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por tais opiniões.