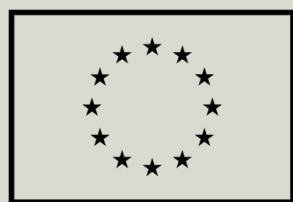




GUIA METODOLÓGICO PARA ORGANIZAÇÕES E EDUCADORES



Co-funded by
the European Union

WP3 - PR3

Número do projeto:
2023-1-PL01-KA220-VOCÊ-000159009



**Co-funded by
the European Union**

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.



Este trabalho está licenciado sob uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional.

Índice



Sobre o projeto

01.

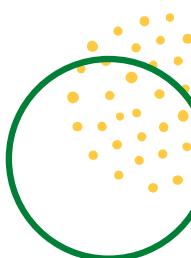
A importância da educação financeira para os jovens

02.

Aprendendo com o Passado – Usando os Resultados da Pesquisa na Educação

03.

Introdução



04.

Gamificação na Educação de Jovens (Enquadramento Pedagógico)

05.

O jogo online MAYFIN

Visão geral dos grupos alvo/entrevistas com educadores e trabalhadores juvenis

06.

Dicas de adaptação específicas para cada país (com base no feedback da fase de teste)

07.

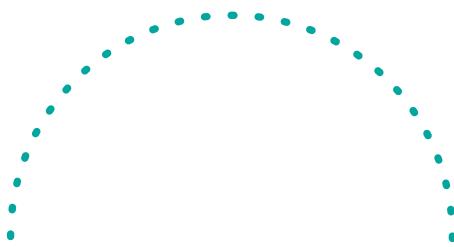
08.

Apoiar os alunos na utilização dos resultados do MAYFIN (estrutura prática).

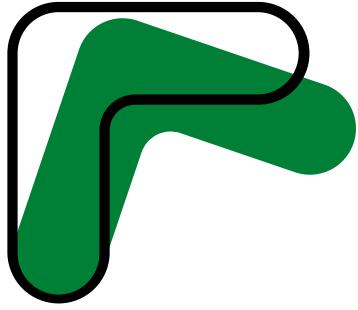
Referências

09.

Atividades de aprendizagem inovadoras







Sobre o projeto

O principal objetivo do MAYFIN é desenvolver um conjunto de soluções para colmatar a lacuna em termos de competências de literacia financeira entre jovens (entre os 15 e os 18 anos) com diferentes níveis socioeconómicos. Ao mesmo tempo que contribui para o reforço da identidade europeia, o MAYFIN combina o conhecimento de literacia financeira com outras competências interpessoais identificadas.

O objetivo do MAYFIN é desenvolver as competências-chave de jovens desfavorecidos por meio de um jogo online que lhes permita obter as informações necessárias. Como resultado, suas ações financeiras presentes e futuras podem ser baseadas e apoiadas por conhecimentos relevantes. Os resultados do MAYFIN visam desenvolver a mentalidade dos alunos para que possam se envolver ativamente e confiar em suas próprias decisões financeiras ao longo dos anos escolares, bem como na vida adulta.



Ao mesmo tempo em que aborda a lacuna na educação financeira, o MAYFIN também incluirá uma pesquisa aprofundada e elementos, no jogo online, que identifiquem eventos históricos importantes que impactaram a mentalidade e o desenvolvimento de habilidades financeiras de diferentes países. Isso apoiará uma compreensão mais profunda da cultura europeia, contribuindo para o fortalecimento de uma identidade europeia nos grupos-alvo. Por meio da combinação de conteúdos de educação financeira estruturados por eventos históricos, o grupo-alvo poderá desenvolver uma melhor compreensão da cultura europeia, enquanto os parceiros poderão desenvolver resultados ajustados à estrutura do país.

Parceiros

Centro de Apoio à Educação e Empreendedorismo - Polônia



Centrum Wspierania
Edukacji i Przedsiębiorczości

O Centro de Apoio à Educação e Empreendedorismo (CWEP) é uma organização não governamental fundada em 2004 por um grupo de empreendedores, professores e ativistas sociais de Rzeszów, Polônia.

A missão do CWEP é aumentar a qualidade da formação educacional em todos os níveis e em todas as suas modalidades, bem como promover o empreendedorismo para fomentar a integração de qualquer grupo social, independentemente de gênero, idade ou origem étnica.

Em particular, os objetivos são melhorar a acessibilidade, a qualidade e a eficiência da educação de todas as pessoas, promover e contribuir para a educação de adultos, a aprendizagem ao longo da vida, o e-learning e o uso de novas tecnologias na educação e no empreendedorismo.

Sociedade Escoteira - Romênia

A associação Scout Society foi criada em 2011. O objetivo da organização é incentivar o voluntariado e contribuir para o desenvolvimento da comunidade local, especialmente no processo de educação de jovens por meio de atividades de educação não formal.



Do desejo de ajudar os jovens a crescerem tanto pessoal quanto profissionalmente, mas também envolvê-los na sociedade e nas comunidades locais de onde vieram, a associação começou a desenvolver seu campo de atividade, fazendo projetos com vários temas (como esporte, saúde, multiculturalismo, tolerância para com os outros, discriminação, aumento da empregabilidade, orientação de carreira), mas mantendo o mesmo propósito desde a sua criação - ajudar os jovens em seu desenvolvimento e formação como indivíduos envolvidos na sociedade, que preservam e compartilham com os outros os valores europeus (unidade, comunicação, tolerância, solidariedade, respeito, igualdade, comunicação, pluralismo, paz, democracia, liberdade).

Co&So - Itália



A Co&So é um consórcio localizado em Florença, que reúne 14 cooperativas que atuam nas áreas educacional, social e cultural. A Co&So conta com 33 funcionários que prestam serviços aos membros associados.

Os principais serviços são: administração, monitoramento e submissão de editais, principalmente para compras públicas, oferecendo oportunidades europeias para promover a inovação nas cooperativas em termos de aprimoramento das competências dos funcionários e dos serviços oferecidos, certificação de qualidade e comunicação. Ao todo, o quadro de funcionários das cooperativas associadas é de quase 5.000 profissionais. Na Co&so, há um escritório especializado que trabalha exclusivamente com financiamento europeu, com funcionários altamente qualificados e com mais de 15 anos de experiência.

E&D Knowledge Consulting Lda. - Portugal

A E&D Knowledge Consulting é uma empresa de consultoria e treinamento profissional especializada em suporte ao desenvolvimento de competências necessárias para fomentar a inovação nos setores empresarial, público e social.

As principais atividades da E&D estão focadas em fornecer aos gestores e empreendedores as competências, o conhecimento e as ferramentas necessárias para implementar e executar com sucesso estratégias de inovação em suas organizações, mas também para promover a inovação em seu ambiente.

A E&D é especializada em apoiar a implementação de operações de inovação em organizações – desde auditorias de inovação, passando pelo apoio à definição e implementação de estratégias de inovação, até o desenvolvimento de processos e mecanismos de inovação adaptados às necessidades individuais das organizações. Dedica especial atenção ao desenvolvimento das habilidades e competências necessárias para uma inovação bem-sucedida, tanto entre líderes e gestores quanto entre os colaboradores. Os produtos da E&D são definidos individualmente com base nas necessidades específicas de cada organização.



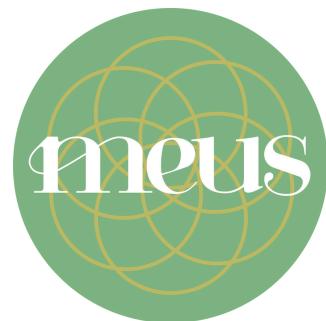
E&D Knowledge Consulting





Market Skills Sociedad Limitada – Espanha

A MEUS é uma organização privada sediada em Valência, Espanha, cujo objetivo é melhorar as capacidades das pessoas em seu ambiente, tanto profissional quanto privado, bem como em todas as fases de suas vidas, desde a escola até a educação de adultos.



O MEUS trabalha no desenvolvimento de novos materiais e metodologias de formação adaptados aos diferentes objetivos e necessidades do mercado económico, para melhorar a integração no local de trabalho.

A MEUS é especialista em novos métodos de aprendizagem, baseados em métodos participativos e colaborativos. Nossas atividades de treinamento se baseiam em treinamento experiencial e aprendizagem na prática, visando manter os alunos alertas para que possam adquirir novas competências. A MEUS explora amplamente a gamificação, desenvolvendo desafios que os alunos precisam superar individualmente ou em equipe.

Lovila – Chipre

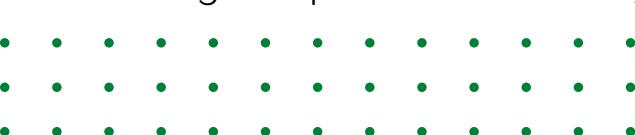


Lovila

A Lovila é uma instituição cipriota de consultoria e treinamento criada com o propósito de promover o desenvolvimento profissional e pessoal de indivíduos, empresas e negócios recém-estabelecidos, com foco na promoção da inclusão social e da mudança ambiental, digitalização e inovação em diferentes níveis e contextos.

A Lovila oferece suporte de treinamento de alto nível para jovens e adultos com necessidade de integração profissional, desenvolvimento de habilidades e qualificações básicas, habilidades digitais e empreendedoras, integração e reinserção no mercado de trabalho, motivação, aconselhamento e orientação trabalhista.

A Lovila visa identificar os principais fatores e obstáculos que influenciam a educação para a sustentabilidade, avaliar as abordagens existentes e desenvolver materiais e programas educacionais eficazes para promover a mudança de comportamento em direção a práticas sustentáveis. Em seguida, por meio de suas ações



INTRODUÇÃO

1



1.1 Objetivo do Guia



Este Guia Metodológico para Educadores e Organizações de Apoio à Juventude é um resultado fundamental do projeto MAYFIN. Seu objetivo é capacitar educadores, jovens trabalhadores e organizações a oferecer educação financeira eficaz e inclusiva. O guia oferece recursos práticos e adaptáveis que combinam ferramentas digitais inovadoras com estratégias de ensino adaptadas às realidades dos jovens de hoje, abordando, em particular, as lacunas de educação financeira entre grupos desfavorecidos.

A educação financeira é uma habilidade vital que permite aos jovens tomar decisões informadas sobre dinheiro, planejar o futuro e desenvolver resiliência diante das incertezas econômicas. No centro deste projeto estão cinco competências-chave: Educação Financeira e Planejamento, Pensamento Crítico, Tomada de Decisão, Resolução de Problemas e Pensamento Reflexivo. Essas habilidades são aprimoradas por meio da gamificação e do contexto histórico, refletindo um esforço colaborativo entre seis países parceiros: Portugal, Espanha, Itália, Polônia, Romênia e Chipre.

Reconhecendo a educação financeira como uma habilidade crucial para a vida, este guia equipa educadores e jovens trabalhadores com as ferramentas necessárias para ajudar os jovens a desenvolver confiança, resiliência e o conhecimento necessário para navegar em seu futuro financeiro. Com foco em estratégias práticas e empoderamento pessoal, o guia apoia os jovens na tomada de decisões financeiras informadas relacionadas à educação, ao trabalho e à vida cotidiana. Seja trabalhando em escolas, centros juvenis, ONGs ou ambientes informais de aprendizagem, este guia oferece recursos adaptáveis para criar um impacto duradouro e promover a participação ativa na sociedade.





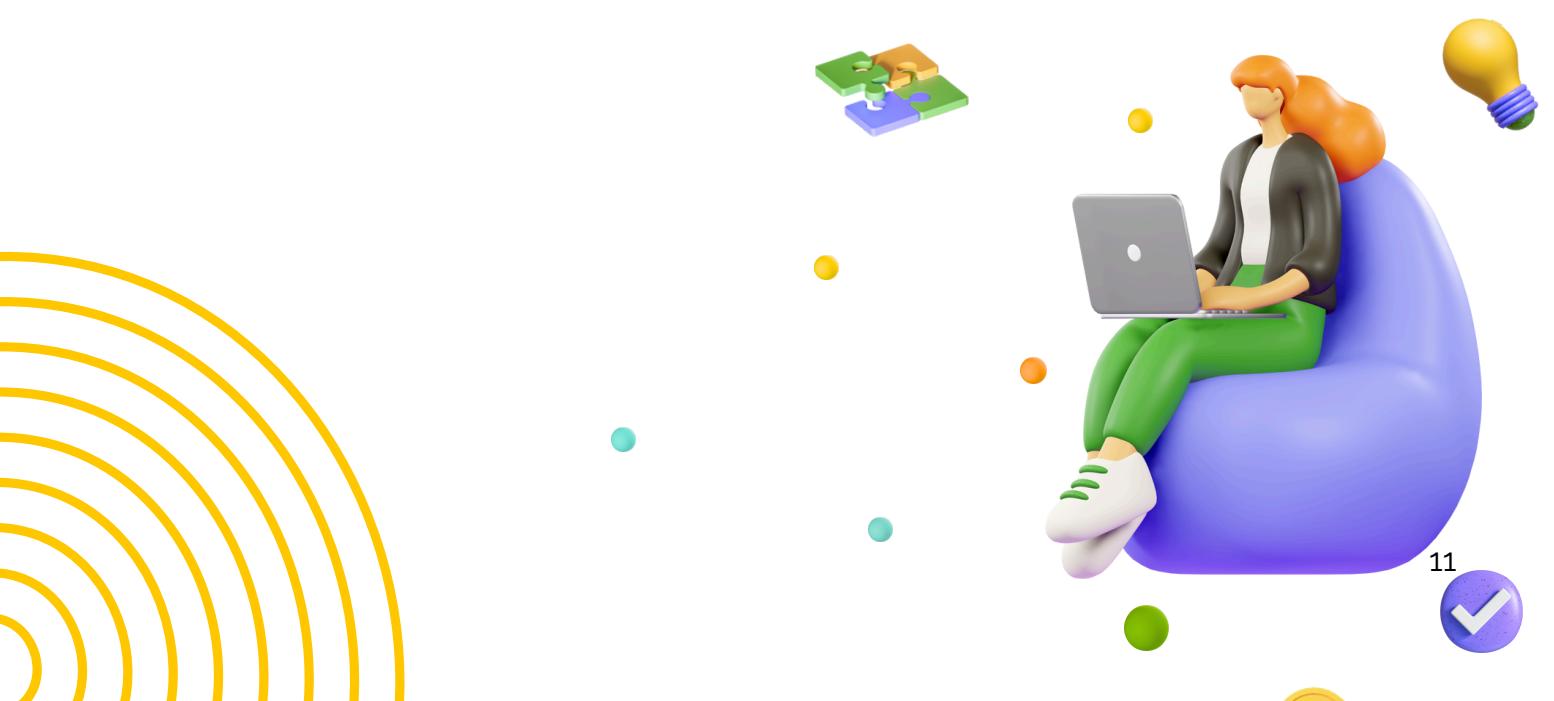
1.2 Para quem é este guia?

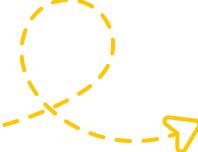
Seja você um professor, um trabalhador jovem, um tutor de desenvolvimento local ou faça parte de uma organização comunitária, o Guia Metodológico MAYFIN oferece metodologias estruturadas e baseadas em evidências para aprimorar sua prática.

O guia é particularmente relevante para:

- Educadores em ambientes formais, como escolas e instituições vocacionais.
- Trabalhadores jovens em ambientes informais, incluindo centros comunitários e ONGs.
- Organizações que apoiam jovens de origens socioeconômicas desfavorecidas.
- Mentores e facilitadores envolvidos em educação financeira, cidadania ativa e desenvolvimento de habilidades.

Ao fornecer conteúdo abrangente adequado para uma variedade de públicos, o guia permite flexibilidade genuína na adaptação de seus métodos a diferentes contextos na Europa, e não é necessária experiência prévia em educação financeira.





1.3 Como usar este Guia

O guia é modular e fácil de usar:

- Comece com a Visão geral do projeto MAYFIN e seus principais resultados se você for novo na iniciativa.
- Mergulhe no capítulo PR1 para conhecer o contexto histórico-econômico e as atividades que conectam eventos passados às mentalidades atuais.
- A seção de jogos (PR2) ajudará você a preparar e executar sessões de jogos com orientação de facilitação clara.
- Use a seção pedagógica sobre gamificação para entender como e por que o aprendizado baseado em jogos funciona.
- Os capítulos sobre atividades de grupo focal e estratégias do professor fornecem exemplos testados em campo e aplicações diretas.
- Dicas de adaptação de cada país estão incluídas para ajudar você a aplicar o guia em seu próprio contexto.

1.4 Visão geral do Projeto MAYFIN e seus resultados

MAYFIN – Literacia Financeira para Jovens em Situação de Desvantagem Social e Económica é um projeto transnacional Erasmus+ que envolve seis parceiros europeus: Portugal, Espanha, Itália, Polónia, Roménia e Chipre. O projeto aborda a necessidade urgente de literacia financeira entre os jovens, especialmente aqueles provenientes de meios desfavorecidos, através do desenvolvimento de ferramentas e estratégias inovadoras para capacitar educadores e alunos.

O projeto produziu três resultados principais (PRs), cada um projetado para abordar um aspecto específico da educação em educação financeira:



PR1: Pesquisa e insights históricos

Este resultado fornece uma análise aprofundada de como os níveis de educação financeira variam entre os países europeus e dos eventos históricos que moldaram as mentalidades financeiras nacionais. Ao examinar linhas do tempo históricas europeias e nacionais, o PR1 equipa educadores com conhecimentos fundamentais para conectar comportamentos financeiros passados com os desafios contemporâneos. Também identifica habilidades-chave de educação financeira essenciais para que os jovens naveguem no complexo cenário financeiro atual.

Contribuição principal: O PR1 ajuda os educadores a contextualizar a educação financeira ao vincular influências históricas e culturais à tomada de decisões financeiras modernas, tornando o processo de aprendizagem mais compreensível e significativo.

PR2: O Jogo Online MAYFIN

No centro do projeto MAYFIN está um jogo online interativo, baseado em cenários, projetado para ensinar aos jovens conceitos e habilidades financeiras essenciais de uma forma envolvente e gamificada. O jogo imerge os jogadores em situações financeiras realistas, como orçamento, poupança e tomada de decisões sobre empréstimos ou investimentos. Por meio de 25 microcenários, os alunos exploram conceitos de educação financeira enquanto desenvolvem pensamento crítico, tomada de decisão e habilidades de resolução de problemas.

Principais características:

- Um enredo com 25 cenários focados em cinco competências principais: Educação Financeira e Planejamento, Pensamento Crítico, Tomada de Decisão, Resolução de Problemas e Pensamento Reflexivo.
- Compatibilidade multilíngue para garantir acessibilidade em todos os países parceiros.
- Uso flexível em ambientes de aprendizagem presenciais, on-line ou combinados.

Contribuição principal: O PR2 transforma a educação financeira em uma experiência interativa e centrada no aluno, tornando conceitos abstratos tangíveis e envolventes para os jovens.

PR3: O Guia Metodológico

Este guia (o documento que você está lendo) une a pesquisa (PR1) e a gamificação (PR2), fornecendo aos educadores uma estrutura passo a passo para incorporar esses recursos às práticas de ensino e treinamento. Ele enfatiza abordagens adaptadas às diversas necessidades dos alunos, promove a participação ativa e promove estratégias inclusivas para pessoas de origens desfavorecidas.

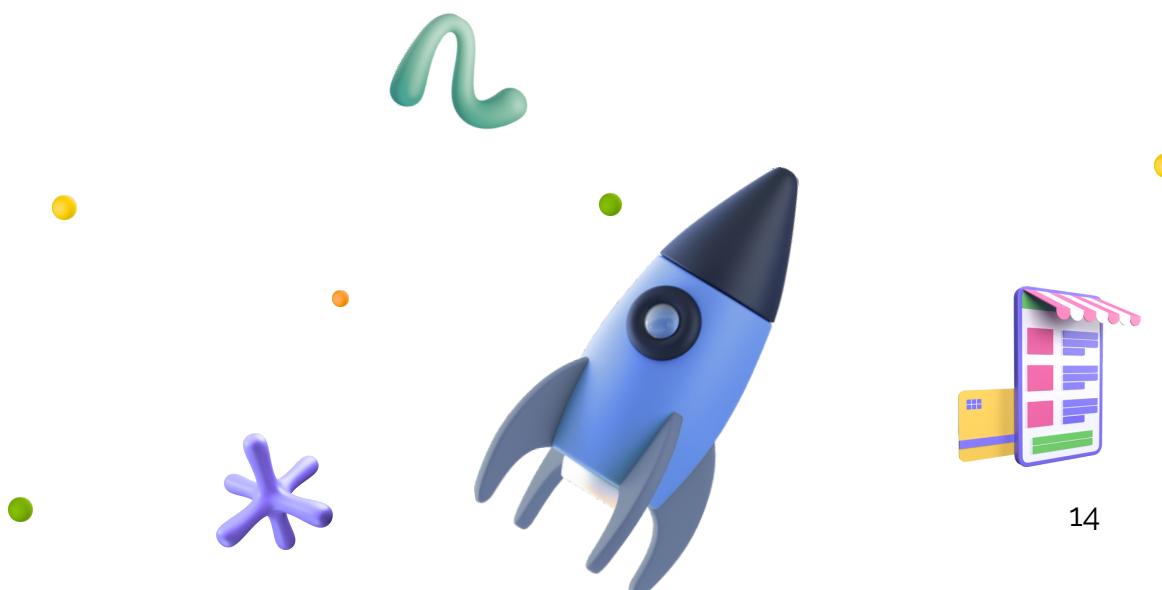
Principais objetivos:

- Oferecer orientação prática sobre como integrar o jogo MAYFIN em aulas ou workshops.
- Fornecer dicas específicas ao contexto para adaptar a educação financeira às estruturas nacionais.
- Equipar educadores com ferramentas e estratégias para fortalecer a colaboração com os jovens.

Contribuição principal: O PR3 capacita educadores a oferecer educação financeira impactante combinando ferramentas inovadoras com metodologias baseadas em evidências.

1.5 Visão geral do Projeto MAYFIN

Juntos, os recursos desenvolvidos pelo projeto MAYFIN visam criar um impacto duradouro tanto em jovens quanto em educadores, abordando lacunas de educação financeira e promovendo o empoderamento por meio de ferramentas e estratégias inovadoras.



Para Jovens

Esses recursos permitem que os jovens:

- Adquira habilidades financeiras fundamentais que os preparem para os desafios da sociedade moderna, como gerenciar orçamentos pessoais, entender crédito e tomar decisões financeiras informadas.
- Desenvolva resiliência a eventos imprevisíveis por meio de planejamento financeiro sólido e pensamento crítico, equipando-os para navegar pelas incertezas na educação, no trabalho e na vida diária.
- Compreender e valorizar as influências culturais e históricas europeias na educação financeira, promovendo um senso de identidade compartilhada e conscientização sobre diversas mentalidades financeiras em toda a Europa.
- Desenvolver confiança e autonomia na gestão do seu futuro financeiro, capacitando-os a assumir o controle de seus objetivos e aspirações.

Para Educadores

O projeto MAYFIN também capacita educadores por meio de:

- Fornecer ferramentas inovadoras como o jogo MAYFIN e o guia metodológico para tornar a educação financeira envolvente, acessível e impactante.
- Equipar educadores com estratégias práticas para atender às diversas necessidades dos alunos, incluindo aqueles de origens desfavorecidas, e promover a inclusão na educação financeira.
- Fortalecer a capacidade dos educadores de conectar conceitos financeiros a cenários da vida real, permitindo que eles criem experiências de aprendizagem significativas e relacionáveis.
- Incentivar a colaboração e a criatividade no ensino, oferecendo recursos flexíveis que podem ser adaptados a ambientes educacionais formais, não formais e híbridos.
- Aumentando a confiança no ensino de educação financeira, mesmo para educadores sem experiência prévia em finanças, oferecendo orientação passo a passo e materiais prontos para uso.



Ao apoiar jovens e educadores, o projeto MAYFIN promove um ambiente de aprendizagem colaborativa onde a educação financeira se torna uma ferramenta de empoderamento, resiliência e participação ativa na sociedade.

Isso conclui o primeiro capítulo do guia. Cada seção deste guia se baseará nesses fundamentos, equipando você com ferramentas inovadoras, insights históricos e estratégias passo a passo para ajudar jovens a alcançar a educação financeira com confiança.





A IMPORTÂNCIA DA EDUCAÇÃO FINANCEIRA PARA OS JOVENS

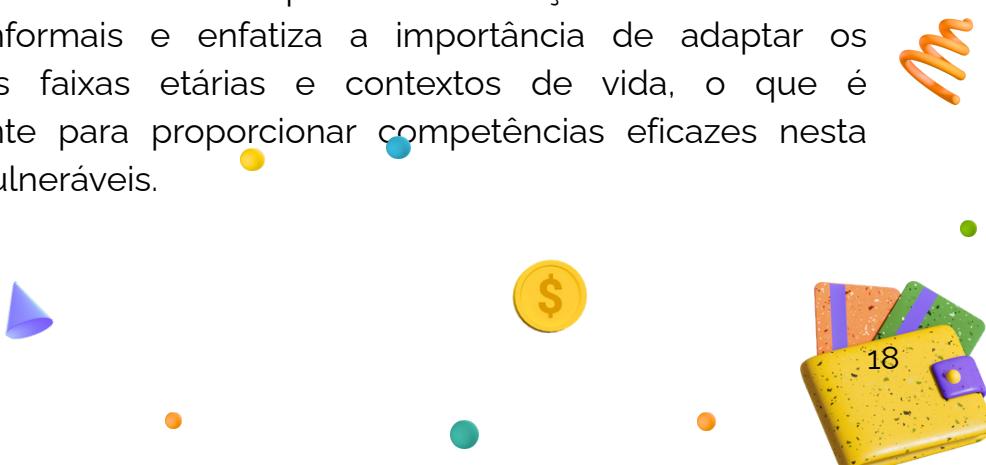
2

2.1 Compreender o contexto europeu da literacia financeira dos jovens atualmente

Jovens de 15 a 18 anos na União Europeia (UE) navegam em um **cenário financeiro** cada vez mais **digital, complexo e desigual**. Muitos têm familiaridade com a tecnologia, utilizando regularmente carteiras móveis, aplicativos bancários ou plataformas de pagamento digital. No entanto, mesmo com essa familiaridade, muitas vezes carecem da educação financeira, da confiança e do pensamento crítico necessários para tomar decisões informadas. De acordo com o inquérito Eurobarómetro de 2023, apenas 18% dos cidadãos da UE demonstram um elevado nível de conhecimento financeiro, com **os indivíduos mais jovens desproporcionalmente representados no grupo com menor nível de literacia**.

