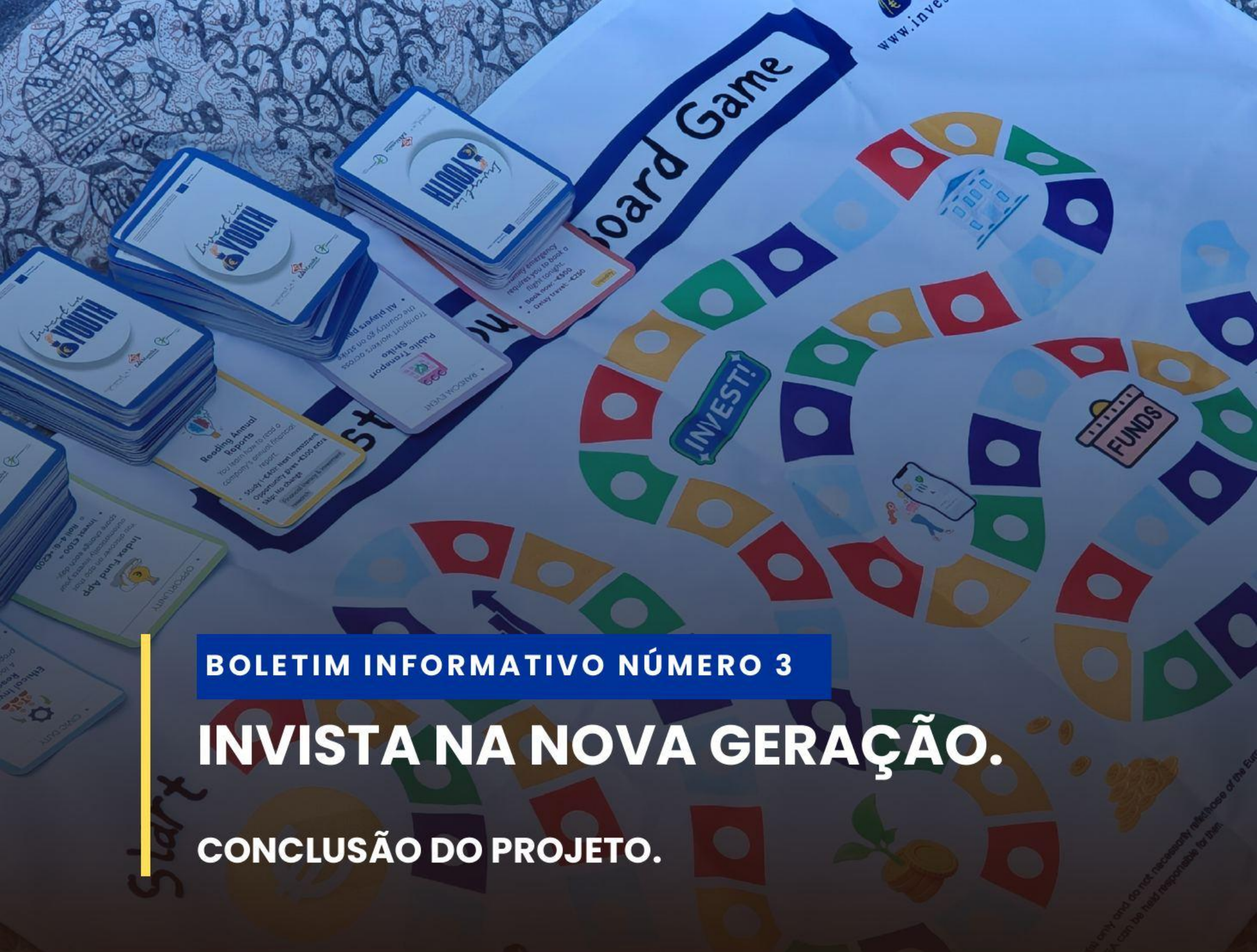




BOLETIM INFORMATIVO NÚMERO 3

INVISTA NA NOVA GERAÇÃO.

