



Euro
Investment



Joc Europeu d'Alfabetització Financiera per a Ciudadants Adults

GUÍA DEL JOC EUROINVESTMENT PER A FORMADORS/ES



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Aquest projecte ha estat finançat amb el suport de la Comissió Europea. Aquesta publicació reflecteix només les opinions de l'autor i la Comissió no es fa responsable de l'ús que pugui fer-se de la informació continguda en aquest. Número de Projecte [2018-1-PT01-KA204-047362]

Socios



INOVA+

INOVA+

www.inova.business



CESAE
CENTRO DE ESTUDIOS E INVESTIGACIONES ECONÓMICAS

CESAE

www.cesae.pt



IEF Institut d'Estudis
Financiers

IEF

www.iefweb.org



ACCIÓN
LABORAL

Acción Laboral

www.accionlaboral.com



CARDET
CENTRO DE ESTUDIOS E INVESTIGACIONES ECONÓMICAS

CARDET

www.cardet.org



innovADE
INSTITUT D'INNOVACIÓ I D'INICIATIVA EMPRESARIAL

INNOVADE

www.innovade.eu

Índex

1.	Marc d'Educació Financera.....	4
1.1.	Introducció.....	4
1.2.	Punts més importants sobre Educació Financera	5
2.	Presentació del Joc d'EUROINVESTMENT	6
2.1.	Presentació dels tres blocs i la seva estructura.....	6
2.2.	Descripció dels Jocs	9
	A. Mini-jocs de Planificació i Gestió	9
	LA TEVA REVISIÓ FINANCERA	9
	ARRIBAR A FI DE MES.....	14
	Competències desenvolupades en cada joc	19
	Amb aquest joc podràs desenvolupar en els usuaris les següents competències:	19
	• Comprendre què és un pressupost personal.	19
	• Comprendre la importància de realitzar un seguiment de les finances personals per a garantir el nostre benestar.	19
	• Adaptar les despeses més flexibles a la renda disponible.	19
	• Reservar un percentatge cada mes per a poder estalviar.....	19
	TEMPS DIFÍCILS	20
	ESTALVIA!	26
	Competències desenvolupades en cada joc.....	31
	Amb aquest joc podràs ajudar a desenvolupar en els usuaris les següents competències:	31
	• Conèixer i comprendre què és un pla de despeses.....	31
	• Comprendre la importància que prendre el control de la vida financera requereix planificació, i això comença amb l'establiment de metes.	31
	• Saber que els objectius poden identificar-se com a curt termini, a mitjà termini i a llarg termini.....	31
	HORA DE JUBILAR-SE	32
	B. Mini-jocs de Diner i Transaccions.....	39
	ESCULL I UNEIX-TE.....	39
	CANVIEM LA MONEDA.....	44
	MARCAR UN GOL.....	51
	JUGANT AMB ELS INTERESSOS	57
	TROBEU LA SORTIDA	62

C. Mini-jocs de Risc y Crèdit.....	67
CONSULTA DE CRÈDIT!	67
L'ESSÈNCIA DELS TIPUS D'INTERÈS	72
Competències desenvolupades en cada joc	77
Amb aquest joc podràs desenvolupar en els usuaris les següents competències:	77
• Comprendre el concepte de tipus d'interès.	77
• Distingir entre baixa circulació de diners i alta circulació de diners i com afecten els tipus	77
• d'interès.....	77
• Reconèixer les situacions financeres per a les quals definitivament s'han de controlar els tipus d'interès.	77
TIPUS D'INTERÈS I LA MÀGIA DE L'INTERÈS COMPOST	78
UN PRÉSTEC QUE NO ENCAIXA A TOTS NO ÉS GENS INTEL·LIGENT	83
QUINA ÉS LA DIFERÈNCIA ENTRE LA TARGETA DE DÈBIT O LA TARGETA DE CRÈDIT? ..	88
3. Ús del Joc d'EUROINVESTMENT en Formació	93
3.1. Educació Formal	93
A. Portugal	93
B. Espanya.....	96
C. Xipre.....	100
D. Grups Objectius més adequats	103
3.2. Educació Informal/No-formal.....	104
A. Portugal	104
B. Espanya.....	105
C. Xipre.....	108

1. Marc d'Educació Financera

1.1. Introducció

L'educació financera és clau per a totes les persones en la seva vida diària. És una habilitat fonamental per a la vida, que ha de fomentar un comportament financer responsable i donar a les persones la confiança que necessiten per a prendre el control de les seves finances. L'educació financera té un paper vital per a garantir que els ciutadans europeus estiguin proveïts del coneixement, la confiança i les habilitats necessàries per a millorar la seva comprensió de productes i conceptes financers.

La falta de coneixement i habilitats financeres entre els ciutadans posa en perill el seu benestar financer i en els últims anys s'ha convertit en un problema públic. En conseqüència, els governs, organitzacions i investigadors continuen a la recerca de les millors pràctiques per a l'educació financera mundial. Així, alguns països europeus estan treballant en la implementació d'estratègies nacionals d'educació financera.

Hem de tenir en compte que aquesta falta d'educació financera no és només un problema de les economies emergents o en desenvolupament. També els consumidors de països desenvolupats tenen aquest problema, demostrant una forta falta de principis financers per a fer front a qüestions com gestionar els riscos de manera efectiva i evitar dificultats financeres. Les nacions a nivell mundial s'enfronten a poblacions que no entenen els conceptes bàsics financers i no saben com abordar aquest tema.

Qualsevol millora en educació financera serà un gran canvi per als consumidors i la seva capacitat per a millorar el seu futur. Les tendències actuals fan que sigui encara més important que els consumidors entenguin els principis financers bàsics perquè se'ls demana que prenguin més decisions financeres en moments importants de les seves vides.

Aprendre a llegir des d'un punt de vista financer no és fàcil, però una vegada dominat, pot facilitar enormement la vida.

Amb aquests jocs, el projecte EUROINVESTMENT vol fer que l'educació financera sigui més fàcil i accessible. L'aprenentatge basat en joc, com a part d'un enfocament d'entreteniment educatiu, és reconegut com una forma efectiva d'educació i molt valorat per a la instrucció a l'aula, perquè augmenta l'interès dels estudiants i millora la retenció del coneixement. En aquest sentit, els jocs digitals poden convertir-se en una eina pedagògica que permet ser dissenyada de tal manera que millorin els resultats d'aprenentatge rellevants en el procés d'ensenyament en l'educació per a adults.

1.2. Punts més importants sobre Educació Financiera

Hi ha diversos punts principals a tenir en compte quan parlem d'educació financera. Els educadors i formadors han d'incloure en la seva formació lliçons sobre educació financera:

A. Els fonaments de fer un pressupost

Crear i mantenir un pressupost és un dels aspectes més bàsics per a mantenir-se al corrent de les teves pròpies finances. Sense seguir un pressupost, és difícil fer-se responsable d'on prové els diners i cap a on es dirigeix, per la qual cosa el domini dels conceptes bàsics del pressupost hauria de ser el punt de partida per a qualsevol principiant financer.

B. Entendre els tipus d'interès

Comprendre els tipus d'interès, no només pot ajudar a estalviar encara més, sinó que pot marcar la diferència entre demanar prestada una petita quantitat i pagar molt més del que es necessita en els pròxims anys.

C. Prioritzar l'estalvi

Òbviament, estalviar és un aspecte important per a mantenir una situació financera saludable. És fàcil ignorar coses com la jubilació, ja que semblen estar molt lluny en el futur. Aprendre a estalviar des del principi permet obtenir el coneixement, la pràctica i un conjunt d'habilitats a utilitzar durant tota la vida. Els principiants poden començar a treballar en aquest concepte en el sentit més simple, com estalviar diners per a un article que desitgin que tingui un major preu.

Relacionat directament amb aquests punts, els formadors han de fer algunes preguntes bàsiques als alumnes per a tenir en compte el seu nivell d'educació financera:

- Saps com crear un pressupost mensual que inclogui totes les teves despeses bàsiques, factures, deutes i fons per a futures compres?
- Estàs lliure de deutes actualment? O estàs prenent mesures actives per a reduir-los?
- Saps quants diners gastes per a cobrir les despeses de manutenció durant un període de tres a sis mesos?
- Comptes amb un fons d'emergència que et permeti superar un imprevist sense haver de demanar diners prestats?

La provisió d'un aprenentatge d'adults reeixit té en compte com aprenen els adults. Això significa que l'aprenentatge ha de ser pràctic, orientat a problemes i estar estretament relacionat amb el context de l'alumne, especialment si passa en el seu lloc de treball.

2. Presentació del Joc d'EUROINVESTMENT

2.1. Presentació dels tres blocs i la seva estructura

El Joc EUROINVESTMENT consta de 15 mini-jocs sobre gestió financera que es divideixen en tres àrees segons diferents nivells de complexitat, alineats amb els temes presentats: principiant, mitjà i expert.

Els jocs sobre Planificació i Gestió aborden el nivell principiant i, per tant, tenen una menor complexitat. Es recomana que els usuaris comencin des d'allí. Fins i tot si estan familiaritzats amb alguns dels temes presentats en aquest nivell, podran recordar conceptes i posar-los en pràctica. Per contra, els jocs sobre Risc i Crèdit exigeixen als usuaris i estudiants un cert domini de conceptes financers. Així mateix, els usuaris poden jugar a cada mini-joc tant com vulguin. Jugar a cada joc més d'una vegada pot ajudar-los a consolidar el seu coneixement i comprensió dels conceptes més rellevants i de com usar-los en la seva vida diària.

Principals àrees:

- Planificació i Gestió

Aquesta sèrie de jocs ajudarà els usuaris a aprendre els conceptes bàsics de la planificació financera per a garantir i aconseguir els seus objectius personals com a resultat d'una administració intel·ligent dels diners.

El mini-joc 1 "La teva revisió financera" proporciona als usuaris la informació necessària per a comprendre com avaluar les seves finances personals amb la finalitat de començar a controlar el seu benestar financer. Al final, obtindran una qualificació sobre la seva salut financera i algunes idees per a millorar el seu benestar financer. Després, el mini-joc 2 "Arribar a fi de mes" ofereix als alumnes un pressupost simple per a planificar i controlar les seves despeses personals i començar a establir prioritats dins de les limitacions dels seus recursos. El mini-joc 3 "Temps difícils" calcula quant necessiten estalviar els usuaris per a les èpoques de major escassetat. D'acord amb diferents variables i prioritats, se'ls indica els passos que han de seguir per a construir el seu propi fons financer. Seguint la línia, el mini-joc 4 "Estalvia " classifica despeses relacionades amb diferents objectius personals (estudiar a l'estranger, renovar la casa o tenir un fill) per a esbrinar quant necessiten estalviar regularment per a aconseguir els seus objectius a temps i construir un pla d'estalvis per a cada objectiu. Finalment, el mini-joc 5 "Hora de jubilar-se" calcula quant necessiten estalviar els usuaris, estimant quant poden retirar de manera segura cada any dels seus estalvis i veure quines àrees financeres necessiten repassar abans de jubilar-se per a aconseguir estabilitat.

- Diners i Transaccions

Aquesta sèrie de jocs ajudarà els usuaris a identificar i comprendre transaccions comercials mitjançant descomptes, interessos, impostos i conversions de divises.

El mini-joc 1, "Tria i uneix", explora el concepte del tipus de canvi. Jugant a aquest joc, els usuaris podran comptar bitllets i monedes per a reunir una quantitat i convertir-la a una altra divisa. Per a aprofundir el seu coneixement sobre el concepte de tipus de canvi, el mini-joc 2, "Canviem la moneda", l'explora de nou perquè puguin aprendre com aplicar els tipus de canvi a un pressupost disponible. El mini-joc 3, "Marcar un gol", els presenta la idea de descompte comercial. En acabar aquest joc, els usuaris seran capaços d'identificar el concepte de descompte i comprendre com procedir per a completar una transacció d'aquest tipus. Després, el mini-joc 4, "Jugant amb interessos", els proporcionarà una comprensió més profunda del concepte del tipus d'interès. En jugar a aquest joc, els estudiants identificaran què és el tipus d'interès en comprar un producte o servei i sabran com procedir en aquestes transaccions. L'últim joc d'aquesta sèrie, el mini-joc 5, "Troba el camí", promou la comprensió del concepte de l'Impost al Valor Afegit (IVA). En completar el mini-joc, podran identificar la noció d'aquest impost en una transacció comercial.

- Risc i Crèdit

Aquesta sèrie de jocs ajudarà els usuaris a comprendre el concepte de crèdit, permetent-los prendre decisions més responsables quan vulguin estalviar o demanar diners prestats.

El mini-joc 1 "Consulta de crèdit!" presenta el concepte de crèdit. En jugar, entendran com el banc avalua a un client per a saber si és fiable. Després d'això, el mini-joc 2 "L'essència dels tipus d'interès" presenta la idea de tipus d'interès i els permet calcular la quantitat d'interessos que acabaran pagant per les seves decisions financeres. El mini-joc 3 "Tipus d'interès i la màgia de la capitalització" ajuda els usuaris a distingir entre tipus d'interès simple i compost i els diferents impactes que tenen en les seves finances. A continuació, el mini-joc 4 "Un préstec que encaixa a tot no és gens intel·ligent" promou la comprensió de les seves necessitats financeres individuals i dels tipus de préstecs que millor s'adapten a diferents escenaris. Finalment, el mini-joc 5 "Quina és la diferència entre la targeta de dèbit o la targeta de crèdit?" ensenya les diferències entre les targetes de dèbit i crèdit, per a ajudar els usuaris a seleccionar el mètode de pagament més adequat.

Al llarg del Joc EUROINVESTMENT, els usuaris poden navegar per la llista de mini-jocs per categories, les quals coincideixen amb una temàtica comuna i un nivell de dificultat. Al començament de cada joc, trobaran un tutorial ràpid. Com a formador, pots assegurar-te que els usuaris estiguin connectats a Internet i que l'àudio dels seus ordinadors funcioni correctament.

Tots els mini-jocs inclouen una secció de formació (o informació) anomenada "Entrena la teva ment" on els usuaris poden trobar tota la informació relacionada amb els conceptes, temes i consells que són importants per a la comprensió del joc i el seu objectiu.

A més, al final de cada mini-joc, trobaran:

- Les principals competències en les quals treballaran mentre juguen.
- Enllaços recomanats i informació addicional en cas que vulguin aprendre o conèixer més sobre algun dels temes i conceptes presentats.



2.2. Descripció dels Jocs

A. Mini-jocs de Planificació i Gestió

LA TEVA REVISIÓ FINANCERA

*El mini-joc “La teva revisió financera” promou la comprensió sobre com avaluar les teves finances personals, els teus estalvis i les teves despeses, per a començar a controlar el teu benestar financer.

Descripció de l'objectiu del joc



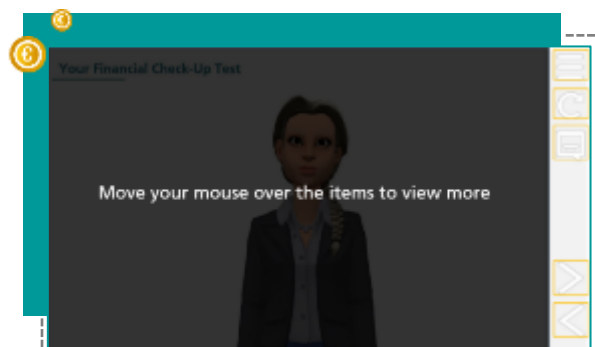
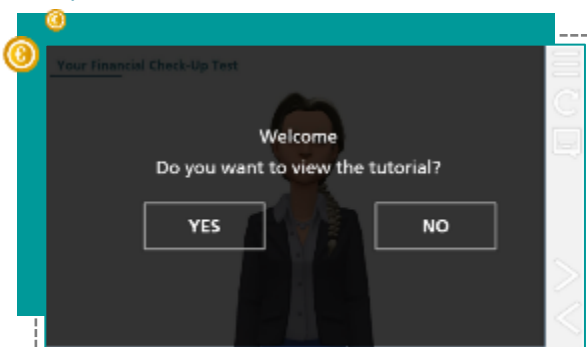
La teva revisió financera és el primer mini-joc d'aquesta sèrie, l'objectiu de la qual és que els usuaris obtinguin la informació que necessiten per a saber com és la seva situació financera real i com afrontar-la.

En completar una prova sobre salut financera en la llar, els jugadors obtindran un diagnòstic en funció de les seves respostes.

Quan obtinguin tota aquesta informació, sabran quins són els seus problemes i aprendran a solucionar-los i a reaccionar davant ells a través d'alguns consells per a gestionar millor la seva situació financera.

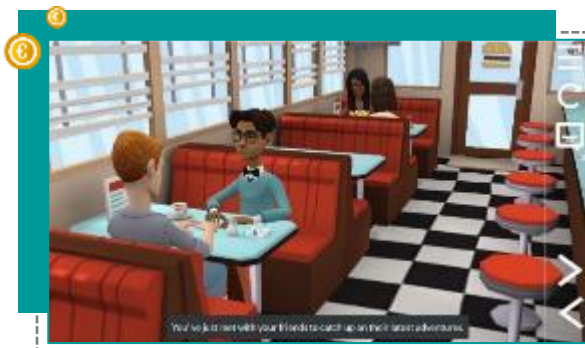
Explicació del procès del joc

En iniciar el joc, hi ha un **tutorial** disponible per als usuaris, on s'explica com es pot navegar pel joc i les opcions de la barra d'eines





Al començament del joc, es mostra l'**objectiu** d'aquest: "En finalitzar el mini-joc, podràs comprendre com avaluar les teves finances personals, els teus estalvis i les teves despeses, per a començar a controlar el teu benestar financer". És important que com a formador i/o tutor coneguis l'objectiu del joc i puguis vincular-lo amb altres continguts formatius, assignatures o materials.



Després de la presentació de l'objectiu del joc, es presenta als usuaris l'entorn real, la qual cosa els permet **comprendre l'escenari del joc i la situació on s'haurà d'utilitzar el concepte de benestar financer**. Com a formador i/o tutor, és possible que hagi de proporcionar alguns suggeriments als usuaris abans del joc.

Abans d'aprofundir en el joc, els usuaris tindran accés a la secció "**entrena la teva ment**". Aquesta secció té com a objectiu presentar als usuaris els conceptes que els jocs pretenen explorar.



En aquest cas, es presenta el concepte de benestar financer i tots els seus procediments i eines de gestió. És important destacar als usuaris que hauran de parar esment a la informació que es mostra en aquesta secció del joc i que per a evitar dubtes, es recomana que visitin dues vegades la secció "entrena la teva ment".

Com a formador i/o tutor, pots optar per explorar els conceptes amb els usuaris en una sessió de formació de manera que, en usar el joc, refresquin la seva memòria i comprensió dels conceptes. Per contra, també pots usar el joc com un avançament per a introduir el concepte de benestar financer i la seva gestió i després explorar-lo amb tots els grups en una sessió de formació.

Tingues en compte que, a més de tenir l'oportunitat d'aprendre i comprendre els conceptes, els usuaris també poden veure diferents exemples de com administrar el pressupost d'una llar i diferents tipus de situacions financeres.

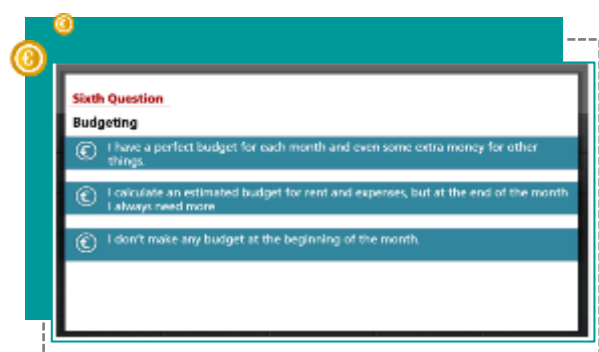
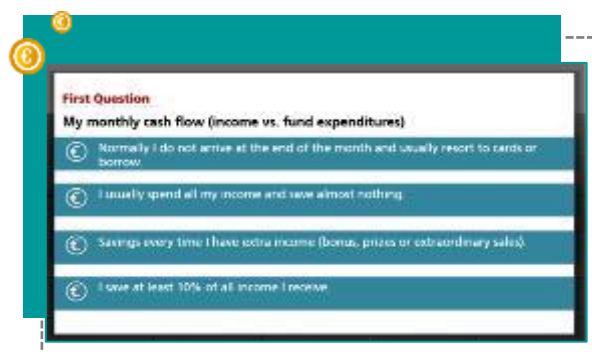


Després d'aquesta secció introductòria del joc, els usuaris tindran accés a **jugar** i aplicar els conceptes explicats en un escenari de la vida real. Mentre el joc avança, es mostraran algunes instruccions o consells d'orientació per a ajudar-los. Com a formador i/o tutor, has d'explorar el joc com a usuari abans de deixar que els alumnes ho facin. Això t'ajudarà a identificar consells o suggeriments que puguin ser-los d'utilitat.

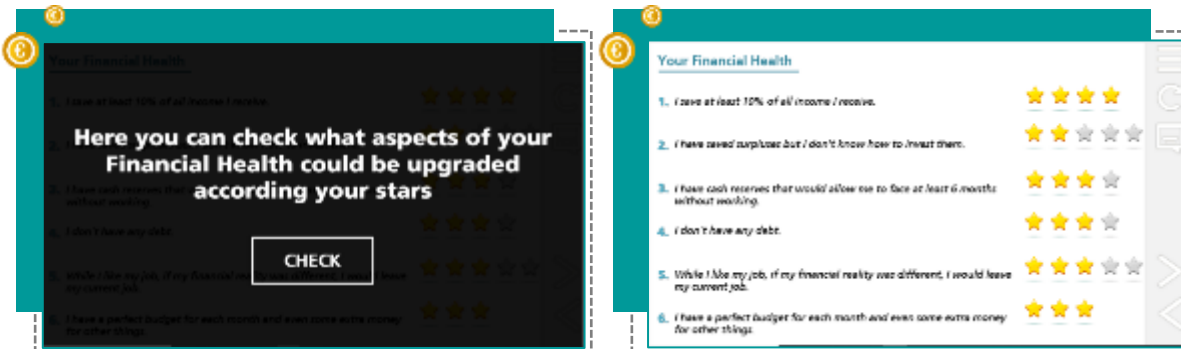


En aquest joc en concret, els usuaris hauran de respondre sis preguntes d'opció múltiple (una per bitllet) en les quals trobaran diferents tipus de respostes. Els usuaris han de triar la resposta que millor s'adapti a la seva situació. És important que la selecció dels bitllets sigui en ordre, no pots triar el que prefereixis, només el primer disponible (des de l'esquerra).

Les preguntes abasten temes com “la meva liquidesa mensual (ingressos vs. despeses”, “Les meves inversions”, “Els meus estalvis”, “El meu endeutament”, “Pressupost” o “El meu treball”.



En aquest mini-joc no hi ha respostes correctes o incorrectes ja que només és una revisió mèdica sobre com és la seva situació financera, per la qual cosa qualsevol resposta serà vàlida. A més, gràcies a això, el diagnòstic de l'usuari pot adaptar-se de veritat i els consells que s'ofereixen al final poden tenir un major impacte, ja que encaixaran amb la realitat dels usuaris.



No obstant això, com a formador i/o tutor, pots formular algunes preguntes de retroalimentació per a explorar amb ells què va sortir malament:

- Has llegit atentament la sessió "Entrena la teva ment"? Explica'm el concepte de "pressupostar".
- Has entès el significat de "Endeumentament"?
- Quins aspectes has tingut en compte per a identificar problemes financers?