A maioria dos jovens administra atividades financeiras de pequena escala, como compras online, assinaturas ou rendimentos em meio período, mas são **expostos desde cedo a pressões excessivas do consumidor, hábitos de consumo impulsionados pelas redes sociais e riscos financeiros emergentes**, como esquemas de "compre agora e pague depois", aplicativos de fintech não regulamentados e especulação com criptomoedas. Apesar disso, a educação financeira continua escassamente disponível, opcional ou inconsistente em muitos Estados-Membros da UE. O Plano de Ação para a União dos Mercados de Capitais da Comissão Europeia (Ação 7) reconhece essa lacuna e apela a esforços coordenados para capacitar os cidadãos por meio de estratégias de educação financeira mais robustas.

Para abordar esta questão, o Quadro de Competências Financeiras UE/OCDE-INFE para Crianças e Jovens (2023) foi desenvolvido para fornecer uma base estruturada para a educação financeira em toda a UE. O quadro identifica quatro áreas-chave de competência: dinheiro e transações; planeamento e gestão de finanças; risco e recompensa; e o panorama financeiro. O quadro incentiva os Estados-Membros a incorporar a educação financeira em contextos formais e informais e enfatiza a importância de adaptar os conteúdos a diferentes faixas etárias e contextos de vida, o que é especialmente importante para proporcionar competências eficazes nesta área a jovens e grupos vulneráveis.



Enquanto os jovens na UE estão expostos a desafios crescentes na gestão de atividades financeiras, os jovens desfavorecidos — incluindo aqueles provenientes de famílias de baixos rendimentos, de origens migrantes ou da comunidade cigana — enfrentam barreiras adicionais à inclusão financeira. É mais provável que não tenham conta bancária, sejam sub-apoiados e não estejam familiarizados com os sistemas financeiros nacionais[1]. Estes jovens podem não ter acesso a ferramentas básicas como contas bancárias ou orientação financeira em casa, reforçando um ciclo de exclusão. Além disso, os dados do PISA da OCDE mostram que **apenas uma pequena percentagem de jovens de 15 anos em toda a Europa consegue resolver tarefas financeiras complexas ou compreender os riscos dos produtos financeiros**.

Olhando para o futuro, os jovens da **UE enfrentarão incerteza económica persistente, incluindo aumento do custo de vida, mercados de trabalho precários e independência financeira tardia, tornando a educação financeira cada vez mais relevante para ajudar os jovens a navegar com sucesso em sua transição para a vida adulta**. Isso exige uma visão ampliada da educação financeira e do apoio educacional na área: não apenas como conhecimento técnico, mas como uma habilidade de vida ligada à regulação emocional, tomada de decisão, resiliência e bem-estar, e garantindo a atenção dos educadores para fornecer orientação na área ao longo de diferentes caminhos educacionais. Enquanto a UE se esforça para garantir estratégias de educação mais coordenadas, os educadores desempenham um papel central para garantir que os jovens entendam claramente a relevância de se envolver efetivamente na educação financeira e tenham acesso a métodos e ferramentas para desenvolver a educação financeira que sejam relacionáveis, envolventes e fortalecedores.

2.2 Os modernos desafios financeiros da juventude da UE

Os jovens na União Europeia estão crescendo em um ambiente financeiro cada vez mais complexo, moldado pela rápida digitalização, pela incerteza económica e pelo acesso desigual à educação financeira e em habilidades digitais. Apesar da familiaridade com a tecnologia, a grande maioria não possui as habilidades práticas e os conhecimentos necessários para administrar o dinheiro de forma eficaz. Sendo o grupo com menor nível de alfabetização financeira, os jovens enfrentam desafios significativos para navegar na complexa tarefa da transição para a independência financeira:



Falta de educação financeira prática

Um dos problemas centrais é a ausência generalizada de educação financeira abrangente nos sistemas escolares dos Estados-Membros da UE. A maioria dos jovens conclui o ensino secundário sem adquirir competências essenciais de literacia financeira, como a elaboração de orçamentos, a compreensão de crédito, a declaração de impostos ou o planeamento de objetivos financeiros a longo prazo. O Quadro de Competências Financeiras para Crianças e Jovens da UE/OCDE destaca a urgência de integrar a educação financeira de forma precoce e sistemática. No entanto, a implementação continua a ser desigual em toda a UE. Como resultado, muitos jovens não se sentem preparados ou não se apercebem da necessidade (ou da relevância fundamental) de uma literacia financeira eficaz e recorrem à aprendizagem por tentativa e erro quando confrontados com responsabilidades financeiras do mundo real. Isto torna o papel dos educadores formais e informais cada vez mais crítico.

Pressões do consumismo

Além das lacunas educacionais, os jovens de hoje enfrentam uma exposição excessiva ao consumismo, amplificado pelas mídias sociais, publicidade digital, sistemas de pagamento inovadores como serviços "compre agora, pague depois" e outras ferramentas de marketing. Esse ambiente incentiva gastos impulsivos e equipara a autoestima a bens materiais, muitas vezes levando a maus hábitos financeiros, pressões financeiras e ansiedade desde cedo. A discrepância entre o fácil acesso às finanças digitais e o uso responsável está bem documentada em pesquisas da UE, destacando o risco aumentado de desenvolver comportamentos financeiros prejudiciais que persistem na idade adulta.

Incompreensão sobre crédito e dívida

Agravando esses desafios, há uma compreensão generalizada e equivocada sobre crédito e dívida. Muitos jovens europeus se deparam com cartões de crédito, empréstimos estudantis ou plataformas de empréstimo online antes de compreenderem completamente as implicações das taxas de juros, prazos de pagamento ou pontuações de crédito. Dados das avaliações PISA da OCDE mostram que apenas uma pequena fração dos adolescentes em toda a Europa consegue lidar com problemas financeiros complexos, colocando-os em risco de armadilhas de dívida precoce que prejudicam o histórico de crédito e limitam oportunidades futuras, como moradia acessível ou financiamento empresarial.

Dificuldades crescentes na avaliação dos custos e dos benefícios futuros da educação

Pressões financeiras também decorrem do aumento do custo da educação. Em países onde os custos da educação estão aumentando, os jovens frequentemente contraem empréstimos estudantis sem considerar integralmente as consequências a longo prazo da dívida. Sem estruturas adequadas de tomada de decisões financeiras, muitos escolhem escolas ou áreas de estudo sem ponderar os custos em relação à renda potencial, resultando em pesados encargos financeiros que adiam marcos importantes da vida, como a aquisição de uma casa própria ou a flexibilidade na carreira. Essa questão é especialmente grave para jovens desfavorecidos, que enfrentam riscos agravados devido ao apoio familiar ou aos recursos económicos limitados.

Desinformação financeira

Outro desafio moderno é o crescimento excessivo de desinformação financeira por meio de plataformas de mídia social como TikTok, YouTube e Instagram. Essas plataformas abrigam um número crescente de "influenciadores financeiros" que fornecem conselhos não regulamentados, incluindo investimentos especulativos de risco e esquemas de "enriquecimento rápido". Muitos jovens seguem essas orientações sem uma avaliação crítica, o que pode levar a perdas financeiras ou desilusão. Os reguladores da UE observaram a necessidade urgente de melhorar a alfabetização midiática dos jovens para combater os riscos de golpes financeiros e informações enganosas.



Falta de raízes financeiras saudáveis

A instabilidade financeira familiar continua sendo uma barreira significativa para muitos jovens, especialmente aqueles de famílias de baixa renda ou comunidades marginalizadas. Crescer em ambientes onde o dinheiro é escasso ou não é discutido abertamente significa, muitas vezes, que os jovens carecem de modelos positivos para orçamentar, poupar ou investir. Além disso, alguns jovens sofrem stresse emocional ou pressão para contribuir financeiramente com suas famílias, o que pode prejudicar sua capacidade de desenvolver resiliência financeira. De acordo com a pesquisa da Eurofound, a precariedade económica entre as famílias jovens na UE piorou nos últimos anos, intensificando esses desafios.

Baixa confiança financeira

A baixa confiança financeira agrava ainda mais o problema. Muitos jovens se sentem sobrecarregados pelo jargão financeiro ou não confiam em seus conhecimentos, o que os leva a evitar a elaboração de orçamentos, a comparação de preços ou o planeamento financeiro. Essa hesitação atrasa o desenvolvimento de hábitos essenciais e pode criar um ciclo de evasão baseado no medo, que prejudica o crescimento financeiro. O Quadro de Competências Financeiras da UE/OCDE destaca a autoeficácia financeira como uma competência crítica que exige maior foco na educação e nas políticas.

Incerteza económica e global

Por fim, o contexto mais amplo de incerteza global e económica molda as atitudes e os comportamentos financeiros dos jovens. Fatores como inflação, automação de empregos, mudanças climáticas e crises imobiliárias contribuem para o pessimismo em relação ao futuro e o ceticismo em relação ao planeamento financeiro tradicional. Essa incerteza pode resultar em apatia financeira para alguns ou em tomada de riscos irresponsável para outros, à medida que os jovens buscam maneiras alternativas de alcançar segurança. Dados recentes do Eurobarômetro indicam uma crescente divisão geracional no otimismo financeiro, ressaltando a necessidade de os sistemas educacionais se adaptarem a essas novas realidades.

Enfrentar esses desafios financeiros interligados de forma eficaz exige esforços coordenados para oferecer educação financeira acessível, relevante e geradora de confiança — integrada aos currículos escolares e complementada por iniciativas políticas que promovam a inclusão, a resiliência e a aprendizagem informal. Os educadores desempenham um papel crucial na capacitação dos jovens com as habilidades e a mentalidade necessárias para navegar com confiança no cenário financeiro em evolução.

Além desses desafios gerais, certos grupos de jovens enfrentam barreiras agravadas à educação financeira devido às suas circunstâncias socioeconômicas, culturais ou pessoais.

2.3 Reconhecer os desafios da juventude europeia

Embora a educação financeira seja essencial para todos os jovens, ela é especialmente crucial para aqueles que vêm de contextos vulneráveis. Esses jovens enfrentam desafios únicos que exigem apoio personalizado para desenvolver resiliência e independência financeira. Dependendo do contexto **educacional, os alunos podem vir de vários grupos em risco de marginalização**, incluindo:

- **Jovens de famílias de baixa renda ou com insegurança financeira** muitas vezes não têm contato com modelos financeiros positivos e podem enfrentar pressão para contribuir com a renda familiar desde cedo. Esses jovens geralmente enfrentam desafios financeiros mais cedo na vida, com acesso limitado a educação financeira, oportunidades de poupança, práticas orçamentárias ou planejamento financeiro de longo prazo.



- **Jovens com antecedentes de migração ou refugiados**, que podem enfrentar desafios específicos, como barreiras linguísticas e desconhecimento do sistema financeiro da UE, incluindo ferramentas para inclusão financeira básica e proteção ao consumidor. Em alguns casos, as famílias podem não ter conta bancária ou ter desconfiança cultural em relação às instituições financeiras, o que dificulta ainda mais o acesso aos serviços.
- **Jovens ciganos e de outras minorias étnicas**, que frequentemente sofrem marginalização sistêmica, discriminação e acesso restrito a uma educação de qualidade. Muitas vezes vivendo em comunidades segregadas e de baixa renda, podem não ter acesso confiável a ferramentas digitais ou infraestrutura financeira básica.
- **Jovens com deficiência** podem enfrentar exclusão da educação financeira convencional devido à ausência de conteúdo acessível ou métodos de ensino inclusivos. Em particular, jovens com deficiência cognitiva podem ter dificuldade para compreender conceitos financeiros abstratos sem instruções adaptativas e personalizadas.
- **Jovens NEET** (Fora da Educação, Emprego ou Treinamento), que correm alto risco de exclusão financeira a longo prazo, muitas vezes sem educação financeira adequada, estão especialmente expostos ao risco de empréstimos predatórios ou exploração financeira.
- **Jovens institucionalizados** (em lares adotivos, sistemas juvenis, abrigos) frequentemente transitam para a vida adulta precocemente e sem a devida orientação de adultos, caminhando em direção à independência precocemente e sem redes de segurança ou apoio familiar. Têm capacidade limitada para construir poupanças, histórico de crédito ou hábitos orçamentários e estão expostos a altos riscos financeiros em um ambiente inseguro desde a adolescência.

Principais diferenças entre jovens em geral e os em situação desfavorecida

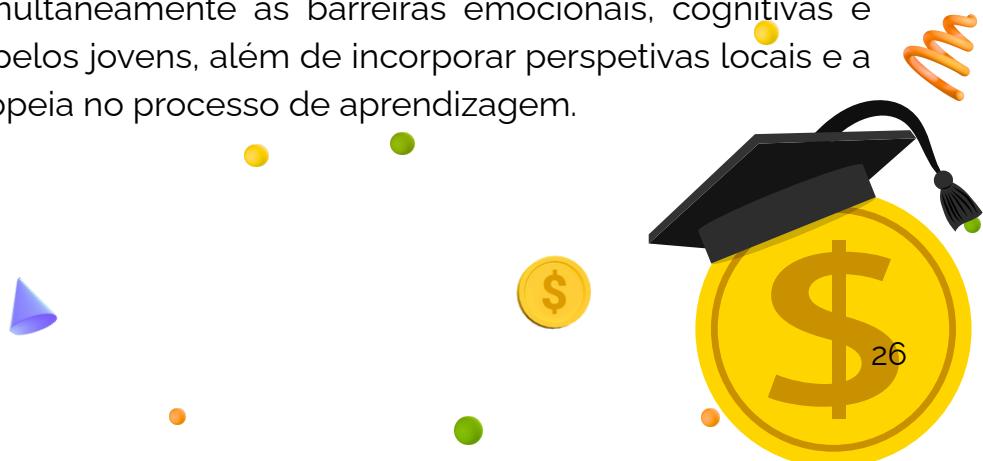
Categoria	Juventude Geral	Jovens Desfavorecidos
Modelos Financeiros	Pode ter orientação familiar ou exposição	Muitas vezes não têm apoio familiar ou estão expostos a práticas financeiras precárias
Acesso a ferramentas financeiras	Mais propensos a ter contas bancárias e aplicativos	Muitos não têm conta bancária, dependem de dinheiro ou têm acesso restrito a ferramentas digitais
Familiaridade Cultural	Compreender os sistemas e termos nacionais	Pode ter dificuldades com a linguagem, normas ou desconfiança de sistemas formais
Acesso Digital	Smartphones próprios, acesso à internet	Pode não ter dispositivos digitais ou acesso a dados para ferramentas financeiras ou de aprendizagem
Qualidade da Educação	Frequente escolas tradicionais com mais recursos	Frequentar escolas subfinanciadas ou não tradicionais com currículo limitado
Barreiras psicossociais	Pode se sentir confiante ou curioso	Muitas vezes sentem vergonha, baixa confiança, trauma ou desamparo aprendido
Transição para a vida adulta	Frequentemente apoiado pela família no início da idade adulta	Espera-se que se torne independente aos 18 anos, sem rede de segurança

2.4 Responder às necessidades de literacia financeira dos jovens da UE: MAYFIN, os educadores, ferramentas e abordagens

A educação financeira em grupos de jovens é mais eficaz quando reflete a vida, os valores e os desafios reais dos alunos e permite a sua articulação com objetivos pessoais. Para os jovens de toda a UE, especialmente aqueles que enfrentam incertezas sociais e económicas, **o envolvimento com a literacia financeira exige mais do que informação; exige relevância, confiança e aplicação prática.** Considerando os desafios complexos que os jovens enfrentam em contextos modernos – incluindo não apenas dificuldades financeiras específicas, mas também questões como sobrecarga de informação, atenção fragmentada e pressões sociais – o papel dos educadores na promoção do envolvimento, da motivação e na superação de barreiras é mais importante do que nunca.

MAYFIN como ferramenta de apoio a jovens e educadores na superação dos desafios da educação financeira juvenil

Considerando a crescente lacuna na literacia financeira dos jovens em toda a UE e os desafios específicos, o jogo MAYFIN e as ferramentas associadas (relatório sobre o estado da literacia financeira dos jovens e eventos que impactaram as crenças e atitudes financeiras locais na região, e este guia para educadores) foram concebidos como uma resposta educacional direcionada. Essas ferramentas oferecem aos educadores métodos envolventes, inclusivos e flexíveis para apoiar o desenvolvimento de competências financeiras práticas, abordando simultaneamente as barreiras emocionais, cognitivas e sistémicas enfrentadas pelos jovens, além de incorporar perspetivas locais e a perspetiva histórica europeia no processo de aprendizagem.



A MAYFIN vai além da simples apresentação de conteúdo financeiro. Ela cria um ambiente experencial e orientado para o aprendizado, que reflete os desafios financeiros cotidianos dos jovens e traduz conceitos abstratos em cenários realistas e gamificados de tomada de decisão. A MAYFIN responde às necessidades e desafios específicos dos jovens por meio de:

Uso da gamificação e relevância da vida real como impulsionador do engajamento de jovens na educação financeira.

Uma das principais estratégias pedagógicas incorporadas ao Jogo MAYFIN é a **gamificação** – o uso de mecânicas de jogo (por exemplo, metas, desafios, recompensas, narrativa, escolhas) para criar uma **experiência de aprendizagem motivadora e significativa**. Para os jovens, especialmente aqueles que se sentem desconectados do conteúdo tradicional da sala de aula, a **gamificação pode transformar a educação financeira de uma tarefa de aprendizagem passiva em um processo interativo e movido pela curiosidade**.

Por que isso importa? Porque jovens aprendizes — especialmente na faixa etária de 15 a 18 anos — muitas vezes consideram a educação financeira excessivamente abstrata ou irrelevante para suas vidas atuais. A gamificação ajuda a preencher essa lacuna motivacional ao oferecer:

- **Imersão narrativa:** o jogo apresenta situações financeiras dentro de histórias relacionáveis, o que ajuda os alunos a se conectarem emocionalmente às decisões.
- **Escolha e agência:** os jogadores tomam suas próprias decisões e enfrentam consequências, reforçando a autonomia e a responsabilidade.
- **Progressão e metas:** Selecionar metas pessoais (por exemplo, estudar no exterior ou tornar seus projetos ou ambições realidade) enquadra o aprendizado financeiro como parte de uma jornada maior, orientada por um propósito.
- **Experimentação de baixo risco:** os alunos podem testar estratégias, cometer erros e aprender em um ambiente seguro, sem consequências no mundo real.

O design da MAYFIN utiliza a gamificação não apenas para atrair a atenção, mas também para incentivar uma reflexão mais profunda, colocando os alunos em cenários realistas e relevantes para os jovens, que refletem os principais desafios – a dificuldade em compreender as complexidades das decisões e produtos financeiros, o equilíbrio entre gratificação de curto prazo, pressão dos colegas, emoções ou objetivos de longo prazo. **Ao contrário das abordagens tradicionais de ensino ou memorização, a aprendizagem gamificada envolve processos cognitivos e emocionais, tornando a experiência mais memorável, significativa e transferível para a vida real.**



Uso de aprendizagem experiencial baseada em cenários

Uma das estratégias pedagógicas mais impactantes da MAYFIN é o uso da aprendizagem baseada em cenários e orientada por decisões. Cada um dos 25 microcenários simula uma situação financeira simplificada, **porém realista, projetada para ajudar os alunos a compreender os principais fatores e consequências**. Esses fatores variam desde o orçamento para uma renda limitada até investimentos de longo prazo em educação ou emprego. Os alunos são incentivados a ponderar suas opções, tomar decisões, autoavaliar se desejam obter suporte adicional por meio de materiais didáticos e observar os resultados. Essa abordagem apoia a **aprendizagem ativa, reforçando o pensamento de causa e efeito, permitindo a exploração e o fracasso com segurança** e refletindo a complexidade emocional e social da tomada de decisões financeiras no mundo real.

Integração de ferramentas visuais, interativas e reflexivas para acessibilidade

Para garantir que as ferramentas de educação financeira da MAYFIN sejam acessíveis aos jovens — independentemente do nível inicial de educação financeira, do idioma ou do estilo de aprendizagem — a MAYFIN integra ferramentas de apoio diretamente ao jogo. Os cenários da MAYFIN incluem:

- Infografias visuais para decompor termos e escolhas financeiras complexas.
- Reflexão para encorajar a conexão pessoal e o envolvimento emocional.
- Design voltado para jovens, com navegação intuitiva e jargão mínimo.

Essas escolhas de design procuram melhorar a compreensão e reduzir a intimidação por meio de recursos inclusivos, visuais e direcionados ao aluno, tornando o ambiente de aprendizagem convidativo e ajudando a superar barreiras de acessibilidade para jovens que muitas vezes não têm acesso a ferramentas de educação financeira.





Promover o pensamento crítico, a resolução de problemas, a reflexão e a confiança financeira

O MAYFIN convida os jogadores a explorar os valores, as prioridades e as compensações por trás das decisões financeiras. Ao refletir sobre questões como "O que importa para mim?" ou "O que estou disposto a sacrificar?", enquanto navegam por desafios financeiros que exigem pensamento crítico e resolução de problemas, os alunos fortalecem não apenas sua consciência financeira, mas também seu raciocínio estratégico e autoconsciência. Essas competências são essenciais para desenvolver a confiança e a capacidade de gerenciar o bem-estar financeiro ao longo da vida.

Motivação orientada a objetivos por meio de objetivos financeiros pessoais

No início do jogo, os alunos escolhem entre quatro objetivos financeiros ambiciosos: viajar para o exterior, abrir um negócio, estudar ou conquistar a independência. Essa estruturação pessoal permite que os alunos **vejam a educação financeira como um meio para realizar seus sonhos**, e não apenas para gerenciar despesas. Esses objetivos personalizam a experiência, ajudando os alunos a conectar a educação financeira aos **seus sonhos, valores e planos de vida a longo prazo**. Isso ajuda os alunos a conectar o comportamento financeiro de curto prazo à visão de longo prazo, mudando a mentalidade da sobrevivência para o planejamento estratégico.

Permitindo o uso flexível em ambientes formais e não formais

Reconhecendo a diversidade dos ambientes educacionais, o MAYFIN foi concebido como uma ferramenta flexível para promover a educação financeira. Pode ser usado de forma independente para aprendizagem em ritmo próprio, colaborativamente em sessões em grupo ou conduzidas por pares, e por meio de materiais imprimíveis, estratégias offline e atividades para contextos de baixa tecnologia. Com o apoio deste Guia Metodológico, o MAYFIN equipa educadores com métodos adaptáveis e escaláveis para promover a competência financeira em uma ampla gama de ambientes de aprendizagem.



O papel do educador na educação financeira dos jovens e na resposta aos desafios dos grupos vulneráveis

A educação financeira é mais eficaz quando reflete a vida, os valores e os desafios reais dos alunos. Embora a MAYFIN apoie a educação financeira por meio da gamificação, o engajamento significativo, especialmente para jovens que enfrentam dificuldades sociais ou econômicas, exige mais do que informação. Exige confiança, relevância emocional e uma conexão com a experiência vivida.

Os jovens de hoje enfrentam pressões sobrepostas: incerteza econômica, expectativas sociais, distrações digitais e, muitas vezes, a falta de modelos financeiros. **Para jovens desfavorecidos, o dinheiro costuma estar associado ao estresse, ao sigilo ou à vergonha.** Alguns não têm acesso a ferramentas financeiras básicas — como contas bancárias ou acesso à internet — ou à confiança para fazer perguntas. Nesse contexto, o papel do educador torna-se não apenas útil, mas transformador.

Não é preciso ser um especialista em finanças para ajudar jovens a desenvolver a educação financeira. O mais importante é criar um **espaço seguro e acolhedor onde os alunos possam explorar questões financeiras sem medo ou julgamento.** Educação financeira não se trata apenas de entender números — trata-se de cultivar a capacidade de tomar decisões ponderadas sob pressão. Competências essenciais como pensamento crítico, resolução de problemas e autorreflexão são essenciais para lidar com as despesas diárias e o planejamento financeiro de longo prazo.



Se tópicos financeiros parecerem desconhecidos ou delicados, comece desenvolvendo essas habilidades transferíveis usando exemplos reais relevantes para a vida dos alunos, como administrar a renda de meio período, dividir o aluguel com amigos ou sustentar a família. **Discutir escolhas reais e suas consequências ajuda a tornar o aprendizado financeiro compreensível e prático.** É importante ressaltar que o comportamento financeiro é moldado pelas circunstâncias tanto quanto pelo conhecimento, portanto, essas conversas devem evitar julgamentos e reconhecer barreiras estruturais.

Igualmente **importante é mostrar aos jovens como acessar informações e apoio.** Você pode desempenhar um papel fundamental ajudando os alunos a identificar fontes confiáveis, fazer as perguntas certas e buscar orientação de outras pessoas. Mesmo quando você não tem todas as respostas, modelar como encontrá-las conectando os alunos a profissionais bancários, ONGs ou ferramentas digitais voltados para jovens pode construir confiança e independência duradouras.

Conhecimento prático e acessível é crucial. **Muitos alunos desconhecem noções básicas**, como abrir uma conta bancária, evitar golpes ou reivindicar direitos financeiros. Usar linguagem simples, recursos visuais e explicações passo a passo, especialmente para alunos migrantes, com alfabetização limitada ou que não estão familiarizados com os sistemas locais, garante que o conteúdo seja inclusivo. Envolver adultos de confiança, como jovens trabalhadores ou mentores comunitários, acrescenta contexto valioso e constrói pontes entre informação e ação.



Ouvir é essencial. **Alguns alunos podem não se sentir à vontade para falar abertamente sobre dinheiro**, especialmente se associarem a ansiedade ou fracasso. Ofereça canais anônimos ou reflexivos para expressão e valide o lado emocional das escolhas financeiras. Atividades como contação de histórias, diário, painéis de visão ou exercícios do "eu futuro" ajudam a conectar hábitos cotidianos a aspirações de longo prazo, como educação, independência ou viagens.

