

MAYFIN

ETAPAS FINAIS E IMPACTO

FASE DE FINALIZAÇÃO

O Pacote de Trabalho 4 centra-se na implementação, teste e disseminação dos resultados do projeto. Esta fase assegura que os conhecimentos, ferramentas e competências desenvolvidos ao longo do MAYFIN são postos em prática na prática com resultados mensuráveis.



ETAPA 01 - TESTE DO JOGO ONLINE

Todos os parceiros efectuarão testes-piloto do jogo em linha com jovens (15-18 anos) de meios desfavorecidos. Cada parceiro envolve 20 jovens e 5 educadores.

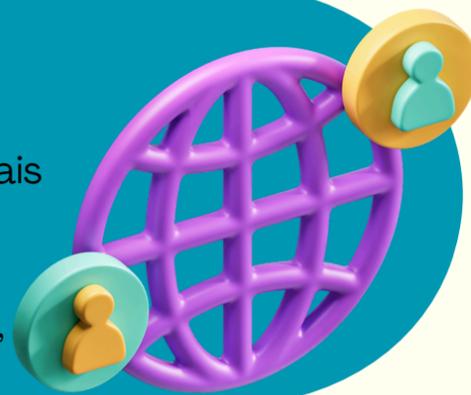
➡ Será recolhido feedback para melhorar a usabilidade, a relevância dos conteúdos e o envolvimento.



ETAPA 02- EVENTOS DE DIVULGAÇÃO

Cada parceiro organiza eventos locais ou nacionais para apresentar o projeto, o jogo e o guia metodológico.

🔍 Envolve educadores, animadores de juventude, escolas, ONG e organismos públicos.



ETAPA 03 - GUIA FINAL E RECOMENDAÇÕES

Será finalizado um Guia Metodológico consolidado, incorporando o feedback dos testes.

📄 Inclui:

- Conselhos práticos para educadores
- Orientações sobre como utilizar o jogo
- Estratégias para melhorar a literacia financeira e as competências transversais



ETAPA 04 - SUSTENTABILIDADE E TRANSFERIBILIDADE

O projeto termina com uma estratégia clara para ampliar e replicar as ferramentas MAYFIN noutras regiões ou sectores.

📍 Inclui um plano de transferência para escolas, agências locais e redes da UE.



IMPACTO ESPERADO

- Aumento da literacia financeira entre os jovens desfavorecidos
- Reforço das competências transversais, como a tomada de decisões e o pensamento crítico
- Capacitação dos educadores com ferramentas inovadoras
- Influência a longo prazo nas estratégias de educação dos jovens na Europa