CONCLUSÃO DO PROJETO.

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



Atualização e principais destaques do projeto →

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

É com grande satisfação que lhe damos as boas-vindas à terceira e última 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, finalizámos o treinamento local e a implementação piloto nos três países, colocando em prática o jogo de tabuleiro e o guia "Finanças são Cívicas" com jovens aprendizes. Este trabalho culminou agora nos nossos eventos multiplicadores, expandindo o projeto para um público mais amplo, seguido por um webinar de encerramento da UE, que reunirá toda a jornada e partilhará o que aprendemos ao longo do caminho.



Sumário do Projeto

A jornada teve início com uma reunião preliminar na Alemanha, onde os parceiros da Alemanha, Portugal e Itália definiram os objetivos e a estratégia do projeto.

Posteriormente, um programa de formação internacional na Itália juntou jovens trabalhadores e estudantes para experimentar o jogo de tabuleiro Invest in Youth e o guia Finance is Civic.

O jogo de tabuleiro integra educação financeira e cidadania em um percurso de 69 casas, apresentando cinco tipos de peças codificadas por cores: Despesa, Oportunidade, Dever Cívico, Evento Aleatório e Habilidade/Tarefa. Os jogadores acumulam dinheiro, Pontos Cívicos e Pontos de Reputação, e a pontuação final é uma combinação dos três, o que implica que o jogador mais rico não vence automaticamente.

- **Após a realização de treinamentos e projetos-piloto em cada um dos três países, o projeto foi concluído com eventos multiplicadores e um webinar final da UE.**

O QUE REALIZÁMOS A SEGUIR

OS EVENTOS DE MULTIPLICAÇÃO DO INVEST IN YOUTH

Os eventos multiplicadores do projeto Invest in Youth trouxeram o jogo de tabuleiro e o guia Finance is Civic para fora da sala de formação e para o público em geral. Realizados em cada país parceiro, os eventos alargaram a participação para além dos círculos habituais do projeto, convidando profissionais da área da juventude, educadores e membros do público a experimentar o jogo através de atividades práticas orientadas.

Os participantes interagiram com o sistema de peças do jogo, considerando decisões orçamentárias, riscos de investimento e escolhas cívicas, enquanto os facilitadores ligavam cada momento da partida a conceitos financeiros e cívicos do mundo real. Os eventos também recolheram feedback direto dos participantes, validando o que funcionou bem e expandindo o alcance do projeto para um público mais vasto que pode levar as ferramentas adiante.





QUASE TERMINADO

O WEBINAR FINAL DA UE

O webinar Invest in Youth EU concluiu a trajetória do projeto com uma sessão online final, que traçou o percurso desde a formação internacional na Itália, passando pelos projetos-piloto locais e os eventos multiplicadores, até este marco final.

Destinado a profissionais que atuam com jovens, educadores e qualquer indivíduo interessado em educação financeira e cívica, o webinar apresentou aos participantes o jogo de tabuleiro concluído e o guia "Finanças são Cidadania", compartilhando as lições aprendidas durante o processo e promovendo um espaço para discussão ao vivo.

Como atividade final do projeto, o webinar representou a conclusão formal do Invest in Youth, disponibilizando as ferramentas finalizadas a um público europeu mais amplo de jovens trabalhadores e educadores que poderão continuar a promover a educação financeira e cívica muito após o término do projeto.



16:07 Thu 3 Sep

INVEST IN YOUTH

Three connected ideas

- FINANCIAL LITERACY
- CIVIC AWARENESS
- ACTIVE PARTICIPATION

Understand your money.
Understand its impact.
Make better decisions.