O uso de abordagens interativas e colaborativas – jogos, dramatizações, simulações ou desafios em grupo – **pode tornar a aprendizagem mais acessível e agradável**. Esses formatos são particularmente eficazes para alunos diversos e reduzem o estigma ao mostrar a semelhança dos desafios. Onde o acesso digital for limitado, forneça recursos para impressão e garanta que as ferramentas digitais sejam introduzidas de forma inclusiva, sem pressupor experiência prévia.

Promover a educação financeira não é algo isolado. Especialmente para jovens vulneráveis, consistência, incentivo e confiança são essenciais. Acompanhe regularmente, comemore pequenos progressos e mostre que a incerteza faz parte do processo. Mesmo quando vocês não têm certeza, sua abertura e esforço para encontrar respostas juntos transmitem uma mensagem poderosa: aprender sobre dinheiro é uma jornada, e eles não precisam trilhar esse caminho sozinhos.

A educação financeira visa aprimorar a compreensão do ambiente e das ferramentas financeiras, além de construir autonomia. Trata-se de ajudar os jovens a compreender suas opções, navegar pela incerteza e imaginar um futuro no qual possam fazer escolhas informadas e confiantes. Como educador, você tem a oportunidade única de nutrir esse senso de possibilidade, não necessariamente tendo todas as respostas, mas apoiando os jovens na construção do conhecimento, das habilidades e da autoconfiança necessários para moldar suas vidas financeiras.

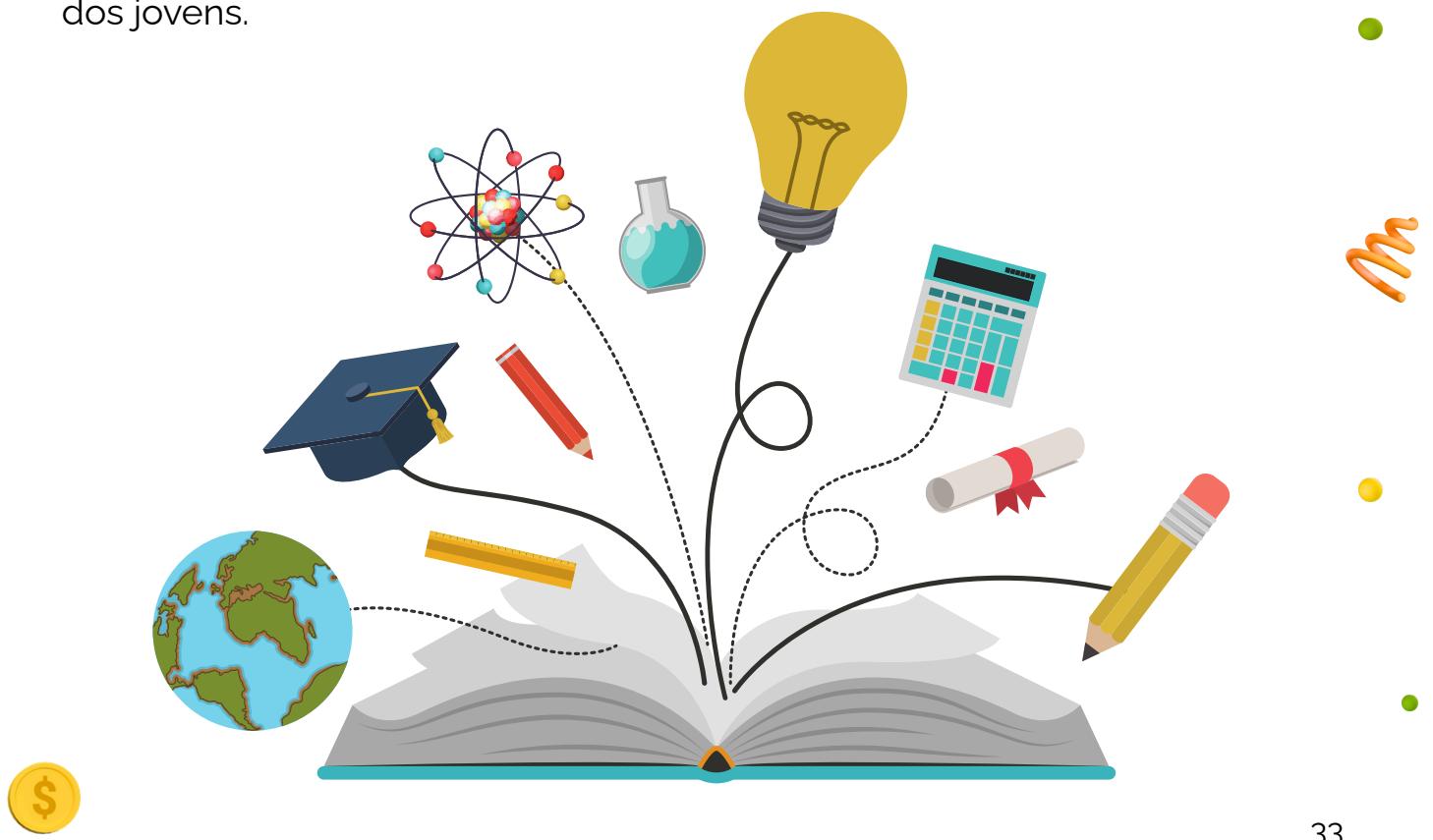


Lições finais para educadores

Ao usar ou desenvolver ferramentas de educação financeira para jovens, os educadores devem considerar incorporar estes **princípios-chave refletidos no jogo MAYFIN:**

- **Comece com a realidade do aluno:** torne o conteúdo pessoalmente relevante e emocionalmente fundamentado.
- **Use formatos visuais e experienciais:** envolva-se por meio de métodos práticos, gamificados e de baixa barreira.
- **Desenvolva uma aprendizagem reflexiva e baseada em valores:** promova a internalização, não a memorização.
- **Incentive o pensamento e a autonomia a longo prazo:** ajude os jovens a vincular escolhas a objetivos futuros.
- **Adapte-se para inclusão:** considere níveis diversificados de alfabetização, origem cultural e confiança do seu público.

Quando aplicados em conjunto, esses princípios podem ajudar a educação financeira a passar de uma disciplina baseada em conformidade para uma **experiência transformadora** que desenvolve habilidades para a vida toda e fortalece a inclusão social e econômica dos jovens.





GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS

(ENQUADRAMENTO PEDAGÓGICO)



3

3.1 O que é Gamificação?

Gamificação refere-se à aplicação de elementos, princípios e técnicas de design de jogos em ambientes não relacionados a jogos. Na educação, isso inclui a integração de mecânicas como sistemas de pontuação, competição, acompanhamento de progresso, avatares, recompensas, missões e desafios para aumentar o engajamento e a motivação dos alunos. O objetivo final é tornar a aprendizagem mais agradável e interativa, incentivando o interesse contínuo e o senso de realização. Ao utilizar elementos que tornam os jogos divertidos e imersivos, os educadores podem criar ambientes que inspirem os alunos a participar ativamente e a atingir seus objetivos educacionais.

A gamificação não se trata apenas de adicionar jogos à educação — trata-se de projetar experiências de aprendizagem que imitem a estrutura motivacional dos jogos. Elementos como competição, colaboração, feedback instantâneo e desafios incrementais são cruciais para promover um ambiente voltado para o crescimento. Ela transforma a tradicional recepção passiva de informações em uma jornada ativa e centrada no aluno.

3.2 Porque é que a gamificação é importante na educação dos jovens

A gamificação se alinha aos hábitos e preferências digitais dos jovens aprendizes, tornando a educação mais envolvente e prazerosa. Na era digital atual, os jovens estão imersos em tecnologia e mídias interativas desde cedo. Os métodos educacionais tradicionais muitas vezes têm dificuldade em capturar sua atenção. A gamificação os encontra em seu mundo, transformando o conteúdo educacional em algo com o qual eles possam se identificar e se divertir.



Elas estimulam a curiosidade, promovem o engajamento profundo e facilitam a compreensão de assuntos complexos. Além disso, incentivam a participação de alunos que talvez não prosperem em ambientes educacionais tradicionais, oferecendo um modelo de aprendizagem mais inclusivo e solidário. Permite jornadas de aprendizagem personalizadas, oferece espaço para a autoexpressão e fornece feedback imediato, essencial para a aquisição de habilidades e o desenvolvimento da confiança. Ao tornar a aprendizagem divertida, a gamificação aumenta a retenção, apoia o ensino diferenciado e desenvolve habilidades necessárias para o século XXI, como colaboração, criatividade, pensamento crítico e comunicação.

3.3 Benefícios pedagógicos da aprendizagem baseada em jogos

A aprendizagem baseada em jogos oferece uma plataforma holística para o desenvolvimento intelectual, emocional e social dos jovens. Os seguintes benefícios são notáveis:

Principais benefícios para o desenvolvimento dos jovens

Benefícios cognitivos

Melhor resolução de problemas, lógica, pensamento crítico e adaptabilidade

Benefícios comportamentais

Incentiva a persistência, a resiliência e a autorregulação

Aprendizagem colaborativa

Facilita o trabalho em equipe, a comunicação e o apoio entre pares

Motivação Intrínseca

Cria motivação ao tornar a aprendizagem agradável e autodirigida

Ambiente de aprendizagem seguro

Permite espaço para falhas e aprendizado por meio de tentativa e erro, sem consequências no mundo real



Gamificação como ferramenta de empoderamento e participação

A gamificação empodera os alunos, permitindo que eles assumam a responsabilidade por sua jornada de aprendizagem. Em vez de receptores passivos de informações, os alunos se tornam agentes ativos que fazem escolhas, buscam objetivos e refletem sobre os resultados.

Este empoderamento se estende a:

Autodireção

Os alunos escolhem seus caminhos, desafios e ritmo.

Engajamento em questões cívicas e sociais

Os jogos podem simular desafios sociais, permitindo que os jovens explorem tópicos como desigualdade, sustentabilidade e cidadania.

Participação Inclusiva

Os jogos reduzem as hierarquias tradicionais da sala de aula. Todos os participantes começam no mesmo nível, e as conquistas são baseadas em esforço, criatividade e colaboração.

Incentivo a Talentos Diversos

Não importa se o aluno se destaca em narrativa, estratégia, empatia ou lógica: sistemas gamificados podem ser projetados para recompensar diversas habilidades, validando múltiplas inteligências.

Quando usada no trabalho com jovens, a gamificação também pode atuar como um equalizador social, envolvendo jovens marginalizados ou descontentes que podem se sentir excluídos das estruturas de aprendizagem convencionais.



3.4 Visão geral do jogo MAYFIN

À medida que a educação financeira se torna uma habilidade essencial para a vida moderna, ferramentas educacionais inovadoras são necessárias para tornar esses tópicos acessíveis, especialmente para jovens que enfrentam desafios sociais ou econômicos. O Jogo Online MAYFIN, desenvolvido no âmbito do projeto Erasmus+ "MAYFIN – Apoiar o aumento da educação financeira em múltiplas ações entre jovens estudantes desfavorecidos", responde a essa necessidade, oferecendo uma abordagem envolvente e centrada no aluno para a educação financeira.

O jogo, como mencionado acima, consiste em 25 microcenários, cada um simulando situações financeiras realistas, como orçar uma renda limitada, gerenciar despesas inesperadas ou fazer escolhas sobre poupança e empréstimos. Os jogadores navegam por esses cenários tomando decisões, observando resultados e refletindo sobre suas escolhas.

Por exemplo, em um cenário, os jogadores podem precisar alocar um orçamento limitado para cobrir aluguel, alimentação e economias, enquanto lidam com custos inesperados. Por meio desse modelo de aprendizagem experencial, os alunos desenvolvem uma compreensão mais profunda dos conceitos financeiros e suas aplicações práticas.

Em vez de depender de métodos de ensino tradicionais, MAYFIN convida os jogadores a explorar situações financeiras realistas por meio de cenários interativos. Da gestão de um orçamento pessoal à tomada de decisões sobre poupança ou empréstimos, o jogo coloca os jovens alunos em contextos cotidianos e relacionáveis que refletem a tomada de decisões financeiras da vida real. Sua estrutura incentiva a exploração, a reflexão e a aprendizagem ativa.

Disponível gratuitamente em <https://mayfin.erasmus.site/game>, o jogo MAYFIN é adaptável a ambientes educacionais formais e não formais, tornando-se uma ferramenta inclusiva que apoia o empoderamento dos jovens e o desenvolvimento de habilidades para a vida em toda a Europa.



3.5 Utilizando o Jogo MAYFIN em diferentes contextos educacionais

Nas escolas (Educação Formal)

O jogo MAYFIN é uma ferramenta inovadora para integrar habilidades práticas de vida ao currículo formal. Em ambientes escolares, pode ser usado em disciplinas como economia, estudos sociais, ética, matemática e artes da linguagem. Por exemplo, os professores podem usar o MAYFIN para ilustrar conceitos abstratos como juros compostos, orçamento ou disparidades socioeconómicas.

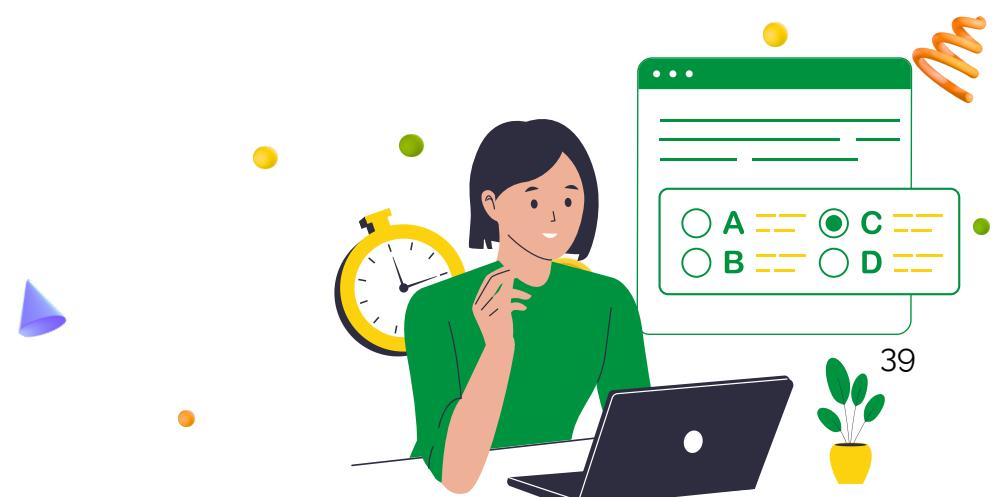
O MAYFIN oferece uma estrutura para aprendizagem experiencial, reforçando o conhecimento teórico por meio de aplicações significativas. Os alunos são apresentados a cenários envolvendo dilemas financeiros quotidianos, decisões cívicas ou escolhas baseadas em valores. Essas intervenções baseadas em jogos podem ser adaptadas para apoiar currículos nacionais e objetivos educacionais, oferecendo:

- Simulações realistas das responsabilidades da vida adulta.
- Instrução diferenciada para alunos com diferentes estilos de aprendizagem.
- Oportunidades de aprendizagem e avaliação baseadas em projetos.

Ela incentiva discussões mais profundas em sala de aula e promove conexões entre conteúdo académico e experiência pessoal.

Em centros juvenis (Educação Não Formal)

Em centros para jovens, a aprendizagem costuma ser mais flexível e baseada na experiência. O MAYFIN pode ser usado durante workshops, acampamentos, programas de liderança ou atividades extra-curriculares para aprimorar competências como tomada de decisão, responsabilidade cívica e educação financeira.



Os facilitadores podem adaptar o conteúdo do jogo à idade, à formação ou ao contexto local dos participantes. O ambiente informal permite que os jovens:

- Explorar identidade e autonomia.
- Desenvolver habilidades de construção de comunidade.
- Enfrentar desafios sociais relevantes ao seu ambiente.

O jogo se torna não apenas uma ferramenta educacional, mas um espaço de diálogo, criatividade e apoio mútuo.

Em workshops online ou aprendizagem combinada

O aprendizado digital tornou-se cada vez mais vital, e a adaptabilidade do MAYFIN o torna adequado tanto para modelos online quanto híbridos. Plataformas online podem hospedar sessões de jogos multijogador, missões baseadas em cenários e diários de reflexão. Em ambientes de aprendizagem combinada, os educadores podem combinar jogos digitais com workshops presenciais, tarefas e projetos em grupo.

Os benefícios incluem:

- Maior flexibilidade para alunos em áreas remotas ou rurais.
- Integração de conteúdo multimídia (vídeos, questionários, fóruns).
- Acessibilidade aprimorada para alunos diversos.
- Feedback e análises em tempo real para acompanhamento do progresso.

Os educadores também podem incorporar plataformas de mídia social ou ferramentas colaborativas como o Google Docs ou os quadros Miro para reflexão e análise pós-jogo.



3.6 Exemplos reais da prática

Exemplo baseado na escola

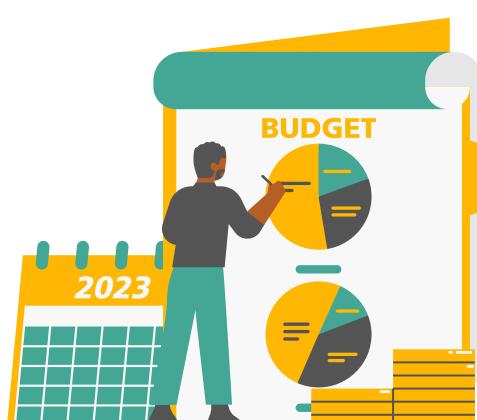
Katerina Stylianou, uma professora com vasta experiência no atendimento a jovens com deficiência, compartilhou que o jogo MAYFIN foi muito bem recebido pelos seus alunos. Ela destacou como os gráficos vibrantes e os minijogos interativos do jogo cativaram a atenção dos alunos e tornaram o aprendizado sobre educação financeira agradável e acessível.

"Para muitos dos meus alunos, conceitos financeiros abstratos, como poupança ou orçamento, são difíceis de compreender apenas com livros didáticos", explicou Katerina. "Mas com o MAYFIN, eles puderam explorar essas ideias na prática, e percebi um aumento real na confiança deles."

Ela enfatizou que o jogo simplificou com sucesso conceitos financeiros complexos, ajudando os alunos a desenvolver confiança na gestão financeira. Katerina está otimista quanto ao potencial do jogo para transformar a educação financeira e o recomendou como uma ferramenta envolvente que motiva os alunos a participarem ativamente.

Em centros juvenis (Educação Não Formal)

Eleni Kyriakou, educadora que trabalha com jovens em situação de vulnerabilidade socioeconômica, expressou grande satisfação com os cenários abrangentes e práticos do jogo. Ela observou que o jogo ajudou os jovens a compreender melhor os conceitos financeiros e aplicá-los a situações cotidianas, aumentando sua confiança financeira.



"O que mais apreciei foi como o jogo coloca os jovens em situações realistas com as quais eles podem se identificar", disse Eleni. "Ele lhes dá a chance de tomar decisões, ver os resultados e aprender de uma forma que parece empoderadora, em vez de teórica."

Eleni destacou que o jogo também fomentou um senso positivo de identidade europeia entre os participantes. Ela vê o MAYFIN como uma ferramenta inovadora e inclusiva que pode ser adaptada para atender às diversas necessidades dos alunos e elogiou seu potencial para aprimorar a educação financeira em diferentes contextos juvenis.

3.7 Como integrar a gamificação na prática do trabalho juvenil

Uma gamificação eficaz requer planejamento cuidadoso, intenções claras e um profundo entendimento dos alunos. Aqui estão as principais recomendações:



Dicas para facilitadores e educadores

1

Estabeleça metas claras

Decida o que você quer que os jovens aprendam (por exemplo, economia, orçamento, tomada de decisões)

2

Comece de forma simples

Comece com atividades fáceis para construir confiança e reduzir o medo do fracasso

3

Misture trabalho em equipe e diversão

Combine competição amigável com tarefas em grupo para incentivar a cooperação

4

Use histórias

Enquadre o jogo em situações da vida real para torná-lo mais envolvente

5

Adapte-se ao seu grupo

Adapte o jogo à idade, habilidade e interesse. Mantenha-o simples para jogadores mais jovens.

6

Deixe os jovens ajudarem

Convide-os a mudar as regras ou criar novos desafios. Isso desenvolve a criatividade e a propriedade.

7

Fale depois de jogar

Faça perguntas como "O que você aprendeu?" ou "O que você faria diferente?"

8

Combine com outras ferramentas

Use diários, debates ou arte para reforçar o aprendizado

9

Comemore o progresso

Use emblemas, certificados ou um mural de sucesso para reconhecer conquistas

Adaptando o jogo a grupos e contextos diversos

1

Faça com que seja relacionável

Use nomes locais, dinheiro e situações financeiras da vida real que se encaixem no mundo dos participantes

2

Mantenha-o acessível

Use instruções simples, vários idiomas, fontes grandes ou áudio para ajudar todos os alunos, incluindo aqueles com deficiências

3

Oferecer diferentes formatos

Forneça versões para impressão ou offline para locais com pouca ou nenhuma internet ou dispositivos

4

Misturar idades

Deixe que os jovens mais velhos ajudem os mais novos, incentivando o trabalho em equipe e a orientação

5

Use tópicos locais

Incluir temas que correspondam à vida social e económica da comunidade

6

Personalize suas escolhas

Deixe os jogadores escolherem personagens ou objetivos que correspondam aos seus próprios sonhos para aumentar a motivação

7

Seja sensível

Evite tópicos difíceis que possam incomodar alguns jovens ou ofereça maneiras de ignorá-los com segurança



3.8 Conclusão

A gamificação, como demonstrado pelo jogo MAYFIN, oferece uma maneira prática e envolvente de educar jovens. Ela os ajuda a aprender por meio da experiência em um ambiente seguro, desenvolvendo habilidades práticas que vão além do conhecimento financeiro, incluindo tomada de decisões e responsabilidade. O MAYFIN promove o pensamento crítico sobre dinheiro, construindo confiança e resiliência.

A gamificação aprimora a educação ao aumentar o engajamento, a motivação, a inclusão e o empoderamento. À medida que a Europa enfrenta desafios como o desemprego juvenil e a desintegração social, ferramentas como o MAYFIN oferecem soluções relevantes e inovadoras.

Em última análise, a gamificação complementa os métodos de ensino tradicionais, incentivando os educadores a adotar abordagens de aprendizagem ativas, inclusivas e significativas que preparam os jovens para o futuro.



APRENDENDO COM O PASSADO

**USANDO OS RESULTADOS
DA PESQUISA NA
EDUCAÇÃO**

4

4.1 Por que a história é importante na educação financeira

Quando falamos com jovens sobre dinheiro, muitas vezes esquecemos que suas atitudes foram moldadas ao longo do tempo. Essas perspetivas vêm de histórias passadas em família, de manchetes que cresceram lendo e da memória coletiva de momentos que perturbaram economias inteiras: uma recessão que atingiu seus pais, uma mudança monetária que confundiu seus avós ou um desemprego repentino em sua comunidade.

Compreender essas experiências históricas não se trata de memorizar datas. Trata-se de reconhecer como hábitos, medos e expectativas financeiras se formam. Para muitos, comportamentos relacionados a dinheiro são aprendidos indiretamente — a partir de como a família lidou com as adversidades ou que tipos de riscos eram considerados "normais" em seu ambiente.

Ajudar os jovens a explorar a história económico de seu próprio país — e compará-la com a de outros — abre as portas para uma educação financeira mais profunda. Uma educação que vai além de números e orçamentos, incluindo cultura, resiliência e as lições aprendidas com gerações anteriores. Essa perspetiva dá mais significado às suas decisões atuais e os ajuda a encarar o futuro com maior consciênciа e confiança.



Principais resultados do mapeamento das experiências econômicas nacionais

PR1 — "Mapeando Experiências Económicas Nacionais: Aprendendo com o Passado para Preparar o Futuro" — foi o primeiro resultado do projeto MAYFIN. Seu objetivo era pesquisar e analisar os principais eventos económicos em cada país parceiro que moldaram comportamentos financeiros coletivos, atitudes e políticas públicas.

Cada parceiro desenvolveu uma cronologia dos principais marcos financeiros nacionais dos últimos 30 a 40 anos, acompanhada de reflexões sobre como esses eventos afetaram a confiança dos cidadãos nas instituições, os hábitos de poupança, o uso do crédito e as expectativas de segurança financeira. A análise comparativa mostrou como a cultura financeira varia em toda a Europa, ao mesmo tempo que revelou pontos em comum: a consciencialização impulsionada pela crise, as lacunas geracionais no conhecimento e o legado das transições económicas.

4.2 Porque é que isso é relevante para a educação dos jovens

Por que isso é relevante?



Os jovens europeus de hoje enfrentam uma grande incerteza económica. Inflação, escassez de moradias, dívida estudantil e insegurança no emprego fazem parte da realidade quotidiana. No entanto, muitos não têm as ferramentas necessárias para entender por que as coisas são como são:

- Interligar a educação financeira a eventos históricos permite que os educadores:
- Explicar as raízes dos atuais sistemas económicos e desigualdades.
- Mostre o impacto das decisões políticas na vida financeira quotidiana.
- Incentive a reflexão sobre atitudes culturais (por exemplo, poupança versus crédito, tomada de risco versus cautela).
- Conecte a história económica à consciência cívica e à tomada de decisões informadas.



Ao situar o jogo MAYFIN em uma narrativa mais ampla, capacitamos os jovens não apenas a jogar, mas a entender *por que* os cenários que eles encontram são importantes.



4.3 Resumo da linha do tempo: eventos econômicos nacionais

Os diferentes eventos detalhados no resumo ajudam os alunos a compreender por que diferentes países apresentam diferentes níveis de confiança financeira, adoção digital ou tolerância ao risco. Abaixo, um breve resumo dos principais eventos de cada país parceiro identificados no PR1 "Mapeando as Experiências Econômicas Nacionais":

-
- Espanha:** crise financeira de 2008 e colapso do mercado imobiliário; entrada no euro em 2002; resgate do setor bancário; reformas de liberalização pós-Franco.
 - Polônia:** Transição do comunismo para uma economia de mercado na década de 1990; hiperinflação; adesão à UE em 2004; aumento da dívida privada.
 - Itália:** austeridade e crise da dívida dos anos 1990; instabilidade da dívida soberana em 2011; estagnação econômica e desemprego juvenil.
 - Romênia:** transição econômica pós-1989; inflação e desemprego na década de 1990; adesão à UE em 2007; migração financeira.
 - Chipre:** crise bancária de 2012-13; adesão à UE em 2004; dependência econômica de serviços e turismo.
-



4.4 Integrando a história na experiência do jogo MAYFIN

Um dos maiores desafios da educação financeira é ajudar os jovens a enxergar o dinheiro não apenas como números ou regras, mas como algo profundamente conectado à vida real — nossas famílias, comunidades e passado compartilhado. Decisões financeiras não acontecem no vácuo. Elas são moldadas por histórias que ouvimos, eventos que vivenciamos e até mesmo pela forma como gerações anteriores aprenderam a lidar com a incerteza.