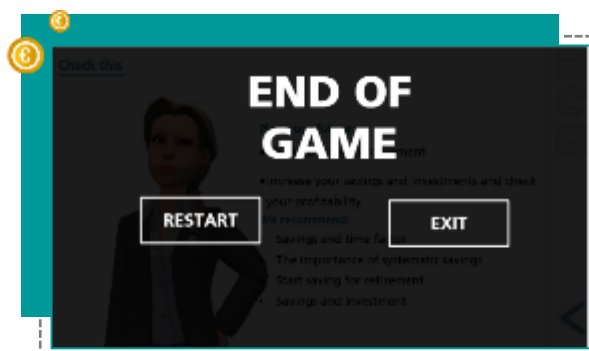
Alguns consells importants que pots optar per proporcionar als usuaris poden ser:

- Recorda'ls que han de llegir la pàgina final de consells, no només sobre la seva pròpia situació, sinó també, perquè estiguin informats sobre la millor manera de preparar-se per a tenir una situació financera estable.



Quan els usuaris hagin completat tot el mini-joc, es mostrarà el missatge "Fi del joc" amb dues opcions per als usuaris:

- Reiniciar el joc des del principi
- Sortir del joc



Competències desenvolupades en cada joc

Amb aquest joc podràs ajudar a desenvolupar en els usuaris les següents competències:

- Entendre com avaluar les seves finances personals.
- Començar a controlar el seu benestar financer.
- Identificar quins problemes poden tenir.
- Saber actuar davant aquests problemes.



ARRIBAR A FI DE MES

* El mini-joc “Arribar a fi de mes”, permet comprendre la importància de portar un registre de finances personals per a garantir el nostre benestar. En jugar a aquest joc, podràs utilitzar un pressupost simple per a planificar i controlar les teves despeses personals i així començar a establir prioritats dins de les limitacions dels teus propis recursos.

Descripció de l'objectiu del joc



L'objectiu d'aquest joc és comprendre la importància de realitzar un seguiment de les finances personals per a garantir el benestar dels alumnes. Jugant a aquest joc, els alumnes aprendran a preparar el seu pressupost personal, identificant despeses fixes obligatòries, despeses variables necessàries i despeses discrecionals.

Es tracta d'una guia que indica en què gasten els seus diners i a quines categories van la major part dels seus ingressos, la qual cosa podria ajudar-los a posar un límit a les seves despeses i conseqüentment, acostar-se als seus objectius financers.

Elaborar un pressupost consisteix a saber adaptar de manera flexible les despeses a la renda disponible. Així mateix, el pressupost pot tenir dos resultats:

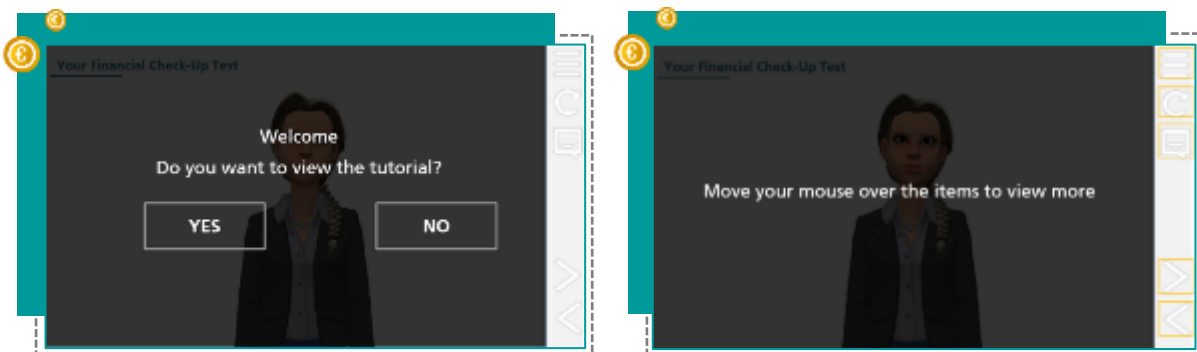
- **Excedent:** ens sobren diners i podem estalviar.
- **Dèficit:** ens falten els diners suficients i podem tenir problemes.

Fer un pressupost personal ajudarà els usuaris a conèixer la seva realitat econòmica per a poder prendre millors decisions financeres. Per a fer el pressupost necessitem saber quins són els ingressos (el que rebem, com a sous, pagaments, obsequis, propines, etc.) i les despeses (el que paguem per béns i serveis) que tenen els usuaris. Tindrem en compte **les despeses fixes necessàries** (necessaris per a sobreviure i que no podem canviar fàcilment, com el lloguer); **despeses variables necessàries** (necessaris per al dia a dia, però que podem modificar com la despesa en menjar, roba, factures d'aigua, etc.) i finalment **despeses voluntàries** (tota la resta com ara videojocs, cinema, restaurants, viatges, etc.).

Aprendre a fer un pressupost és vital per a la seva economia personal, la qual cosa és fonamental perquè es diferenciïn de la resta de persones en la gestió dels seus diners i prosperin financerament. No importa el nivell d'ingressos que tinguin, un pressupost personal és una eina fonamental per a treure més profit dels diners que rebem i que, especialment, demostra on s'han gastat els diners.

Explicació del procés del joc

En iniciar el joc, hi ha **un tutorial** disponible per als usuaris, on s'explica com es pot navegar pel joc i les opcions de la barra d'eines



Al començament del joc, es mostra l'**objectiu**: “Al final d'aquest joc, comprendràs la importància de portar un registre de les teves finances personals per a garantir el teu benestar. Elaborar un pressupost consisteix a saber adaptar de manera flexible les despeses a la renda disponible.

Així mateix, el pressupost pot tenir dos resultats:

- **Excedent**: ens sobren diners i podem estalviar.
- **Dèficit**: no tenim diners suficients i podem tenir problemes.

És important que com a formador i/o tutor, siguis conscient de l'objectiu del joc i puguis vincular-lo amb altres continguts, matèries o materials formatius.





Després de la presentació de l'objectiu del joc, l'entorn real es presenta als usuaris, la qual cosa els permet comprendre **l'escenari del joc i la situació real on s'haurà d'utilitzar el concepte de pressupost personal**. Com a formador i/o tutor, és possible que hakis de proporcionar alguns suggeriments als usuaris abans del joc.

Abans d'aprofundir en el joc real, els usuaris tindran accés a la secció "**Entrena la teva ment**".



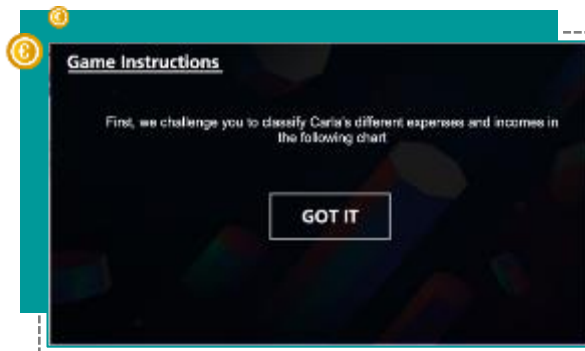
Aquesta secció té a objectiu presentar als usuaris els conceptes que els jocs pretenen explorar. En aquest cas, es presenta la idea de fer un pressupost personal. És important ressaltar als usuaris que han de parar esment a la informació que es mostra en aquesta secció del joc i que per a evitar dubtes, es recomana que visitin dues vegades la secció "entrena la teva ment".



Com a formador i/o tutor, pots optar per explorar els conceptes amb els usuaris en una sessió de formació de manera que, en usar el joc, refresquin la seva memòria i comprensió dels conceptes. Per contra, també pots usar el joc com un avançament per a introduir el concepte de pressupost personal i després explorar-lo amb tots els grups en una sessió de formació.

Tingues en compte que, a més de tenir l'oportunitat d'aprendre i comprendre el concepte, els usuaris també poden veure un exemple de pressupost personal real amb despeses i ingressos aplicats (en aquest cas, el pressupost personal del nou treball a temps parcial de la Carla).

Després d'aquesta secció introductòria del joc, els usuaris tindran accés a **jugar** i aplicar els conceptes explicats en un escenari de la vida real. Mentre el joc avança, es mostraran algunes instruccions o consells d'orientació per a ajudar-los. Com a formador i/o tutor, has d'explorar el joc com a usuari abans de deixar que els alumnes ho facin.



Això t'ajudarà a identificar consells o suggeriments que puguin ser-los d'utilitat.

En aquest joc en concret, els usuaris hauran de classificar les diferents despeses i ingressos de la Carla. Hauran de classificar roba, lloguer, neteja, etc. entre les diferents despeses necessàries (fixos, variables o opcionals). Observarem que del pressupost personal de Carla en resulta un dèficit de 46 euros.

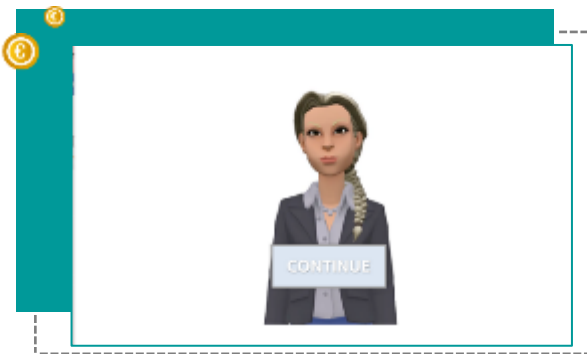


El repte és obtenir un excedent com a resultat i que la Carla pugui independitzar-se de la casa dels seus pares. Per això, per a ajudar a la Carla a complir el seu pressupost, els usuaris han de respondre diverses preguntes per a obtenir un resultat concorde a les seves despeses. **Cada pregunta** tindrà dues opcions, una "Bona idea" o "Mala idea" que hauran de triar i ajudaran en la decisió pressupostària de la Carla. Els usuaris hauran de pensar en la situació de la Carla i en els seus ingressos i despeses.

Alguns consells importants que pots optar per proporcionar als usuaris són:

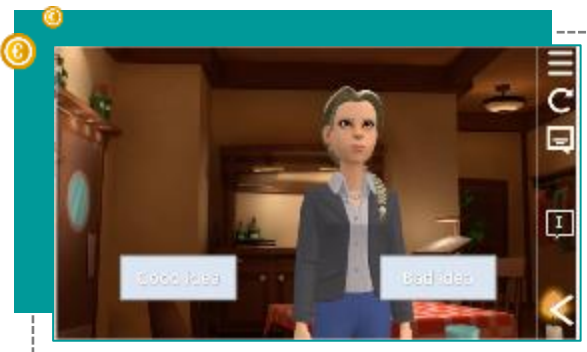
- És important identificar clarament quins són els nostres ingressos i despeses.
- Recordar que han de tenir en compte que no es pot tocar el salari, les despeses fixes necessàries ni els pagaments regulars.
- Tenir en compte les despeses variables necessàries (necessitats).
- Tenir en compte les despeses discrecionals o opcionals.

Si els usuaris donen una resposta incorrecta, es desplegarà un missatge amistós però d'avertiment, amb l'opció CONTINUAR per a respondre la pregunta de nou.

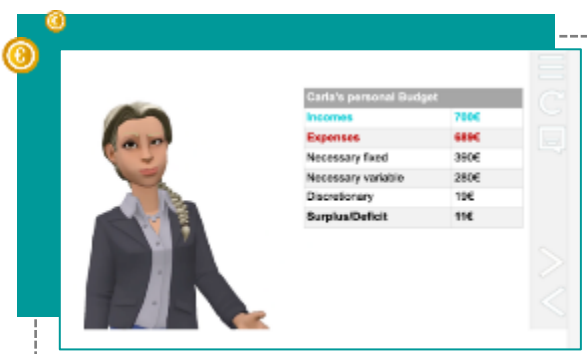


Quin ha pogut ser el problema? És difícil percebre per endavant per què un usuari ha pogut donar una resposta incorrecta... No obstant això, com a formador i/o tutor pots formular algunes preguntes de retroalimentació per a explorar amb ells què va sortir malament:

- Has llegit atentament la sessió "Entrena la teva ment"? Explica'm el concepte de "ingressos i despeses".
- Quins aspectes has tingut en compte per a prendre aquesta decisió?
- Has entès el concepte de "excedent"?
- Has entès el significat de les despeses necessàries (fixes, variables o opcionals)?



Per contra, si donen una resposta correcta, es mostrarà en pantalla un missatge de "Enhorabona" i podran continuar amb les següents preguntes.



Després de totes les preguntes, els formadors/tutors heu d'usar els resultats per a comparar i explicar cada part del pressupost de la Carla amb la finalitat d'aclarir tots els conceptes. A més, en aquesta part, es podran realitzar consultes en funció de les necessitats presentades pels usuaris.

D'aquesta manera, els formadors/tutors heu d'explicar que els usuaris han d'avaluar si del pressupost en resulta un superàvit o un dèficit. En el cas que obtenir com a resultat un dèficit, és necessari reajustar les despeses per a poder arribar a un dèficit 0 o a un superàvit. Igualment, hem de tenir en compte que és important reservar un percentatge cada mes per a poder estalviar, ja que els estalvis ens permeten assumir despeses planificades, superar imprevistos i poder invertir.



Quan els usuaris hagin completat tot el mini-joc, es mostrarà el missatge "Fi del joc" amb tres opcions per als usuaris:

- Reiniciar el joc des del principi
- Anar la secció "Vols aprendre'n més"
- Sortir del joc



En completar el joc amb la resposta correcta, els usuaris tindran accés a **recursos addicionals** que podran consultar per a conèixer més sobre el concepte de pressupost personal, amb informació, enllaços de consells i guies.

Competències desenvolupades en cada joc

Amb aquest joc podràs desenvolupar en els usuaris les següents competències:

- Comprendre què és un pressupost personal.
- Comprendre la importància de realitzar un seguiment de les finances personals per a garantir el nostre benestar.
- Adaptar les despeses més flexibles a la renda disponible.
- Reservar un percentatge cada mes per a poder estalviar.

TEMPS DIFÍCILS

*El mini-joc “Temps difícils” posa en pràctica algunes idees per a estalviar diners davant èpoques d'escassetat sense haver de reelaborar tot el teu pressupost. En jugar a aquest joc, calcularàs quant necessites estalviar per a les vaques magres segons diferents variables.

Descripció de l'objectiu del joc



L'objectiu d'aquest joc és posar en pràctica algunes idees per a estalviar diners davant una època d'escassetat sense haver de reelaborar tot el nostre pressupost. Jugant a aquest joc, els usuaris podran calcular quant necessiten estalviar per a les vaques magres segons diferents variables i podran prioritzar els passos a seguir per a construir el seu propi fons per als temps difícils.

Estalviar pels temps difícils significa esperar l'inesperat. Les èpoques d'escassetat (per exemple, pèrdua d'ocupació, reparacions de la llar... poden ocórrer en qualsevol moment. Amb un fons per a les vaques magres (també conegut com a fons d'emergència), et col·loques en una millor posició per a bregar amb aquestes circumstàncies.

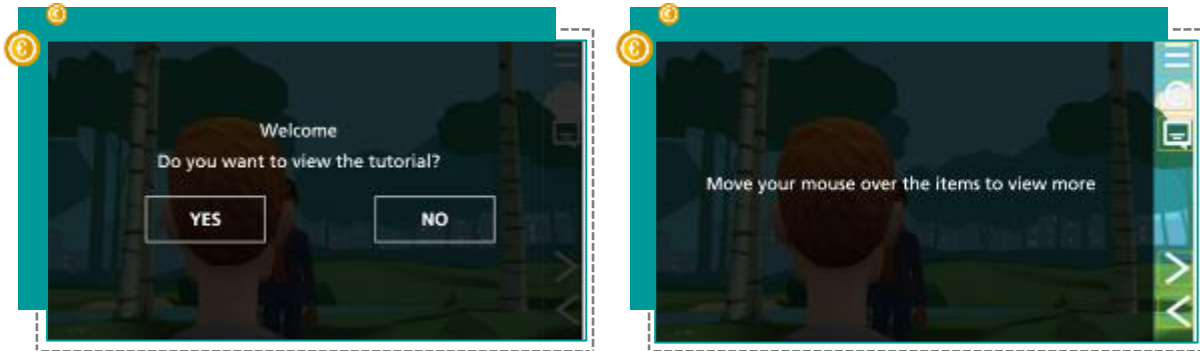
- **Fons d'emergència o Fons per a temps difícils:** És un compte d'estalvi que s'usa per a èpoques d'escassetat. Aquest compte d'estalvi ha de ser accessible (és a dir, líquid) quan tinguem un imprevist. La quantitat real d'un fons d'emergència variarà segons la nostra situació financera. Molts experts financers suggereixen que ha de tenir suficients diners per a cobrir les nostres despeses de subsistència d'entre tres a sis mesos.

La realitat és que el imprevist pot ocórrer en qualsevol moment i pot succeir-li a qualsevol. Un fons per a les vaques magres pot ajudar-nos a nosaltres i als nostres sers estimats a afrontar millor econòmicament aquests casos. Es necessita temps per a crear un fons d'emergència que pugui mantenir les nostres despeses mensuals durant un període de temps.

- **Compte d'estalvi:** un compte de dipòsit que genera interessos i és emesa per un banc. No és arriscat. No hi ha restriccions sobre retirs de diners. Es requereixen saldos mínims baixos o nuls. Tipus d'interès baixos. Alguns bancs cobren tarifes per obrir i mantenir comptes.

Explicació del procés del joc

En iniciar el joc, hi ha **un tutorial** disponible pels usuaris, on s'explica com es pot navegar pel joc i les opcions de la barra d'eines.



Al començament del joc, l'entorn real es presenta als usuaris, la qual cosa els permet **comprendre l'escenari del joc i la situació real on s'haurà d'utilitzar el concepte de fons per als temps difícils**. Com a formador i/o tutor, és possible que hagi de proporcionar alguns suggeriments als usuaris abans del joc.



A més, serà una bona opció per a refrescar l'objectiu del joc: “Aquest joc posa en pràctica algunes idees per a estalviar diners davant èpoques d'escassetat sense haver de reelaborar tot el teu pressupost”.

En jugar a aquest joc, els usuaris hauran de calcular quant necessiten estalviar per a les vaques flaques segons diferents variables. És important que com a formador i/o tutor, siguis conscient de l'objectiu del joc i puguis vincular-lo amb altres continguts, matèries o materials formatius. Els usuaris han de tenir en compte que les necessitats de la seva vida individual afectaran les seves estratègies d'estalvi. Part de la creació d'un bon pla d'estalvi, ja sigui per a un fons d'emergència o per a metes a llarg termini, és avaluar on es guarda millor els diners per a maximitzar els estalvis (per exemple, estalviar per a crear un fons d'emergència es faria millor en un compte que permeti l'accés sense penalització).

Què es pot fer amb els diners que rebem de treballs, assignacions o propines? Ho gastem? Ho guardem? Ho mantenim a casa? Ho dipositem en un compte bancari? Quines decisions prenem amb els nostres diners i per què?

Abans d'aprofundir en el joc real, els usuaris tindran accés a la secció "**Entrena la teva ment**".

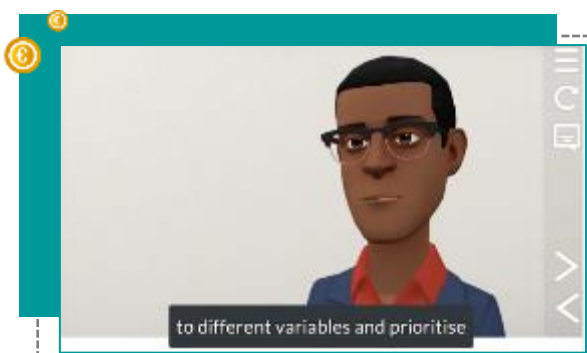


Aquesta secció té com a objectiu presentar als usuaris els conceptes que els jocs pretenen explorar. En aquest cas, es presenta el concepte d'aconseguir estalviar per a les vaques flagues. És important ressaltar als usuaris que han de parar esment a la informació que es mostra en aquesta secció del joc i que per a evitar dubtes es recomana que visitin dues vegades la secció "entrena la teva ment".

Com formador i/o tutor, pots optar per explorar els conceptes amb els usuaris a una sessió de formació de manera que, en usar el joc, refresquin la seva memòria i comprensió dels conceptes. Per contra, també pots usar el joc com un avançament per a introduir el concepte d'estalviar per a les vaques flagues i després explorar-lo amb tots els grups en una sessió de formació.



Tingues en compte que, a més de tenir la possibilitat d'aprendre i comprendre el concepte, els usuaris també podran veure un cas real d'estalvi per a les vaques magres segons diferents variables i prioritzar les passes que han de seguir per a construir el seu propi fons per a les vaques magres el més aviat possible (en aquest cas, abans que el cotxe s'avarïi).



Després d'aquesta secció introductòria del joc, els usuaris tindran accés a jugar i aplicar els conceptes explicats en un escenari de la vida real. Mentre el joc avança, es mostraran algunes instruccions o consells d'orientació per a ajudar-los. Com a formador i/o tutor, has d'explorar el joc com a usuari abans de deixar que els alumnes ho facin.

Això t'ajudarà a identificar consells o suggeriments que puguin ser-los d'utilitat



En aquest joc en concret, els usuaris han de calcular quant necessiten estalviar per a les vaques magres en funció de diferents variables i prioritzar els passos que han de seguir per a construir el seu propi fons d'emergència el més aviat possible (almenys, abans que se'ls espatlli el cotxe).

A continuació, veuran una fulla amb un termòmetre d'estalvi i pressupost mensual. Se'ls presentaran diferents frases amb estratègies d'estalvi per a construir el seu fons per a les vaques magres basades en objectius d'estalvi (tres mesos de despeses per reparacions inesperades). Els alumnes han de decidir quins seran útils i realistes per a aconseguir l'objectiu. Es cordaran el cinturó, faran els càlculs i veuran que és possible.

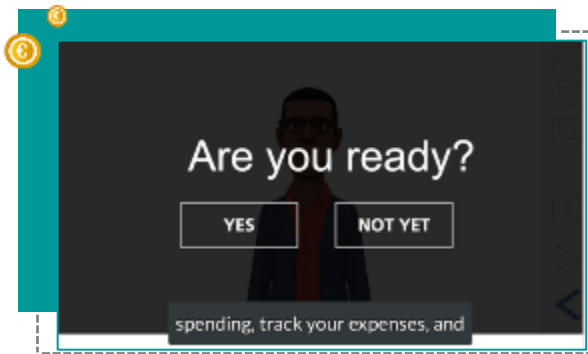
Alguns consells importants que pots optar per proporcionar als usuaris són: Recorda que han de tenir en compte que el treball consisteix a sumar el seu pla de despeses, realitzar un seguiment de les seves despeses i decidir quin d'aquests consells els ajudarà a aconseguir el seu objectiu d'estalvi i estar segurs enfront de les despeses inesperades (sempre, assegura't que no gastin més del que guanyen).

Llegeix els consells amb els alumnes i assegura't que tot sigui clar.

És important comprendre tots els consells generals i el glossari de despeses.



Com a formador i/o tutor hauries de mirar abans la secció de Consells per a endinsar-te més en l'estratègia del joc i explicar i aclarir qualsevol dubte. Com pots veure, té consells generals i un glossari.



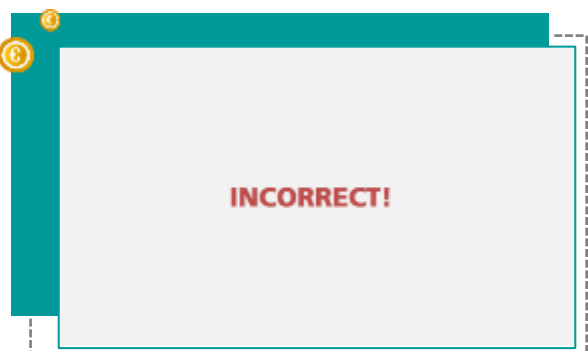
Abans de començar el joc, un missatge de "Estàs preparat/da ?" es mostrarà i els alumnes han de seleccionar la seva resposta. Si els usuaris seleccionen "No", com a formador i/o tutor, pregunta als alumnes quins són els seus dubtes. És important estar preparat per a continuar el joc.