INFORMAMERICA
EduMansha
Invest in YOUTH
Highlights e.V.
Funded by the European Union

16:40 Thu 3 Sep

EU Webinar

3 SEPT 2026

Invest in YOUTH

INFORMAMERICA
EduMansha
Highlights e.V.
Funded by the European Union

16:20 Thu 3 Sep

AND WE DIDN'T ONLY CREATE A GAME

"FINANCE IS CIVIC"
A practical guide for youth workers

10 workshops
90-100 minutes each

Topics include:
Money & the Euro
Markets & inequality
Taxes & public finance
Debt & austerity
Labour & wages
Green finance
Housing & wealth
Digital finance
Cooperative economics
Democratic action

51 unassigned participants

A PESQUISA FINAL: O JOGO TEVE UM IMPACTO ADEQUADO?

Com base nos ganhos iniciais observados durante os testes-piloto locais, os participantes dos eventos multiplicadores foram novamente entrevistados para avaliar o impacto do jogo de tabuleiro em larga escala, uma vez que as ferramentas atingiram um público mais amplo.

A investigação avaliou:

Retenção de saber sobre finanças pessoais e assuntos cívicos relacionados ao dinheiro. Confiança, comportamentos cívicos e contentamento com a experiência do jogo de tabuleiro.

Por que esta comparação é importante?

Esta pesquisa valida o impacto global do jogo de tabuleiro, expandindo os primeiros indícios dos testes-piloto locais para demonstrar o desempenho da ferramenta quando acessível a um público mais vasto. Ela confirma se as lacunas identificadas na avaliação inicial foram completamente resolvidas e recolhe um feedback mais abrangente agora que um maior número de pessoas participou.

Principais conclusões: impacto inicial em comparação com o final

Avanços significativos em finanças pessoais e na compreensão cívica, ultrapassando os resultados iniciais do projeto-piloto.



O jogo de tabuleiro demonstrou uma melhoria ainda mais significativa nos eventos multiplicadores em comparação com o teste piloto local, confirmando que a ferramenta atinge seu objetivo principal de vincular dinheiro à cidadania em grande escala.

Melhorias principais identificadas

1

Juros compostos e aplicações a longo prazo

A taxa de acertos aumentou para 80% após o jogo, embora esta continue a ser a área com maior potencial de crescimento.

A comparação das respostas antes e depois do jogo de tabuleiro revela um avanço mensurável nas três áreas identificadas como as mais vulneráveis.

2

Orçamentos estatais e finanças públicas

95% dos participantes explicaram corretamente as razões pelas quais os governos arrecadam impostos, representando um aumento em relação aos 67,3% iniciais.

3

Inflação e capacidade de compra

93,3% agora entendem corretamente conceitos relacionados, como fundos de emergência, e demonstram uma elevada confiança (94-96%) na relação entre escolhas pessoais e o impacto na comunidade.

Estes resultados confirmam que o jogo de tabuleiro preencheu as lacunas identificadas na pesquisa inicial, e os eventos multiplicadores expandiram esse impacto para um público mais vasto.



Agradecer Você!

A sua participação, ideias e comentários foram fundamentais para tornar este projeto possível e significativo.

- Juntos, trocamos experiências, aprendemos uns com os outros e geramos impacto nos nossos países parceiros.
- Esperamos que os resultados e as recordações deste projeto continuem a motivá-los no futuro.

Agradecemos por se juntar a esta jornada!

Colaboradores do Projeto

Alemanha

(Coordenador)

HIGHLIGHTS E.V.

Portugal

EDUMANSHA –
Associação para
a Aprendizagem
Contínua

Itália

Informamentis
Europa

Highlights  e.V.
MIND, TECH, LIFELONG LEARNING


EduMansha
ASSOCIAÇÃO

 **INFORMAmentis**
EUROPA

Até breve!



A jornada pode ter terminado, mas o impacto persiste.

Agradecemos a sua participação, ideias, energia e apoio durante todo este projeto.

Até breve!

Novas atualizações e informações sobre os nossos projetos futuros serão partilhadas nas nossas redes sociais.



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.