É aqui que o jogo MAYFIN se torna mais do que uma mera simulação. Ele se torna uma ferramenta para refletir sobre como os hábitos financeiros — e os medos ou esperanças por trás deles — têm raízes na história. Os cenários do jogo refletem os tipos de situações que muitas famílias na Europa realmente enfrentaram: perda de emprego, moradia instável, aumento de custos ou o desafio de começar do zero. E essas situações frequentemente decorrem de mudanças econômicas mais profundas.

Como os educadores podem trazer essa dimensão histórica para o jogo?



Antes do jogo: Prepare o cenário

Comece apresentando brevemente um evento econômico importante do passado recente do país — como a crise de 2008 na Espanha ou a transição para o euro. Não precisa ser uma aula expositiva. Um conto, uma manchete da época ou até mesmo uma anedota pessoal podem ser suficientes para ajudar os alunos a se colocarem no lugar de alguém que toma decisões difíceis em um contexto complexo.





Durante o jogo: Convide à reflexão

Enquanto os alunos jogam, incentive-os a pensar: essa decisão seria diferente se eles tivessem passado por uma crise financeira? E se os pais tivessem perdido o emprego ou suas economias tivessem perdido valor repentinamente? Essas perguntas ajudam a trazer empatia e profundidade às escolhas que eles fazem no jogo.



Depois do jogo: Ligue os pontos

Após o término do jogo, reserve um tempo para um resumo. Pergunte aos alunos o que os surpreendeu, o que foi difícil e se eles veem paralelos com eventos que aprenderam ou ouviram de suas famílias. Uma breve discussão ou exercício de reflexão pode transformar o jogo em insights.



Indo mais longe: reimagine o cenário

Para grupos mais avançados, convide os alunos a reformular um cenário MAYFIN como se ele se passasse em um momento histórico específico. Como viver na Romênia na década de 1990 ou no Chipre em 2013 mudaria a história? Quais desafios o personagem enfrentaria? Isso estimula a criatividade e o pensamento crítico.

4.5 Conclusão

Ao vincular a educação financeira a eventos históricos, os educadores podem proporcionar aos jovens uma compreensão mais rica de como os comportamentos financeiros são moldados. As descobertas do PR1 e os cenários históricos ajudam os alunos a conectar o passado ao presente, promovendo o pensamento crítico, a empatia e a tomada de decisões informadas. Quando combinada com o jogo MAYFIN, essa abordagem transforma a educação financeira em uma experiência significativa, envolvente e reflexiva.



O JOGO ONLINE MAYFIN

5

5. Introdução

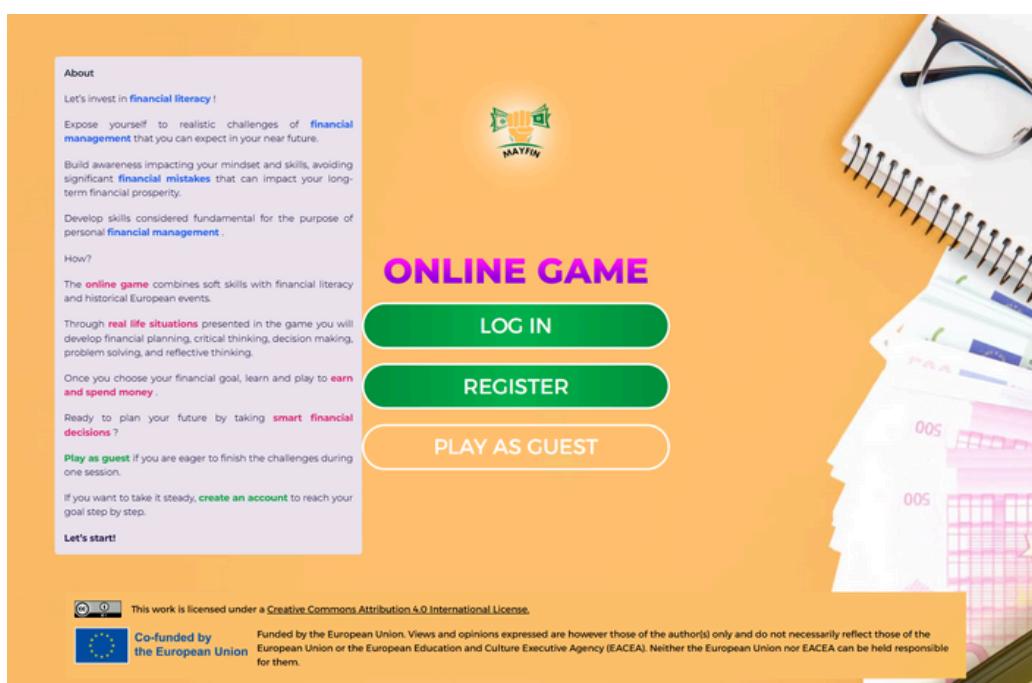
Numa era em que a educação financeira é cada vez mais reconhecida como uma habilidade essencial para a vida, ferramentas inovadoras são necessárias para preparar os alunos para a tomada de decisões financeiras no mundo real. O Jogo Online MAYFIN, desenvolvido como parte do projeto Erasmus+ "MAYFIN – Crie o Seu Futuro Financeiro", é uma dessas ferramentas.

Este envolvente jogo educacional baseado em cenários promove a educação financeira e o pensamento crítico, ajudando jogadores de todas as idades a desenvolver seu conhecimento financeiro e confiança na tomada de decisões. Disponível em <https://mayfin.erasmus.site/game>, o jogo combina narrativa interativa com cenários financeiros da vida real para incentivar o desenvolvimento de habilidades práticas para a vida. Ele foi projetado para ser educativo e acessível, permitindo que os usuários explorem desafios relacionados a orçamento, gastos, poupança e investimento em um ambiente de aprendizagem visualmente rico e contextualizado.

5.1. Estrutura do jogo e fluxo de aprendizagem

Ao acessar o jogo, os usuários são recebidos por uma tela inicial contendo uma introdução clara e motivadora:

"Vamos investir em educação financeira! Exponha-se aos desafios realistas de gestão financeira que você pode esperar em um futuro próximo..." Esta mensagem inicial estabelece o tom e os objetivos do jogo: simular desafios financeiros realistas e ajudar os jogadores a desenvolver habilidades essenciais para a saúde financeira pessoal a longo prazo.

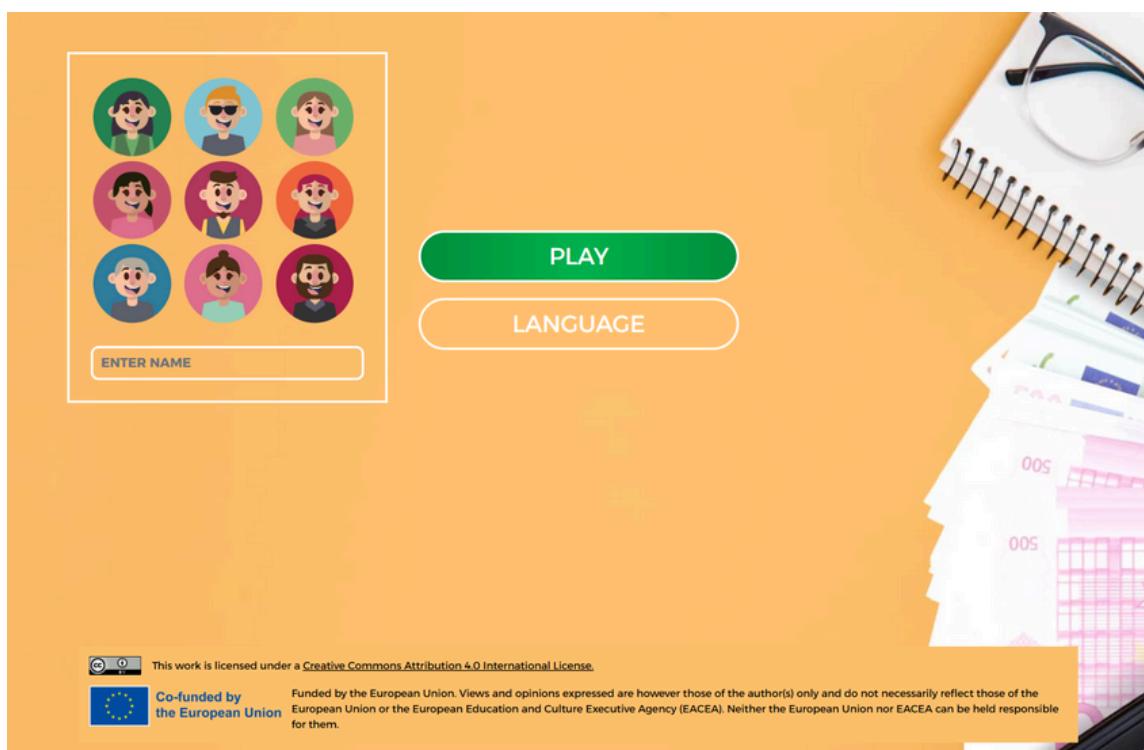


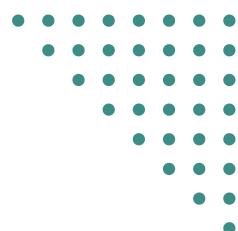


Após ler a introdução na tela principal, o usuário é convidado a personalizar sua experiência, **alterando o idioma do jogo e escolhendo um avatar** que melhor o represente. Uma seleção de personagens diversos e ilustrados é apresentada, permitindo que o usuário selecione aquele com o qual se sente mais conectado. Essa personalização visual adiciona uma sensação de identidade e imersão à medida que o jogador avança no jogo.

Após escolher um avatar, o usuário é solicitado a **inserir o nome de usuário desejado**. Se o usuário optar por criar uma conta, o nome de usuário será salvo para logins futuros, permitindo que ele continue sua jornada rumo ao seu objetivo financeiro em várias sessões.

Essa etapa de personalização ajuda a criar uma experiência mais envolvente e identificável, preparando o cenário para uma tomada de decisões cuidadosa ao longo do jogo.





5.3 Fluxo do jogo

O jogo é estruturado em **27 capítulos temáticos**, cada um representando um desafio financeiro ou de vida diferente. Esses capítulos não são apenas diversos, mas também sequencialmente lógicos, guiando o aluno por uma progressão de situações da vida, desde a escolha de uma meta financeira até a tomada de decisões de gastos do dia a dia.

Os jogadores começam escolhendo uma entre várias **metas financeiras**, que servem como motivações abrangentes ao longo do jogo. Essas metas podem incluir poupar para a educação, comprar uma casa, viajar ou abrir um pequeno negócio. Com base na meta selecionada, os usuários então navegam por uma série de decisões de vida, cada uma contribuindo ou prejudicando seu progresso financeiro.



O fluxo de aprendizagem é não linear até certo ponto — os usuários podem revisitar capítulos ou escolher caminhos diferentes, mas as consequências das decisões permanecem persistentes. Alguns capítulos envolvem minijogos ou interações que testam habilidades como orçamento ou tomada de decisões sob pressão.

Os jogadores podem escolher:

- **Jogue como convidado**, completando o jogo em uma sessão.
- **Crie uma conta**, permitindo que eles retornem ao jogo e continuem seu progresso a qualquer momento.

5.4 Tipos de cenários e objetivos educacionais

Cada capítulo do jogo MAYFIN é baseado em cenários da vida real que jovens adultos normalmente enfrentam. O foco não está apenas em decisões financeiras, mas também em planejamento de vida, valores e prioridades pessoais. Exemplos de cenários incluem:

- **Encontrar um lugar para morar:** comparar opções de aluguel, entender os custos de moradia, lidar com despesas inesperadas.
- **Escolhendo um emprego:** ponderando salário, satisfação no trabalho, estabilidade e localização.
- **Gerenciamento de transporte:** comparando transporte público, propriedade de carros e eficiência de custos.
- **Compras responsáveis:** evitar compras impulsivas, fazer orçamento para necessidades, entender desejos e necessidades.
- **Quitar dívidas e poupar para emergências:** entender taxas de juros, pagamentos mínimos e o impacto de longo prazo dos comportamentos financeiros.



5.5 Objetivos educacionais

Resolução de Problemas

Respondendo a despesas inesperadas ou dilemas financeiros



Pensamento Crítico e Tomada de Decisão

Avaliar opções com base em compensações e resultados potenciais



Planejamento Financeiro

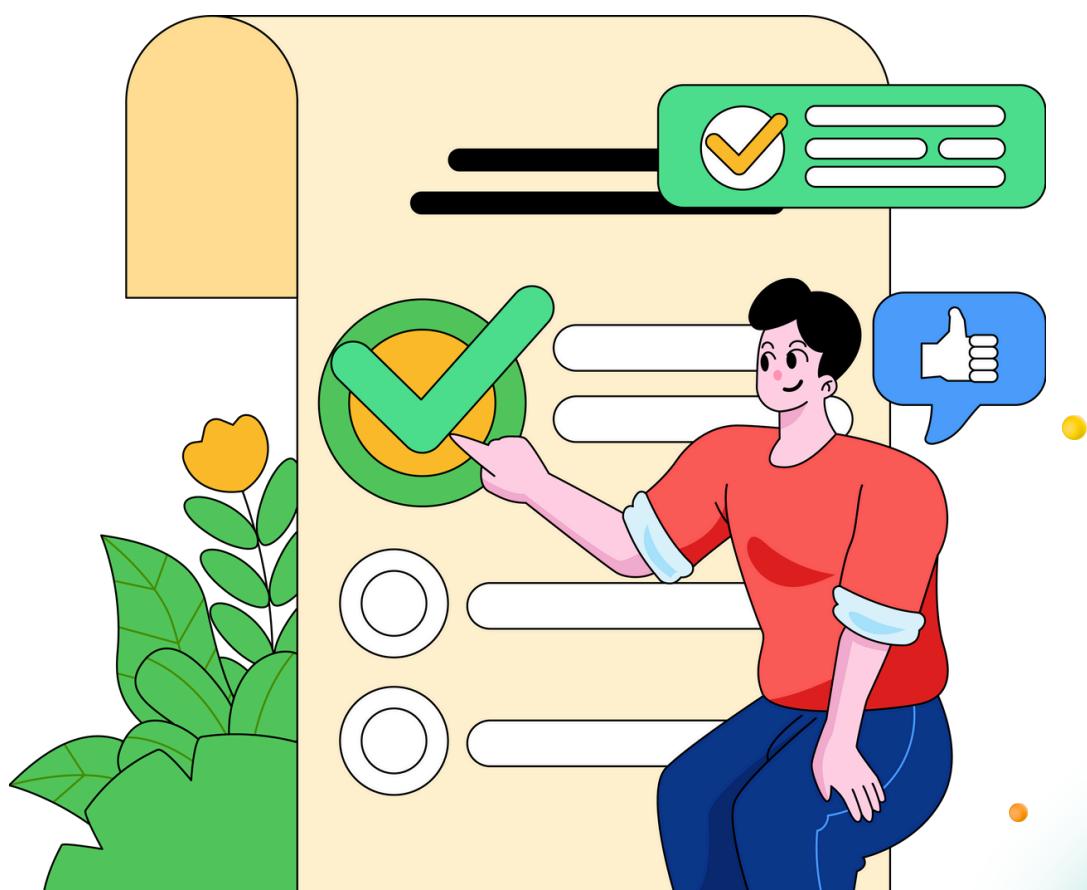
Desenvolver e monitorar um orçamento pessoal; planejar metas financeiras de longo prazo



Pensamento Reflexivo

Analisando escolhas passadas e suas consequências financeiras

Cada decisão no jogo reforça essas competências essenciais, promovendo não apenas a aquisição de conhecimento, mas também mudanças comportamentais e de atitude em relação às finanças.



5.6 Acesso técnico, versões de idiomas e compatibilidade de plataforma

O Jogo Online MAYFIN é um aplicativo web, acessível por meio de navegadores modernos, sem a necessidade de downloads ou instalações. Ele é otimizado principalmente para uso em desktops e laptops, embora possa ser acessado em dispositivos móveis, dependendo do navegador e do tamanho da tela do usuário.

Versões linguísticas

O jogo está disponível em seis idiomas europeus além do **inglês**, o que o torna adequado para uso em diversos contextos educacionais.

Este design multilíngue apoia a aprendizagem inclusiva e torna a ferramenta altamente adaptável a diversas salas de aula e ambientes de aprendizagem em toda a Europa.



5.7 Instruções para facilitadores

O Jogo Online MAYFIN é um aplicativo web, acessível por meio de navegadores modernos, sem a necessidade de downloads ou instalações. Ele é otimizado principalmente para uso em desktops e laptops, embora possa ser acessado em dispositivos móveis, dependendo do navegador e do tamanho da tela do usuário.

Preparação



Teste o jogo

Familiarize-se com a jogabilidade e explore vários capítulos para antecipar as necessidades do aluno

Verificar acesso

Garantir que os alunos tenham acesso à Internet e dispositivos compatíveis

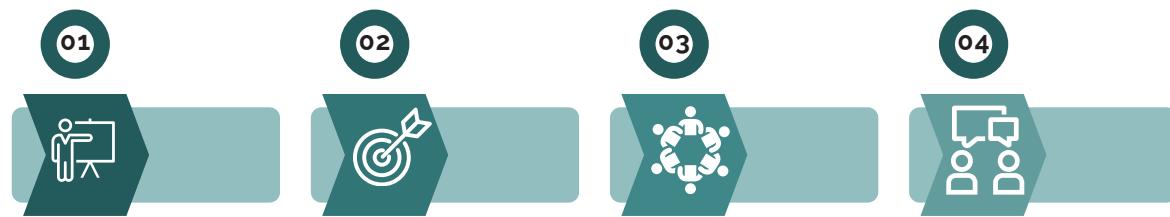
Definir objetivos de aprendizagem

Alinhe o conteúdo do jogo com seus objetivos curriculares (por exemplo, orçamento, emprego, poupança)

Criar contas (opcional)

Peça aos alunos que criem contas se o jogo abranger várias sessões

Durante a sessão



Introdução

Explique brevemente o propósito e a estrutura do jogo

Seleção de Metas

Incentive os alunos a selecionar uma meta financeira que lhes interesse

Jogo independente ou em grupo

Deixe os alunos jogarem individualmente ou em pequenos grupos

Facilitar a discussão

Faça pausas periódicas para discussões em grupo sobre decisões, estratégias e consequências



Encerrando a sessão

DISCUTA AS PRINCIPAIS CONCLUSÕES

01

Recapitule os principais pontos de aprendizagem de diferentes capítulos, com foco em como os jogadores administraram suas finanças, superaram obstáculos e alcançaram (ou não) suas metas financeiras

ANALISAR A TOMADA DE DECISÕES

02

Incentive os alunos a compartilharem quais decisões consideraram mais desafiadoras e por quê. Destaque as compensações, as consequências e como elas se relacionam com o planejamento financeiro da vida real.

REFLITA SOBRE HÁBITOS PESSOAIS

03

Peça aos alunos que identifiquem quais cenários do jogo refletem seus comportamentos ou hábitos financeiros atuais. Discuta o que eles poderiam mudar ou melhorar com base nos resultados do jogo.

CONECTE-SE À VIDA REAL

04

Oriente os alunos a traçar paralelos entre suas experiências no jogo e situações da vida real, como gerenciar um orçamento mensal, economizar para uma compra ou lidar com despesas inesperadas.

Adaptar o jogo a diferentes faixas etárias ou ambientes de aprendizagem

Adolescentes
Aprendizes
(13-17)

- Utilize brincadeiras guiadas com mais interação do professor.
- Enfatize conceitos básicos como orçamento, distinção entre necessidades e desejos ou gerenciamento de mesada.

Adultos (18+)

- Enquadre o jogo como desenvolvimento profissional.
- Incentivar uma reflexão mais profunda e a aplicação no mundo real (por exemplo, programas de educação financeira no local de trabalho)

Projetos de grupos
de alunos
adolescentes ou
aprendizagem
remota (13-17)

- Use o compartilhamento de tela em aulas on-line para jogar em equipes.
- Atribuir capítulos específicos como tarefa de casa, seguidos de discussão em sala de aula



5.5 Ideias de acessibilidade digital e adaptação offline

O jogo MAYFIN foi projetado com acessibilidade digital em mente:

- **Visuais de alto contraste**
- **Fontes legíveis**
- **Estrutura de navegação clara**

No entanto, para ambientes com acesso digital limitado, os educadores podem adaptar a experiência offline:

Ideias de adaptação offline

Cartões de Cenário: Crie cartões imprimíveis com cenários e opções de jogo. Os alunos discutem e escolhem suas respostas em grupos.

Interpretação de papéis: recrie capítulos como simulações de sala de aula com papéis e caminhos de decisão.

Planilhas: use planilhas para replicar exercícios de orçamento ou árvores de decisão do jogo.

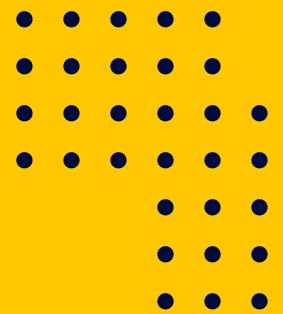
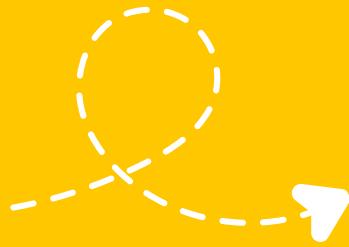
Acesso direto ao jogo

Alunos e educadores podem acessar o jogo MAYFIN diretamente por meio de:

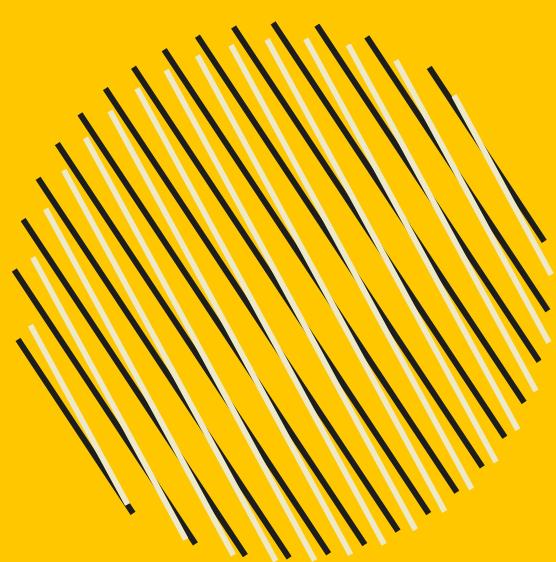
- <https://mayfin.erasmus.site/game>
- Ou através da página do projeto: <https://mayfin.erasmus.site/project-results/> clicando em "Jogar" na seção "Jogo Online".

5.6 Conclusão

O Jogo Online MAYFIN oferece uma maneira rica e prática de introduzir a educação financeira por meio da aprendizagem interativa. Ao simular os desafios financeiros da vida em um formato acessível e multilíngue, ele prepara os alunos para navegarem pelo futuro com confiança e competência. Seja usado em salas de aula, programas de treinamento ou ambientes de aprendizagem informal, o MAYFIN se destaca como um poderoso recurso educacional para empoderar a tomada de decisões financeiras inteligentes.



VISÃO GERAL DOS GRUPOS ALVOS/ENTREVISTAS COM EDUCADORES E JUVENIS



6.1 Objetivo das entrevistas

Os grupos focais e as entrevistas realizados nos seis países parceiros foram um passo fundamental para garantir a relevância e a eficácia do jogo MAYFIN e do guia metodológico. Essas consultas tiveram como objetivo coletar insights em primeira mão de educadores, animadores de jovens e outras partes interessadas que trabalham diretamente com jovens. Ao compreender suas experiências, desafios e necessidades, o projeto buscou criar ferramentas que não fossem apenas práticas e adaptáveis, mas também alinhadas às realidades de diversos contextos educacionais e culturais.

Os principais objetivos das consultas foram:

- Identifique o estado atual da educação em educação financeira em cada país parceiro, incluindo práticas, ferramentas e lacunas existentes.
- Explore atitudes em relação à aprendizagem baseada em jogos e avalie o potencial do jogo MAYFIN como uma ferramenta educacional.
- Entenda as necessidades específicas de educadores e trabalhadores jovens para implementar efetivamente o jogo e o guia em seus ambientes.
- Destacar barreiras e facilitadores para a adoção do jogo MAYFIN, garantindo que o produto final seja acessível, inclusivo e impactante.
- Reúna recomendações para integrar o jogo em ambientes educacionais formais e não formais, com foco em promover a educação financeira e habilidades essenciais para a vida.

Ao reunir informações qualitativas de professores, jovens trabalhadores, funcionários de ONGs e partes interessadas na educação, a equipe do projeto garantiu que as ferramentas finais — incluindo o jogo digital MAYFIN e este guia metodológico — não fossem apenas pedagogicamente sólidas, mas também relevantes, inclusivas e práticas em diversos contextos europeus.



6.2 O que aprendemos com educadores e trabalhadores da juventude

Os grupos focais e as entrevistas forneceram insights valiosos sobre as experiências, desafios e perspetivas de educadores e jovens trabalhadores nos seis países parceiros. Essas descobertas destacaram oportunidades e obstáculos na oferta de educação em educação financeira e na incorporação de ferramentas como o jogo MAYFIN em seu trabalho.



Muitos educadores observaram que a educação financeira ainda é pouco desenvolvida ou implementada de forma inconsistente, tanto no contexto escolar quanto no trabalho com jovens. Na educação formal, ela frequentemente se limita a aulas isoladas de disciplinas como matemática, educação cívica ou estudos sociais, sem aplicações práticas ou uma progressão estruturada. Em alguns países, como Itália e Portugal, a educação financeira é apoiada por estratégias ou estruturas nacionais.