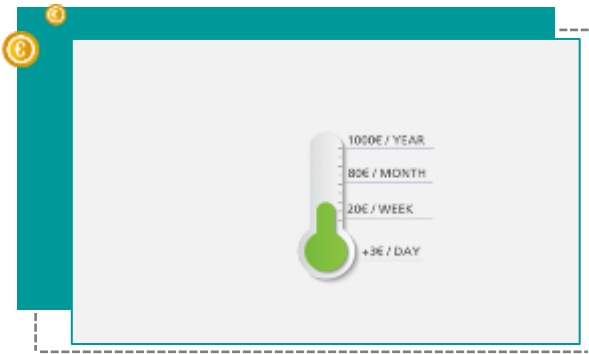
A continuació, els alumnes triaran el polze cap amunt o cap avall per a respondre a diverses preguntes. Els usuaris han de pensar en les diferents estratègies d'estalvi per a construir el seu fons per a les vaques magres i decidir quins seran útils i realistes per a aconseguir el seu objectiu.

Alguns consells importants que pots optar per proporcionar als usuaris són:

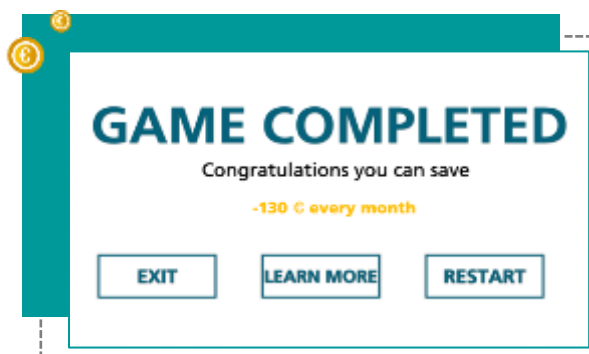
- Calcular quants diners els agradaria als alumnes tenir en el seu fons.
- Recordar que han de dividir la quantitat que necessitaran finançar entre la quantitat que poden estalviar cada mes adequadament.
- És important que tinguin almenys alguna cosa en el seu fons d'emergència o fons per els temps difícils.



Si els usuaris donen una resposta incorrecta, es mostrarà un missatge amigable però d'advertiment i els usuaris passaran a una altra pregunta. Quin podia haver estat el problema? És difícil percebre per endavant per què un usuari donat ha donat una resposta incorrecta... No obstant això, depenent de la pregunta, apareixerà una explicació com un comentari per a l'usuari.



Per contra, si proporciona una resposta correcta, es mostrarà un missatge d'”enhorabona” i es podrà continuarà amb les següents preguntes. A més, els usuaris veuran augmentar el seu fons d'emergència.



Després de totes les preguntes, els usuaris veuran el seu fons d'emergència i el que han estalviat. Així mateix, en aquesta part, com formador i/o tutor pots realitzar preguntes perquè els usuaris compreguin el significat i l'estalvi que obtenen. D'igual forma, podem refrescar la importància de reservar un percentatge cada mes per a poder estalviar i tenir un fons d'emergència.

A més, es mostrarà un missatge de "joc completat", amb tres opcions per a l'usuari:

- Reiniciar el joc des del principi
- Anar la secció “Vols aprendre’n més”
- Sortir del joc



En completar el joc amb la resposta correcta, els usuaris tindran accés a **recursos addicionals** que podran consultar per a conèixer més sobre el concepte d'estalvi per a quan arribin els temps difícils, amb informació i enllaços.

Competències desenvolupades en cada joc

Amb aquest joc podràs desenvolupar en els usuaris les següents competències:

- Saber i comprendre què és un fons d'emergència.
- Comprendre que es necessita temps per a crear un fons d'emergència que pugui mantenir les nostres despeses mensuals durant un període de temps.
- Tenir en compte que les nostres necessitats de vida afectaran les nostres estratègies d'estalvi.
- Reservar un percentatge cada mes per a poder estalviar.

ESTALVIA!

*El mini-joc "Estalvia!", classifica despeses relacionades amb diferents objectius personals (estudiar a l'estranger, renovar la casa, tenir un fill/a) per a esbrinar quant necessites estalviar regularment per a aconseguir els teus objectius a temps i elaborar un bon pla d'estalvi per a cadascun.

Descripció de l'objectiu del joc



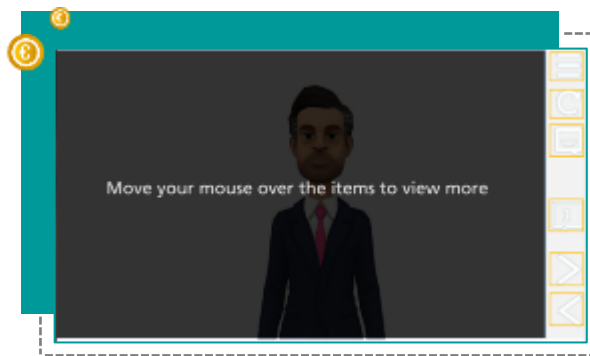
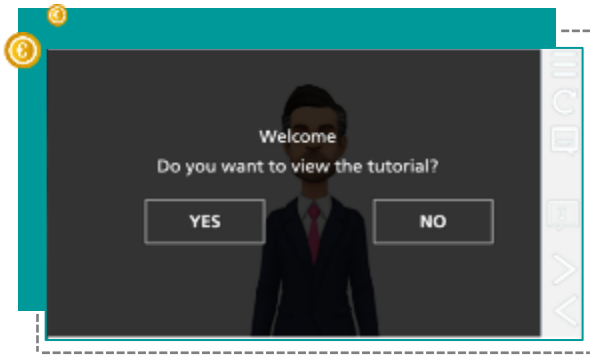
L'objectiu d'aquest joc és classificar despeses relacionades amb diferents objectius personals (estudiar a l'estranger, renovar la casa, tenir un fill/a) per a esbrinar quant necessitaran estalviar els alumnes regularment per a aconseguir els seus objectius a temps i elaborar un bon pla d'estalvi per a aconseguir cadascun d'aquests objectius.

Jugar a aquest joc ajudarà els alumnes a prendre el control de les seves vides financeres, les quals requereixen planificació, i això comença amb l'establiment d'objectius. Els objectius que estableixin han de ser específics i tenir un marc de temporal. Per exemple, si l'objectiu dels alumnes fos estalviar 10€ per setmana durant l'any vinent per a un ordinador nou.

Aquest és un objectiu **SMART**, la qual cosa significa que és **e**Spècífic, **M**esurable, **A**ssolible, **R**ealista i amb un horitzó **T**emporal determinat. Una vegada hagin realitzat una pluja d'idees sobre alguns objectius SMART, prioritza'ls d'acord amb el que sigui més urgent o més important per a ells. Assegura't que cada objectiu tingui un marc de temps concret i després registra el seu progrés cada setmana. Les metes financeres de l'alumne són les despeses més importants que té. Si no els tracten d'aquesta manera, es veuran temptats a gastar diners en altres coses, especialment en despeses variables com a menjar, roba i entreteniment.

Explicació del procés del joc

En iniciar el joc, hi ha un **tutorial** disponible pels usuaris, on s'explica com es pot navegar pel joc i les opcions de la barra d'eines.



Al començament del joc, es mostra **l'objectiu**: "Al final d'aquest joc, podràs identificar necessitats a curt, mitjà i llarg termini i construir un fons de reserva per a aconseguir els teus objectius personals". És important que com a formador i/o tutor coneguis l'objectiu del joc i puguis vincular-lo amb altres continguts, matèries o materials formatius.

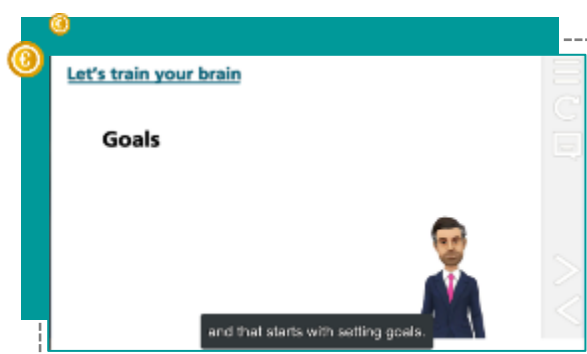


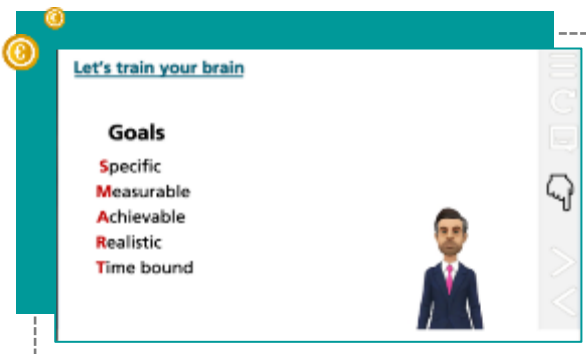
Després de la presentació de l'objectiu del joc, l'entorn real es presenta als usuaris, la qual cosa els permet comprendre **l'escenari del joc i la situació real en la qual s'haurà d'utilitzar el concepte de crear un fons de reserva per a aconseguir el seu objectiu personal**. Com a formador i/o tutor, és possible que hagi de proporcionar alguns suggeriments als usuaris abans del joc.



Abans d'aprofundir en el joc real, els usuaris tindran accés a la secció **"Entrena la teva ment"**.

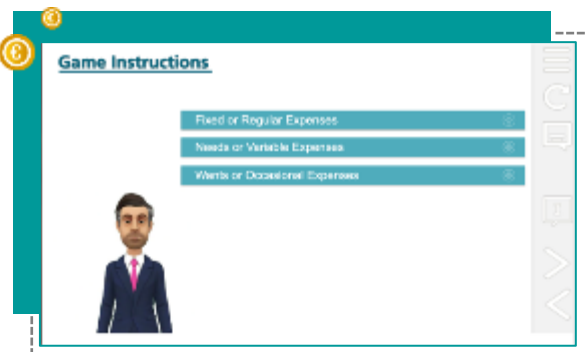
Aquesta secció té com a objectiu presentar als usuaris els conceptes que els jocs pretenen explorar. En aquest cas, es presenta el concepte d'aconseguir un objectiu personal. És important ressaltar als usuaris que han de parar esment a la informació que es mostra en aquesta secció del joc i que per a evitar dubtes es recomana que visitin dues vegades la secció "entrena la teva ment".





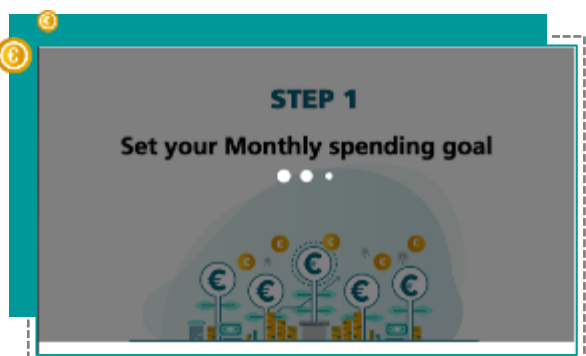
Com a formador i/o tutor, pots optar per explorar els conceptes amb els usuaris en una sessió de formació de manera que, en usar el joc, refresquin la seva memòria i comprensió dels conceptes. Per contra, també pots usar el joc com un avançament per a introduir el concepte d'aconseguir assolir objectius personals i després explorar-lo amb tots els grups en una sessió de formació.

Tingues en compte que, a més de tenir la possibilitat d'aprendre i comprendre el concepte, els usuaris també podran veure un cas real de pla de despeses aplicat en aquest cas, a aconseguir l'objectiu personal de la Maria.



Després d'aquesta secció introductòria del joc, els usuaris tindran accés a **jugar** i aplicar els conceptes explicats en un escenari de la vida real. Mentre el joc avança, es mostraran algunes instruccions o consells d'orientació per a ajudar als usuaris. Com a formador i/o tutor, has d'explorar el joc com a usuari abans de deixar que els alumnes ho facin.

Això t'ajudarà a identificar consells o suggeriments que puguin ser-los d'utilitat.



En aquest joc en concret, els usuaris hauran d'esbrinar quant necessiten estalviar regularment per a aconseguir els seus objectius SMART a temps i crear un pla d'estalvi per a cadascun d'ells. Utilitzaran un pla financer personal per a identificar quant necessiten estalviar cada mes o cada setmana per a aconseguir els seus objectius SMART.

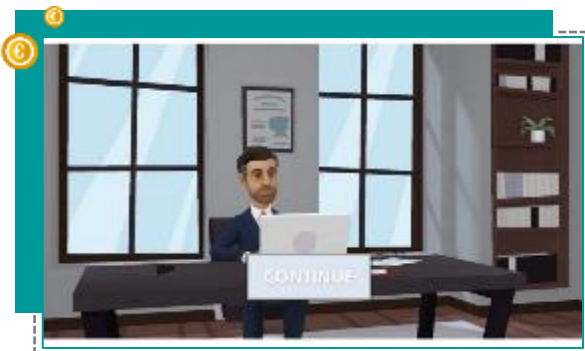
Els usuaris usaran un pla de despeses per a assegurar-se que els seus hàbits de despesa diaris no superen els seus objectius. Després, classificaran les seves despeses entre "Despeses fixes o regulars" (factures que es paguen cada mes i tendeixen a ser la mateixa quantitat), "Necessitats o despeses variables" (coses que es necessiten cada mes i que varien de preu) i "Desitjos o despeses ocasionals" (coses que es compren, però sense les quals es podria viure probablement).

Han de triar la millor estratègia a cada cas segons el pla. Identificar les seves despeses i fonts d'ingressos. Desenvolupar un pla de despeses i establir els seus objectius SMART d'acord amb les següents fulles de treball. Cada pantalla del joc els desafiarà a triar la millor estratègia per al seu pla de despeses mensual, a analitzar informació, a establir metes, a millorar el pla de despeses per a aconseguir els objectius SMART i a seleccionar un seguiment de les despeses que s'adapti de la millor manera possible al seu estil de vida. Els usuaris hauran de pensar en quant temps poden aconseguir els seus objectius SMART i crear un pla d'estalvi per a cadascun d'ells.

Alguns consells importants que pots optar per proporcionar als usuaris són:

És important identificar clarament què és un pla de despeses.

- Recorda que el pla de despeses adequat pot ajudar-nos a estalviar prou per a pagar factures, tenir estalvis per a emergències i una mica de diners en la butxaca cada mes.
- Crear el nostre propi objectiu **d'estalvi** a curt termini i elaborar un pla d'acció per a aconseguir-lo pot ajudar-nos a ser responsables i fer un progrés real en el nostre camí cap al benestar financer.
- Els objectius poden identificar-se com a **objectius a curt termini** (s'aconsegueixen en un temps curt o fins a 5 anys) i **objectius a llarg termini** (s'aconsegueixen en més de 5 anys).



Si els usuaris donen una resposta incorrecta, es mostrarà un missatge amigable però d'avertiment, amb l'opció CONTINUAR per a repetir la pregunta de nou. Excepcionalment, en el PAS 1 si els usuaris donen una resposta incorrecta, es mostrarà el missatge INTENTAR UNA ALTRA VEGADA O RE-ENTRENAR LA TEVA MENT i hauran de triar què prefereixen fer.

Quin pot haver estat el problema? És difícil percebre per endavant per què un usuari pot haver donat una resposta incorrecta... No obstant això, com a formador i/o tutor, pots formular algunes preguntes de retroalimentació per a explorar amb ells què va sortir malament:

- Has llegit atentament la sessió "Entrena la teva ment"? Explica'm el concepte de "pagaments regulars, necessitats i desitjos".
- Quins aspectes has tingut en compte per a prendre la decisió?
- Has entès el concepte de pla de despeses?
- Has entès el significat de "Despeses fixes o regulars", "Necessitats o despeses variables" o "Desitjos o despeses ocasionals"?

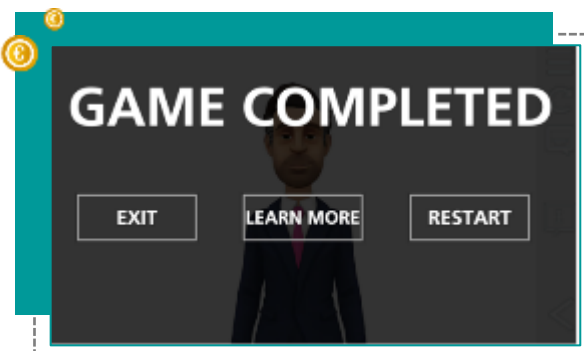
Per contra, si els usuaris donen una resposta correcta, es mostrarà un missatge d' "enhorabona" i podran continuar amb les següents preguntes.



Després de totes les preguntes, com a formador i/o tutor, has d'utilitzar els resultats de les diferents estratègies que utilitzarà cada usuari segons el seu pla. A més, en aquesta part els també podràs realitzar qualsevol consulta en funció de les necessitats que s'hagin observat en els usuaris. D'aquesta manera, has d'explicar que un pla de despeses és una estratègia simple per a aprofitar al màxim els nostres diners i

aconseguir les nostres objectius financers.

Com crear un pla de despeses? En un formulari simple d'una pàgina, s'ha d'annotar els diners que s'ingressa i el que es gasta en un mes normal. Posar-ho en un paper ajuda a veure on es pot millorar per a prendre millors decisions financeres. El pla de despeses adequat pot ajudar els alumnes a estalviar prou per a pagar les seves factures, tenir estalvis per a emergències i una mica de diners a la butxaca tots els mesos.



Quan els usuaris hagin completat tot el mini-joc, es mostrarà el missatge "Fi del joc" amb tres opcions per als usuaris:

- Reiniciar el joc des del principi
- Anar la secció "Vols aprendre'n més"
- Sortir del joc



En completar el joc amb la resposta correcta, l'usuari tindrà accés a **recursos addicionals** que podrà consultar per a conèixer més sobre el concepte d'aconseguir un objectiu personal, amb informació i enllaços.

Competències desenvolupades en cada joc

Amb aquest joc podràs ajudar a desenvolupar en els usuaris les següents competències:

- Conèixer i comprendre què és un pla de despeses.
- Comprendre la importància que prendre el control de la vida financera requereix planificació, i això comença amb l'establiment de metes.
- Saber que els objectius poden identificar-se com a curt termini, a mitjà termini i a llarg termini.



HORA DE JUBILAR-SE

*El mini-joc “Hora de jubilar-se” promou la comprensió de l'important que és prendre decisions financeres pensant en el futur i la importància de no endeutar-se molt o viure per sobre de les possibilitats de cadascú.

Descripció de l'objectiu del joc



L'objectiu d'aquest joc és explorar el concepte de gestió de carrera professional i decisions financeres futures amb els alumnes i fer-los conscients de quantes maneres de preparar el futur són possibles.

A més, crida l'atenció sobre el fet que els ingressos per jubilació depenen tant de les contribucions personals com públiques.

Una vegada completat el mini-joc, els usuaris hauran:

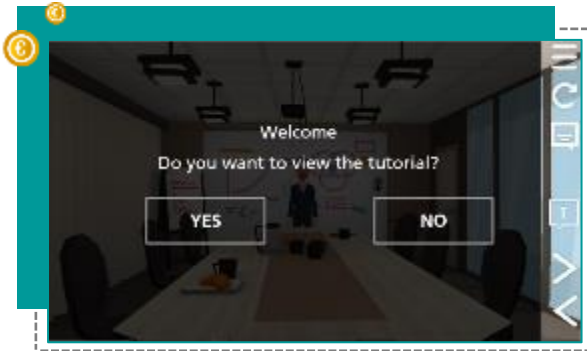
- Obtingut el seu primer treball.
- Ascendit.
- Gestionat la seva carrera professional.
- Pres decisions d'habitatge.
- Pres decisions de transport.
- Pres decisions futures sobre fons de jubilació.

Hauran de prendre decisions sobre la base de les opcions anteriors que han decidit, la qual cosa els permetrà guanyar més o menys diners i tenir més o menys despeses.

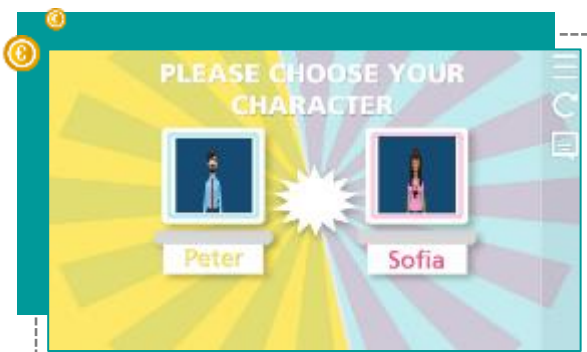
Això també els permetrà destinar una part dels seus estalvis a la seva futura jubilació, però sense descurar la gestió dels seus ingressos actuals. En funció de les seves decisions tindran una millor jubilació o no, aprenent l'important que és planificar i gestionar el nostre futur.

Explicació del procés del joc

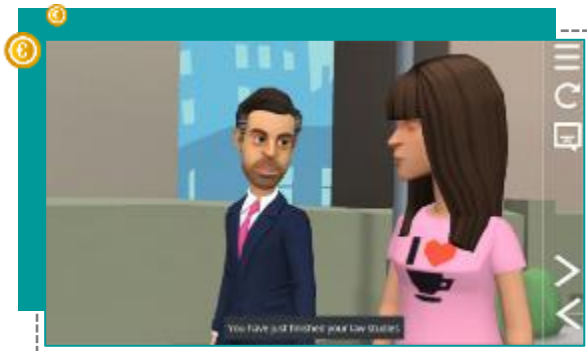
En iniciar el joc, hi ha **un tutorial** disponible per als usuaris, on s'explica com es pot navegar pel joc i les opcions de la barra d'eines.



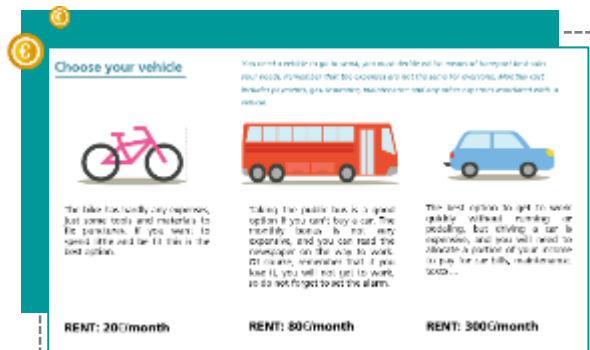
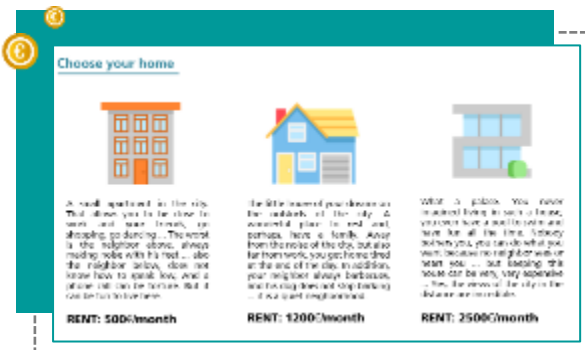
Al començament del joc, es mostra l'**objectiu**: "Al final del joc, hauràs après l'important que és prendre decisions financeres pensant en el futur i la importància de no demanar prestat massa o viure per sobre de les nostres possibilitats". És important que com a formador i/o tutor coneguis l'objectiu del joc i puguis vincular-lo amb altres continguts, assignatures o materials formatius.