No entanto, a implementação varia bastante, principalmente entre os diferentes grupos socioeconómicos. Educadores frequentemente recorrem a métodos tradicionais, como exercícios em livros didáticos, discussões e dramatizações, com uso limitado de ferramentas digitais ou jogos. Em contrapartida, educadores informais e trabalhadores com jovens adotam abordagens mais práticas, incluindo workshops, simulações, debates e orçamento baseado em cenários, embora enfrentem limitações de tempo, recursos e acesso a ferramentas bem elaboradas.

Participantes de todos os países destacaram o crescente stresse financeiro entre os jovens, especialmente em relação à inflação, aos hábitos de consumo digital e às pressões da cultura consumista. Educadores observaram que muitos jovens têm dificuldades com orçamentos básicos, planeamento de longo prazo e compreensão de crédito e poupança. Esses desafios costumam ser mais pronunciados em comunidades carentes, onde a orientação em casa é limitada.

Apesar desses obstáculos, os educadores expressaram grande entusiasmo por métodos inovadores e envolventes, especialmente a gamificação, reconhecendo seu potencial para engajar os alunos e tornar conceitos financeiros abstratos mais relacionáveis. Embora muitos participantes tivessem pouca experiência prévia com jogos educativos, eles se mostraram abertos a usar o jogo MAYFIN, desde que fosse fácil de usar, bem projetado e acompanhado de orientações claras. A gamificação foi vista como particularmente eficaz para motivar os alunos, incentivar a experimentação e conectar a aprendizagem a decisões da vida real.

No entanto, foram identificadas diversas barreiras à implementação. Entre elas, destacam-se o acesso limitado à infraestrutura digital, especialmente em áreas rurais ou com poucos recursos, bem como a falta de treinamento e confiança dos educadores no uso de ferramentas ou jogos digitais. Além disso, as restrições de tempo em currículos já saturados dificultam a introdução de novas ferramentas. Alguns educadores observaram que o conteúdo pode não ser relevante para jovens desfavorecidos ou refletir suas realidades quotidianas.

Apesar desses desafios, os educadores enfatizaram fatores que poderiam facilitar o uso bem-sucedido do jogo MAYFIN. Eles destacaram a importância de materiais prontos para uso, como planos de aula, guias e tutoriais em vídeo, para simplificar a preparação e a implementação. Eles também consideraram a localização do conteúdo para refletir as realidades culturais e socioeconómicas essencial para garantir relevância e identificação. O reconhecimento e o apoio institucionais, como acreditação de treinamento ou alinhamento com os currículos nacionais, também foram identificados como motivadores-chave para a adoção. Além disso, versões offline ou com baixo consumo de dados do jogo foram recomendadas para abordar problemas de conectividade e garantir a acessibilidade para todos os alunos.



Os educadores enfatizaram a importância da educação financeira para os jovens, especialmente os mais desfavorecidos, que podem não receber orientação financeira em casa. Eles destacaram a importância de proporcionar experiências práticas de aprendizagem que vão além do conhecimento teórico para desenvolver o pensamento crítico, a tomada de decisões e a capacidade de resolução de problemas. Eles consideraram o jogo MAYFIN uma ferramenta promissora para preencher a lacuna entre conceitos financeiros abstratos e aplicações práticas, promovendo assim a educação financeira e o empoderamento pessoal.

Ao ouvir as vozes de educadores e jovens trabalhadores, o projeto adquiriu uma compreensão mais profunda dos desafios e oportunidades na educação financeira. Essas percepções orientarão o desenvolvimento do jogo MAYFIN e seu guia metodológico, garantindo que sejam práticos, inclusivos e impactantes para diversos contextos educacionais.

Principais necessidades para uma implementação bem-sucedida da educação financeira em uma estrutura e currículo organizados

- 1** Treinamento e apoio aos professores são essenciais, incluindo programas abrangentes, materiais prontos para uso e desenvolvimento profissional contínuo. Reconhecimentos, como certificados, podem motivar ainda mais os educadores.
- 2** Materiais acessíveis e inclusivos são essenciais, com conteúdo localizado, linguagem simplificada e opções digitais e offline para garantir que todos os alunos, incluindo aqueles com deficiências, possam participar.
- 3** O apoio institucional é vital, com a educação financeira incorporada às estratégias nacionais e apoiada pelas autoridades educacionais. A colaboração com ONGs e instituições financeiras pode fornecer recursos adicionais.
- 4** Métodos de ensino interativos, como a gamificação por meio do jogo MAYFIN, e atividades práticas, como dramatizações, foram considerados essenciais para o engajamento dos alunos. Ferramentas de monitoramento e avaliações regulares também são necessárias para mensurar o sucesso e adaptar o programa conforme necessário.

Oportunidades de sucesso na educação financeira não formal

- 1. Ambientes de aprendizagem flexíveis:** ambientes não formais permitem abordagens criativas e adaptáveis, adaptadas às necessidades de grupos diversos, incluindo jovens desfavorecidos.
- 2. Engajamento por meio da gamificação:** ferramentas interativas como o jogo MAYFIN tornam a educação financeira divertida e envolvente, aumentando a motivação e a participação.
- 3. Foco prático e na vida real:** atividades como dramatizações e simulações abordam diretamente os desafios financeiros do mundo real, tornando o aprendizado imediatamente aplicável.
- 4. Oportunidades de aprendizagem entre pares:** discussões em grupo e exercícios colaborativos promovem o aprendizado compartilhado, o pensamento crítico e o trabalho em equipe.
- 5. Parcerias comunitárias:** colaborar com ONGs, instituições financeiras e organizações locais aumenta os recursos, a experiência e as conexões com o mundo real.



6.3 Contexto nacional

Compreender o contexto nacional é crucial para adaptar a educação em educação financeira aos desafios, oportunidades e nuances culturais específicos de cada país. Insights de grupos focais e entrevistas em países parceiros revelaram variações significativas na forma como a educação financeira é abordada, bem como necessidades e prioridades específicas para uma implementação bem-sucedida.

Polónia



A educação financeira na Polónia é inconsistente e frequentemente informal, com tópicos dispersos em disciplinas como matemática e educação cívica. Os professores carecem de recursos e treinamento estruturados, e as ferramentas digitais raramente são utilizadas devido ao acesso limitado. No entanto, há um grande interesse em ferramentas gamificadas como o jogo MAYFIN, desde que sejam fáceis de implementar e apoiadas por treinamento de professores. Preencher essas lacunas com conteúdo localizado e ferramentas práticas pode aprimorar significativamente a educação financeira.

Espanha



Na Espanha, a educação financeira está ganhando visibilidade por meio de iniciativas como o Plano de Educação Financeira, mas a implementação ainda é irregular. Educadores não formais frequentemente recorrem a abordagens práticas, como simulações e debates, mas enfrentam limitações de recursos. Os educadores enfatizaram a necessidade de conteúdo localizado, opções offline e ferramentas simples e fáceis de usar para envolver jovens desfavorecidos e garantir a inclusão.



Roménia



A educação financeira na Roménia é opcional e depende fortemente de escolas e professores individuais. Embora exista uma estratégia nacional para educação financeira, sua implementação é inconsistente, especialmente nas áreas rurais. Os professores expressaram abertura a ferramentas gamificadas, mas destacaram a necessidade de guias claros, alinhamento curricular e versões offline para superar os desafios do acesso digital.

Chipre



A literacia financeira em Chipre está numa fase inicial, com estratégias nacionais recentes a promover a sua inclusão na educação. No entanto, a implementação prática é limitada e os educadores enfrentam desafios como a formação insuficiente e a infraestrutura digital. Conteúdos localizados, design inclusivo e apoio institucional são fundamentais para tornar a literacia financeira acessível e relevante para todos os alunos.

Itália



A Itália exige educação financeira e cívica nas escolas, mas a implementação frequentemente depende de métodos tradicionais de ensino. Educadores destacaram a necessidade de conteúdo simplificado e localizado que reflita a realidade de alunos desfavorecidos. Ferramentas gamificadas como o jogo MAYFIN são vistas como promissoras, mas devem ser fáceis de usar e adaptáveis aos recursos digitais limitados nas escolas.





Portugal



Portugal possui um sólido quadro nacional de educação financeira, mas a implementação prática varia entre os grupos socioeconómicos. Os educadores enfatizaram a importância do design inclusivo, dos recursos offline e do conteúdo localizado para atender às necessidades de alunos desfavorecidos. O reconhecimento institucional e os incentivos para educadores também foram identificados como motivadores-chave para a adoção.

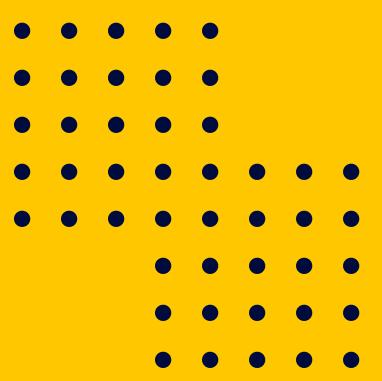
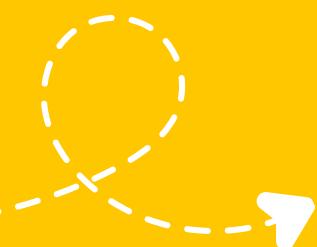
6.4 Conclusão

Os insights coletados em grupos focais e entrevistas nos países parceiros destacam os diversos desafios e oportunidades na implementação da educação em educação financeira. Embora cada país enfrente circunstâncias únicas, temas comuns emergiram: a necessidade de recursos estruturados e práticos, conteúdo localizado e inclusivo e forte apoio institucional e comunitário. Educadores e jovens trabalhadores expressaram entusiasmo por ferramentas gamificadas como o jogo MAYFIN, reconhecendo seu potencial para engajar os alunos e tornar os conceitos financeiros mais acessíveis.

No entanto, para uma implementação bem-sucedida, é necessário enfrentar barreiras como infraestrutura digital limitada, falta de treinamento e a necessidade de conteúdo que ressoe com jovens desfavorecidos. Ao adaptar a educação em educação financeira aos contextos nacionais, fornecer ferramentas acessíveis e promover a colaboração entre educadores, instituições e parceiros comunitários, o projeto MAYFIN pode capacitar jovens com habilidades financeiras essenciais.

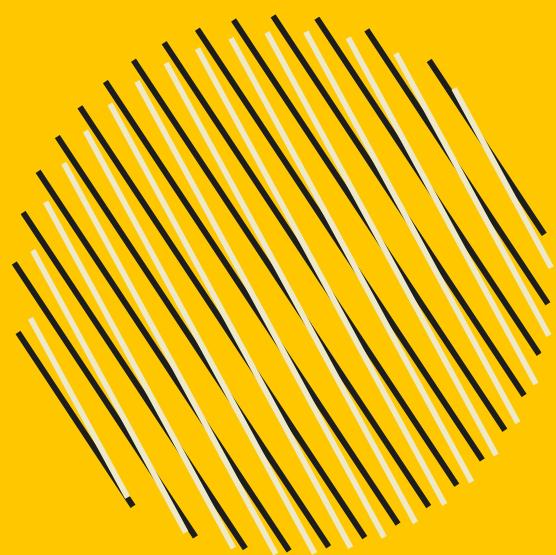
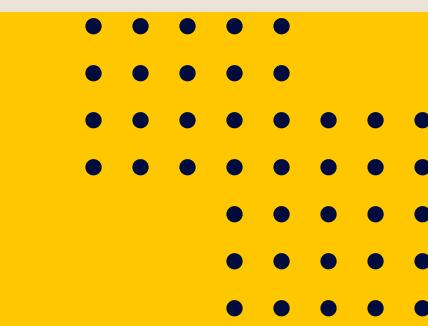
Em última análise, as conclusões deste capítulo sublinham a importância de ouvir educadores e jovens trabalhadores, cujos conhecimentos são inestimáveis na construção de programas de educação financeira eficazes, inclusivos e impactantes. Com o seu apoio e os recursos adequados, a educação financeira pode tornar-se uma experiência de aprendizagem transformadora para jovens em toda a Europa.





APOIANDO OS ALUNOS NA UTILIZAÇÃO DOS RESULTADOS DO MAYFIN

(ENQUADRAMENTO PRÁTICO)



7.1 Trazendo o jogo para a prática educacional

Uma das principais vantagens do jogo MAYFIN é a sua versatilidade. Ele não foi desenvolvido exclusivamente para aulas de economia ou programas de educação financeira — muito pelo contrário. A educação financeira é uma competência universal, relevante para todos os jovens, independentemente de sua formação acadêmica ou trajetória profissional. Seja para se preparar para uma formação profissional, para a universidade ou para ingressar no mercado de trabalho, entender como administrar o dinheiro é fundamental para tomar decisões informadas e independentes na vida cotidiana.

Por esse motivo, o jogo MAYFIN pode ser integrado a uma ampla variedade de ambientes de aprendizagem. Você pode optar por usá-lo em um currículo de cidadania ou habilidades para a vida, incorporá-lo a workshops de desenvolvimento pessoal ou introduzi-lo em espaços onde os jovens exploram tópicos como independência, bem-estar ou planejamento para o futuro. Até mesmo disciplinas como matemática, estudos sociais ou habilidades digitais oferecem pontos de entrada naturais para o engajamento com os temas do jogo. Em ambientes de educação não formal, pode ser uma excelente atividade para incentivar a discussão aberta sobre desafios da vida real, estimular a curiosidade e construir confiança em um ambiente acolhedor e lúdico.

O mais importante não é a área temática, mas a experiência de aprendizagem que você deseja criar. O jogo serve como uma ferramenta flexível para iniciar conversas sobre finanças pessoais, tomada de decisões e planejamento de longo prazo. Ao personalizar como e onde o jogo é usado, educadores e jovens trabalhadores podem tornar o aprendizado financeiro acessível e relevante, independentemente do contexto.



7.2 Tempo, estrutura e integração

Ao planejar o uso do jogo MAYFIN em um ambiente educacional, um dos primeiros aspectos a considerar é como gerenciar o tempo e integrar a atividade de forma significativa aos seus objetivos de aprendizagem mais amplos. O jogo foi projetado para oferecer flexibilidade: pode funcionar como uma sessão única ou como parte de um caminho de aprendizagem mais longo, dependendo do contexto e das necessidades dos seus alunos.

Uma sessão curta e focada, de cerca de 60 minutos, já pode introduzir temas-chave de educação financeira, despertar a curiosidade e abrir espaço para discussões. No entanto, muitos educadores consideram que dedicar mais tempo aos alunos — por meio de uma sessão de 90 minutos ou de um formato de vários dias — permite um envolvimento mais profundo tanto com o conteúdo do jogo quanto com as reflexões que ele inspira.

Vale ressaltar que a experiência do jogo envolve um número significativo de conceitos e uma variedade de desafios, cada um exigindo atenção, tomada de decisão e, às vezes, até mesmo aprendizado por tentativa e erro. Alguns alunos podem precisar de mais tempo para ler e compreender completamente cada cenário, especialmente aqueles que estão se envolvendo com conceitos financeiros pela primeira vez. Outros podem se beneficiar de uma pausa para fazer perguntas, compartilhar impressões com colegas ou simplesmente refletir sobre o que uma determinada decisão pode significar na vida real.

Por esses motivos, é altamente recomendável evitar apressar o jogo. Em vez disso, tente criar uma atmosfera relaxada e exploratória, onde os alunos se sintam livres para aproveitar o tempo, cometer erros e aprender em seu próprio ritmo. Pode ser mais valioso explorar alguns cenários em profundidade — dando tempo para discussão guiada ou reflexão individual — do que avançar rapidamente por cada nível. Você pode optar por interromper o jogo em determinados momentos para iniciar uma conversa em grupo, esclarecer terminologia ou discutir como uma situação específica se relaciona com o mundo real.





7.3 O educador como facilitador e guia

Embora o jogo forneça a estrutura, é o educador ou o jovem trabalhador que dá vida à experiência. Antes do início da sessão, uma breve introdução pode ajudar os alunos a entender o que significa educação financeira e por que ela é importante. Durante o jogo, seu papel é observar, apoiar e orientar — não interferir em todas as decisões, mas estar presente quando surgirem dúvidas ou quando os alunos precisarem de ajuda para conectar suas escolhas no jogo com conceitos mais amplos.

Após a sessão, um debriefing é essencial. Incentivar a aprendizagem entre pares é uma forma eficaz de ativar o pensamento crítico e desenvolver a confiança. Discussões em pequenos grupos, tomada de decisões colaborativa e trocas abertas de perspectivas permitem que os alunos processem o que vivenciaram e testem suas suposições em um ambiente seguro. Como facilitador, você pode ajudar a criar as condições para que esse diálogo floresça: estabelecendo um tom de abertura e respeito, suscitando perguntas e garantindo que todas as vozes sejam ouvidas.

Apoiar a inclusão e as diversas necessidades de aprendizagem

Um dos principais pontos fortes do jogo MAYFIN reside em seu potencial para promover experiências de aprendizagem colaborativas e significativas que vão além da tela. À medida que os jovens se envolvem com os cenários do jogo — enfrentando dilemas orçamentários, planejamento de longo prazo e decisões financeiras da vida real —, eles são convidados a refletir sobre suas próprias vidas, valores e objetivos futuros. Esse processo se torna ainda mais poderoso quando orientado e apoiado por um educador ou assistente social qualificado.

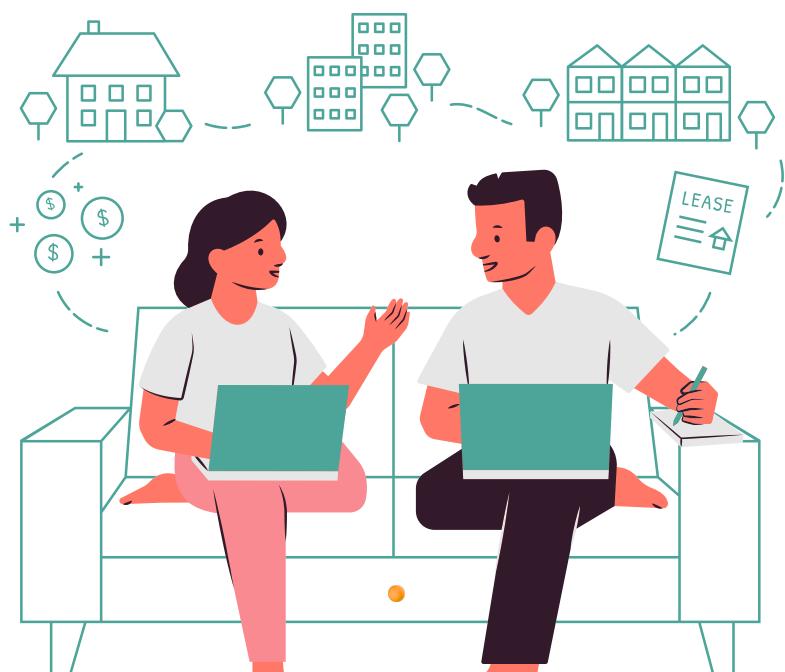


No entanto, é importante reconhecer que nem todos os alunos abordam tópicos financeiros do mesmo ponto de partida. Jovens de origens desfavorecidas podem ter diferentes prioridades, expectativas ou ansiedades relacionadas a dinheiro — moldadas por circunstâncias pessoais ou familiares. Eles podem não se identificar imediatamente com alguns dos cenários apresentados no jogo ou podem se sentir inseguros quanto à sua relevância. É exatamente aqui que o seu papel se torna essencial.

Como educador ou trabalhador da juventude, você está em uma posição única para preencher essa lacuna, ajudando os alunos a se enxergarem dentro da experiência de aprendizagem — mesmo quando sua trajetória de vida difere da norma. Sua tarefa não é impor respostas predefinidas, mas ouvir ativamente, demonstrar empatia e adaptar sua facilitação de acordo.

Em vez de se concentrar apenas em objetivos financeiros idealizados (por exemplo, poupar para a universidade ou planejar a aposentadoria), incentive os alunos a explorar os desafios financeiros que eles mesmos antecipam: administrar uma renda irregular, sustentar familiares, evitar armadilhas de dívidas ou navegar pelos benefícios sociais. Convide-os a trazer suas experiências de vida para a conversa e ajude-os a imaginar como poderiam aplicar a aprendizagem baseada em jogos a situações reais e relevantes para eles.

Dessa forma, o jogo MAYFIN se torna mais do que uma mera simulação digital — ele se torna uma ferramenta de inclusão e empoderamento. Ao ajudar os jovens a conectar conceitos abstratos à sua própria realidade, você os capacita a se sentirem vistos, capazes e motivados a assumir o controle de seu futuro financeiro, seja qual for a forma que isso assuma.



7.4 Planejando suas sessões e usando ferramentas práticas

Ao se preparar para usar o jogo MAYFIN, é útil pensar com antecedência. Antes da sessão, teste a plataforma, certifique-se de que os dispositivos necessários estejam disponíveis e tenha um objetivo de aprendizagem claro em mente. Você pode preparar algumas perguntas para reflexão com antecedência ou pensar em como adaptar a sessão a diferentes níveis de habilidade ou familiaridade com tópicos financeiros.

Abaixo estão alguns formatos de exemplo para ajudar a estruturar suas sessões:

Sessão de uma hora

Apresente brevemente os principais conceitos, reserve um tempo para o jogo e deixe espaço para um rápido debriefing

Workshop de duas horas

Crie uma atividade de aquecimento, ofereça brincadeiras guiadas com apoio e reserve bastante tempo para reflexão em grupo.

Programa multi-sessão

Distribua o jogo por várias semanas, concentrando-se em diferentes aspectos em cada sessão e construindo um projeto culminante ou plano de ação

Também será útil manter uma lista de verificação de planejamento à mão, juntamente com uma folha de referência rápida com dicas para o facilitador — ambas fornecidas como recursos no apêndice. Essas ferramentas podem ajudar a garantir que você se sinta confiante e preparado, mesmo se estiver usando o jogo pela primeira vez.

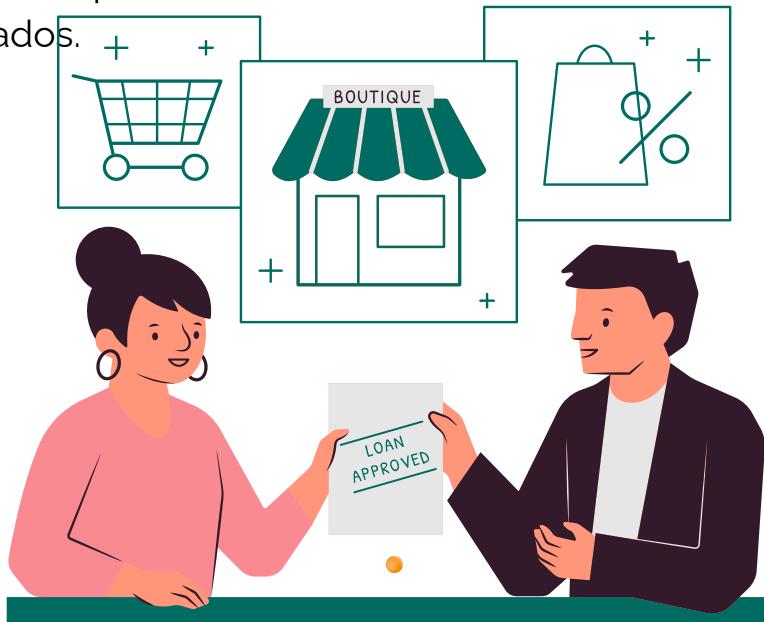


7.5 Conclusão – apoiar a aprendizagem financeira ao longo da vida

Como exploramos ao longo deste capítulo, o jogo MAYFIN não é apenas uma ferramenta digital lúdica — é uma porta de entrada para o aprendizado essencial que pode moldar o futuro dos jovens. Sua força reside na maneira como ele dá vida à educação financeira: por meio de escolhas, desafios, consequências e reflexão. Mas o impacto do jogo depende profundamente de como ele é facilitado.

Educadores e animadores de jovens desempenham um papel fundamental para transformar essa experiência em algo significativo. Da preparação do ambiente de aprendizagem e orientação de discussões inclusivas ao incentivo à reflexão pessoal e à aprendizagem entre pares, sua presença molda a forma como os alunos se envolvem, processam e aplicam o conteúdo. Especialmente para aqueles que vêm de contextos desfavorecidos ou complexos, seu apoio ajuda a transformar uma atividade padrão em uma experiência empoderadora e relevante.

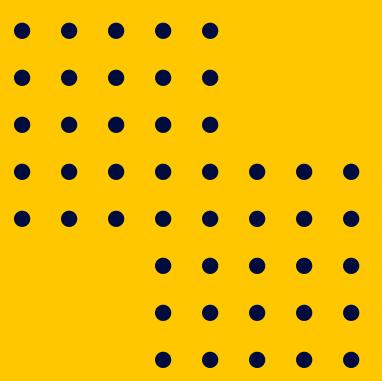
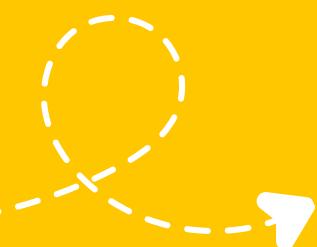
Ao longo deste capítulo, delineamos estratégias práticas para integrar o jogo MAYFIN a uma ampla gama de ambientes educacionais. Exploramos como gerenciar o tempo e estruturar as sessões de forma flexível, como apoiar os alunos antes, durante e depois do jogo e como garantir a inclusão. Destacamos seu papel em abrir espaço para diferentes vozes, perspectivas e prioridades da vida real, e em ajudar os alunos a imaginarem seus próprios futuros financeiros, mesmo quando esses futuros parecem muito diferentes dos cenários normalmente representados.



Educação financeira não se trata de dominar fórmulas ou memorizar definições. Trata-se de desenvolver a confiança e o pensamento crítico necessários para tomar decisões informadas e autônomas. E esse processo não termina com uma única sessão de jogo — é parte de uma jornada mais ampla. Ao apresentar aos jovens as habilidades, a linguagem e a mentalidade da conscientização financeira, você está plantando sementes para o aprendizado ao longo da vida e dando a eles ferramentas para navegar pela incerteza, afirmar sua independência e fazer escolhas que refletem seus valores e circunstâncias.

Nesse sentido, MAYFIN não é apenas um jogo. É um convite — tanto para educadores quanto para alunos — para explorar, questionar e crescer juntos.

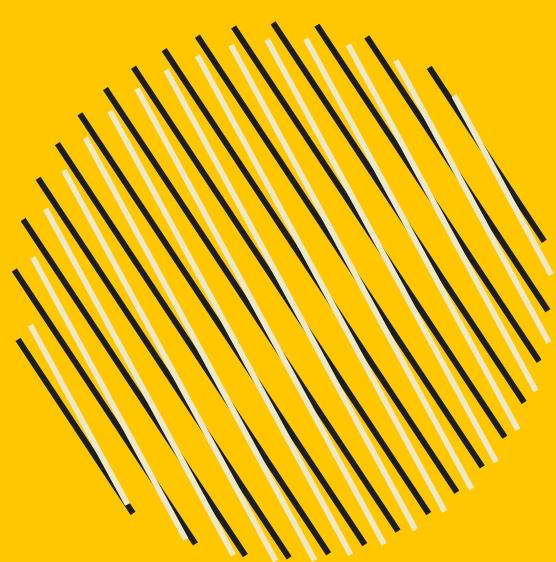




DICAS DE ADAPTAÇÃO ESPECÍFICAS PARA CADA PAÍS

**(COM BASE NO FEEDBACK DO
PILOTO)**

8



Polônia

Vínculos curriculares e apoio institucional

Na Polônia, o jogo MAYFIN foi testado em ambientes formais em uma escola secundária pública. Alunos de 15 a 18 anos foram incentivados a testar o jogo durante a disciplina de Administração e Negócios. A professora responsável expressou seu interesse em apoiar a atividade, que complementa o material apresentado em suas aulas, como, por exemplo, gestão financeira, planejamento e noções básicas de empreendedorismo. A professora responsável destacou que o currículo da disciplina, no nível primário, concentra-se principalmente no desenvolvimento de habilidades empreendedoras, incluindo finanças pessoais, enquanto no nível avançado, é ampliado por meio de mercados financeiros.

Algumas turmas participaram da pilotagem do jogo após a demonstração e o fornecimento de instruções. A escola apoiou a atividade de bom grado e outros professores também testaram o jogo online. A escola também forneceu todas as ferramentas necessárias para a pilotagem.

Devido ao tipo de resultado, à sua flexibilidade e ao formato autogerido, as atividades piloto podem ser organizadas tanto em ambientes formais quanto informais, determinadas apenas pelo interesse da instituição em questão. Embora os ambientes formais sigam cronogramas rígidos (duração das aulas), eles são mais estruturados e vinculados aos currículos nacionais. No entanto, podem limitar a criatividade e ser mais centrados no professor do que no aluno, em comparação com os ambientes informais. Em ambos os casos, o papel do professor/facilitador é central para proporcionar uma experiência enriquecedora ao aluno, que, por sua vez, poderá aplicar o conhecimento em contextos do mundo real.

Preparação do sistema nacional de educação

Na Polônia, o jogo MAYFIN testado revelou que o resultado é adequado para sua integração no sistema educacional, especialmente no ensino médio. Além disso, os professores envolvidos nos testes do jogo demonstraram interesse em utilizá-lo em futuras atividades com jovens sobre temas como planejamento financeiro, orçamento, introdução a negócios e empreendedorismo ou coaching de carreira.

Nas escolas secundárias da Polônia (frequentadas por alunos a partir dos 15 anos), a disciplina Negócios e Gestão (polonês: Biznes i Zarządzanie, BiZ) foi introduzida a partir do ano letivo de 2023, substituindo Noções básicas de empreendedorismo.

O currículo atual da disciplina concentra-se na aplicação mais prática de conhecimentos em tópicos como trabalho em equipe, gestão financeira e economia moderna. Além disso, a disciplina já é introduzida nas séries I e II (anteriormente II e III), o que proporciona essa educação essencial a partir dos 15 anos.

Em termos de gestão financeira, a disciplina abrange:

- > Compreender diferentes atitudes em relação ao dinheiro e suas consequências.
- > Identificar serviços financeiros que são importantes para as famílias.
- > Entender o processo de planejamento do seu próprio negócio.
- > Planejar orçamentos domésticos com consciência das consequências do excesso de dívidas.
- > Escolher formas adequadas de poupança e investimento no lar.
- > Reconhecer as consequências de práticas financeiras antiéticas.
- > Conscientização sobre as consequências de empréstimos irresponsáveis.

O currículo da disciplina também fornece formas recomendadas de trabalho, métodos e técnicas de ensino, incluindo, entre outros, simulações de negócios, simulações de investimentos e elementos de gamificação.

Portanto, o jogo MAYFIN corresponde aos requisitos curriculares da disciplina de Negócios e Gestão ensinada nas escolas secundárias da Polônia.

O valor adicional do jogo reside no fato de apoiar o papel dos educadores na promoção de valores europeus compartilhados, fornecendo-lhes uma metodologia que, por um lado, facilita a educação digital (e inclusiva) e, por outro, destaca (e foca) o desenvolvimento do pensamento crítico e do papel da cidadania, fortalecendo o engajamento cívico, bem como uma sociedade mais consciente. Isso é possível por meio da apresentação de cenários (e descrições) da vida real ao longo do jogo.

Os jovens testadores na Polônia expressaram que o jogo é uma maneira interessante de aprender sobre finanças e visão de futuro. Eles gostaram da variedade de escolhas (entre decisões financeiras corretas e incorretas). Os educadores afirmaram que o impacto do jogo no desenvolvimento das habilidades financeiras de seus alunos é alto. Além disso, o jogo proporciona aprendizagem experimental e pode apoiar a aprendizagem invertida.

Plataformas e recursos de educação financeira

Kulturalnie o finansach (tradução: Finanças Culturais) é um curso online gratuito que ensina como melhorar sua situação financeira, como evitar armadilhas de crédito e como aumentar sua poupança. O curso também oferece cenários prontos para aulas de educação financeira.

<https://kulturalnieofinansach.pl/>

Revas é uma ferramenta online inovadora para aprendizagem prática de negócios e gestão, permitindo a tomada de decisões empresariais realistas que influenciam o desenvolvimento de uma empresa virtual em um setor selecionado. É composto por jogos de simulação de negócios. Os jogadores tomarão, por exemplo, decisões relacionadas a compras, escolha de um banco, pagamento de contas ou investimentos de capital. A ferramenta é utilizada por muitas escolas públicas na Polônia em suas aulas curriculares.

<https://revas.pl/symulacje/>

Edufin.pl é um programa dedicado a moradores de áreas rurais e pequenas cidades interessados em expandir seus conhecimentos sobre empreendedorismo e como abrir e administrar seus próprios negócios. O site inclui publicações gratuitas sobre educação financeira, incluindo como administrar o orçamento doméstico, como abrir seu próprio negócio e como lidar com situações de crise.

<https://edufin.pl/publikacje/>



Vínculos curriculares e apoio institucional

Realizar a atividade em um ambiente formal apresentou vantagens e desafios. Uma vantagem foi o ambiente estruturado, que facilitou o agendamento das sessões e a garantia da participação dos alunos. Os alunos já estavam com uma mentalidade de aprendizagem, o que os ajudou a se envolverem com as atividades de forma mais séria. Um desafio, no entanto, foi adaptar o conteúdo ao horário escolar e cumprir os regulamentos da escola.

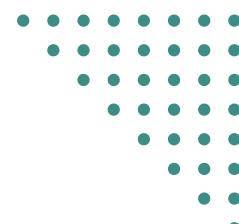
Recebemos apoio institucional durante o projeto piloto. A equipe da escola e as autoridades educacionais locais nos apoiaram, ajudando-nos a coordenar as sessões e fornecendo orientação sobre como trabalhar com os alunos. Nenhuma ONG externa esteve diretamente envolvida, mas a própria escola atuou como facilitadora, o que ajudou a garantir uma implementação tranquila.

No geral, a pilotagem em um ambiente formal proporcionou estrutura e confiabilidade, mas exigiu um planejamento cuidadoso para se alinhar às regulamentações institucionais e, principalmente, aos cronogramas. Em comparação com um ambiente informal, o engajamento foi mais consistente, embora menos flexível em termos de cronograma e atividades.

Preparação do sistema nacional de educação

Com base em nossa experiência piloto em um ambiente escolar formal, parece que o sistema educacional em Chipre poderia se beneficiar da integração de uma atividade como o jogo MAYFIN.

Durante as sessões, ficou claro que existem lacunas no currículo atual relacionadas à educação financeira prática, como orçamento, poupança e compreensão de decisões financeiras pessoais. Muitos alunos expressaram que o jogo os ajudou a compreender conceitos que não haviam aprendido em sala de aula e que tornou a educação financeira mais envolvente e acessível. O ambiente escolar estruturado permitiu sessões focadas, e os alunos puderam refletir sobre os cenários financeiros apresentados no jogo. O feedback indicou que a atividade preencheu uma lacuna perceptível em seus conhecimentos financeiros, reforçando a ideia de que tais ferramentas poderiam complementar o currículo formal de forma eficaz.



No Chipre, a educação financeira é supervisionada pelo Comitê de Educação e Educação Financeira do Chipre (CyFLEC), em cooperação com autoridades financeiras, incluindo o Banco Central do Chipre, o Ministério das Finanças e a Comissão de Valores Mobiliários do Chipre (CySEC).

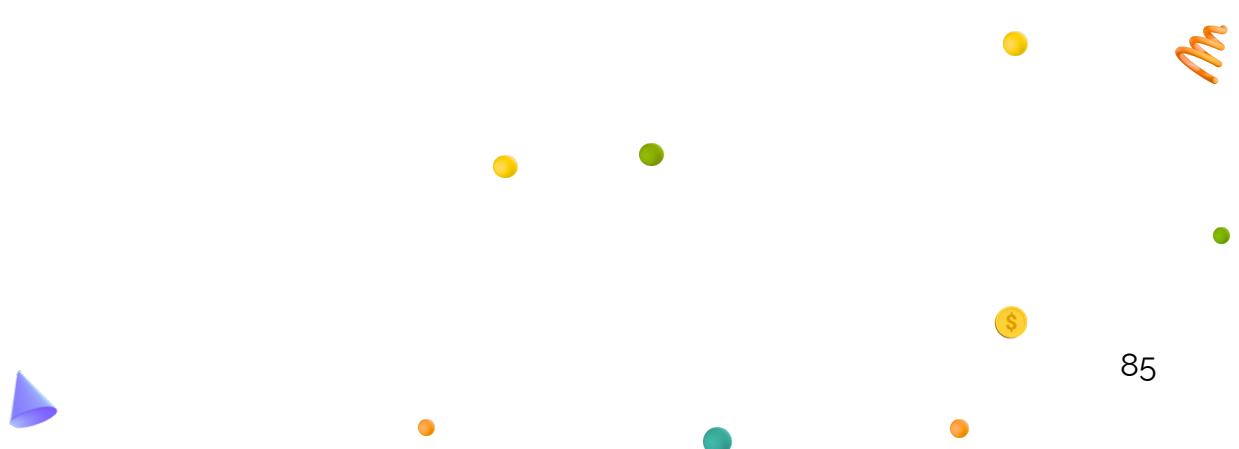
Considerando a lacuna significativa em termos de educação financeira no país, o Ministério da Educação, em conjunto com o Banco Central do Chipre e a CySEC, decidiu introduzir um programa de educação financeira no currículo escolar formal das escolas de todo o território. O programa é uma parte estruturada do currículo apenas para alunos do terceiro ano do ensino fundamental e médio e tem como objetivo suprir a falta de conhecimento e habilidades práticas entre os alunos, garantindo que estejam preparados para administrar suas finanças pessoais. No entanto, apesar dessa iniciativa positiva, a lacuna persiste em outros níveis educacionais, onde a educação financeira ainda não está sistematicamente integrada ao currículo.

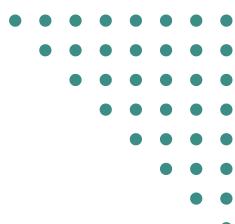
No geral, o projeto piloto indica que a integração de ferramentas interativas como o MAYFIN na educação formal pode fortalecer significativamente as competências financeiras dos alunos e incentivar as autoridades a introduzir mais iniciativas neste campo.

Plataformas e recursos de educação financeira

Chipre oferece uma variedade de iniciativas, programas e recursos destinados a melhorar a educação financeira entre os jovens:

Cyprus Credit Union – Aprenda e Ganhe: Oferece contas poupança para adolescentes com módulos educacionais interativos sobre finanças pessoais, poupança, orçamento e gastos inteligentes. Os alunos ganham recompensas ao concluir módulos e realizar transações.
<https://www.cypruscu.com/accounts/youth-accounts/learn-and-earn-teen-accounts>





Mais do que Dinheiro: É uma iniciativa educacional interativa para alunos do sexto ano no Chipre. Implementado gratuitamente pela Junior Achievement Cyprus em colaboração com a Associação de Bancos do Chipre, é aprovado pelo Ministério da Educação, Cultura, Esportes e Juventude. O programa apresenta aos alunos conceitos-chave de finanças e economia, incluindo gestão financeira, poupança, empreendedorismo, tomada de decisões éticas e comércio internacional.

<https://jacyprus.org/en/mais-que-dinheiro/>

Economia para o Sucesso: O programa é uma iniciativa educacional interativa para alunos do 2º e 3º ano do Ensino Fundamental II no Chipre. Implementado gratuitamente pela Junior Achievement Cyprus em parceria com a Associação de Bancos do Chipre e aprovado pelo Ministério da Educação, Cultura, Esportes e Juventude, o programa ensina habilidades práticas em finanças pessoais e ajuda os alunos a explorar objetivos educacionais e profissionais com base em seus interesses, habilidades e valores.

<https://jacyprus.org/en/economics-for-success/#:~:text=Economics%20for%20Success%20programme%20is,an%20private%20schools%20throughout%20Cyprus.>

Global Money Week: uma conferência organizada pelo Central Bank do Chipre sobre educação financeira, com o apoio do Presidente da República. A conferência ofereceu uma plataforma para especialistas compartilharem conhecimento e discutirem tendências, desafios e desenvolvimentos em educação financeira, com foco especial na crescente importância da educação financeira digital no mundo digital de hoje.

<https://globalmoneyweek.org/countries/158-cyprus.html>





Espanha

Vínculos curriculares e apoio institucional

O jogo MAYFIN foi testado em ambientes de educação formal e não formal na Espanha, oferecendo insights sobre como ferramentas de aprendizagem digital podem ser integradas em contextos variados.

Em ambientes informais, o jogo foi incluído em oficinas de empregabilidade para jovens, focadas em habilidades para a vida e preparação para o mercado de trabalho. Essas sessões flexíveis permitiram que os instrutores utilizassem o jogo como uma ferramenta educacional prática, promovendo a reflexão em grupo sobre a tomada de decisões financeiras. A ausência de um currículo rígido deu aos facilitadores liberdade para adaptar a atividade às necessidades e ao ritmo de cada grupo. O apoio institucional nesses ambientes foi forte, com os instrutores incentivandoativamente a conclusão e a discussão.

Em programas formais de formação profissional, o jogo foi incorporado a sessões programadas sobre temas como empreendedorismo, educação econômica e finanças pessoais. Os professores utilizaram o jogo para aprimorar o conteúdo da sala de aula, e seu formato interativo facilitou a participação e o interesse. A estrutura do ambiente formal proporcionou uma estrutura consistente para implementação e feedback.

Em ambos os casos, a presença de educadores ou instrutores foi essencial para orientar os alunos na atividade e conectá-la aos resultados de aprendizagem da vida real. Enquanto os ambientes formais permitiram uma implementação mais sistemática, as sessões não formais ofereceram maior flexibilidade e engajamento. O teste piloto confirmou que o MAYFIN pode ser adaptado de forma eficaz em ambos os ambientes com o apoio de facilitadores.

Preparação do Sistema Nacional de Educação

O projeto piloto na Espanha revelou uma clara necessidade de uma educação financeira mais estruturada dentro do sistema nacional. Embora a Espanha tenha um plano nacional de educação financeira coordenado pelo Banco da Espanha, a CNMV e o Ministério da Economia, a educação financeira não faz parte do currículo básico nos níveis secundário ou profissional. Geralmente, é abordada como um tema transversal, ou mesmo inexistente, em disciplinas como empreendedorismo ou economia.

Os educadores envolvidos no projeto piloto confirmaram essa limitação. Observaram que a maioria dos alunos não tinha experiência prévia com conceitos de orçamento, poupança ou planejamento de longo prazo. O jogo serviu como uma introdução eficaz, despertando interesse e reflexão. Vários participantes expressaram surpresa com a relevância e a utilidade do conteúdo, afirmando que era a primeira vez que se deparavam com conceitos financeiros de forma envolvente e compreensível.

Um jovem participante comentou: "Ótimo para começar cedo a aprender algo realmente importante na vida, como investir e realmente entender do que o mundo é feito." O jogo foi considerado motivador e educativo, especialmente para alunos que se preparavam para a vida adulta ou ingressavam no mercado de trabalho. Sua estrutura baseada em cenários forneceu insights práticos para a tomada de decisões financeiras cotidianas.

Esta experiência está alinhada com as recentes reformas na educação profissional na Espanha, que incentivam a digitalização, a aprendizagem personalizada e um alinhamento mais estreito com a empregabilidade. O jogo MAYFIN se encaixa perfeitamente nessa estrutura atualizada e oferece um claro valor agregado para preencher as lacunas atuais na educação financeira.

Plataformas e recursos de educação financeira

Diversas iniciativas nacionais de educação financeira na Espanha têm como público-alvo os jovens e podem ser utilizadas para complementar o jogo MAYFIN de forma eficaz em ambientes educacionais formais e informais. Esses recursos estão disponíveis gratuitamente online e oferecem conteúdo estruturado e voltado para jovens, que educadores e facilitadores podem facilmente integrar em suas atividades.

Uma das plataformas mais proeminentes é o Finanzas para Todos, desenvolvida como parte do Plano Nacional de Educação Financeira da Espanha. Inclui um Programa de Educação Financeira Escolar dedicado, projetado para alunos de 14 a 18 anos. Este programa oferece materiais didáticos gratuitos para download, guias de sala de aula e atividades práticas alinhadas ao Quadro de Competências Financeiras da OCDE. Também organiza anualmente uma Competição de Conhecimento Financeiro que promove a conscientização financeira por meio da aprendizagem gamificada.

www.finanzasparatodos.es

O portal de educação financeira do Banco de Espanha também conta com uma seção específica para jovens, com vídeos envolventes e conteúdo explicativo sobre princípios econômicos básicos, como poupança, orçamento e empréstimos. Esses recursos audiovisuais são acessíveis e adaptáveis para uso em salas de aula ou oficinas.

[bde.es – Educação Financeira](http://bde.es)

Outra iniciativa valiosa é a RedEFES (Red Española de Educación Financiera Ética y Solidaria), que oferece unidades didáticas para alunos do ensino fundamental e médio. Esses recursos estão disponíveis em espanhol e catalão e abordam temas como ética bancária, consumo responsável e as origens do dinheiro, incentivando a reflexão crítica e a consciência social.

<http://redefes.org>



Portugal

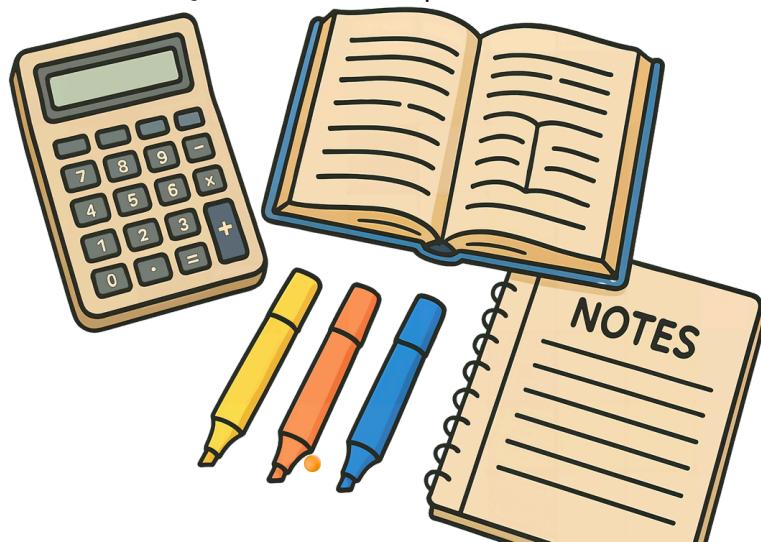


Vínculos curriculares e apoio institucional

Em Portugal, o jogo MAYFIN foi pilotado principalmente em um ambiente informal com organizações juvenis, incluindo a ALA de Gondomar e os Escoteiros da Mealhada, além de um educador de Penacova. Vinte e cinco jovens participaram, apoiados por seis educadores. A maioria dos educadores era formada por animadores de juventude experientes, que frequentemente trabalhavam com jovens de origens socioeconômicas desfavorecidas ou de áreas rurais.

Os educadores facilitaram a pilotagem, tendo recebido um breve resumo do projeto e instruções para o jogo. Eles guiaram os jovens por três a quatro semanas de testes antes de coletar feedback. Embora os jovens tenham relatado alguns pequenos problemas técnicos, os educadores não encontraram nenhum, e o processo de pilotagem transcorreu sem problemas.

A realização do projeto piloto em organizações juvenis mostrou-se vantajosa, visto que essas instituições já estavam familiarizadas com métodos educacionais não formais e horários flexíveis. Os educadores consideraram o jogo fácil de integrar às atividades juvenis, especialmente ao trabalhar com grupos em áreas rurais e desfavorecidas. Ao contrário dos horários mais rígidos da educação formal, a abordagem também proporcionou espaço para a criatividade e o diálogo. No entanto, os educadores também destacaram que o jogo poderia ser facilmente transferido para ambientes escolares formais, especialmente para o ensino de disciplinas como planejamento financeiro, orçamento e empreendedorismo.



Preparação do sistema nacional de educação

A experiência piloto portuguesa demonstra o elevado potencial do jogo MAYFIN para integração no sistema educativo nacional. Os educadores manifestaram interesse em utilizá-lo como ferramenta de ensino complementar para a educação financeira, empreendedorismo e orientação profissional. Os participantes confirmaram que os cenários eram relevantes para o seu quotidiano, com 88% a concordar que conseguiram aplicar os conhecimentos adquiridos a situações da vida real.

O sistema educativo português reconhece cada vez mais a importância de competências transversais, como o pensamento crítico, a resolução de problemas e a tomada de decisões. No entanto, a literacia financeira ainda não está totalmente integrada no currículo formal, deixando uma lacuna que o jogo MAYFIN pode preencher. Os educadores observaram que a combinação de cenários da vida real, acessibilidade digital e aprendizagem gamificada no jogo o torna uma opção atrativa tanto para ambientes formais como informais.

Além disso, o piloto confirmou que os jovens estavam motivados a se envolver com o jogo. 92% dos alunos disseram que o recomendariam aos amigos, e tanto educadores quanto jovens enfatizaram sua utilidade na preparação para desafios futuros, como gerenciar finanças pessoais e navegar no mercado de trabalho.

Plataformas e recursos de educação financeira

Existem diversas iniciativas em Portugal que podem complementar o jogo MAYFIN. O Plano Nacional de Formação Financeira disponibiliza recursos a professores e escolas, incluindo planos de aula, atividades e campanhas sobre temas como poupança, orçamento e utilização responsável do crédito. O site inclui materiais para educadores e jovens: <https://www.todoscontam.pt>.

Outro recurso útil é o DECO Jovem, um programa educativo da Associação Portuguesa de Defesa do Consumidor. Ele oferece materiais e atividades sobre educação financeira, direitos do consumidor e escolhas sustentáveis para escolas e organizações juvenis: <https://decojovem.pt>.

O Banco de Portugal também disponibiliza publicações e ferramentas online que promovem a literacia financeira. Entre elas, simuladores para decisões de orçamento, crédito e poupança. Podem servir como recursos adicionais para educadores e alunos: <https://www.bportugal.pt>.

O programa "Finanças para Todos" é promovido pelo Centro de Conhecimento Financeiro da Nova SBE, em parceria com a CFA Society Portugal e com o apoio da Fidelidade. O programa oferece formação gratuita em gestão financeira para adultos, incluindo planeamento orçamental, poupança, crédito e planeamento a longo prazo: <https://www.financasparatodos.pt/>.

Em 2025, foi reconhecido como o melhor programa de educação financeira sem fins lucrativos do mundo no Money Awareness and Inclusion Awards, em reconhecimento ao impacto do projeto na sociedade.

Desde 2011, no âmbito do seu Projeto de Educação Financeira, a APB tem desenvolvido diversas iniciativas dirigidas a diferentes públicos-alvo, com o objetivo de promover uma cultura financeira mais ampla e inclusiva em Portugal.

Todas essas iniciativas são lideradas pelo Grupo de Trabalho de Educação Financeira do APB, composto por vários bancos associados.

A APB organiza diversas iniciativas, incluindo:

- 'No Banco da Minha Escola', que envolveu cerca de 90 escolas e 8.000 alunos em 2024/2025, promovendo a orçamentação, a poupança e a prevenção da fraude: <https://www.apb.pt/pt/educacao-financeira/no-banco-da-minha-escola>.
- O 'Programa de Literacia Digital', dirigido a idosos, com foco na utilização segura dos serviços bancários digitais: <https://www.apb.pt/pt/educacao-financeira/programa-de-literacia-digital>.
- O 'European Money Quiz', uma competição europeia para jovens estudantes <https://www.apb.pt/pt/educacao-financeira/european-money-quiz>.



Vínculos curriculares e apoio institucional

O teste piloto do jogo MAYFIN, realizado na Itália pelo Consorzio Co&So, destacou diferenças significativas entre a implementação em ambientes formais (escolas) e não formais (centros e associações juvenis). Nas escolas, a integração do jogo se mostrou relativamente mais fácil: professores e diretores escolares demonstraram abertura e disposição para experimentar ferramentas inovadoras, reconhecendo a relevância dos temas abordados em relação à educação cívica e à cidadania ativa. Além disso, a presença de uma estrutura organizacional já estruturada facilitou a logística e a gestão do tempo.

Em ambientes informais, como centros juvenis ou associações comunitárias, a pilotagem enfrentou maiores desafios. Apesar do apoio de animadores de juventude e do interesse demonstrado pelos jovens participantes, o jogo foi percebido como menos envolvente, especialmente por jovens desfavorecidos, acostumados a formas mais interativas de jogo. Esse público-alvo requer ferramentas mais dinâmicas e estimulantes para manter a participação. Como resultado, a integração da pilotagem foi menos direta, embora ainda houvesse momentos positivos de troca.