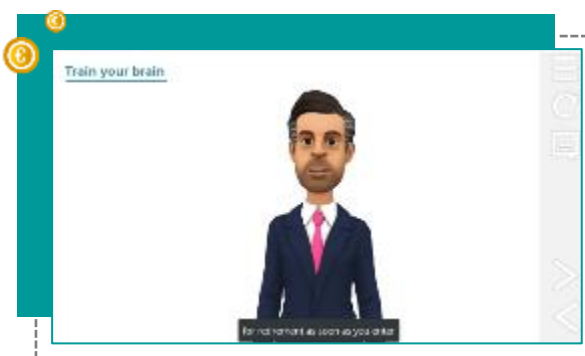
Després de la presentació de l'objectiu del joc, els usuaris han de començar a prendre decisions per a aconseguir el seu estil de vida ideal. La primera selecció és triar un personatge! Al llarg del joc, els usuaris podran veure diferents estils de vida i podran veure les conseqüències de les decisions que prenguin.



Després de la selecció del personatge, l'entorn real es presenta als usuaris, la qual cosa els permet comprendre l'escenari del joc i la situació real on s'haurà d'utilitzar el concepte de gestió de carrera, decisions financeres futures i fons de jubilació. És ara quan els usuaris comencen a construir el seu futur, a prendre decisions sobre habitatge i transport.



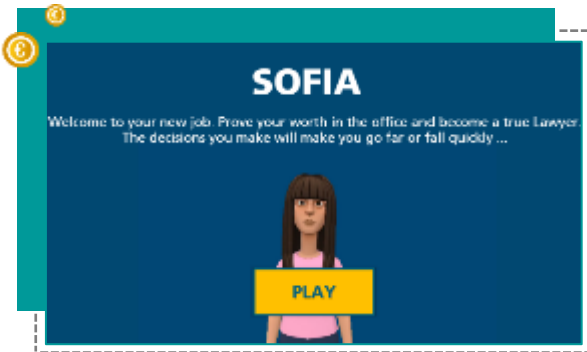
Com a formador i/o tutor, és possible que hagi de proporcionar alguns suggeriments als usuaris abans del joc. Abans d'aprofundir en el joc real, els usuaris tindran accés a la secció "Entrena la teva ment". Aquesta secció té com a objectiu presentar als usuaris els conceptes que els jocs pretenen explorar.



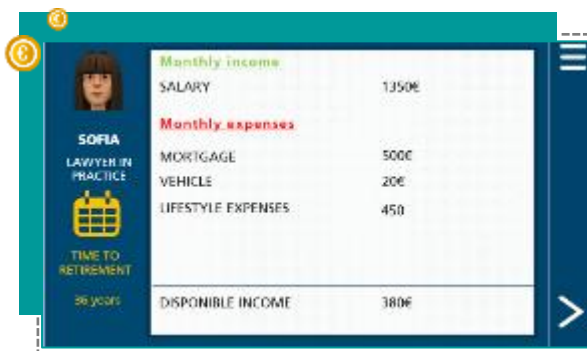
En aquest cas, es presenta el concepte de gestió de carrera professional i decisions financeres futures. És important destacar als usuaris que hauran de parar esment a la informació que es mostra en aquesta secció del joc i que per a evitar dubtes, es recomana que visitin dues vegades la secció "entrena la teva ment".

Com a formador i/o tutor, pots optar per explorar els conceptes amb els usuaris en una sessió de formació de manera que, en usar el joc, refresquin la seva memòria i comprensió dels conceptes. Per contra, també pots usar el joc com un avançament per a introduir aquests conceptes i després explorar-los amb tots els grups en una sessió de formació.

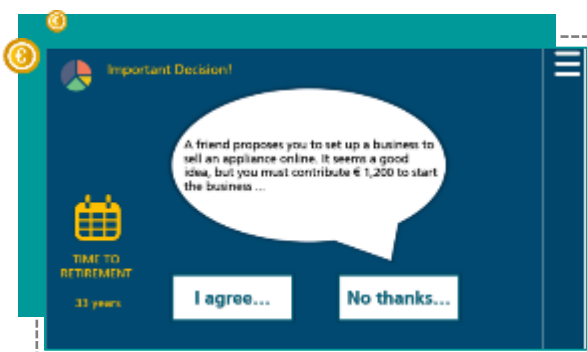
Tingues en compte que, a més de tenir la possibilitat d'aprendre i comprendre el concepte, els usuaris també podran veure diferents exemples d'estils de vida i estalvi perquè puguin veure les conseqüències de les decisions que prenen.



Després d'aquesta secció introductòria del joc, els usuaris tindran accés a **jugar** i a aplicar els conceptes explicats en un escenari de la vida real. Mentre el joc avança, es mostraran algunes instruccions o consells d'orientació per a ajudar als usuaris.



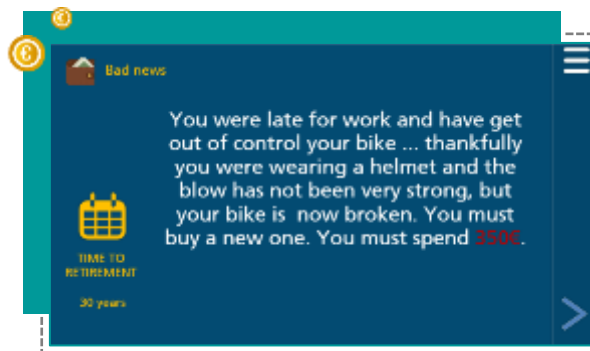
Com a formador i/o tutor, has d'explorar el joc com a usuari, abans de deixar que els alumnes ho facin. Això t'ajudarà a identificar qualsevol consell o suggeriment que pugui ser necessari. **En aquest joc** concret, els usuaris hauran de simular la vida laboral del personatge triat, vivint els seus moments importants amb les seves condicions.



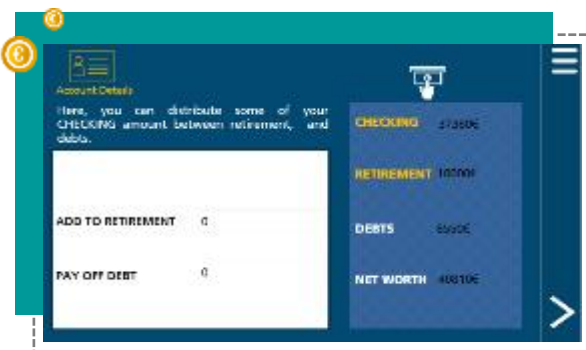
Al llarg del joc sorgiran diferents preguntes relacionades amb el lloc de treball del personatge, noves oportunitats de negoci i imprevistos. El repte consisteix a gestionar tots els ingressos i despeses al llarg del temps fins que arribi el moment de la jubilació del personatge. És important assegurar-se que els usuaris entenguin que, en el joc, el temps

passarà, concretament, 3 anys entre pregunta i pregunta.

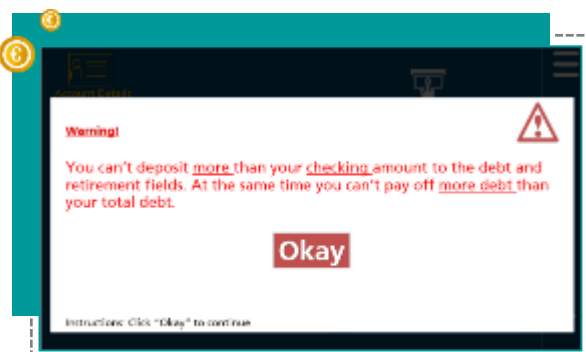
En aquest mini-joc no hi ha respostes correctes o incorrectes ja que el triat és només un dels possibles estils de vida, per la qual cosa qualsevol resposta és vàlida. Depenent de la resposta que triïn els usuaris, rebran una quantitat major o menor de diners i, a vegades, perdran una quantitat major o menor.



Després de cada Targeta de pregunta, depenent de l'elecció dels usuaris, pot haver-hi una *Targeta Administrar* on han de decidir com distribuir un ingrés addicional (si tenen sort) entre jubilació, compte corrent i pagament de deutes o una Targeta de revisió on els usuaris poden veure els efectes de rebre males notícies.



La part més important del joc és l'opció "**Detalls del compte**". Allí, els usuaris poden distribuir els seus ingressos (compte corrent) per a pagar els seus deutes o augmentar els seus estalvis per a la jubilació cada vegada que veuen la seva icona.



Si els usuaris volen fer una distribució dels diners que no és correcta (més diners de la quantitat que tenen) es mostrarà un missatge amigable però d'advertiment, donant la possibilitat de tornar a intentar l'exercici.

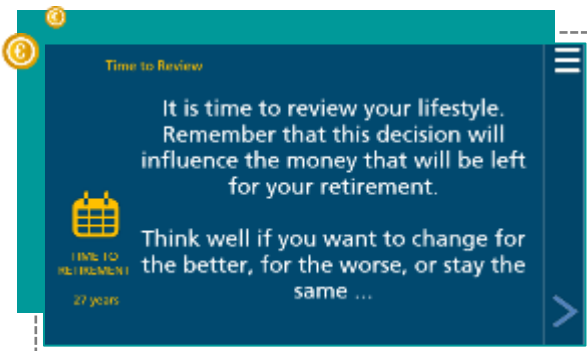
Quin pot haver estat el problema? És difícil percebre per endavant per què un determinat usuari ha proporcionat una resposta incorrecta...

No obstant això, com a formador i/o tutor, pots formular algunes preguntes de retroalimentació per a explorar amb ells què ha sortit malament:

- Has llegit atentament la sessió "Entrena la teva ment"?
- Has entès els diferents conceptes dels detalls del compte?

Com a formador i/o tutor, és important destacar als usuaris que l'objectiu del joc és arribar a l'edat de jubilació amb els diners suficients per a viure una vida plena sense haver de treballar els últims anys de vida. Com més diners reservin els usuaris per a la jubilació, millor estil de vida tindran al final del joc.

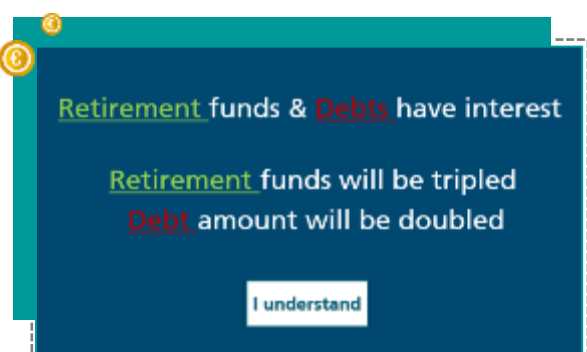
El més important en aquest joc és no viure per sobre de les expectatives. I saber decidir bé on invertir els diners.



D'una targeta de pregunta a una altra, a vegades apareix una targeta de *Temps per a revisar* per a facilitar als usuaris una millor gestió de l'estil de vida del seu personatge. Això significa que poden tornar a prendre decisions d'habitatge i transport si volen canviar les primeres opcions que van seleccionar.



Quan el *Temps de jubilació* arribi a zero, els usuaris no tindran més oportunitats d'estalviar o invertir diners, el futur haurà arribat. En el joc, per a fer-lo realitat, s'aplicaran interessos als comptes dels usuaris i veuran un missatge de la seva expectativa de vida com a jubilat.



Depenent dels seus anys de jubilació assegurats, els usuaris rebran diferents consells per a comprendre la importància de prendre decisions financeres pensant en el futur i la importància de no endeutar-se molt o viure per sobre de les nostres possibilitats.



Quan els usuaris hagin completat tot el mini-joc, es mostrarà el missatge "Fi del joc" amb dues opcions per als usuaris:

- Sortir del joc
- Reiniciar el joc des del principi

Competències desenvolupades en cada joc

Amb aquest joc podràs desenvolupar en els usuaris les següents competències:

- Gestionar decisions financeres sobre estil de vida.
- Gestionar una carrera professional.
- Comprendre la importància de planificar i estalviar.
- Comprendre les conseqüències d'endeutar-se molt o viure per sobre de les nostres possibilitats.

B. Mini-jocs de Diner i Transaccions

ESCALL I UNEIX-TE

* El mini-joc "Escall i uneix-te" explora el concepte del tipus de canvi. En jugar a aquest joc, podràs comptar bitllets i monedes per a reunir una quantitat i convertir aquesta quantitat a una divisa diferent

Descripció de l'objectiu del joc



L'objectiu d'aquest joc és explorar el concepte del tipus de canvi als alumnes i fer-los conscients de la necessitat de comprendre què és i explicar-los com convertir una determinada quantitat a una moneda diferent. També és una ocasió per a presentar l'EURO com a moneda única del grup de països de la Unió Europea i els avantatges (per als ciutadans i les empreses en general) de l'adopció d'una moneda única per part d'un grup de països.

En un món ple d'oportunitats per a viatjar i treballar a l'estranger, és important que tots estiguin familiaritzats amb aquest concepte i aprenguin a utilitzar-lo. Encara que la majoria dels països de la Unió Europea usen la mateixa moneda (EURO) i, per tant, convertir diners a una altra divisa no és una necessitat diària per a tots, encara hi ha països dins de la Unió Europea que continuen usant les seves monedes nacionals, per exemple:

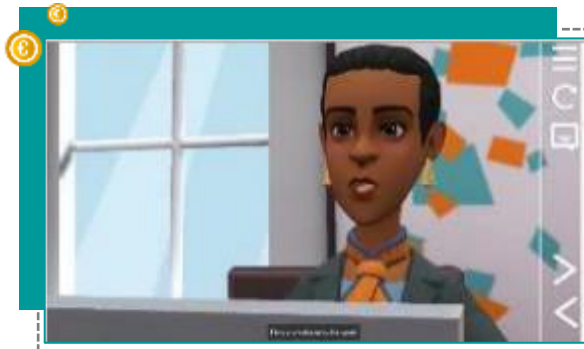
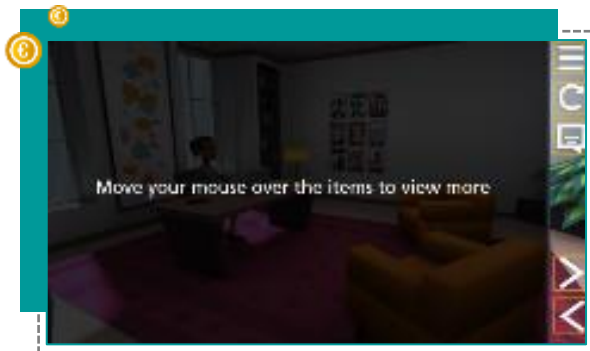
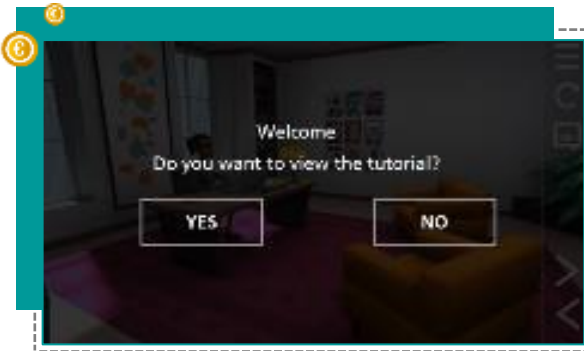
- Bulgària
- Croàcia
- República Txeca
- Dinamarca
- Hongria
- Polònia
- Romaniaa
- Suècia

Mirant fora de la Unió Europea, cada país té la seva moneda i, per tant, quan es viatja a qualsevol d'aquests països, és molt important comprendre què és el tipus de canvi, on trobar informació sobre aquest tema i com usar-lo en el dia a dia

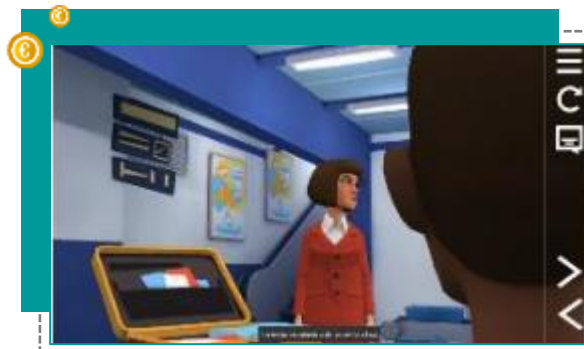
Al mateix temps, el joc també contribueix a millorar les habilitats dels usuaris per a comptar bitllets i monedes fins a aconseguir una quantitat determinada.

Explicació del procés del joc

En iniciar el joc, hi ha **un tutorial** disponible per als usuaris, on s'explica com es pot navegar pel joc i les opcions de la barra d'eines.



Al començament del joc, es mostra **l'objectiu**: “En completar el mini-joc, podràs comptar bitllets i monedes per a aconseguir una quantitat i convertir-la a una moneda diferent”. És important que com a formador i/o tutor, siguis conscient de l'objectiu del joc i puguis vincular-lo amb altres continguts, matèries o materials formatius.

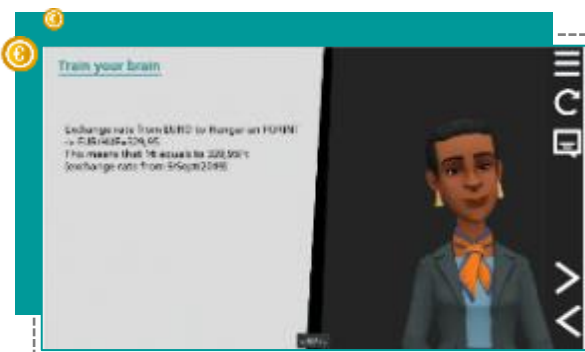


Després de la presentació de l'objectiu del joc, es presenta als usuaris l'entorn real, permetent-los comprendre **l'escenari del joc i la situació real on s'haurà d'utilitzar el concepte de tipus de canvi**. Com a formador i/o tutor, és possible que hagi de proporcionar alguns suggeriments als usuaris abans del joc

Abans d'aprofundir al joc real, els usuaris tindran accés a la secció "**Entrena la teva ment**".



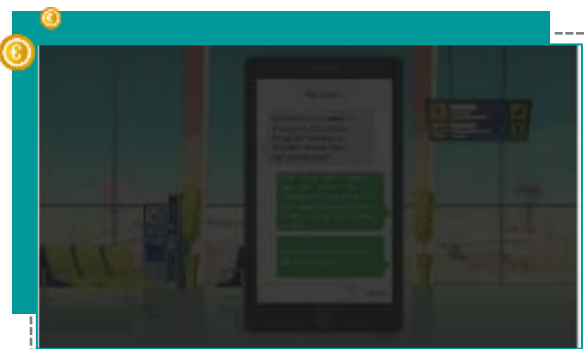
Aquesta secció té com a objectiu presentar als usuaris els conceptes que els jocs pretenen explorar. En aquest cas, es presenta el concepte de tipus de canvi. És important destacar als usuaris que hauran de parar esment a la informació que es mostra en aquesta secció del joc i que per a evitar dubtes, es recomana que visitin dues vegades a la secció "entrena la teva ment".



Com a formador i/o tutor, pots optar per explorar els conceptes amb els usuaris en una sessió de formació de manera que, en usar el joc, refresquin la seva memòria i comprensió dels conceptes. Per contra, també pots usar el joc com un avançament per a introduir el concepte de tipus de canvi i després explorar-lo amb tots els grups en una sessió de formació.

Tingues en compte que, a més de tenir la possibilitat d'aprendre i comprendre el concepte, els usuaris també podran veure un cas real de tipus de canvi aplicat (en aquest cas, el tipus de canvi d'EURO a Florí hongarès, la moneda en ús a Hongria).

És important destacar que els tipus de canvi proporcionats són els disponibles el 9 de setembre de 2019 i, per tant, és molt probable que no corresponguin amb els tipus actuals.



Després d'aquesta secció introductòria del joc, els usuaris tindran accés a **jugar** i aplicar els conceptes explicats en un escenari de la vida real. Mentre el joc avança, es mostraran algunes instruccions o consells d'orientació per a ajudar als usuaris.

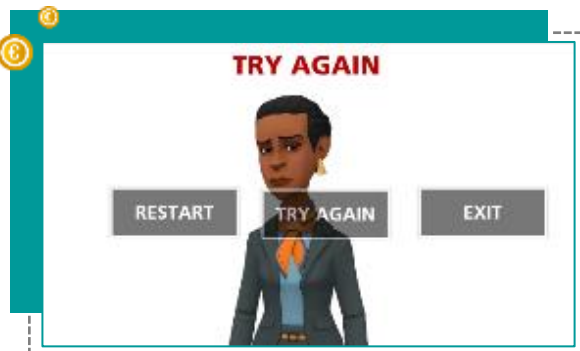


Com a formador i/o tutor, has d'explorar el joc com a usuari, abans de deixar que els alumnes ho facin. Això t'ajudarà a identificar qualsevol consell o suggeriment que pugui ser necessari. **En aquest joc en concret**, els usuaris hauran de triar quina quantitat d'euros volen canviar per florins hongaresos. Tindran l'oportunitat de seleccionar 20€, 50€ o 100€.

Després d'haver seleccionat la quantitat en EUROS a convertir, es mostrarà un conjunt de bitllets i monedes de florins hongaresos perquè l'usuari pugui triar-los i sumar-los fins a aconseguir la quantitat desitjada en florins hongaresos i agregar-los a la cartera. Quan aconseguixin la quantitat necessària, hauran de fer clic en la cartera per a veure el resultat. Hi ha una calculadora disponible en la barra d'opcions situada en el costat dret de la pantalla.

Alguns consells importants que pots optar per proporcionar als usuaris són:

- Recorda'ls que poden usar la calculadora que hi ha en la barra d'eines.
- Informa'ls que només poden seleccionar dos bitllets i que hauran de sumar la resta de diners que necessitin amb monedes. Han d'utilitzar tots els tipus de monedes.
- Aconsella'ls que parin esment als bitllets i monedes que es proporcionen, ja que són d'una moneda que no els resulta familiar.

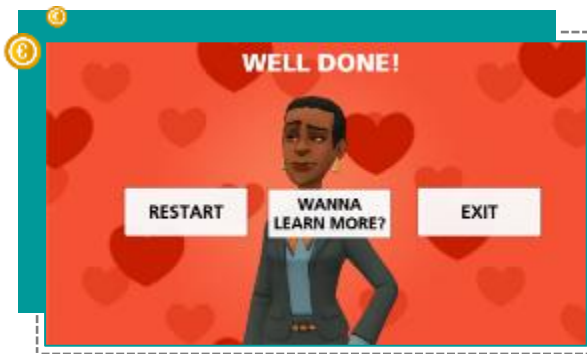


Si els usuaris donen una resposta incorrecta, es mostrarà un missatge amigable però d'advertiment, amb tres opcions per als usuaris:

- Reiniciar el joc des del principi
- Anar la secció "Vols aprendre'n més"
- Sortir del joc

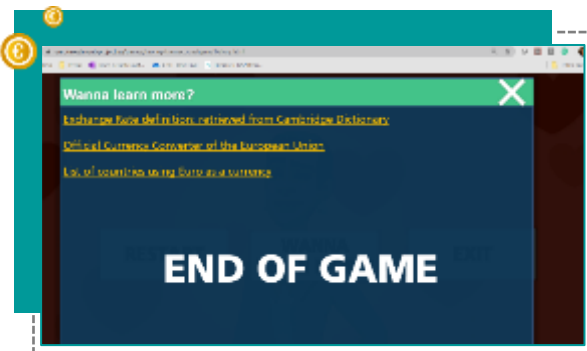
Quin pot haver estat el problema? És difícil percebre per endavant per què un usuari pot haver donat una resposta incorrecta... No obstant això, com a formador i/o tutor, pots formular algunes preguntes de retroalimentació per a explorar amb ells què va sortir malament:

- Has llegit atentament la secció "Entrena la teva ment"? Explica'm el concepte de "tipus de canvi".
- Com has calculat la quantitat de Florins hongaresos?
- Has usat totes les monedes per a aconseguir la quantitat de Florins hongaresos en la cartera?



Per contra, si els usuaris donen una resposta correcta, es mostrarà un missatge de “bona feina” amb tres opcions per a l'usuari:

- Reiniciar el joc des del principi
- Anar la secció “Vols aprendre’n més”
- Sortir del joc



En completar el joc amb la resposta correcta, l'usuari tindrà accés a **recursos addicionals** que podrà consultar per a conèixer més sobre el concepte dels tipus de canvi, la llista de països que usen l'EURO i l'enllaç al convertidor de divises oficial de la Unió Europea.

Competències desenvolupades en cada joc

Amb aquest joc podràs desenvolupar en els usuaris les següents competències:

- Conèixer i comprendre què és el tipus de canvi.
- Comprendre que aquest tipus és volàtil, subjecte a canvis amb el temps.
- Saber convertir quantitats d'una moneda a una altra.
- Comptar correctament bitllets i monedes.

CANVIEM LA MONEDA



* El mini-joc "Canviem la moneda" explora el concepte de tipus de canvi. En jugar a aquest joc, podràs aplicar tipus de canvi de divises segons el pressupost disponible.

Descripció de l'objectiu del joc



L'objectiu d'aquest joc és explorar el concepte del tipus de canvi amb els alumnes i fer-los conscients de la necessitat de comprendre'l i explicar-los com aplicar els tipus de canvi en un pressupost disponible.

Encara que el joc introdueix el concepte de "pressupost" com una limitació de quant pot gastar una persona en un moment donat o un tipus específic de productes o serveis, no proporciona suficient informació formativa per a desenvolupar les habilitats associades amb l'elaboració de pressupostos o la gestió d'un pressupost. Aquests problemes s'exploraran en altres jocs. Així i tot, pots referir-te al concepte de què és un pressupost i per a què serveix.

També és una ocasió per a presentar o reforçar l'EURO com a moneda única d'un grup de països de la Unió Europea i els avantatges (per als ciutadans i les empreses en general) de l'adopció d'una moneda única per part d'un grup de països. Actualment, vuit països de la Unió Europea encara usen les seves monedes nacionals:

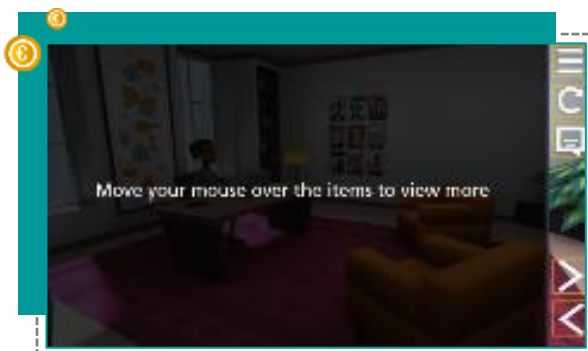
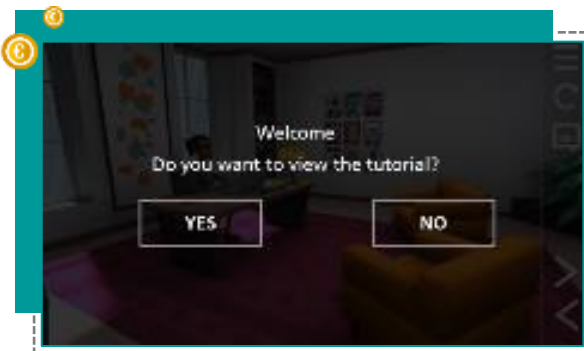
País	Divisa	País	Divisa
Bulgària	Lev búlgar	Hongria	Florí hongarès
Croàcia	Kuna croata	Polònia	Zloty polonès
Republica Txeca	Corona txeca	Romania	Leu romanès
Dinamarca	Corona danesa	Suecia	Corona sueca

En un món digital, cada vegada es realitzen més transaccions en línia per a comprar béns i serveis, la qual cosa permet a qualsevol comprar pràcticament qualsevol cosa en una botiga en línia o un proveïdor de serveis en línia situat en qualsevol part del món.

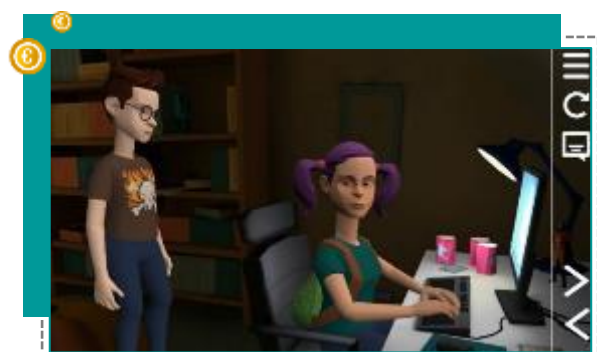
Si alguns proveïdors online venen en EUROS perquè estan situats en un país de la Unió Europea o perquè incorporen aquesta facilitat a la seva botiga online, sovint ens trobem davant botigues online que ofereixen productes i serveis en altres divises diferents de l'EURO.

Explicació del procés del joc

En iniciar el joc, hi ha **un tutorial** disponible pels usuaris, on s'explica com es pot navegar pel joc i les opcions de la barra d'eines.

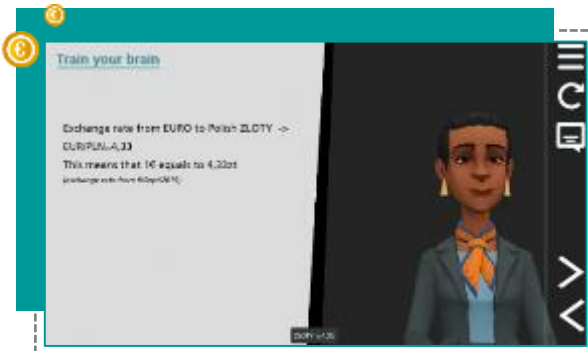


Al començament del joc, es mostra l'**objectiu**: "En completar el mini-joc, podràs aplicar tipus de canvi de moneda segons el pressupost disponible". És important que com a formador i/o tutor coneguis l'objectiu del joc i puguis vincular-lo amb altres continguts, assignatures o materials formatius.

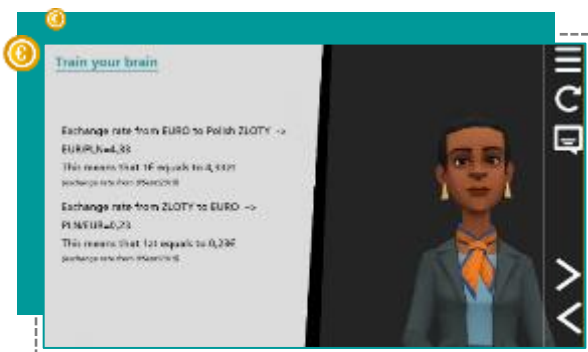


Després de la presentació de l'objectiu del joc, es presenta als usuaris l'entorn real, permetent-los comprendre l'**escenari del joc i la situació real on s'haurà d'utilitzar el concepte de tipus de canvi**. Com a formador i/o tutor, és possible que hagi de proporcionar alguns suggeriments als usuaris abans del joc.

Abans d'aprofundir en el joc real, els usuaris tindran accés a la secció "**Entrena la teva ment**".



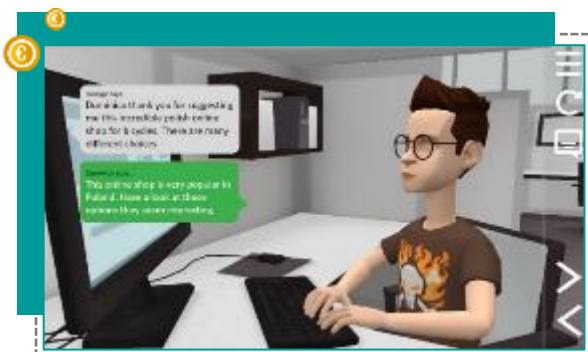
Aquesta secció té com a objectiu presentar als usuaris els conceptes que els jocs pretenen explorar. En aquest cas, es presenta el concepte de tipus de canvi. És important destacar als usuaris que hauran de parar esment a la informació que es mostra en aquesta secció del joc i que per a evitar dubtes, es recomana que visitin dues vegades a la secció "entrena la teva ment".



Com a formador i/o tutor, pots optar per explorar els conceptes amb els usuaris en una sessió de formació de manera que, en usar el joc, refresquin la seva memòria i comprensió dels conceptes. Per contra, també pots usar el joc com un avançament per a introduir el concepte de tipus de canvi i després explorar-lo amb tots els grups en una sessió de formació.

Tingues en compte que, a més de tenir la possibilitat d'aprendre i comprendre el concepte, els usuaris també podran veure un cas real de tipus de canvi aplicat (en aquest cas, el tipus de canvi d'EURO a Zloty polonès, la moneda en ús a Polònia).

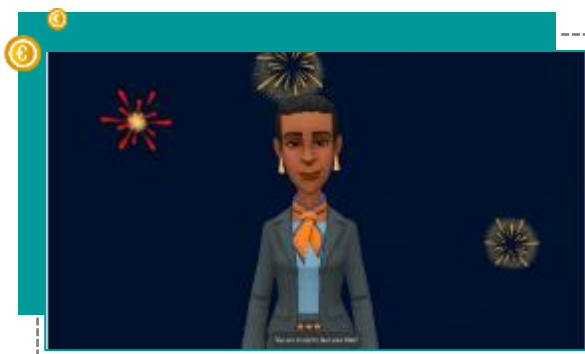
És important destacar que els tipus de canvi proporcionats són els disponibles el 9 de setembre de 2019 i, per tant, és possible que no corresponguin amb els tipus actuals.



Després d'aquesta secció introductòria del joc, els usuaris tindran accés a **jugar** i aplicar els conceptes explicats en un escenari de la vida real. Mentre el joc avança, es mostraran algunes instruccions o consells d'orientació per a ajudar-los. Com a formador i/o tutor, has d'explorar el joc com a usuari, abans de deixar que els alumnes ho facin. Això t'ajudarà a identificar qualsevol consell o suggeriment que els pugui ser útil..

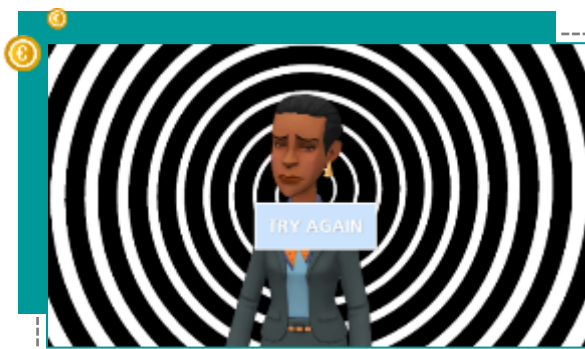


En aquest joc en concret, els usuaris hauran de simular la compra d'una bicicleta i un casc a una botiga online polonesa, sabent que el seu pressupost és de 100€ i que els preus de la botiga apareixeran en Zlotys polonesos. També se'ls informa que, per a aquest joc, 1€ correspon a 4,33Zt (Zloty polonès). El joc continua presentant el preu d'un casc en zlotys polonesos (**60Zt**) i **els usuaris hauran de calcular quant són 60Zt en euros**.



Els usuaris tenen accés a una calculadora al costat dret de la pantalla i alguns consells a la part inferior que explica com calcular el preu del casc en zlotys polonesos. Si els usuaris trien la resposta correcta, es mostrarà un missatge d'èxit i podran continuar amb el joc.

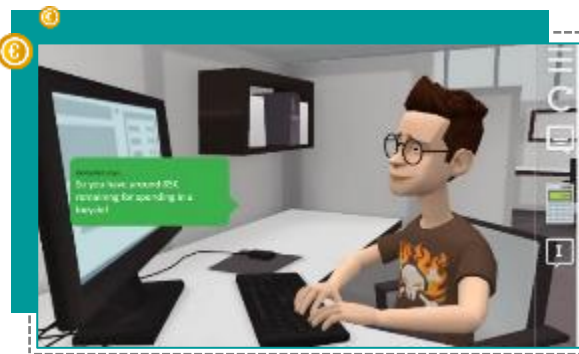
Si els usuaris no poden calcular el preu en EUROS, apareixerà un missatge de "Intenta-ho de nou" i se'ls demanarà que reprenguin el joc i tornin a fer el càlcul.



Alguns consells importants que pots optar per proporcionar als usuaris són:
 Recorda'ls que poden usar la calculadora que hi ha en la barra d'eines i també poden consultar els consells proporcionats.
 Avisa'ls de que han de considerar el tipus de canvi donat al començament de l'exercici.

Quin pot haver estat el problema? És difícil percebre per endavant per què un usuari pot haver donat una resposta incorrecta... No obstant això, com a formador i/o tutor pots formular algunes preguntes de retroalimentació per a explorar amb ells què va sortir malament:

- Has llegit atentament la secció "Entrena la teva ment"? Explica'm el concepte de "tipus de canvi".
- Com has calculat la quantitat en EUROS?
- Has usat el valor correcte en el tipus de canvi?



El següent pas en el joc és **esbrinar quin tipus de bicicleta poden comprar els dos amics tenint en compte la quantitat restant en euros després d'haver comprat el casc (85 €).**

No obstant això, els preus dels diferents models de bicicletes es proporcionen en Zlotys polonesos, la qual cosa significa **que els usuaris hauran de calcular els preus en EUROS** perquè puguin identificar la bicicleta o bicicletes que poden comprar amb el pressupost restant. Els usuaris tenen accés a una calculadora en el costat dret de la pantalla i alguns consells en la part inferior expliquen com calcular el preu de cada bicicleta en EUROS.

Hi ha més d'una resposta correcta quant a les bicicletes amb preus per sota de 360Zt que s'ajusten al pressupost disponible.

Si els usuaris trien alguna de les respostes correctes, es mostrarà un missatge d'èxit i podran continuar amb el joc. Si no aconsegueixen seleccionar una de les opcions correctes completant el càlcul del preu en EUROS, apareixerà un missatge de nou intent i se'ls demanarà que reprenguin el joc i tornin a fer el càlcul.



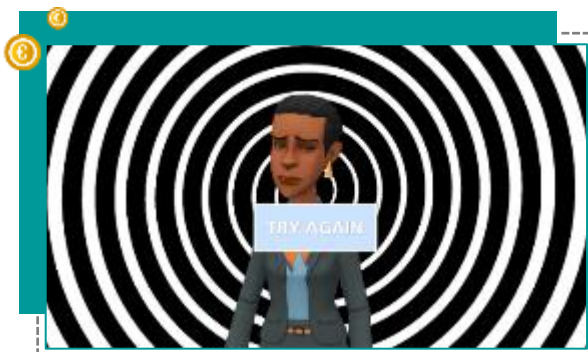
Alguns consells importants que pots optar per proporcionar als usuaris són:

- Recorda'ls que poden utilitzar la calculadora que hi ha en la barra d'eines i també poden consultar els consells proporcionats.
- Avisa'ls que han de tenir en compte el tipus de canvi donat al començament de l'exercici.

El joc segueix amb un altre càlcul. Els usuaris hauran de **confirmar que han seleccionat una bicicleta que poden pagar amb el pressupost disponible**, calculant el preu exacte de la bicicleta en EUROS. Una vegada més, els usuaris tenen accés a una calculadora en el costat dret de la pantalla i alguns consells en la part inferior sobre com calcular el preu en zlotys polonesos.



Si els usuaris donen una resposta incorrecta, es mostrarà un missatge amigable però d'avertiment, perquè ho tornin a intentar. En aquest cas, com a formador/tutor, pots oferir el mateix suport que anteriorment.



Per contra, si els usuaris donen una resposta correcta, es mostrarà un missatge de “bona feina” amb tres opcions per a l'usuari:

- Reiniciar el joc des del principi
- Anar la secció “Vols aprendre’n més”
- Sortir del joc



En completar el joc amb la resposta correcta, l'usuari tindrà accés a **recursos addicionals** que podrà consultar per a conèixer més sobre el concepte dels tipus de canvi, la llista de països que utilitzen l'EURO, l'enllaç al convertidor de divises oficial de la Unió Europea i una llista de divises internacionals.



Competències desenvolupades en cada joc

Amb aquest joc podràs desenvolupar en els usuaris les següents competències:

- Conèixer i comprendre què és el tipus de canvi.
- Comprendre que aquest és volàtil, subjecte a canvis amb el temps.
- Saber convertir quantitats d'una moneda a una altra.
- Comprendre els fonaments del concepte de pressupost.



MARCAR UN GOL

* El mini-joc “Marcar un gol” explora el concepte de descompte en un preu i com procedir per a completar una transacció. Un descompte en el preu d'un bé o servei sovint es denomina descompte comercial.

Descripció de l'objectiu del joc



L'objectiu d'aquest joc és explorar el concepte de descompte en un preu amb els alumnes i fer-los conscients de la necessitat d'entendre com calcular el descompte i el preu final d'un bé o servei, permetent-los entendre si estan fent un bon tracte, comparant el preu final d'un bé o servei amb descompte amb el preu d'un altre bé o servei sense descompte.

Un descompte en el preu d'un bé o servei sovint es denomina descompte comercial.

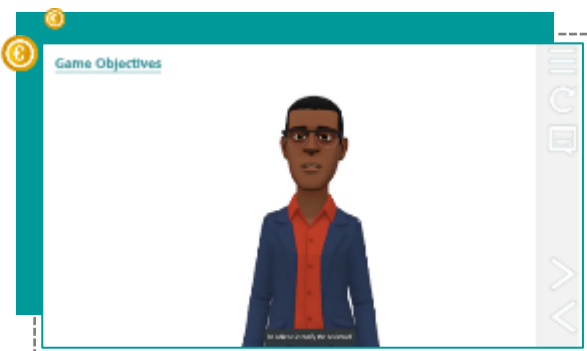
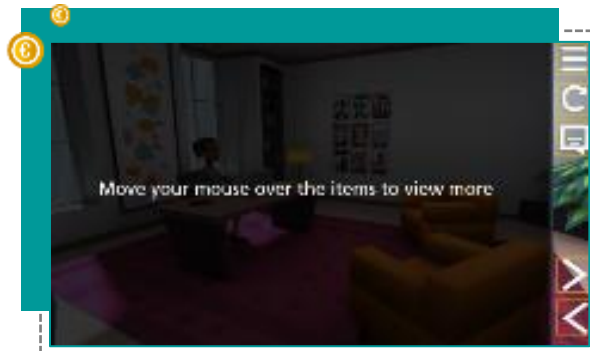
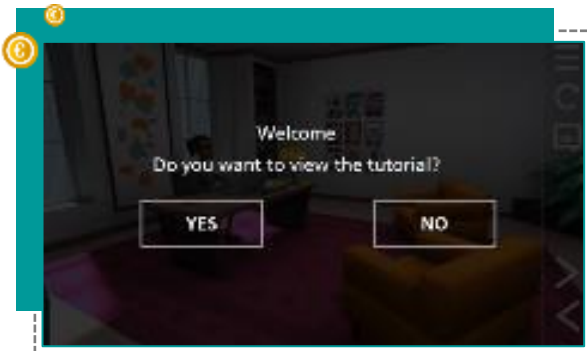
Durant el joc podràs introduir o consolidar altres conceptes i coneixements com la conversió d'un percentatge a un nombre decimal, així com operacions matemàtiques bàsiques.

És molt habitual trobar promocions i rebaixes en comerços, botigues online i serveis per a qualsevol mena de béns o serveis i existeix una tendència dels compradors a comprar de manera immediata només perquè s'ofereixen aquests descomptes. Tradicionalment, aquest acte es denominava compra impulsiva i a vegades condueix a males decisions. És important sensibilitzar als alumnes sobre la necessitat d'abstenir-se de comprar impulsivament i calcular adequadament el descompte i preu final a pagar, així com comparar aquest preu donat amb altres ofertes similars.

Explicació del procés del joc

En iniciar el joc, hi ha **un tutorial** disponible per als usuaris, on s'explica com es pot navegar pel joc i les opcions de la barra d'eines. Els usuaris poden consultar el tutorial per a comprendre com usar

el panell de navegació abans de començar el joc. És opcional, per la qual cosa els alumnes poden ometre-ho.



Al començament del joc, es mostra l'**objectiu**: "En completar el mini-joc, podràs identificar la noció de descompte i comprendràs com procedir per a completar una transacció". És important que com a formador i/o tutor coneguis l'objectiu del joc i puguis vincular-lo amb altres continguts, assignatures o materials formatius.



Després de la presentació de l'objectiu del joc, es presenta als usuaris l'entorn real, la qual cosa els permet comprendre l'**escenari del joc i la situació real on s'haurà d'utilitzar el concepte de descompte comercial en un preu**. Com a formador i/o tutor, és possible que hagi de proporcionar alguns suggeriments als usuaris abans del joc.

Abans d'aprofundir en el joc real, els usuaris tindran accés a la secció "**Entrena la teva ment**"



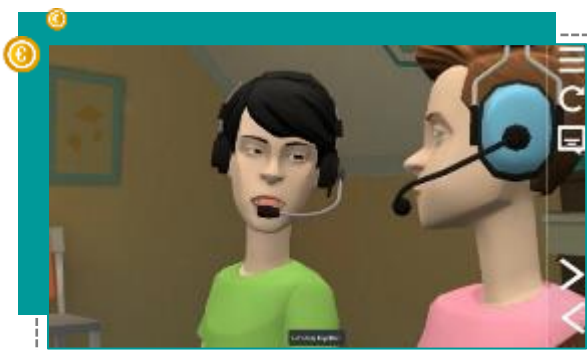
Aquesta secció té com a objectiu presentar als usuaris els conceptes que els jocs pretenen explorar. En aquest cas, es presenta el concepte de descompte comercial. És important destacar als usuaris que hauran de parar esment a la informació que es mostra en aquesta secció del joc i que per a evitar dubtes, es recomana que visitin dues vegades a la secció “entrena la teva ment”.



Com a formador i/o tutor, pots optar per explorar els conceptes amb els usuaris en una sessió de formació de manera que, en usar el joc, refresquin la seva memòria i comprensió dels conceptes. Per contra, també pots usar el joc com un avançament per a introduir el concepte de descompte comercial i després explorar-lo amb tots els grups en una sessió de formació.

Tingues en compte que, a més de tenir la possibilitat d'aprendre i comprendre el concepte, els usuaris també podran veure un cas real de com calcular la quantitat de descompte i com calcular el preu final a pagar.

En el mateix moment, també s'explica l'operació de convertir un percentatge en un nombre decimal. És important ressaltar que els descomptes comercials oferts difereixen molt: poden variar en quantitat (5%, 10%, 15%, etc.) i en la mesura en què són aplicables (a una unitat comprada, a la segona unitat si compres dues unitats, etc.).



Després d'aquesta secció introductòria del joc, els usuaris tindran accés a **jugar** i aplicar els conceptes explicats en un escenari de la vida real. Mentre el joc avança, es mostraran algunes instruccions o consells d'orientació per a ajudar-los. Com a formador i/o tutor, has d'explorar el joc com a usuari abans de deixar que els alumnes ho facin. Això t'ajudarà a identificar qualsevol consell o suggeriment que pugui ser-los útil.

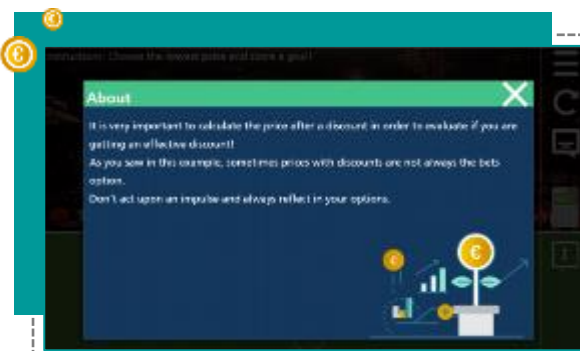


En aquest joc en concret, els usuaris hauran de simular la compra d'un joc de futbol recentment estrenat, però amb algunes limitacions, ja que els dos amics no tenen massa diners disponibles pel que hauran de buscar el millor preu.