O apoio institucional, no entanto, esteve presente e foi construtivo. As escolas acolheram a atividade, encarando-a como uma oportunidade para enriquecer o currículo, enquanto os centros juvenis ofereceram espaços e funcionários dispostos a facilitar o processo. Em ambos os casos, houve forte motivação entre os adultos envolvidos, que reconheceram a utilidade de proporcionar aos jovens uma abordagem prática a temas financeiros frequentemente ausentes na educação tradicional.

Preparação do Sistema Nacional de Educação

Com base na experiência piloto, pode-se concluir que o sistema educacional italiano demonstra um interesse crescente por ferramentas como o jogo MAYFIN, mas ainda não está totalmente preparado para integrá-las sistematicamente. A educação financeira não é atualmente uma área fortemente estruturada no currículo nacional: é abordada apenas parcialmente na educação cívica ou por meio de percursos específicos relacionados à orientação profissional e economia. Nesse sentido, o jogo ajudou a preencher uma lacuna, oferecendo aos alunos a oportunidade de se envolverem com questões concretas, como gerenciar despesas diárias, pagar aluguel, poupar e desenvolver responsabilidade financeira.

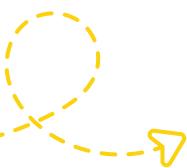
Os jovens participantes reconheceram o valor da atividade, enfatizando que raramente têm a oportunidade de discutir tópicos relacionados à gestão financeira ou à independência econômica. Muitos relataram que o jogo lhes proporcionou insights úteis sobre questões práticas que afetam ou afetarão suas vidas em breve, especialmente à medida que se aproximam da idade adulta.

No entanto, a experiência também destacou a necessidade de ferramentas mais dinâmicas para manter a atenção e a motivação elevadas, especialmente em contextos não formais e com alunos menos engajados no estudo tradicional. Isso sugere que, embora haja uma base de interesse e disposição, o sistema educacional italiano deve fortalecer seus métodos e ferramentas para estar verdadeiramente pronto para adotar e integrar iniciativas desse tipo.

Plataformas e recursos de educação financeira

Na Itália, o tema da educação financeira ganhou visibilidade nos últimos anos, graças a estratégias nacionais e iniciativas locais que visam conscientizar os jovens sobre gestão financeira, poupança e escolhas financeiras responsáveis. Esses recursos podem complementar o jogo MAYFIN, oferecendo aos facilitadores conteúdo estruturado, materiais complementares e ferramentas digitais para continuar aprendendo após a experiência do jogo.





Algumas das plataformas e iniciativas mais relevantes incluem:

“O que importa” – Comitê Nacional de Educação Financeira

Administrado pelo Ministério da Economia e Finanças por meio do Comitato per la programmazione e il coordinamento delle attività di educazione finanziaria, este portal oficial oferece uma ampla gama de recursos gratuitos para cidadãos, escolas e jovens. Os materiais incluem guias, vídeos explicativos, artigos sobre decisões financeiras cotidianas e conselhos práticos para jovens em busca da independência.

 <https://www.quellocheconta.gov.it>

Fundação para Educação Financeira e Poupança (FEduF)

A FEduF, uma fundação apoiada pela Associação Bancária Italiana (ABI), oferece programas educacionais e recursos gratuitos para professores e alunos de todas as idades. Inclui guias para impressão, atividades em sala de aula, workshops interativos e módulos de treinamento online. A FEduF também organiza eventos e campanhas anuais que podem reforçar o impacto do MAYFIN em escolas e centros juvenis.

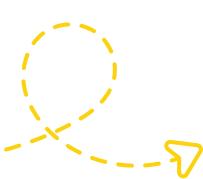
 <https://www.feduf.it>

Recursos Educacionais do Banco da Itália

O Banco da Itália oferece seções dedicadas a escolas e jovens em seu site, com materiais didáticos, apostilas e conteúdo interativo com foco em economia e educação financeira. Esses recursos visam tornar tópicos complexos — como poupança, crédito e serviços bancários — mais acessíveis a públicos não especializados.

 <https://www.bancaditalia.it>





Iniciativas Regionais e Locais

Diversas regiões e municípios colaboram com bancos, universidades e ONGs para oferecer programas personalizados de educação financeira. Por exemplo, na Toscana e na Lombardia, escolas firmaram parcerias com instituições locais para desenvolver projetos-piloto de conscientização financeira. Essas iniciativas frequentemente incluem apostilas, sessões de treinamento para professores e competições estudantis que podem servir como atividades de acompanhamento do MAYFIN.

Ao combinar a abordagem experiencial e lúdica do MAYFIN com esses recursos existentes, os facilitadores podem construir um caminho de aprendizagem mais completo. Por exemplo, após jogar, os jovens podem ser orientados a explorar plataformas online, praticar orçamento com planilhas para impressão ou participar de uma oficina oferecida por outra associação. Essa abordagem combinada ajudaria a consolidar o conhecimento, a se adaptar a diferentes estilos de aprendizagem e a garantir que o impacto da pilotagem se estenda além da atividade isolada.



Romênia

Vínculos curriculares e apoio institucional

O teste piloto do jogo MAYFIN demonstrou um claro potencial de integração ao currículo escolar, particularmente nas áreas de economia, matemática, ciências sociais e educação cívica. Tanto professores quanto jovens participantes destacaram que os cenários eram relevantes para a vida cotidiana e refletiam os desafios financeiros reais enfrentados pelos jovens. Os professores enfatizaram que a linguagem e a estrutura do jogo são adequadas para uso em sala de aula e que o formato interativo pode complementar o ensino tradicional, tornando conceitos financeiros abstratos mais concretos e envolventes.

As sessões piloto foram conduzidas online em dois formatos distintos: um com jovens e outro com professores. Essa configuração permitiu que ambos os grupos testassem o jogo em um ambiente estruturado e fornecessem feedback direcionado. Os professores observaram que o formato digital facilitou o acesso e a implementação no contexto escolar, enquanto os jovens apreciaram a flexibilidade da participação remota. Embora a atividade não estivesse diretamente vinculada ao horário escolar, ambos os grupos concordaram que o apoio institucional – como a integração do jogo em plataformas digitais de aprendizagem, o fornecimento de orientação aos professores e o incentivo à adoção em toda a escola – seria essencial para a sustentabilidade a longo prazo.

No geral, a avaliação destacou que o jogo MAYFIN tem o potencial não apenas de enriquecer a educação em educação financeira, mas também de fortalecer a capacidade institucional de inovação no ensino. Sua adaptabilidade a diferentes disciplinas e grupos de alunos o torna um forte candidato à inclusão nos currículos escolares, desde que haja apoio institucional adequado e formação de professores.

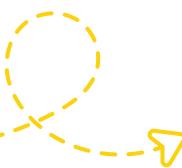


Preparação do Sistema Nacional de Educação

O feedback coletado durante o teste piloto sugere que o sistema educacional nacional está cada vez mais aberto à integração de ferramentas digitais, como o jogo MAYFIN, nas práticas de ensino e aprendizagem. Os professores participantes da avaliação relataram que o jogo é fácil de usar, tecnicamente acessível e adaptável ao seu trabalho diário com jovens. O fato de a maioria dos professores envolvidos trabalhar diretamente em escolas — e alguns com alunos desfavorecidos — indica que o jogo pode ser implementado de forma realista em diversos contextos educacionais sem exigir ampla infraestrutura. As sessões piloto online confirmaram ainda mais essa prontidão, pois tanto professores quanto alunos conseguiram acessar a plataforma sem problemas, com o mínimo de dificuldades técnicas relatadas.

Ao mesmo tempo, as respostas apontam para áreas em que é necessário um maior desenvolvimento para garantir a prontidão total do sistema. Os professores sugeriram que o apoio institucional, na forma de diretrizes oficiais, integração em plataformas escolares e versões offline, aumentaria a usabilidade do jogo em escolas com diferentes capacidades digitais. Eles também enfatizaram a importância de desenvolver níveis diferenciados de dificuldade, o que permitiria que o jogo fosse usado de forma mais flexível com alunos de diferentes idades e necessidades de aprendizagem. Da perspectiva dos alunos, o jogo foi considerado envolvente e educativo, e a maioria o recomendaria aos colegas — um indicador de que os jovens estão prontos e motivados para usar essas ferramentas se tiverem o apoio de suas escolas.

No geral, os resultados do piloto demonstram que o sistema educacional tem a capacidade digital básica e a abertura dos professores necessárias para adotar o jogo MAYFIN, mas a implementação bem-sucedida em larga escala dependerá de medidas de suporte estruturadas, incluindo treinamento de professores, integração curricular e recursos adaptados para escolas com infraestrutura digital limitada.



Plataformas e recursos de educação financeira

A educação financeira é cada vez mais reconhecida como uma competência crítica na sociedade atual. Ela influencia não apenas o bem-estar individual e a tomada de decisões, mas também a resiliência econômica e a inclusão social de comunidades inteiras. Na Romênia, a conscientização sobre a importância da educação financeira cresceu consideravelmente nos últimos anos, com instituições governamentais, bancos, ONGs e organizações internacionais contribuindo para o desenvolvimento de plataformas, estratégias e materiais didáticos. A seguir, um panorama geral das iniciativas mais relevantes disponíveis atualmente, destacando suas principais características e impacto.

1. Estratégia Nacional de Educação Financeira 2022-2026

O Governo da Romênia introduziu uma estratégia abrangente que visa criar uma estrutura de longo prazo para a educação financeira. Seus objetivos incluem a integração da educação financeira aos currículos escolares, o desenvolvimento de oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para adultos, a melhoria do acesso dos cidadãos a recursos confiáveis e o fortalecimento da colaboração institucional. Essa estratégia representa a base sobre a qual muitas outras iniciativas são construídas.

https://www.edu.ro/sites/default/files/National_Financial_Education_Strategy_project.pdf

2. Plataforma EDU-FIN (Ministério das Finanças)

- EDU-FIN é a plataforma oficial do governo dedicada à educação financeira. Oferece acesso gratuito a uma ampla gama de materiais, como artigos, guias e conselhos práticos, para diferentes categorias de usuários, de estudantes a profissionais. A plataforma faz parte do esforço do Ministério das Finanças para aproximar o conhecimento financeiro dos cidadãos e apoiar os objetivos da estratégia nacional.

<https://edu-fin.ro>



3. Edutime (Autoridade de Supervisão Financeira – ASF)

Gerenciado pela Autoridade de Supervisão Financeira, o Edutime é um espaço online interativo projetado para promover a educação financeira para diferentes públicos-alvo. Oferece programas educacionais inovadores, como o "Start2Play" e o "Start2Learn", o Laboratório Acadêmico para o ensino superior e o programa de Bem-Estar Financeiro voltado para adultos. Além disso, a ASF desenvolveu um Guia de Boas Práticas em Educação Financeira para professores, apoiando-os na integração de tópicos financeiros nas aulas.

<https://edutime.ro>

4. Escola de Dinheiro / LifeLab (Banco BCR)

O programa "Scoală de Bani", iniciado pelo Banco BCR, é um dos projetos privados mais abrangentes da Romênia dedicados à educação financeira. Ele combina workshops, atividades em sala de aula e recursos digitais com forte foco na aprendizagem prática. A plataforma LifeLab.ro, associada a essa iniciativa, complementa essa iniciativa, disponibilizando mais de 400 planilhas interdisciplinares, cenários de ensino e materiais prontos para uso para professores. Esses recursos ajudam a integrar conceitos financeiros em disciplinas como matemática, história ou ciências sociais, tornando a educação financeira acessível em contextos de aprendizagem cotidianos.

<https://www.lifelab.ro> <https://www.scoaladebani.ro>

5. APPE – Associação para a Promoção do Desempenho na Educação

A APPE é uma ONG que tem desempenhado um papel fundamental na introdução e promoção da disciplina escolar opcional "Educação Financeira" na Romênia. Suas atividades se concentram no desenvolvimento de atitudes racionais e responsáveis em relação ao dinheiro, desde o ensino fundamental. Ao trabalhar com escolas e professores em todo o país, a APPE garante que crianças pequenas sejam expostas precocemente a conceitos financeiros, o que aumenta sua capacidade de tomar decisões informadas à medida que crescem.

<https://appe.ro>

6. Junior Achievement Romania – Programa “Minhas Finanças”

A Junior Achievement Romania administra o programa “Minhas Finanças”, criado para fortalecer a compreensão dos alunos sobre finanças pessoais. O programa combina módulos presenciais, atividades interativas e ferramentas digitais, permitindo que os alunos pratiquem conceitos como orçamento, poupança, crédito e gastos responsáveis. Ao envolver professores, voluntários e especialistas financeiros, o programa preenche a lacuna entre a teoria e a aplicação prática.

<https://www.jaromania.org/programe-proiecte/educatie-economica-si-financiara/finantele-mele/>

A Romênia desenvolveu um ecossistema diversificado de iniciativas de educação financeira, combinando estratégias governamentais, plataformas institucionais, programas do setor privado, contribuições de ONGs e pesquisa acadêmica. Esses recursos, em conjunto, têm como público-alvo um amplo público — crianças, estudantes, professores, adultos e famílias — oferecendo conhecimento teórico e ferramentas práticas. Apesar dessas conquistas, ainda existem desafios, especialmente para alcançar comunidades carentes, garantir a igualdade de acesso em áreas rurais e apoiar adultos fora do sistema educacional formal. Fortalecer a colaboração entre as partes interessadas e avaliar continuamente o impacto dessas iniciativas será essencial para a construção de uma sociedade financeiramente alfabetizada na Romênia.



ATIVIDADES DE APRENDIZAGEM INOVADORAS

9

EFEITO DOMINÓ FINANCEIRO



Foco: Conectar objetivos pessoais à importância da educação financeira e das decisões financeiras do dia a dia

Objetivos de aprendizagem:

- **Conscientizar os jovens sobre como a educação financeira afeta suas oportunidades e independência a longo prazo**
- **Promover o reconhecimento dos desafios que os jovens enfrentam (por exemplo, orçamento, gastos emocionais, limites de renda)**
- **Capacite os alunos a definir metas e vincular o comportamento financeiro à sua visão pessoal.**

Instruções para a atividade:

1. Introdução e discussão (15 min) - Comece com uma discussão em grupo:

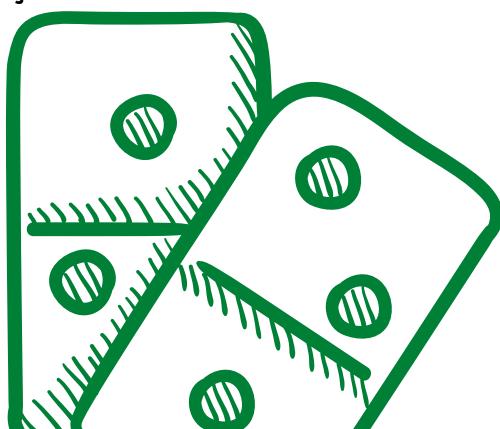
- O que é educação financeira?
- Por que isso é importante para os jovens de hoje?
- O que dificulta que os jovens aprendam sobre dinheiro ou se preocupem com hábitos financeiros saudáveis?



Resuma os desafios comuns ao longo da discussão (por exemplo, falta de educação, pressão dos colegas, incapacidade de acessar oportunidades de ganho etc.)

2. Sessão guiada com o jogo MAYFIN (20-30 min).

- Peça aos alunos para acessarem o jogo MayFin
- Forneça aos alunos uma folha de exercícios de refle



PROCURE O SITE DA MAYFIN



- Meu Desafio Financeiro - Folha de Exercícios



Sugestões de reflexão	Respostas dos alunos
Qual objetivo você escolheu no jogo MAYFIN?	
Por que escolhi esse objetivo?	
Decisão 1	
- Decisão tomada	
- Impacto no gol	
- O que você aprendeu	
Decisão 2	
- Decisão tomada	
- Impacto no objetivo	
- O que você aprendeu	



Decisão...	
- Decisão tomada	
- Impacto no gol	
- O que você aprendeu	
Decisão...	
- Decisão tomada	
- Impacto no objetivo	
- O que você aprendeu	
Quais decisões financeiras ajudaram você a se aproximar do seu objetivo?	
Quais decisões o atrasaram e por quê?	
Quais hábitos da vida real podem ajudar você a atingir esse objetivo?	
Que coisas novas você aprendeu sobre dinheiro ou sobre si mesmo?	



- Depois que cada aluno selecionar uma das metas pessoais do jogo, peça que ele reflita: Por que escolhi essa meta?
- À medida que os alunos continuam a jogar pelo menos 5 a 10 cenários, incentive-os a se concentrar em como suas escolhas ajudam ou atrapalham seu processo usando a planilha fornecida.

3. Quadro de visão financeira (15-20 min)



Depois de preencher a planilha, peça aos alunos que criem um quadro de visão para o futuro.

-Peça que eles criem uma representação visual de sua vida futura e dos hábitos que a sustentarão.

-Forneça uma lista de perguntas de suporte:

- **Como é a estabilidade financeira para mim?**
- **Que desafios posso enfrentar?**
- **O que preciso aprender para ter sucesso financeiro?**
- **O que poderia me distrair de atingir o objetivo?**
- **Quais hábitos financeiros contribuirão para alcançar essa visão?**



- **4. Reflexão em grupo (10 min)**

- Convide os alunos a compartilhar ideias:



- **O que te surpreendeu no jogo?**
- **Como suas escolhas financeiras atuais afetam suas opções futuras?**
- **Por que é importante aprender sobre dinheiro cedo?**

Ajude os alunos a vincular a educação financeira aos sonhos pessoais, tornando-a relevante e urgente, e a reconhecer como a educação financeira proativa pode contribuir para superar desafios comuns, como gastos impulsivos ou pensamento de curto prazo. Reforce a ideia de que pequenas decisões têm impactos de longo prazo.



O DINHEIRO FALA



Foco: conversas rápidas e tranquilas, onde os alunos exploram os desafios emocionais, sociais e práticos da tomada de decisões financeiras de forma segura e reflexiva.

Objetivos de aprendizagem:

- Ajude os alunos a entender que as decisões financeiras envolvem mais do que apenas números: elas envolvem valores, emoções e pressão social.
- Incentivar o diálogo aberto sobre as dificuldades que os jovens enfrentam (por exemplo, pressão dos colegas, rendimento limitado, obrigações familiares)
- Crie confiança para falar sobre dinheiro sem vergonha ou medo

Instruções para a atividade:

1. Conversa em grupo (10 min).



Perguntar:

-Que tipos de decisões financeiras os jovens precisam tomar?

-Por que alguns deles parecem difíceis ou confusos?

-Você acha que já teve oportunidades suficientes para aprender sobre dinheiro?

Crie um espaço seguro para os alunos expressarem desconforto ou curiosidade.





2. Usando o jogo MAYFIN para promover conversas abertas (15-20 min)

- Peça aos alunos que acessem o jogo MAYFIN e, em pequenos grupos, explorem alguns cenários.

- Para cada decisão, peça que discutam: - Essa decisão é mais difícil na vida real? Por quê? Que pressão da vida real pode dificultar uma escolha diferente?



PROCURE O SITE DA MAYFIN



3. Reflexão em grupo (10-15 minutos)

- Peça a cada grupo que compartilhe reflexões importantes e convidem os a discutir as pressões identificadas e as medidas para superá-las.

- Peça aos alunos que considerem e compartilhem seus pontos de vista:

- Por que muitas vezes evitamos falar sobre dinheiro?
- Como aprender sobre dinheiro mais cedo pode ajudar a tomar melhores decisões dentro do jogo?
- Houve alguma decisão financeira no passado que eles melhorariam se tivessem mais educação financeira?



NECESSIDADES VS. DESEJOS

Tipo: Desafio em grupo + discussão



Objetivos: Esta atividade ajuda os alunos a distinguir entre necessidades e desejos, melhorar a tomada de decisões em situações de restrições financeiras e refletir sobre como os valores e a influência dos colegas podem afetar o comportamento de gastos.

- **Duração:** Aproximadamente 60 minutos

- **Materiais necessários:** dispositivos conectados à Internet (1 por grupo); acesso ao jogo MAYFIN: <https://mayfin.erasmus.site/game>; cartões para impressão com uma mistura de despesas "necessárias" e "desejadas" (por exemplo, aluguel, tênis, comida para viagem, conta de telefone); planilha de orçamento; quadro branco ou flipchart.



PROCURE O SITE DA MAYFIN

- **Etapas de facilitação:**

1. **Comece com uma breve discussão:** O que é uma "necessidade" e o que é um "desejo"? Por que as pessoas às vezes os confundem?
2. **Divida os alunos em pequenos grupos (3-4 por grupo) e dê a cada um um orçamento mensal fixo (por exemplo, € 1.000).**
3. **Dê a cada grupo um conjunto embaralhado de cartões de despesas.** A tarefa deles é planejar um orçamento mensal, categorizando cada item como "necessidade" ou "desejo" e decidindo com o que gastar.



4. Após o planejamento, os grupos jogam o jogo MAYFIN.
5. Ao se depararem com eventos financeiros no jogo, eles refletem sobre como as decisões da vida real se comparam ao orçamento planejado e como as necessidades/desejos podem mudar dependendo do contexto.
6. Encerre com uma reflexão de toda a turma sobre os fatores emocionais, sociais e práticos que influenciam as escolhas financeiras.

Como o jogo MAYFIN é usado: O jogo reforça as consequências do mau planejamento ou dos gastos impulsivos. Ele dá aos alunos a oportunidade de testar e desafiar suas suposições, mostrando como as realidades financeiras se desenrolam em um contexto dinâmico e realista.

- **Competência-chave desenvolvida: Educação financeira, pensamento crítico, comportamento de consumo e resolução de problemas.**



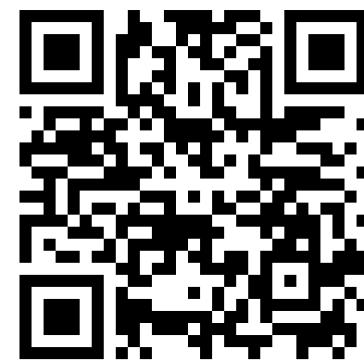
DOMINÓ FINANCEIRO

Tipo: Simulação + Reflexão



Objetivos: Os alunos explorarão como as decisões financeiras cotidianas têm efeitos cascata ao longo do tempo. Desenvolverão a consciência sobre planejamento de longo prazo, risco financeiro e a necessidade de adaptabilidade diante de eventos inesperados.

- **Duração:** Aproximadamente 60 minutos
- **Materiais necessários:** dispositivos conectados à Internet (1 por par ou individual); acesso ao jogo MAYFIN: <https://mayfin.erasmus.site/game>; “Cartas de dominó” para impressão representando eventos da vida (por exemplo, “O carro quebra”, “Consiga um emprego de meio período”, “Aniversário de um amigo”, “Perca sua carteira”); planilha de orçamento pessoal; marcadores; notas adesivas.



PROCURE O SITE DA MAYFIN

• **Etapas de facilitação:**

1. Comece com um breve quebra-gelo sobre despesas inesperadas e apresente a ideia do “efeito dominó” financeiro.
2. Cada aluno ou dupla recebe um orçamento mensal básico e cinco “Cartas de Dominó” aleatoriamente. Eles tentam administrar seu orçamento enquanto reagem a esses eventos um por um.
3. Depois de tomar as decisões financeiras iniciais no papel, os alunos jogam o jogo MAYFIN – selecionando o cenário “Eu adoraria morar e estudar em outra cidade”.



4. À medida que avançam no jogo, eles comparam como os eventos inesperados do jogo se alinham com os eventos em suas cartas de dominó.

5. Após o jogo, eles atualizam suas planilhas de orçamento e participam de uma discussão em grupo sobre se é realmente possível planejar tudo financeiramente e como se preparar para o inesperado.

Como o jogo MAYFIN é usado: O jogo funciona como uma simulação paralela, introduzindo elementos imprevisíveis que espelham situações da vida real. Ele reforça o conceito de "efeito dominó" ao mostrar como uma decisão financeira pode limitar ou expandir opções futuras.

Competência-chave desenvolvida: Educação financeira, tomada de decisão, adaptabilidade, consciência de risco e planejamento de longo prazo



ORÇAMENTANDO MEU MÊS

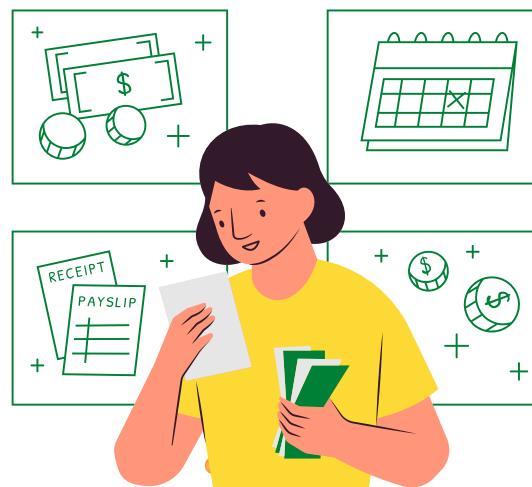
Tipo: Simulação + Reflexão

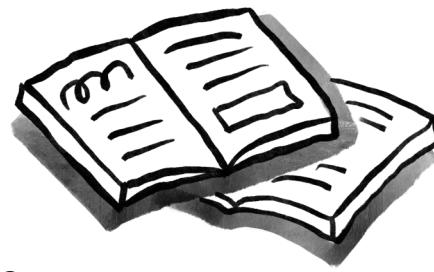
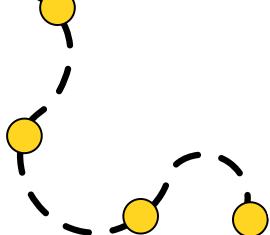


Objetivos: Promover o diálogo intergeracional e conscientizar sobre como os eventos econômicos nacionais moldam os comportamentos financeiros pessoais. Ao refletir sobre as experiências vividas pelas gerações mais velhas, os jovens ganham insights sobre como as atitudes financeiras evoluem e como são transmitidas.