En aquest escenari, als usuaris del joc se'ls oferiran diferents preus per comprar el mateix joc de futbol. Alguns preus tenen un descompte comercial i altres no. Hauran de calcular tots els descomptes i preus finals per a entendre quin és el millor preu.

El joc continua presentant diferents preus per al mateix joc de futbol. Els usuaris hauran de calcular els preus finals a pagar per cada oferta i després seleccionar el millor preu. Se'ls presenten quatre preus:

- 70€ amb un descompte comercial del 25%.
- 50€ sense oferta de descompte.
- 80€ a un descompte comercial del 40%.
- 120€ amb un gran descompte comercial del 55%.



Els usuaris tenen accés a una calculadora al panell dret i alguns consells a la part inferior, la qual cosa explica la importància de calcular correctament els descomptes comercials i comparar diferents preus abans de comprar per impuls.



Si els usuaris no aconsegueixen calcular el preu final del joc de futbol, apareixerà un missatge perquè ho intentin de nou i se'ls demanarà que reprenguin el joc i tornin a fer el càlcul.

Alguns consells importants que pots optar per proporcionar als usuaris són:

- Recorda'ls que poden usar la calculadora i consultar els consells aportats.
- Avisa'ls que necessiten convertir el descompte comercial de percentatge a nombre decimal per a calcular el valor del descompte. I només després de restar el valor del descompte al preu original, obtindran el preu final a pagar.

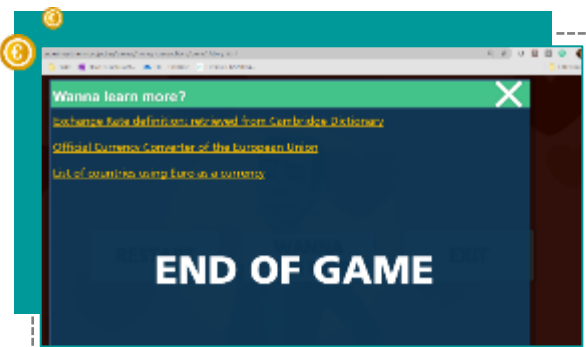
Quin pot haver estat el problema? És difícil percebre per endavant per què un usuari pot haver donat una resposta incorrecta... No obstant això, com a formador i/o tutor, pots formular algunes preguntes de retroalimentació per a explorar amb ells què va sortir malament:

- Has llegit atentament la secció "Entrena la teva ment"? Explica'm el concepte de "descompte comercial".
- Com has calculat la quantitat del descompte?
- I el preu final?



Per contra, si els usuaris donen una resposta correcta, hauran marcat un gol! I en prémer "Continuar", es mostrarà un missatge amb tres opcions per a l'usuari:

- Reiniciar el joc des del principi
- Anar la secció "Vols aprendre'n més"
- Sortir del joc



En completar el joc amb la resposta correcta, l'usuari tindrà accés a **recursos addicionals** que podrà consultar per a conèixer més sobre el concepte de descompte comercial, com calcular un descompte i com reconèixer i evitar ofertes de descompte falses en serveis i productes.



Euro
Investment

Competències desenvolupades en cada joc

Amb aquest joc podràs desenvolupar en els usuaris les següents competències:

- Conèixer i comprendre què és un descompte comercial.
- Comprendre que aquesta descompte és volàtil i difereix segons les opcions dels venedors.
- Saber com convertir una quantitat percentual en una quantitat decimal.
- Saber calcular la quantitat de descompte i el preu final.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Aquest projecte ha estat finançat amb el suport de la Comissió Europea. Aquesta publicació reflecteix només les opinions de l'autor i la Comissió no es fa responsable de l'ús que pugui fer-se de la informació continguda en aquest. Número de Projecte [2018-1-PT01-KA204-047362]

JUGANT AMB ELS INTERESSOS

*El mini-joc “Jugant amb interessos”, explora el concepte de tipus d'interès. En jugar a aquest joc, podràs identificar la noció de tipus d'interès que s'aplica quan compres un producte o un servei i sabràs com procedir en una transacció.

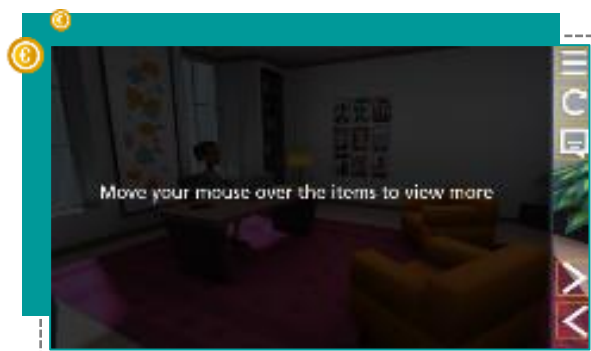
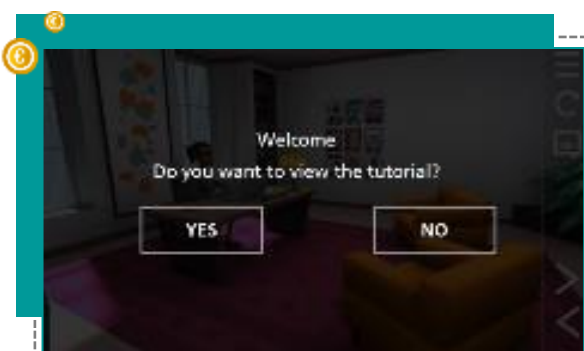
Descripció de l'objectiu del joc

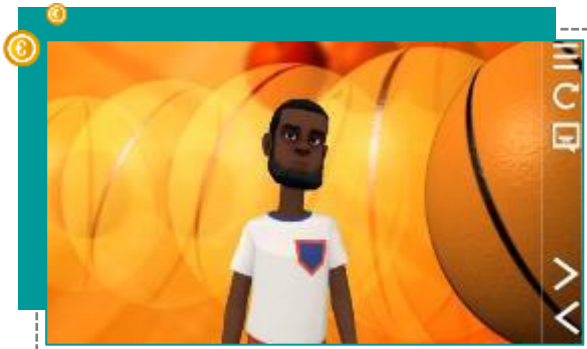


L'objectiu d'aquest joc és explorar el concepte de tipus d'interès amb els alumnes. Saber calcular els tipus d'interès els permetrà comprar béns i serveis d'una manera més informada i ajustada al seu pressupost i el seu context de vida actual.

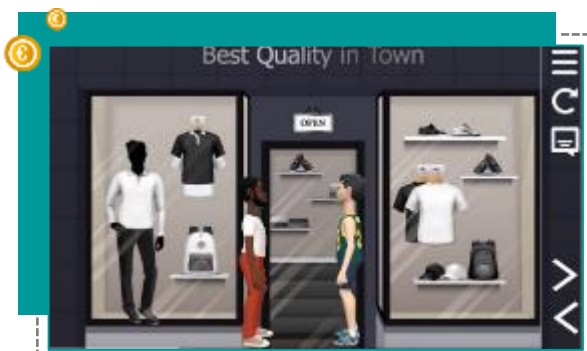
Explicació del procés del joc

En iniciar el joc, hi ha un **tutorial** disponible per als usuaris, on s'explica com es pot navegar pel joc i les opcions de la barra d'eines.



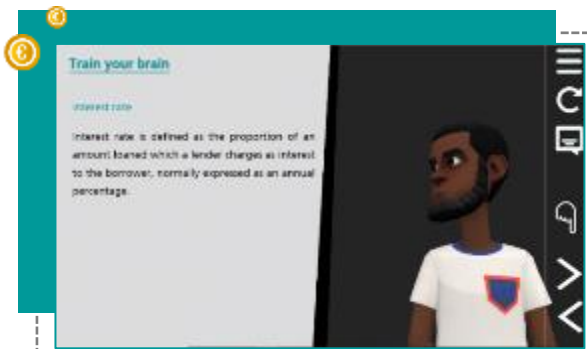


Al començament del joc, es mostra l'**objectiu**: “En completar el mini-joc, podràs identificar la noció del tipus d'interès que s'aplica quan compres un producte o un servei i sabràs com procedir en una transacció”. És important que com a formador i/o tutor, coneguis l'objectiu del joc i puguis vincular-lo amb altres continguts, matèries o materials formatius.

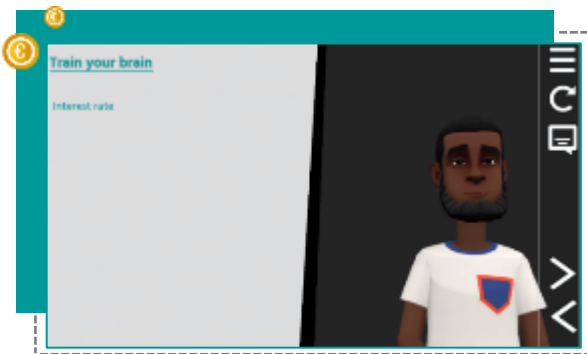


Després de la presentació de l'objectiu del joc, es presenta als usuaris l'entorn real, la qual cosa els permet comprendre l'**escenari del joc i la situació real on s'haurà d'utilitzar el concepte de tipus d'interès**. Com a formador i/o tutor, és possible que hagi de proporcionar alguns suggeriments als usuaris abans del joc.

Abans d'aprofundir en el joc real, els usuaris tindran accés a la secció "**Entrena la teva ment**".

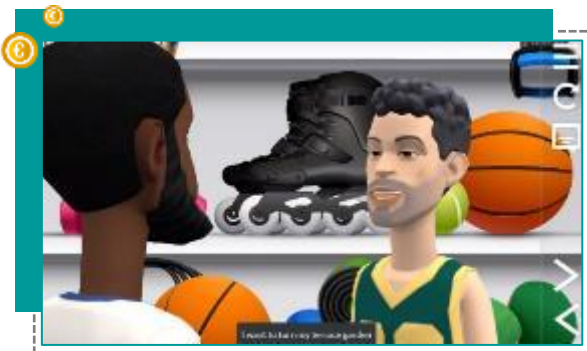


Aquesta secció té com a objectiu presentar als usuaris els conceptes que els jocs pretenen explorar. En aquest cas, es presenta el concepte de tipus d'interès. És important destacar als usuaris que hauran de parar atenció a la informació que es mostra en aquesta secció del joc i que per a evitar dubtes, es recomana que visitin dues vegades a la secció “entrena la teva ment”.

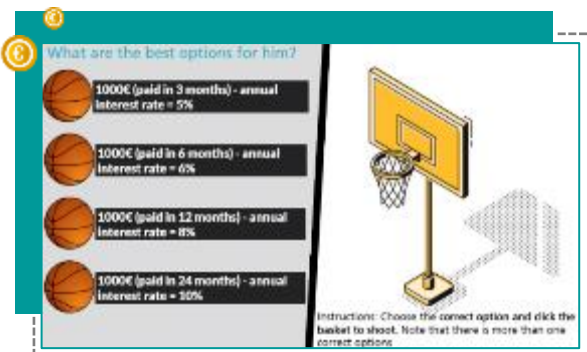


Com a formador i/o tutor, pots optar per explorar els conceptes amb els usuaris en una sessió de formació de manera que, en usar el joc, refresquin la seva memòria i comprensió dels conceptes. Per contra, també pots usar el joc com un avançament per a introduir el concepte de tipus d'interès i després explorar-lo amb tots els grups en una sessió de formació.

Tingues en compte que, a més de tenir la possibilitat d'aprendre i comprendre el concepte, els usuaris també podran veure un cas real de tipus d'interès (en aquest cas com calcular una taxa d'interès per a un crèdit de 3 mesos).



Després d'aquesta secció introductòria del joc, els usuaris tindran accés a **jugar** i aplicar els conceptes explicats en un escenari de la vida real. Mentre el joc avança, es mostraran algunes instruccions o consells d'orientació per a ajudar-los.



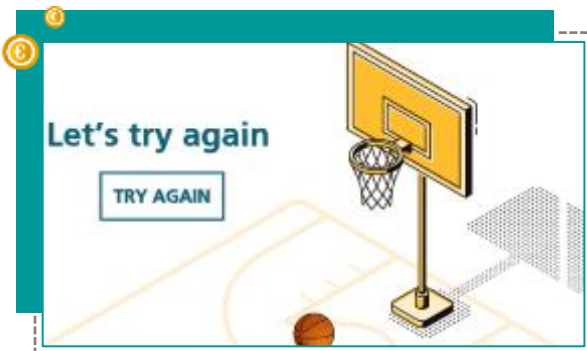
Com a formador i/o tutor, has d'explorar el joc com a usuari, abans de deixar que els alumnes ho facin. Això t'ajudarà a identificar qualsevol consell o suggeriment que pugui ser necessari. **En aquest joc** en concret, els usuaris hauran de triar la millor opció de pagament considerant que el personatge només pot pagar 100 euros/mes.

Hauran de triar entre:

- 1000€ (pagats en 3 mesos) – tipus d'interès anual = 5%;
- 1000€ (pagats en 6 mesos) – tipus d'interès anual = 6%;
- 1000€ (pagats en 12 mesos) – tipus d'interès anual = 8%;
- 1000€ (pagats en 24 mesos) – tipus d'interès anual = 10%.

Una vegada hagin seleccionat la millor opció, han de fer clic a la cistella per a llançar i veure el resultat. Hi ha una calculadora disponible en la barra d'opcions situada en el costat dret de la pantalla. Alguns consells importants que pots optar per proporcionar als usuaris són:

- Recorda'ls que poden usar la calculadora que hi ha en la barra d'eines.
- Informa'ls que hi ha més d'una opció correcta.
- Aconsella'ls que parin esment al fet que el personatge només pot pagar 100 euros/mes.



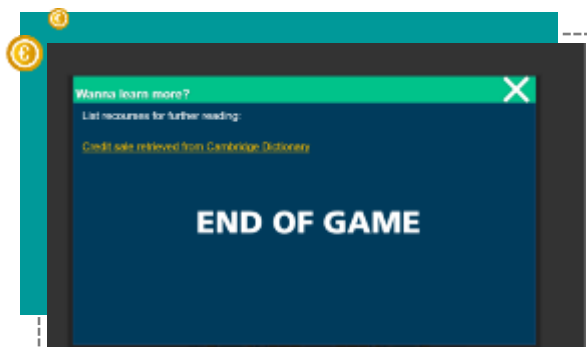
Si els usuaris donen una resposta incorrecta, es mostrarà un missatge amigable però d'avertiment, donant la possibilitat d'intentar una altra vegada l'exercici. Quin podia haver estat el problema? És difícil percebre per endavant per què un usuari pot haver donat una resposta incorrecta...

No obstant això, com a formador i/o tutor, algunes preguntes de retroalimentació que pots fer per a explorar amb ells què va sortir malament són:

- Has llegit atentament la secció "Entrena la teva ment"?
- Explica'm el concepte de "tipus d'interès".
- Com ho has calculat?



Per contra, si els usuaris donen una resposta correcta, es mostrarà un missatge de "Bona feina", amb l'opció de continuar.



En completar el joc amb la resposta correcta, l'usuari tindrà accés a **recursos addicionals** que podrà consultar per a conèixer més sobre el concepte de la venda a crèdit.

Competències desenvolupades en cada joc

Amb aquest joc podràs desenvolupar en els usuaris les següents competències:

- Saber i comprendre què és una tipus d'interès
- Aprendre a calcular el tipus d'interès.
- Entendre que la millor opció sempre ha de tenir en compte la nostra situació econòmica (exemple: quant podem pagar al mes?).



TROBEU LA SORTIDA

* El mini-joc “Trobeu la sortida” promou la comprensió del concepte d'impost al valor afegit (IVA). Una vegada completat el mini-joc, podràs identificar la noció de l'impost al valor afegit en una transacció comercial.

Descripció de l'objectiu del joc



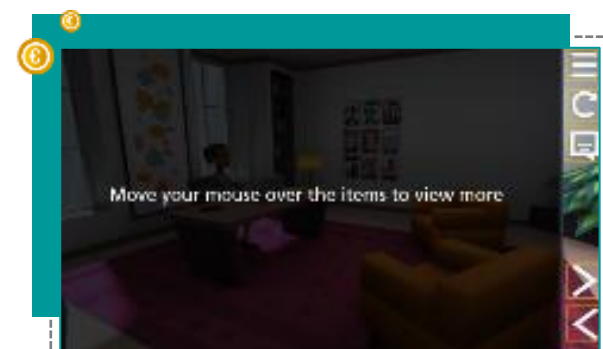
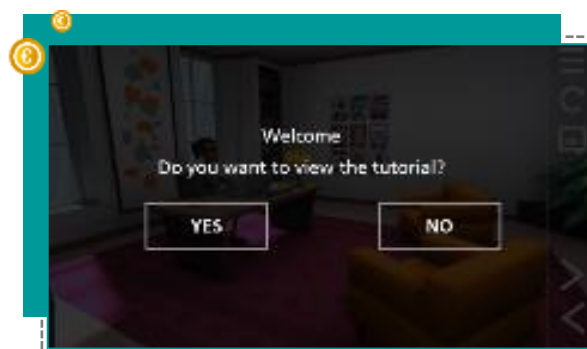
L'objectiu d'aquest joc és explorar el concepte d'Impost al Valor Afegit (IVA) amb els alumnes i fer-los conscients de com els diferents impostos poden canviar el valor final d'un producte o servei.

A més, cridar l'atenció sobre el fet que els tipus d'IVA aplicats en els Estats membres de la Unió Europea no són sempre els mateixos.

Per a prendre decisions financeres responsables, en comprar béns i serveis, és crucial considerar totes les variables, entre elles, l'impost de l'IVA. Això apoderarà al consumidor i l'ajudarà a prendre millors decisions.

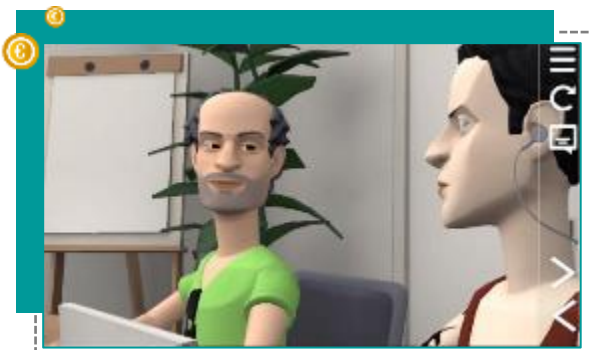
Explicació del procés del joc

En iniciar el joc, hi ha **un tutorial** disponible per als usuaris, on s'explica com es pot navegar pel joc i les opcions de la barra d'eines.



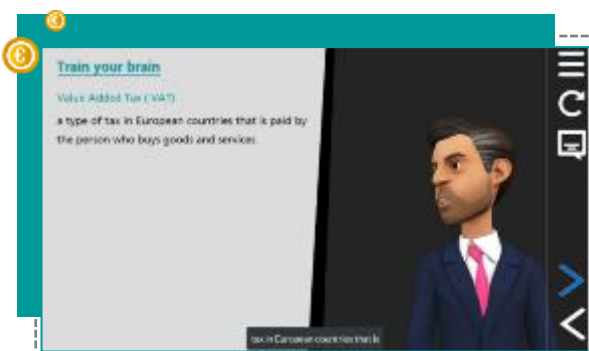


Al començament del joc, es mostra l'**objectiu**: "En completar el mini-joc, podrà identificar la noció d'impost al valor afegit (IVA) en una transacció comercial". És important que com a formador i/o tutor siguis conscient de l'objectiu del joc i puguis vincular-lo amb altres continguts, matèries o materials formatius.

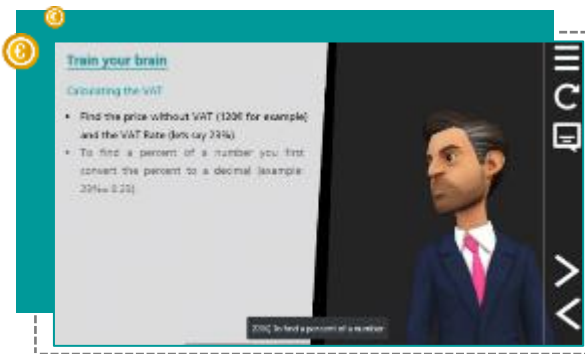


Després de la presentació de l'objectiu del joc, es presenta als usuaris l'entorn real, la qual cosa els permet comprendre l'**escenari del joc i la situació real en la qual s'haurà d'utilitzar el concepte d'Impost al Valor Afegit (IVA)**. Com a formador i/o tutor, és possible que hagi de proporcionar alguns suggeriments als usuaris abans del joc.

Abans d'aprofundir en el joc real, els usuaris tindran accés a la secció "**Entrena la teva ment**". Aquesta secció té com a objectiu presentar als usuaris els conceptes que els jocs pretenen explorar.

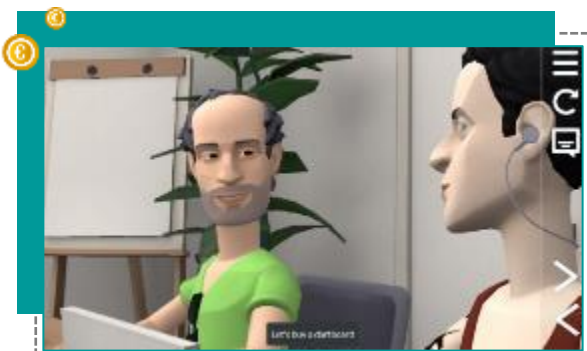


En aquest cas, el joc presenta el concepte d'Impost sobre valor afegit (IVA). És important destacar als usuaris que hauran de parar atenció a la informació que es mostra en aquesta secció del joc i que per a evitar dubtes, es recomana que visitin dues vegades a la secció "entrena la teva ment".



Com a formador i/o tutor, pots optar per explorar els conceptes amb els usuaris en una sessió de formació de manera que, en usar el joc, refresquin la seva memòria i comprensió dels conceptes. Per contra, també pots usar el joc com un avançament per a introduir el concepte d'IVA i després explorar-lo amb tots els grups en una sessió de formació.

Tingues en compte que, a més de tenir la possibilitat d'aprendre i comprendre el concepte, els usuaris també podran veure un cas real de com calcular l'IVA (en aquest cas, es calcula el preu final d'un servei de 120€ més el 23% d'IVA). És important destacar que els tipus d'IVA aplicats en els Estats membres de la Unió Europea no sempre són els mateixos.



Després d'aquesta secció introductòria del joc, els usuaris tindran accés a **jugar** i aplicar els conceptes explicats en un escenari de la vida real. Mentre el joc avança, es mostraran algunes instruccions o consells d'orientació per a ajudar-los.

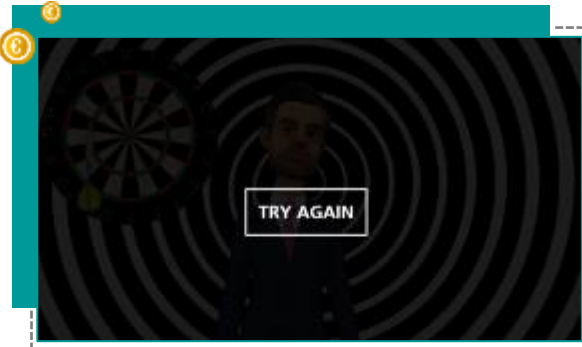


Com a formador i/o tutor, has d'explorar el joc com a usuari, abans de deixar que els alumnes ho facin. Això t'ajudarà a identificar qualsevol consell o suggeriment que pugui ser necessari. **En aquest joc en concret**, els usuaris hauran de simular la compra d'una diana que costa 48€ a Portugal i 50€ a Espanya (en ambdues cal afegir l'IVA).

El repte és trobar el millor preu, calculant el preu final de les dianes de dards (que no tenen l'IVA inclòs en el preu) presentats per botigues online de diferents països (Portugal i Espanya).

És important assegurar-se que els usuaris entenguin que, per a aquesta mena de béns, **a Portugal l'IVA és del 23% i a Espanya del 21%**.

En primer lloc, els usuaris han de calcular quant són 48€ amb un 23% d'IVA i quant són 50€ amb un 21% d'IVA. Després, han de triar el millor preu. Una vegada que hagin seleccionat la millor opció, han de fer clic en el dard i després fer clic en l'objectiu per a llançar-lo. Hi ha una calculadora disponible en la barra d'opcions situada en el costat dret de la pantalla.

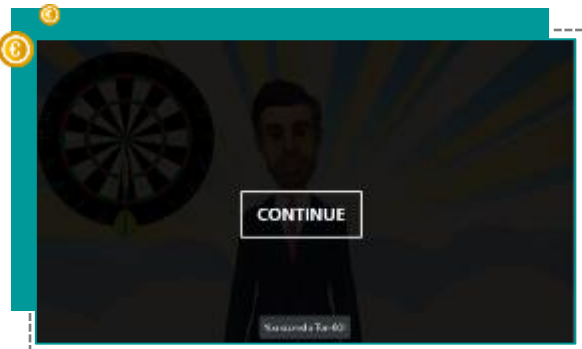


Si els usuaris donen una resposta incorrecta, es mostrarà un missatge amigable però d'avertiment, donant-los la possibilitat de tornar a intentar l'exercici.

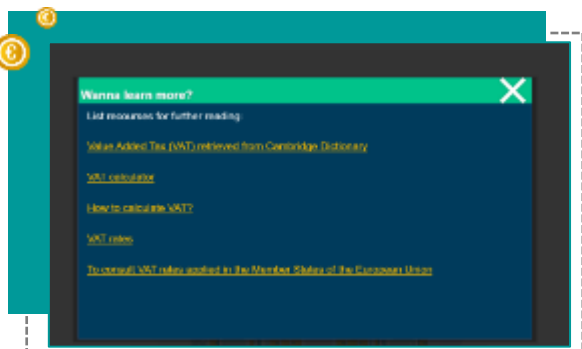
Quin podia haver estat el problema? És difícil percebre per endavant per què un usuari pot haver donat una resposta incorrecta...

No obstant això, algunes preguntes de retroalimentació que pots fer com a formador i/o tutor per a explorar amb ells què va sortir malament són:

- Has llegit atentament la secció "Entrena la teva ment"? Explica'm el concepte d' "IVA".
- Com ho has calculat?



Per contra, si els usuaris donen una resposta correcta, es mostrarà un missatge de "Bona feina", amb l'opció de continuar.



En completar el joc amb la resposta correcta, l'usuari tindrà accés a **recursos addicionals** que podrà consultar per a conèixer més sobre el concepte d'IVA, una calculadora d'aquest impost, informació sobre com calcular-lo, diferents tipus d'IVA i una llista de tipus d'IVA aplicats als països membres de la Unió Europea.



Euro
Investment

Competències desenvolupades en cada joc

Amb aquest joc podràs desenvolupar en els usuaris les següents competències:

- Conèixer i comprendre què és l'Impost al Valor Afegit (IVA).
- Saber que els tipus d'IVA divergeixen segons els béns i serveis.
- Saber que els tipus d'IVA aplicats en els Estats membres de la Unió Europea no sempre són els mateixos.
- Aprendre a calcular els tipus d'IVA.



C. Mini-jocs de Risc y Crèdit

CONSULTA DE CRÈDIT!

*El mini-joc "Consulta de crèdit" presenta el concepte de crèdit i com el banc avalua la credibilitat d'un client. L'historial creditici és un registre sobre com de bé o de malament ha administrat algú les seves finances al llarg del temps.

Descripció de l'objectiu del joc



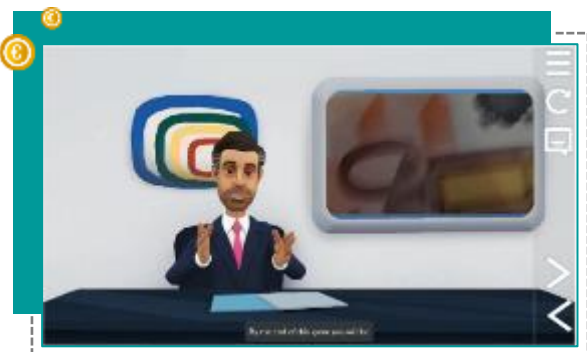
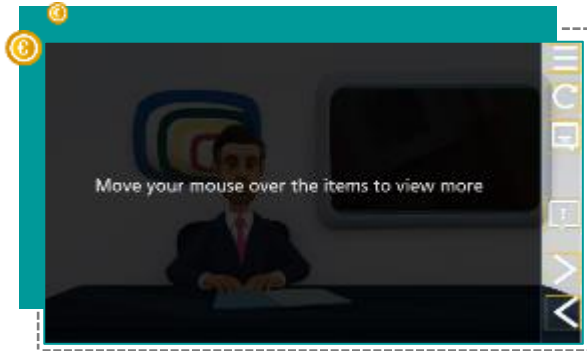
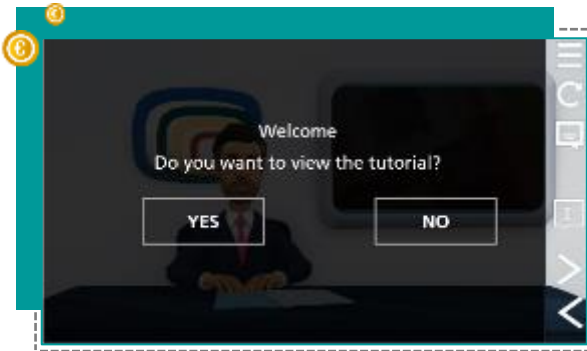
L'objectiu d'aquest joc és aportar una informació útil sobre els criteris que utilitzen els bancs per a avaluar la solvència dels seus clients abans d'atorgar-los un préstec. En particular, els alumnes podran comprendre com les seves decisions financeres personals són importants per a un banc quan considerin donar-los accés als seus diners a llarg termini

Durant el joc, podran familiaritzar-se amb el conjunt de criteris que un banc necessita per a avaluar si algú és un client fiable, és a dir, si els diners que presta es retornarà a temps i íntegrament. Aquests criteris inclouen informació sobre la situació professional i personal, els registres financers passats i els actius actuals.

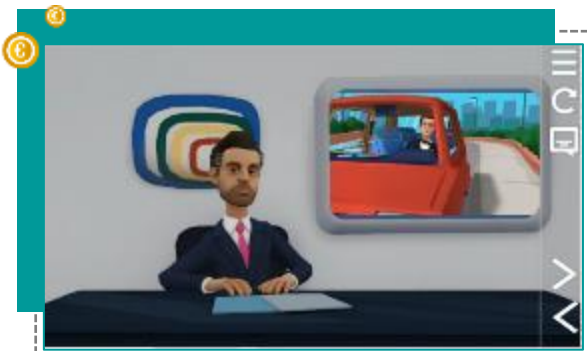
És molt habitual que al llarg de la vida d'una persona existeixin circumstàncies en les quals hagin de prendre's decisions financeres sòlides, per exemple, usar targetes de pagament o comprar un cotxe a terminis. En aquest sentit, és important permetre que els alumnes prenguin consciència del fet que la forma en què administrin les seves finances al llarg del temps afectarà el seu historial creditici, la qual cosa al seu torn donarà com a resultat l'obtenció de nous crèdits amb termes atractius.

Explicació del procés del joc

En iniciar el joc, hi ha un **tutorial** disponible per als usuaris, on s'explica com es pot navegar pel joc i les opcions de la barra d'eines. Els usuaris poden consultar el tutorial per a comprendre com usar el panell de navegació abans de començar el joc. És opcional, per tant, els alumnes poden ometre-ho si volen.

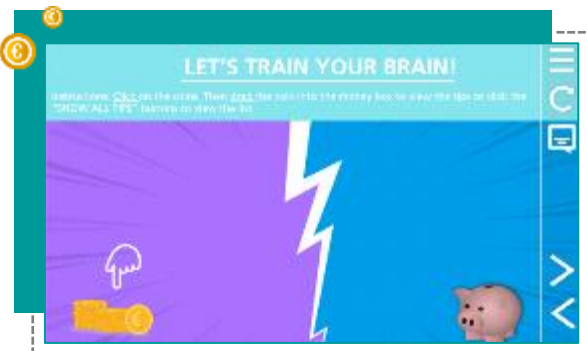


Al començament del joc, es mostra l'**objectiu**: "Al final d'aquest joc, podràs comprendre com les teves decisions financeres personals són importants perquè un banc consideri donar-te accés als seus diners a llarg termini". És important que com a formador i/o tutor coneguis l'objectiu del joc i puguis vincular-lo amb altres continguts, matèries o materials formatius.

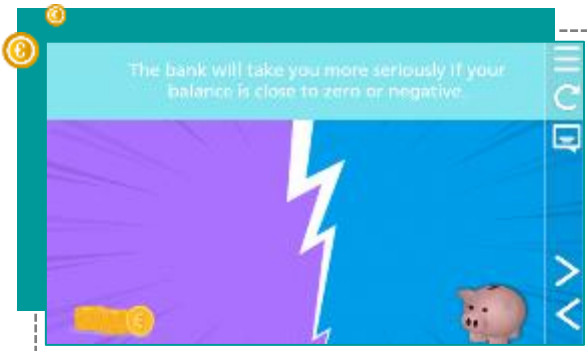


Després de la presentació de l'objectiu del joc, es presenta als usuaris l'entorn real, la qual cosa els permet comprendre l'**escenari del joc i la situació real en la qual s'haurà d'utilitzar el concepte d'historial creditici**. Com a formador i/o tutor, és possible que hagi de proporcionar alguns suggeriments als usuaris abans del joc.

Abans d'aprofundir en el joc real, els usuaris tindran accés a la secció "**Entrena la teva ment**".

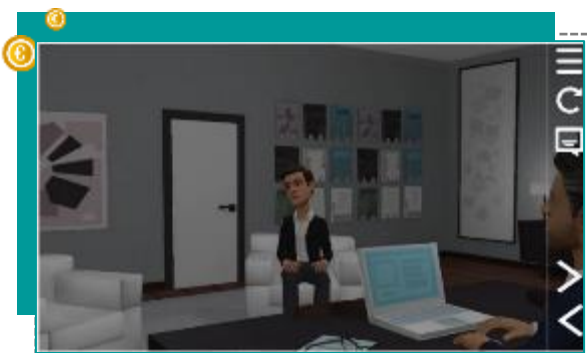


Aquesta secció té com a objectiu presentar als usuaris els conceptes que els jocs pretenen explorar. En aquest cas, es presenta el concepte d'historial creditici i solvència. És important destacar als usuaris que hauran de parar atenció a la informació que es mostra en aquesta secció del joc i que per a evitar dubtes, es recomana que visitin dues vegades a la secció "entrena la teva ment".

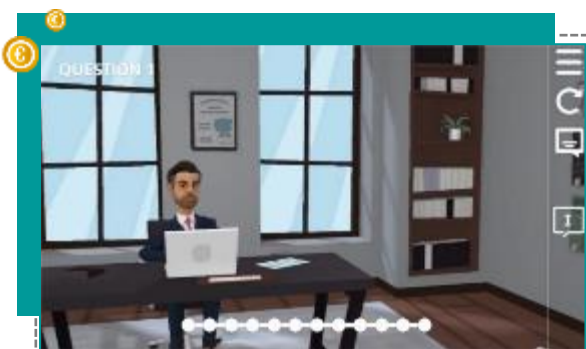


Com a formador i/o tutor, pots optar per explorar els conceptes amb els usuaris en una sessió de formació de manera que, en usar el joc, refresquin la seva memòria i comprensió dels conceptes. Per contra, també pots usar el joc com un avançament per a introduir el concepte d'historial creditici i després explorar-lo amb tots els grups en una sessió de formació.

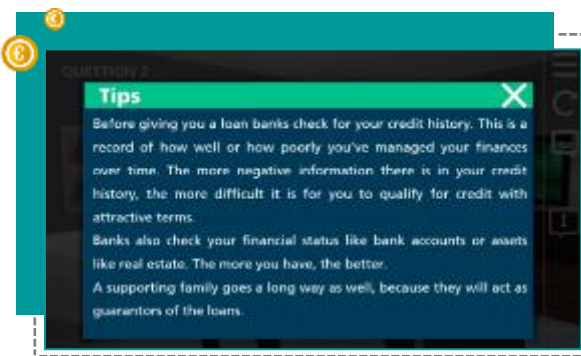
Tingues en compte que, a més de tenir la possibilitat d'aprendre i comprendre el concepte, els usuaris també podran veure un cas real de criteris que els bancs usen per a mesurar la solvència, incloent informació sobre la situació personal i professional, registres financers passats i actius actuals. És important que els alumnes entenguin que un client fiable té moltes més possibilitats que li concedeixin un préstec amb bones condicions.



Després d'aquesta secció introductòria del joc, els usuaris tindran accés **a jugar** i aplicar els conceptes explicats en un escenari de la vida real. Mentre el joc avança, es mostraran algunes instruccions o consells d'orientació per a ajudar-los. Com a formador i/o tutor, has d'explorar el joc com a usuari, abans de deixar que els alumnes ho facin. Això t'ajudarà a identificar qualsevol consell o suggeriment que pugui ser-los útil.



En aquest joc en concret, els usuaris hauran de simular la visita a un banc per a sol·licitar un préstec de 10.000€. Perquè el banc pugui procedir amb la sol·licitud, primer ha d'avaluar la solvència creditícia del client. En aquest escenari, els usuaris del joc veuran un qüestionari de 12 preguntes que seran realitzades per l'empleat del banc.

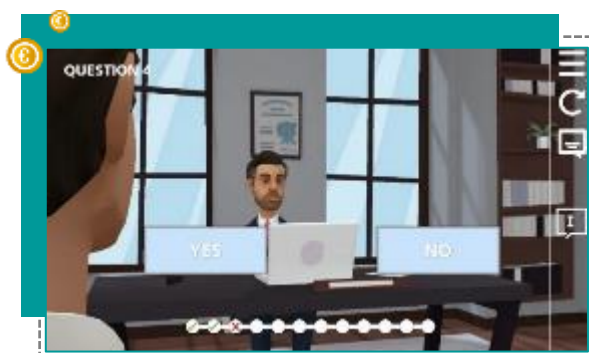


En cada pregunta els usuaris hauran de decidir si l'afirmació que apareix en pantalla tindrà un impacte positiu o negatiu en el seu perfil creditici. Els usuaris tenen accés a un botó de suggeriments a l'esquerra de les seves pantalles que explica com els bancs verifiquen l'historial creditici dels seus clients i quines accions financeres ha de realitzar un client per a obtenir crèdits més atractius.

Es mostra una barra de progrés a la part inferior de la pantalla perquè els usuaris sàpiguen quantes preguntes han respost correctament i quantes els queden per respondre.



Al final del joc, totes les respostes es mostren com un "Informe de solvència". Si els usuaris no responen correctament almenys vuit de les dotze preguntes, apareixerà un missatge per intentar de nou i se'ls demanarà als usuaris que repreguin el joc i tornin a fer el qüestionari o que visitin la secció "Entrena la teva ment" per a obtenir més informació.



Alguns consells importants que pots optar per proporcionar als usuaris són:

- Recorda'ls que poden usar la secció de consells mentre juguen.
- Avisa'ls que han de tenir en compte el que han llegit en la secció de "Entrena la teva ment" del joc.

Quin pot haver estat el problema? És difícil percebre per endavant per què un usuari pot haver donat una resposta incorrecta... No obstant això, com a formador i/o tutor pots fer algunes preguntes de retroalimentació per a explorar amb ells què va sortir malament:

- Has llegit atentament la secció "Entrena la teva ment"? Explica'm com el banc avalua el teu "historial creditici".
- Per què has respost SÍ/NO a aquesta pregunta?



En respondre correctament almenys vuit preguntes, els usuaris tindran accés a **recursos addicionals** que poden consultar per a obtenir més informació sobre els criteris de solvència i la política creditícia a la UE. A més, tindran l'oportunitat de veure un breu vídeo sobre les diferències existents en l'avaluació de la solvència en el sistema europeu i el dels Estats Units.

Competències desenvolupades en cada joc

Amb aquest joc podràs desenvolupar en els usuaris les següents competències:

- Comprendre el concepte d'historial creditici i per què és important.
- Distingir entre criteris positius i negatius de solvència.
- Reconèixer quines accions financeres han d'emprendre's per a construir un bon perfil creditici abans de sol·licitar un préstec en un banc.

L'ESSÈNCIA DELS TIPUS D'INTERÈS

*El mini-joc 2 "L'essència dels tipus d'interès" presenta el concepte de tipus d'interès i et permet calcular la quantitat d'interessos que acabaràs pagant per les teves decisions financeres. El tipus d'interès pot entendre's com el cost de demanar diners prestats.

Descripció de l'objectiu del joc



L'objectiu d'aquest joc és ajudar els alumnes a familiaritzar-se amb el concepte de tipus d'interès per a poder prendre decisions financeres tant a nivell personal com empresarial. En particular, els alumnes podran realitzar càlculs sobre l'import dels interessos que acabaran pagant en determinades ocasions.

De manera paral·lela, també obtindran una idea de la forma en què el tipus d'interès pot afectar la direcció de l'economia (consum, estalvi, inversió, endeutament).

Durant el joc, podràs introduir el concepte de tipus d'interès explicant quan i com els tipus d'interès augmenten o disminueixen amb el temps i quines són les implicacions de tals situacions per a les decisions financeres que algú ha de prendre en considerar la contractació de productes financers.

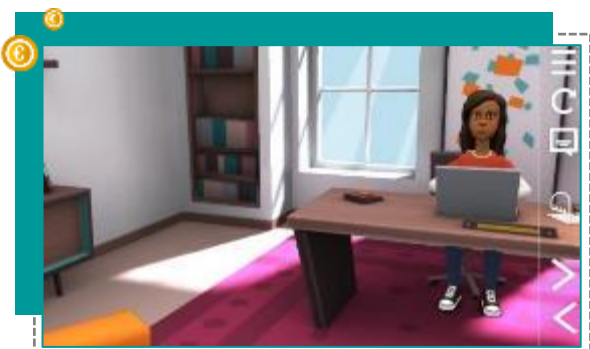
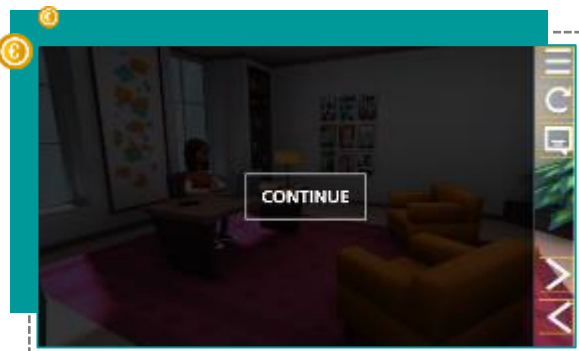
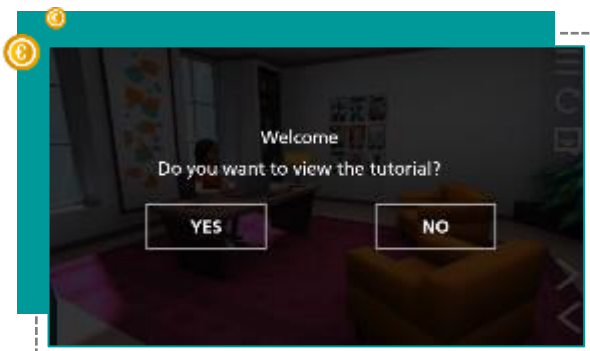
És molt habitual que els consumidors experimentin períodes en els quals els tipus d'interès augmenten o disminueixen segons l'estat de l'economia. En aquest sentit, és important que els alumnes siguin conscients del fet que els tipus d'interès són un dels factors més importants que les persones tenen en compte en prendre una decisió financera.



Euro
Investment

Explicació del procés del joc

En iniciar el joc, hi ha un tutorial disponible pels usuaris, on s'explica com es pot navegar pel joc i les opcions de la barra d'eines. Els usuaris poden consultar el tutorial per a comprendre com fer servir el panell de navegació abans de començar el joc. És opcional, per tant els alumnes poden ometre-ho si volen.



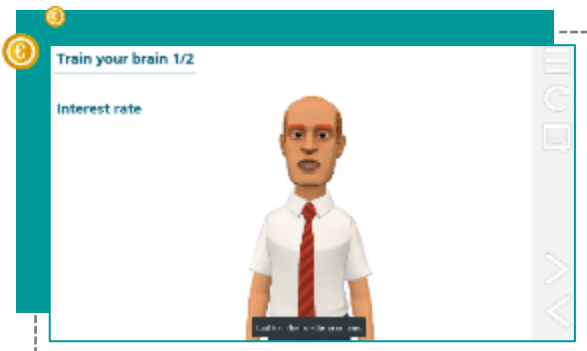
Al començament del joc, es mostra l'**objectiu**: "Al final d'aquest joc et familiaritzaràs amb el concepte del tipus d'interès per a poder prendre decisions financeres tant a nivell personal com empresarial". És important que com a formador i/o tutor coneguis l'objectiu del joc i puguis vincular-lo amb altres continguts, matèries o materials formatius



Després de la presentació de l'objectiu del joc, es presenta als usuaris l'entorn real, la qual cosa els permet comprendre l'**escenari del joc i la situació real en la qual s'haurà d'utilitzar el concepte de tipus d'interès**. Com a formador i/o tutor, és possible que hagi de proporcionar alguns suggeriments als usuaris abans del joc.

Abans d'aprofundir en el joc real, els usuaris tindran accés a la secció "**Entrena la teva ment**".



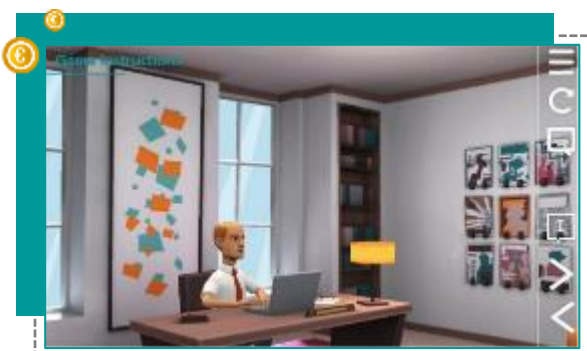


Aquesta secció té com a objectiu presentar als usuaris els conceptes que els jocs pretenen explorar. En aquest cas, es presenta el concepte de tipus d'interès. És important destacar als usuaris que hauran de parar atenció a la informació que es mostra en aquesta secció del joc i que per a evitar dubtes, es recomana que visitin dues vegades a la secció “entrena la teva ment”.



Com a formador i/o tutor, pots optar per explorar els conceptes amb els usuaris en una sessió de formació de manera que, en usar el joc, refresquin la seva memòria i comprensió dels conceptes. Per contra, també pots usar el joc com un avançament per a introduir el concepte de tipus d'interès i després explorar-lo amb tots els grups en una sessió de formació

Tingues en compte que, a més de tenir la possibilitat d'aprendre i comprendre el concepte, els usuaris també podran veure un cas real de decisions financeres que es veuen afectades quan pugen els tipus d'interès. És important que els alumnes entenguin que una menor circulació de diners fa que el cost de demanar diners prestats augmenti, mentre que una major circulació de diners fa que el tipus d'interès descendeixin.