- Duração: 90 minutos no total, divididos em duas sessões
 - 30 minutos para apresentar a tarefa e preparar perguntas
 - 60 minutos para apresentações em sala de aula e reflexão em grupo
 - Observação: as entrevistas são realizadas fora do horário de aula como tarefa de casa.
-
- Materiais necessários: ·
 - Guia de entrevista impresso ou digital (com perguntas abertas)
 - Folhas de anotações ou ferramentas de gravação de áudio (se permitido)
 - PowerPoint ou flipchart para apresentações em grupo
 - Dispositivos conectados à Internet para acessar o jogo MAYFIN (opcional)

Preparação/Instruções para os Facilitadores: Antes da sessão, forneça aos alunos uma breve explicação sobre o PR1 e o propósito de explorar a história financeira. Distribua ou apresente de 5 a 6 exemplos de eventos econômicos nacionais (por exemplo, a crise imobiliária espanhola de 2008, a entrada no euro, a inflação dos anos 90). Explique que cada aluno entrevistará um parente, vizinho ou conhecido mais velho sobre como um desses eventos afetou suas decisões financeiras.





Etapas de facilitação:

1. Sessão 1 (30 min):

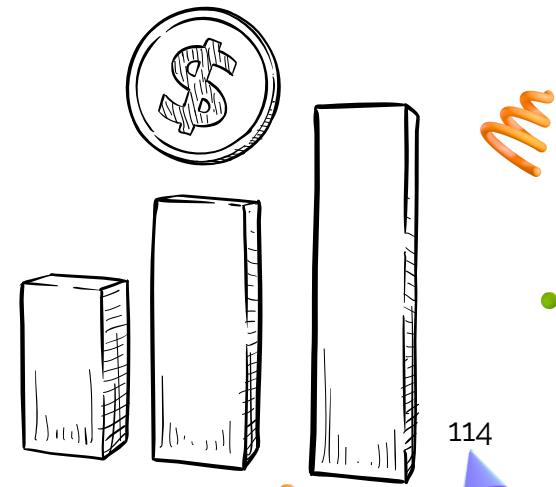
Apresente o projeto e o contexto histórico.

Ajude os alunos a escolher um evento específico e prepare de 5 a 7 perguntas para a entrevista (por exemplo, "Como sua família se adaptou à crise?" "Você fez um empréstimo?" "O que mudou na sua maneira de economizar?").

Incentive-os a explorar emoções e decisões.

2. Lição de casa:

- Os alunos conduzem a entrevista em casa, registrando ou escrevendo os pontos principais.
- 3. Sessão 2 (60 min):
 - Os alunos apresentam um resumo de 3 a 5 minutos da entrevista em pequenos grupos.
 - Compare as atitudes de diferentes gerações em relação ao dinheiro.
 - Em grupo, conectem os temas que surgiram com situações no jogo MAYFIN (por exemplo, despesas inesperadas, orçamento, gestão de dívidas).
 - Opcional: breve sessão de jogo de um cenário MAYFIN relevante seguida de escrita reflexiva.
- Como o jogo MAYFIN é usado: O jogo ajuda os alunos a relacionar experiências familiares pessoais com os desafios do mundo real apresentados na simulação. Depois de ouvir como as gerações mais velhas reagiram a crises ou mudanças econômicas, os alunos entendem melhor suas próprias decisões durante o jogo.
- Principais competências desenvolvidas:
 - Consciência financeira
 - Pensamento reflexivo
 - Comunicação intergeracional
 - Empatia socioeconômica
 - Consciência cívica



ESCOLHAS INTELIGENTES



Objetivos: Promover a compreensão da história econômica nacional por meio da aprendizagem colaborativa. Ao pesquisar e visualizar eventos financeiros importantes, os alunos estabelecem conexões diretas entre o passado e os cenários financeiros apresentados no jogo MAYFIN. Isso estimula o pensamento cronológico, a análise crítica e a capacidade de conectar decisões históricas às realidades atuais.

Duração: 60–75 minutos (1 sessão)

- **Materiais necessários:**
 - **Modelos de cronograma (impressos ou digitais)**
 - **Dispositivos conectados à Internet (para pesquisa básica on-line)**
 - **Marcadores, post-its ou ferramentas visuais para mapeamento criativo**
 - **Resumos do cronograma nacional PR1 (fornecidos pelo facilitador)**
 - **Acesso ao jogo MAYFIN (opcional para a etapa final)**
-
- **Preparação/Instruções para os Facilitadores:** Divida os alunos em grupos de 3 a 4. Atribua a cada grupo uma década ou tema específico (por exemplo, "Espanha nos anos 90", "Polônia após a adesão à UE", "A economia pós-comunista da Romênia"). Forneça alguns exemplos do PR1 para começar. A tarefa deles é explorar um evento, entender suas causas, resultados e efeitos no comportamento financeiro das pessoas.

Etapas de facilitação:

1. Introdução (10–15 minutos):

- Forneça um breve contexto: Como a história econômica influencia os hábitos financeiros atuais.
- Apresente as descobertas do PR1 usando exemplos de vários países.



2. Trabalho em grupo (35–40 min):

Cada grupo seleciona um evento ou processo importante (por exemplo, a crise de 2008, a adesão à UE, questões da dívida nacional). Eles preenchem um cartão de linha do tempo com: a) Título e ano do evento; b) Principais causas; c) Impacto nas famílias ou nos jovens; d) Lições aprendidas.

Os grupos criam uma linha do tempo visual e a penduram ou apresentam.

3. Discussão (15–20 min):

- Cada grupo conecta seu evento histórico a um cenário no jogo MAYFIN (por exemplo, “Esta crise é semelhante ao que o personagem no cenário de moradia enfrenta.”)
- O facilitador lidera uma discussão sobre como entender o passado pode ajudar os jovens a fazer escolhas mais inteligentes hoje.
- Como o jogo MAYFIN é usado: Os alunos identificam momentos do jogo que refletem eventos financeiros históricos. Isso reforça a compreensão e adiciona relevância. Opcionalmente, os alunos podem jogar uma rodada do cenário MAYFIN relacionado e comparar suas decisões com o que poderia ter sido feito historicamente
- Principais competências desenvolvidas:
- Consciência histórica e financeira
- Pensamento crítico
- Colaboração em equipe
- Tomada de decisão estratégica
- Raciocínio analítico



Sugestão de integração da história na experiência do jogo MAYFIN

Um dos maiores desafios da educação financeira é ajudar os jovens a enxergar o dinheiro não apenas como números ou regras, mas como algo profundamente conectado à vida real — nossas famílias, comunidades e passado compartilhado. Decisões financeiras não acontecem no vácuo. Elas são moldadas por histórias que ouvimos, eventos que vivenciamos e até mesmo pela forma como gerações anteriores aprenderam a lidar com a incerteza.





É aqui que o jogo MAYFIN se torna mais do que uma mera simulação. Ele se torna uma ferramenta para refletir sobre como os hábitos financeiros — e os medos ou esperanças por trás deles — têm raízes na história. Os cenários do jogo refletem os tipos de situações que muitas famílias na Europa realmente enfrentaram: perda de emprego, moradia instável, aumento de custos ou o desafio de começar do zero. E essas situações frequentemente decorrem de mudanças econômicas mais profundas.

Como os educadores podem trazer essa dimensão histórica para o jogo?

- **1. Antes do jogo: Prepare o cenário**
- **Comece apresentando brevemente um evento econômico importante do passado recente do país — como a crise de 2008 na Espanha ou a transição para o euro. Não precisa ser uma aula expositiva. Um conto, uma manchete da época ou até mesmo uma anedota pessoal podem ser suficientes para ajudar os alunos a se colocarem no lugar de alguém que toma decisões difíceis em um contexto complexo.**
- **2. Durante o jogo: Convide à reflexão**
- **Enquanto os alunos jogam, incentive-os a pensar: essa decisão seria diferente se eles tivessem passado por uma crise financeira? E se os pais tivessem perdido o emprego ou suas economias tivessem perdido valor repentinamente? Essas perguntas ajudam a trazer empatia e profundidade às escolhas que eles fazem no jogo.**

3. Após o jogo: Ligue os pontos

Após o término do jogo, reserve um tempo para um resumo. Pergunte aos alunos o que os surpreendeu, o que foi difícil e se eles veem paralelos com eventos que aprenderam ou ouviram de suas famílias. Uma breve discussão ou exercício de reflexão pode transformar o jogo em insights.

4. Indo mais fundo: reimagine o cenário

Para grupos mais avançados, convide os alunos a reformular um cenário MAYFIN como se ele se passasse em um momento histórico específico. Como viver na Romênia na década de 1990 ou no Chipre em 2013 mudaria a história? Quais desafios o personagem enfrentaria? Isso estimula a criatividade e o pensamento crítico.





NA PELE DE UM JOVEM EMPREENDEDOR



Objetivos: Assumindo o papel de um jovem empresário, os alunos tomam decisões sobre como gastar seu orçamento limitado. Ao longo do caminho, eles começam a ver quais custos são mais importantes, onde o dinheiro pode acabar facilmente e como uma decisão pode moldar o que acontece a seguir.

- **Duração:** Cerca de 60 minutos (pode ser adaptado para 45 minutos, 1 aula).

Materiais necessários: dispositivos conectados à Internet (laptops ou tablets, 1 por aluno); acesso ao jogo MAYFIN: <https://mayfin.erasmus.site/game>; cartões de papéis impressos (aproximadamente 10 perfis de jovens empreendedores fictícios com um orçamento básico); um formulário simples do Google “Diário de negócios”, onde os alunos anotam suas decisões e reflexões.

Etapas de facilitação:

1. Cada aluno tira uma carta de papel (por exemplo, Anna – uma jovem de 19 anos que está começando um negócio de velas artesanais com 5.000 EUR/PLN, ou Max – que está lançando um aplicativo de entrega de comida com um orçamento apertado).
2. Eles leem sua função e preenchem a primeira parte do “Diário de negócios” on-line: suas metas, despesas planejadas e quais eles acham que serão seus maiores desafios.
3. Os alunos então jogam o cenário “Eu adoraria começar meu próprio negócio ou projeto empreendedor” no jogo MAYFIN, tomando decisões como seu personagem.
4. Após terminar o jogo MAYFIN, eles retornam ao Formulário Google para continuar a preenchê-lo com o que aconteceu no jogo – conquistas, custos ou dificuldades inesperados e orçamento ao final do jogo. Eles enviam o Formulário Google.





5. Realize uma breve sessão de reflexão com os alunos para discutir suas experiências e para que eles expliquem as dificuldades encontradas para atingir seus objetivos.
6. No final da lição, resuma os resultados do Formulários Google, fornecendo recomendações sobre futuras decisões financeiras.

Como o jogo MAYFIN é usado: O jogo constitui o núcleo da atividade. Os alunos o utilizam para simular as decisões financeiras relacionadas ao seu personagem empresarial, dando vida à encenação e atribuindo-lhe consequências. Ele ajuda a fundamentar o papel na lógica do mundo real e estimula discussões úteis posteriormente.

Conexão com uma das competências-chave: Esta atividade apoia diretamente o desenvolvimento da educação financeira, por meio do planejamento financeiro, do pensamento crítico, da tomada de decisões, da resolução de problemas e do pensamento reflexivo. Ao conectar o conhecimento abstrato aos desafios cotidianos que um jovem empreendedor pode enfrentar, ele desenvolverá, em especial,

zagem reflexiva.



PROCURE O SITE DA MAYFIN



MINHA SOBREVIVÊNCIA NO EXTERIOR



Objetivos: Neste desafio em grupo, os participantes trabalharão juntos para estimar os custos de um jovem que mora e estuda em outro país europeu. Eles decidirão juntos o que é essencial, o que é opcional e como reagir quando despesas inesperadas atrapalharem seus planos. Tudo se resume a pensar na vida real e planejar com sabedoria.

- **Duração:** Cerca de 60 minutos

Materiais necessários: dispositivos conectados à Internet (laptops ou tablets, 1 por grupo); acesso ao jogo MAYFIN: <https://mayfin.erasmus.site/game>; Planilha Google com algumas abas.



Etapas de facilitação:

1. Divilde os participantes em pequenos grupos de 3 ou 4 e proponha a eles o desafio:

Você decidiu viajar para estudar em outro país europeu. Você tem 3.000 euros em economias. Decida quais serão seus custos fixos, custos variáveis e despesas pontuais.

2. Os grupos preenchem suas planilhas de orçamento online (cada grupo tem sua própria aba). Eles decidem quanto dinheiro alocar para cada categoria e em que tipo de despesas, além de considerar o que pode ser necessário abrir mão.

3. Depois que o grupo tiver concluído sua planilha de orçamento, eles iniciam o jogo MAYFIN. Na tela com a decisão "Qual aventura você escolheria?", eles devem continuar com o cenário "Eu adoraria passar um ano morando e estudando no exterior".





4. No desafio de orçamento do jogo MAYFIN, os grupos compararão suas próprias ideias sobre custos fixos, custos variáveis e despesas únicas com as que estão na tela.

- 5. Os participantes discutem os resultados do planejamento financeiro, primeiro em seus grupos e depois em conjunto. O facilitador fornece recomendações sobre como tomar decisões (e, às vezes, mudar planos) quando ocorrem despesas inesperadas.

6. Os participantes são incentivados a continuar jogando o jogo MAYFIN em casa e em seu próprio ritmo.

Como o jogo MAYFIN é usado: O jogo adiciona realismo ao desafio do orçamento. Ao comparar suas próprias decisões de despesas com outras predefinidas, os participantes aumentarão sua conscientização sobre o planejamento financeiro adequado. Além disso, diante do ambiente do jogo, eles ficam mais propensos a se lembrar de situações devido à memória visual.

Link para uma das principais competências: Esta atividade depende do pensamento crítico e da tomada de decisões, impactando o planejamento financeiro e incentivando o aprendizado em equipe.



PROCURE O SITE DA MAYFIN





CRIE SEU ORÇAMENTO MENSAL



Objetivos: Os alunos melhorarão suas habilidades de orçamento, refletirão sobre as prioridades financeiras e compreenderão o equilíbrio entre receitas, despesas e poupanças.

Duração: 60–75 minutos

Materiais necessários: A atividade requer acesso a computadores ou tablets (ou, alternativamente, modelos impressos), planilhas de orçamento mensal em formato digital ou impresso, perfis de personagens fictícios incluindo detalhes como emprego, renda e moradia, bem como experiência anterior com o jogo MAYFIN, que deve ter sido concluído ou jogado anteriormente na aula.

Etapas de facilitação

1. Breve recapitulação dos conceitos de orçamento aprendidos no jogo MAYFIN.
2. Distribua perfis fictícios (por exemplo, estudante de meio período, estagiário, jovem funcionário).
3. Forneça aos alunos modelos de orçamento mensal.
4. Peça aos alunos que listem despesas fixas, variáveis e opcionais com base no perfil de seu personagem.
5. Os alunos completam o orçamento, tentando manter a renda e economizando no mínimo 10%.
6. Facilite uma breve discussão ou apresentação entre pares sobre escolhas feitas e compensações financeiras.
7. Reflita sobre como o orçamento se relaciona com suas próprias vidas e decisões.

Como o jogo MAYFIN é usado

Esta atividade segue o desafio de orçamento do jogo MAYFIN e permite que os alunos apliquem o que praticaram de forma personalizada. Ela reforça a lógica orçamentária em um formato independente, com base no conhecimento adquirido durante o jogo.



Link para Competências Principais

Educação financeira, tomada de decisão e pensamento reflexivo





SEMANA DE MINI SIMULAÇÃO DE VIDA



Objetivos: Os alunos fortalecerão seu planejamento financeiro, resolução de problemas e adaptabilidade por meio de cenários financeiros realistas e em evolução.

Duração: Atividade multissessão (30–45 minutos/dia durante 5 dias)

Materiais necessários: Esta atividade usa perfis de vida impressos ou digitais, planilhas de acompanhamento de orçamento ou carteiras digitais e um conjunto de cartões de cenário que incluem custos de vida, oportunidades de emprego e eventos inesperados.

Etapas de facilitação

1. Comece a primeira sessão jogando o jogo MAYFIN para apresentar conceitos-chave e permitir que os alunos pratiquem a tomada de decisões financeiras realistas.
2. Após o jogo, cada aluno escolhe entre 3 a 4 cenários de vida fictícios predefinidos (por exemplo, estudante de meio período morando sozinho, jovem trabalhador em tempo integral sustentando um irmão, empreendedor abrindo um negócio). Cada cenário inclui um perfil básico com renda, responsabilidades e objetivos pessoais, alguns mais desafiadores que outros.
3. Explique que cada cenário tem vantagens e desvantagens, e o objetivo não é "ganhar", mas administrar as finanças de forma inteligente, superar contratemplos e tomar decisões responsáveis.
4. Nos próximos quatro dias, os alunos tiram diariamente "cartas de eventos" (por exemplo, aumento de aluguel, oferta de emprego, despesa médica, renda inesperada) que influenciam seu orçamento. Eles devem decidir como registrar suas ações usando uma planilha de acompanhamento ou uma carteira digital.



5. No meio da semana, introduza uma rodada de "oportunidades de bônus" onde os alunos podem se candidatar a um emprego paralelo, mudar de moradia ou negociar despesas.



LENDONAS ENTRELINHAS

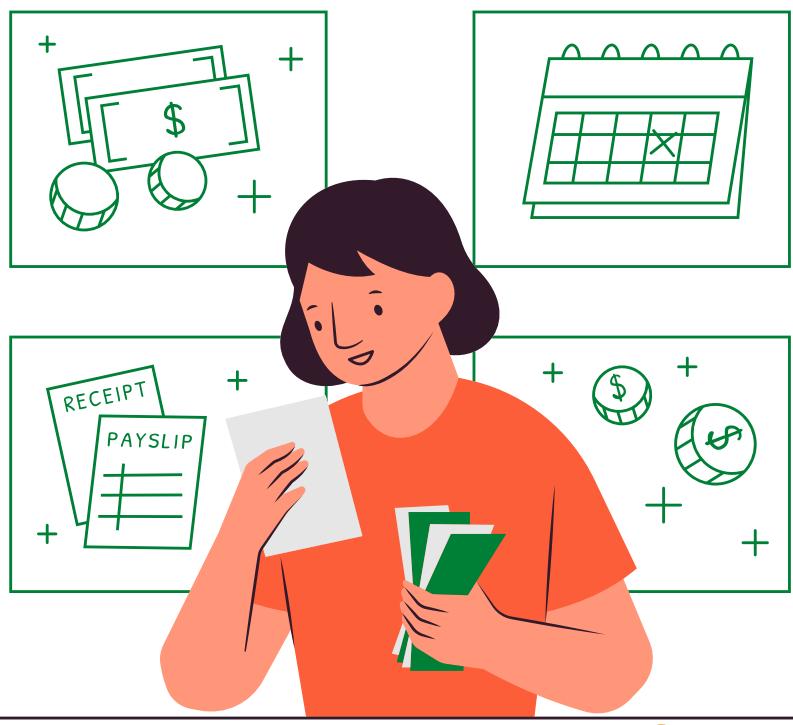
Objetivos:

- Melhorar a capacidade de analisar ofertas financeiras da vida real (anúncios de emprego, vendas, moradia)
- Desenvolver pensamento crítico e habilidades de tomada de decisão
- Refletir sobre a relevância e confiabilidade das informações em fontes públicas
- Aumentar a conscientização sobre as oportunidades e riscos financeiros cotidianos em seu contexto local

Duração: 60–90 minutos (pode ser adaptado como uma sessão única ou repetido semanalmente com materiais diferentes)

Materiais necessários:

1. Jornais locais, folhetos ou anúncios impressos online (moradia, empregos, promoções)
2. Canetas, marcadores, cadernos
3. Jogo MAYFIN
4. Opcional: projetor ou quadro branco para compartilhamento em grupo





Etapas de facilitação

- 1. Introdução (10 min):** Professor/educador explica a atividade e seus objetivos (por exemplo, orçamento no mundo real, avaliação de ofertas).
- 2. Distribuição (5 min):** Os alunos recebem materiais impressos (por exemplo, páginas de jornal, folhetos).
- 3. Análise individual/em grupo (20 min):** Os alunos identificam e destacam anúncios relevantes: ofertas de emprego, anúncios de apartamentos, promoções, etc.
- 4. Discussão (15 min):** Em pequenos grupos ou todos juntos, os alunos compartilham descobertas e refletem sobre as ofertas (por exemplo, qual emprego paga melhor? O apartamento é acessível? O desconto vale a pena?).
- 5. Perguntas críticas (15 min):** O educador orienta a reflexão com perguntas: "O que está faltando neste anúncio?", "Esta seria uma boa decisão?", "Quais riscos podem estar envolvidos?"

- 6. Conclusão (5 min):** Resumo dos principais pontos e relevância para habilidades financeiras na vida real.



ORÇAMENTO DIÁRIO EM AÇÃO

Objetivos:

Desenvolver habilidades práticas de orçamento usando cenários realistas

- Melhore o trabalho em equipe e a comunicação por meio do trabalho em grupo
- Melhore as habilidades de planejamento financeiro
- Promover o pensamento crítico sobre a priorização de despesas e o gerenciamento de renda limitada

Duração: 60–90 minutos (pode ser realizado como uma única sessão ou dividido em várias sessões mais curtas)

Materiais necessários:

1. Planilhas fictícias de renda mensal pré-preparadas
Listas de despesas comuns (aluguel, alimentação, transporte, lazer, serviços públicos) com preços reais ou localizados Papel, calculadoras, canetas
Opcional: infográficos impressos ou digitais do jogo MAYFIN para conectar com conceitos de orçamento



Etapas de facilitação

1. Introdução (10 min): Explique o objetivo da atividade: crie um orçamento realista com base na renda limitada.
2. Formação de grupos (5 min): Divida os alunos em pequenos grupos (3 a 5 participantes).
3. Distribuição de materiais (5 min): Dê a cada grupo uma lista fictícia de receitas e despesas.
4. Planejamento orçamentário (30 min): Os grupos discutem e decidem como alocar sua renda para cobrir despesas.
5. Apresentação (15 min): Cada grupo apresenta seu orçamento e explica suas escolhas.
6. Reflexão (10 min): O facilitador lidera uma discussão sobre os desafios enfrentados, as prioridades escolhidas e as implicações na vida real.
7. Conclusão (5 min): Resuma as principais lições sobre orçamento e tomada de decisões financeiras.





Lista de verificação de planejamento de sessão MAYFIN para educadores e trabalhadores juvenis

Antes da sessão – Preparação e configuração

Definir objetivos de aprendizagem

Esclareça o que você quer que os alunos aprendam com a sessão (por exemplo, compreensão do orçamento, reflexão sobre prioridades financeiras, melhoria da tomada de decisões).

Familiarize-se com o jogo MAYFIN

Jogue o jogo você mesmo ou revise os principais desafios e cenários para antecipar as reações e perguntas dos alunos.

Teste a configuração técnica

Certifique-se de que os dispositivos estejam disponíveis e funcionando, com acesso estável à internet, áudio (se necessário) e acesso à plataforma do jogo.

Adapte o tempo ao seu contexto

Decida se a atividade durará 1 hora, 2 horas ou se envolverá várias sessões. Permita flexibilidade — alguns alunos podem precisar de mais tempo para ler, refletir ou fazer perguntas.

Preparar materiais de apoio

Tenha sugestões de reflexão, explicações de vocabulário ou guias impressos prontos para alunos que precisam de suporte adicional.

Durante a sessão – Facilitação e apoio

Crie um ambiente seguro e inclusivo

Incentive a participação de todos os alunos; valide diferentes perspectivas e experiências, especialmente de origens desfavorecidas.

Observar, orientar e apoiar

Esteja disponível para esclarecer instruções, ajudar a interpretar cenários de jogo e oferecer suporte sem liderar decisões.



Incentivar a aprendizagem entre pares

Facilite discussões em duplas ou grupos; deixe os alunos compararem escolhas, estratégias e resultados. andaimes.

Após a sessão – Reflexão e aplicação na vida real

- Conecte o aprendizado de jogos a ações do mundo real** Ajude os alunos a imaginar como eles podem aplicar o que aprenderam (por exemplo, **planejar um orçamento pessoal, evitar dívidas, economizar para uma meta**).
- Reúna o feedback dos alunos. Pergunte o que eles gostaram, o que acharam difícil e como a sessão poderia ser melhorada.



REFERÊNCIAS

Comissão Europeia (2023). Inquérito Eurobarómetro sobre literacia financeira na UE

https://finance.ec.europa.eu/news/eurobarometer-survey-reveals-low-levels-financial-literacy-across-eu-2023-07-18_en

Comissão Europeia (2020). Plano de Ação para a União dos Mercados de Capitais 2020 (Ação 7) –

https://finance.ec.europa.eu/capital-markets-union-and-financial-markets/capital-markets-union/capital-markets-union-2020-action-plan/action-7-empowering-citizens-through-financial-literacy_en

UE/OCDE-INFE (2023). Quadro de competências financeiras para crianças e jovens na União Europeia

<https://www.oecd.org/finance/financial-education/financial-competence-framework-for-children-and-youth-in-the-eu.htm>

Bruegel (2023). Estado do conhecimento financeiro na União Europeia: Um resumo de políticas <https://www.bruegel.org/policy-brief/state-financial-knowledge-european-union>

PISA da OCDE (2020). Resultados da Avaliação de Educação Financeira dos Alunos

<https://www.oecd.org/pisa/financial-literacy/>

Comissão Europeia (2023). Inquérito Eurobarómetro sobre literacia financeira na UE

https://finance.ec.europa.eu/news/eurobarometer-survey-reveals-low-levels-financial-literacy-across-eu-2023-07-18_en

Quadro de Competências Financeiras da UE/OCDE para Crianças e Jovens (2023). OCDE

Comissão Europeia (2023). Inquérito Eurobarómetro sobre literacia financeira na UE, Finanças, CE

Bruegel (2023). Estado do conhecimento financeiro na União Europeia: Um resumo de políticas

<https://www.bruegel.org/policy-brief/state-financial-knowledge-european-union>

Relatório da Autoridade Europeia dos Valores Mobiliários e dos Mercados (ESMA) (2022), ESMA

Relatório Eurofound (2021), Eurofound.europa.eu

• • • • •

WP3 - PR3

GUIA METODOLÓGICO

ORGANIZAÇÕES DE EDUCADORES

Número do projeto:

2023-1-PL01-KA220-VOCÊ-000159009



Co-funded by
the European Union

Obrigado



Centrum Wspierania
Edukacji
i Przedsiębiorczości

CO&SO
VICINI ALLE PERSONE

Scout
Society



Lovila

E&D
E&D Knowledge
Consulting