Després d'aquesta secció introductòria del joc, els usuaris tindran accés a **jugar** i aplicar els conceptes explicats en un escenari de la vida real. Mentre el joc avança, es mostraran algunes instruccions o consells d'orientació per a ajudar als usuaris. Com a formador i/o tutor, has d'explorar el joc com a usuari, abans de deixar que els alumnes ho facin.

Això t'ajudarà a identificar qualsevol consell o suggeriment que pugui ser-los útil.



En aquest joc en concret, els usuaris hauran de simular els processos de presa de decisions d'un jove periodista que vol comprar un habitatge, comprar un cotxe i, en general, millorar el seu estil de vida. El jugador haurà d'ajudar-lo a seleccionar si prendrà en consideració els tipus d'interès durant determinades decisions financeres.

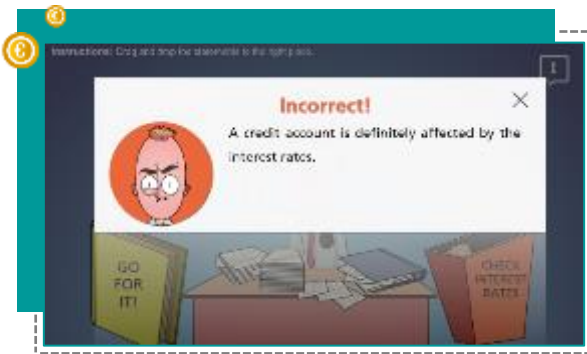
En particular, als usuaris del joc se'ls oferiran sis situacions diferents i hauran de seleccionar si consideraran o no el tipus d'interès per a cada situació. Per a aconseguir això, els jugadors hauran de verificar quins de les seves decisions financeres es veuran afectades pel tipus d'interès i quins no. Les situacions són les següents:

- Comprar un apartament per 100.000 euros (hipoteca).
- Obtenir un préstec per a comprar dos cotxes, un per al periodista i un altre per a la seva parella.
- Comprar un televisor d'alta gamma a terminis.
- Sol·licitar una línia de crèdit del banc (és a dir, sol·licitar un préstec).
- Dipositar tots els estalvis en un compte de dipòsit bancària.
- Invertir part dels diners de la família en borsa.



Els usuaris tenen accés a un botó de suggeriments a l'esquerra de la seva pantalla que explica quan augmenten o disminueixen els tipus d'interès i què succeeix quan pugem.

Si els usuaris no aconseguen seleccionar l'opció correcta, rebran un missatge de retroalimentació que explicarà per què la resposta és incorrecta. Després de tancar el missatge, els jugadors poden continuar amb la següent escena. No obstant això, si donen respostes incorrectes a més de tres escenaris, no completaran el joc. Si això succeeix, es demanarà als usuaris que tornin a començar o que visitin la secció "Entrena la teva ment" per a obtenir més informació.



Alguns consells importants que pots optar per proporcionar als usuaris són:

- Recorda'ls que poden usar la secció de consells mentre juguen.
- Avisa'ls que han de tenir en compte el que han llegit en la secció de “Entrena la teva ment” del joc.

Quin pot haver estat el problema? És difícil percebre per endavant per què un usuari pot haver donat una resposta incorrecta... No obstant això, formador i/o tutor pots fer algunes preguntes de retroalimentació per a explorar amb ells què va sortir malament:

- Has llegit atentament la secció "Entrena la teva ment"? Explica'm el concepte de “taxa d'interès”.
- Què significa la circulació de diners i com afecta a el tipus d'interès?
- Què succeeix quan pugen els tipus d'interès? Quines decisions financeres han de tenir-se en compte?



Si els usuaris donen una resposta correcta, es mostrarà un missatge de retroalimentació confirmant que el jugador ha proporcionat la resposta correcta. Després de tancar el missatge, el jugador passa automàticament a la següent escena



En respondre correctament almenys quatre preguntes, els usuaris tindran **accés a recursos addicionals** que poden consultar per a obtenir més informació sobre el concepte de taxes d'interès, quan augmenten i disminueixen i com poden influir en les decisions financeres individuals.

Competències desenvolupades en cada joc

Amb aquest joc podràs desenvolupar en els usuaris les següents competències:

- Comprendre el concepte de tipus d'interès.
- Distingir entre baixa circulació de diners i alta circulació de diners i com afecten els tipus d'interès.
- Reconèixer les situacions financeres per a les quals definitivament s'han de controlar els tipus d'interès.



TIPUS D'INTERÈS I LA MÀGIA DE L'INTERÈS COMPOST

*El mini-joc 3 "Tipus d'interès i la màgia de l'interès compost" explora els conceptes de tipus d'interès simple i compost i els seus diferents impactes en les finances.

Descripció de l'objectiu del joc



L'objectiu d'aquest joc és explorar els conceptes de tipus d'interès simple i compost. En particular, ajudarà els alumnes a distingir entre interès simple i compost i com calcular els seus imports a diferents ocasions.

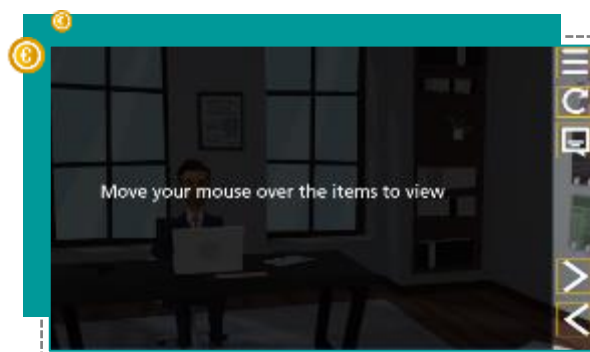
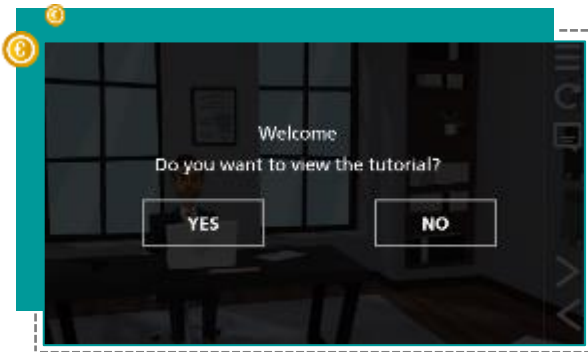
És molt comú que les persones vulguin saber la forma en què els bancs calculen els interessos dels seus estalvis, ja que aquests càlculs determinen com de ràpid creixeran els seus estalvis.

En aquest sentit, és important que els alumnes coneguin la progressió aritmètica i geomètrica que s'utilitza per a calcular la taxa d'interès simple i la taxa d'interès compost, respectivament.

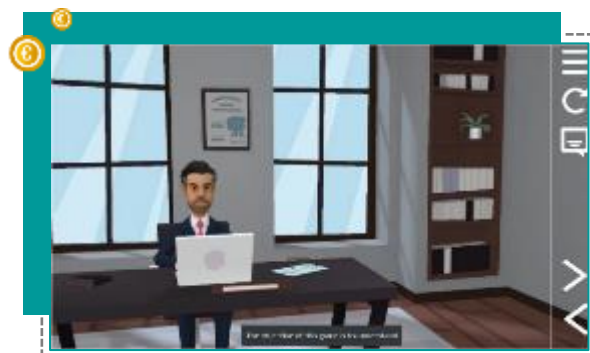
És important sensibilitzar als alumnes sobre el fet que l'interès compost, encara que pot trigar algun temps a funcionar, fa que el seu muntant sigui més gran.

Explicació del procés del joc

En iniciar el joc, hi ha un **tutorial** disponible per als usuaris, on s'explica com es pot navegar pel joc i les opcions de la barra d'eines. Els usuaris poden consultar el tutorial per a comprendre com usar el panell de navegació abans de començar el joc. És opcional, per tant, els alumnes poden ometre-ho si volen.

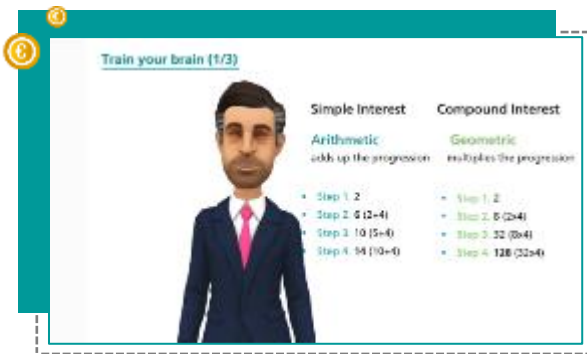


Al començament del joc, es mostra **l'objectiu**: "Al final d'aquest joc, podràs comprendre la diferència entre préstecs d'interès simple i compost i com, si s'estenen en el futur, produeixen resultats molt diferents". És important que com a formador i/o tutor coneguis l'objectiu del joc i puguis vincular-lo amb altres continguts, matèries o materials formatius.



Després de la presentació de l'objectiu del joc, es presenta als usuaris l'entorn real, la qual cosa els permet comprendre **l'escenari del joc i la situació real en la qual s'haurà d'utilitzar el concepte de tipus d'interès simples i compostes**. Com a formador i/o tutor, és possible que hagi de proporcionar alguns suggeriments als usuaris abans del joc.

Abans d'aprofundir en el joc real, els usuaris tindran accés a la secció **"Entrena la teva ment"**. Aquesta secció presenta als usuaris els conceptes que els jocs pretenen explorar.



En aquest cas, presenta la diferència entre tipus d'interès simple i compost. És important destacar als usuaris que hauran de parar esment a la informació que es mostra en aquesta secció del joc i que per a evitar dubtes, es recomana que visitin dues vegades a la secció “entrena la teva ment”

Com a formador i/o tutor, pots optar per explorar els conceptes amb els usuaris en una sessió de formació de manera que, en usar el joc, refresquin la seva memòria i comprensió dels conceptes. Per contra, també pots usar el joc com un avançament per a introduir el concepte de tipus d'interès i després explorar-lo amb tots els grups en una sessió de formació.



Tingues en compte a, a més de tenir la possibilitat d'aprendre i comprendre el concepte, els usuaris també podran veure un cas real sobre com es calculen tant el tipus d'interès simple com el compost. És important que els alumnes entenguin que la gran diferència entre el tipus simple i el compost està reflectida en la diferència entre les progressions aritmètiques i geomètriques. Mentre que ambdues comencen i es mantenen molt a prop en els primers passos, es veuen distanciades per una gran quantitat molt aviat.



Després d'aquesta secció introductòria del joc, els usuaris tindran accés a jugar i aplicar els conceptes explicats en un escenari de la vida real. Mentre el joc avança, es mostraran algunes instruccions o consells d'orientació per a ajudar als usuaris.

Com a formador i/o tutor, has d'explorar el joc com a usuari, abans de deixar que els alumnes ho facin.

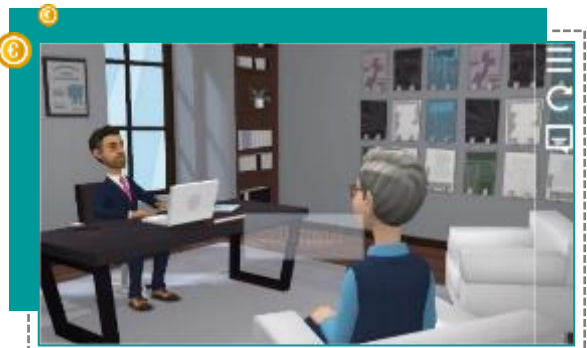
Això t'ajudarà a identificar qualsevol consell o suggeriment que pugui ser necessari.



En aquest joc en concret, els usuaris hauran de simular el càlcul del tipus d'interès compost en cadascun dels tres escenaris que es presenten. En concret, als usuaris del joc se'ls oferiran tres situacions diferents i hauran de calcular l'import final que inclou la quantitat inicial i el tipus d'interès en cada situació.

Per a aconseguir això, els jugadors hauran d'usar una calculadora en línia que està disponible en el joc. Les situacions són les següents:

- Un noi de 16 anys d'edat que va aconseguir una feina d'estiu i va posar els diners guanyats en un compte de dipòsit fix amb un tipus d'interès anual del 5%.
- Un home de 35 anys que va sol·licitar un préstec bancari a 3 anys amb un tipus d'interès del 4% anual per a comprar la casa dels seus somnis.
- Un avi que ha obert un compte en el banc per a la seva néta i ha col·locat 10.000 euros per als quals l'interès compost es fixa en el 3%.



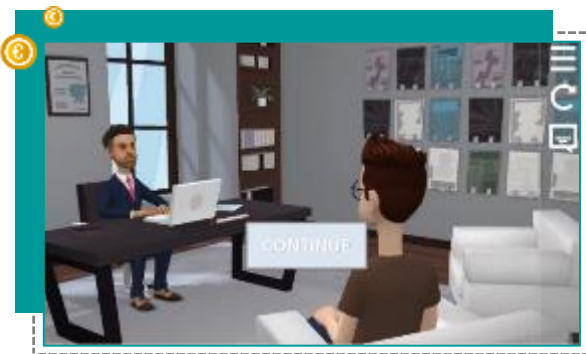
Si els usuaris no seleccionen l'opció correcta, rebran un missatge de retroalimentació que indicarà que la resposta és incorrecta. Després del missatge, els jugadors poden continuar amb la següent escena. No obstant això, si donen respostes incorrectes a més d'un escenari, no podran completar el joc. Si això succeeix, se'ls demanarà que tornin a començar o que visitin la secció "Entrena la teva ment" per a obtenir més informació.

Alguns consells importants que pots optar per proporcionar als usuaris són:

- Recorda'ls que poden utilitzar la secció de consells mentre juguen.
- Avisa'ls que han de tenir en compte el que han llegit en la secció de "Entrena la teva ment" del joc.
- Recorda'ls que el tipus d'interès simple es calcula segons una progressió aritmètica mentre que el compost es calcula segons a una progressió geomètrica.

Quin pot haver estat el problema? És difícil percebre per endavant per què un usuari pot haver donat una resposta incorrecta... No obstant això, com a formador i/o tutor pots fer algunes preguntes de retroalimentació per a explorar amb ells què va sortir malament:

- Has llegit atentament la secció "Entrena la teva ment"? Explica'm el concepte de "taxa d'interès simple i compost".
- Com has calculat el tipus d'interès simple?
- Com has calculat el tipus d'interès compost?



Si els usuaris donen una resposta correcta, es mostra un missatge de retroalimentació "Has triat sàviament" que confirma que el jugador ha proporcionat la resposta correcta. Després, el jugador es mou automàticament al següent escenari fent clic en el botó "Continuar".



En respondre correctament almenys dues preguntes, els usuaris tindran **accés a recursos addicionals** que poden consultar per a obtenir més informació sobre els conceptes d'interès simple i compost, consells sobre com calcular-los i com funcionen en la vida real.

Competències desenvolupades en cada joc

Amb aquest joc podràs desenvolupar en els usuaris les següents competències:

- Comprendre els conceptes de tipus d'interès simple i compost.
- Reconèixer les diferències entre tipus d'interès simple i compost.
- Calcular correctament la quantitat del tipus d'interès simple i compost.

UN PRÉSTEC QUE NO ENCAIXA A TOTS NO ÉS GENS INTEL·LIGENT

*El mini-joc "Un préstec que no encaixa a tots no és gens intel·ligent" explora els diferents tipus de crèdit disponibles a través d'un banc. Aquests inclouen: préstecs amb garantia enfront de préstecs sense garantia, targetes de crèdit enfront de targetes de dèbit.

Descripció de l'objectiu del joc

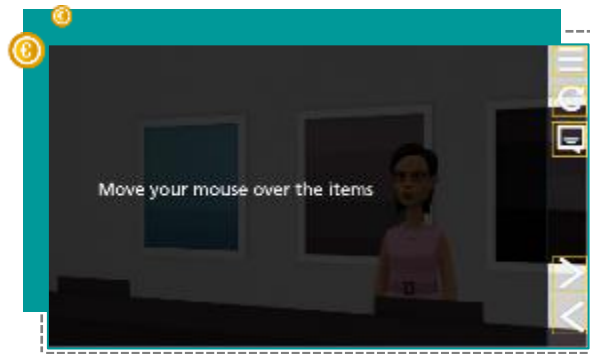
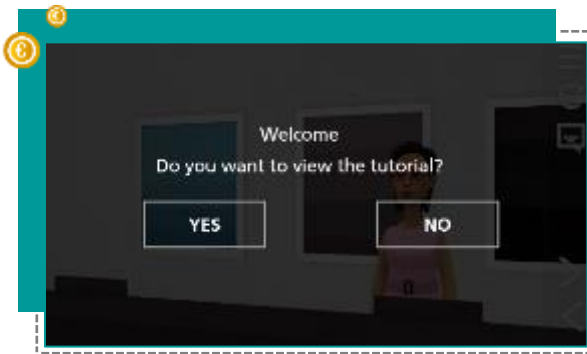


L'objectiu d'aquest joc és explorar el concepte de crèdit. En particular, ajudarà els alumnes a distingir entre préstecs amb garantia i préstecs sense garantia i entre targetes de crèdit i dèbit, perquè comprenguin quan utilitzar cadascuna d'elles.

És molt habitual que les persones vulguin conèixer els diferents tipus de crèdits disponibles a través del banc local i quina és la millor solució creditícia que s'adapta a les seves necessitats financeres. Els alumnes han de ser conscients dels diferents tipus de comptes personals que pots sol·licitar a un banc segons la mena de préstec que més els convingui.

Explicació del procés del joc

En iniciar el joc, hi ha **un tutorial** disponible per als usuaris, on s'explica com es pot navegar pel joc i les opcions de la barra d'eines. Els usuaris poden consultar el tutorial per a comprendre com usar el panell de navegació abans de començar el joc. És opcional, per tant, els alumnes poden ometre-ho si volen.



Al començament del joc, es mostra l'**objectiu**: " Al final d'aquest joc, podràs fer coincidir el tipus de necessitats financeres que té amb la mena de préstec que millor s'adapti a les teves necessitats". Pensa si ha sentit parlar d'això en algun lloc, si alguna vegada ho has experimentat o si algú que coneixes ha experimentat la necessitat de sol·licitar crèdit a un banc.



Després de la presentació de l'objectiu del joc, es presenta als usuaris l'entorn real, la qual cosa els permet comprendre l'**escenari del joc i la situació real en la qual s'haurà d'utilitzar el concepte de crèdit**. Esperem que aquest escenari et presenti una situació útil!

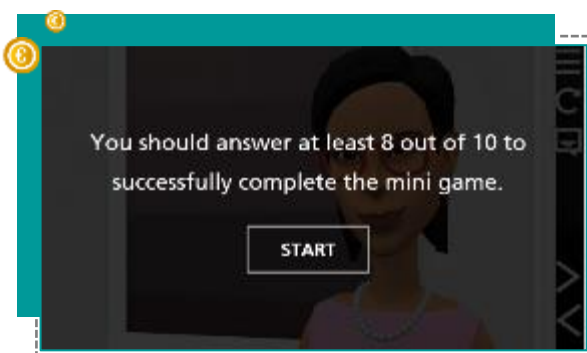
Abans d'aprofundir en el joc real, els usuaris tindran accés a la secció "**Entrena la teva ment**".



Aquesta secció té com a objectiu presentar als usuaris els conceptes que els jocs pretenen explorar. En aquest cas, es presenten els tipus de crèdit, així que para esment! Probablement has sentit parlar sobre aquests conceptes en un curs de formació? l'escola? a través d'un amic o parent? Fins i tot si estàs familiaritzat amb això, pots llegir-ho més d'una vegada per a estar segur que no tens dubtes.



Tingues en compte que, a més de tenir la possibilitat d'aprendre i comprendre el concepte, els usuaris també podran veure els diferents tipus de crèdits i per a quines situacions són més apropiats cadascun d'ells. És important que els alumnes entenguin la diferència entre préstecs amb garantia i préstecs sense garantia i la diferència entre targetes de crèdit i dèbit.



Després d'aquesta secció introductòria del joc, els usuaris tindran accés a **jugar** i aplicar els conceptes explicats en un escenari de la vida real. Mentre el joc avança, es mostraran algunes instruccions o consells d'orientació per a ajudar als usuaris. Com a formador i/o tutor, has d'explorar el joc com a usuari, abans de deixar que els alumnes ho facin

Això t'ajudarà a identificar qualsevol consell o suggeriment que pugui ser necessari.



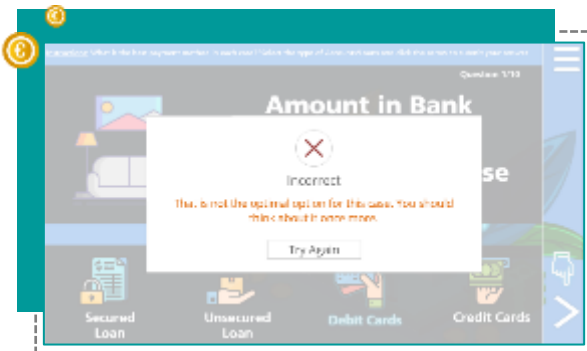
En aquest joc en concret, els usuaris hauran de simular el procés de presa de decisions que inclou seleccionar la millor opció creditícia. Els usuaris del joc s'enfrontaran a deu necessitats financeres diferents i decidiran quin és el millor tipus de crèdit que es pot aplicar per a satisfer cada necessitat seleccionant una de les quatre opcions: préstec amb garantia, préstec sense garantia, targeta de dèbit i targeta de crèdit.

Per a aconseguir-ho, els jugadors hauran de decidir el tipus de crèdit que millor s'adapta a cadascuna de les següents necessitats financeres:

- Comprar un cotxe.
- Comprar aliments en el supermercat local.
- Pagament de lloguer per endavant d'un apartament.
- Avançament per a les vacances d'estiu.
- Despeses necessàries inesperades.
- Factures d'Internet, telèfon, aigua i electricitat.
- Inscripció a un gimnàs i pagament mensual.

- Comprar un televisor nou.
- Préstec estudiantil.

Si els usuaris no aconseguen seleccionar l'opció correcta, veuran un missatge de retroalimentació que indicarà que la resposta que van donar no és l'opció correcta.



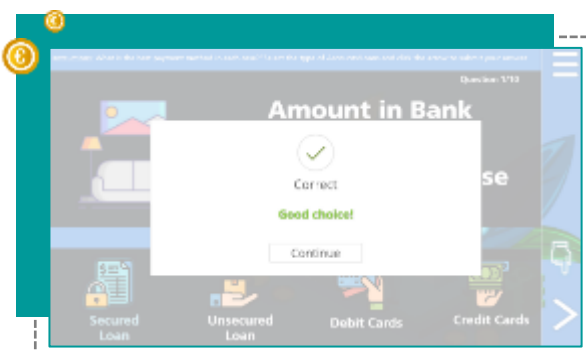
En aquest punt, tenen una altra oportunitat de respondre correctament seleccionant l'opció "Intentar de nou". No obstant això, no tindran una tercera oportunitat. Si els usuaris donen respostes incorrectes a més de dos casos, no podran completar el joc. Si això succeeix, es demanarà als usuaris que tornin a començar o que visitin la secció "Entrena la teva ment" per a obtenir més informació.

Alguns consells importants que pots optar per proporcionar als usuaris poden ser:

- Recorda'ls que poden usar la secció de consells mentre juguen.
- Avisa'ls que han de tenir en compte el que han llegit en la secció de "Entrena la teva ment" del joc.

Quin pot haver estat el problema? És difícil percebre per endavant per què un usuari pot haver donat una resposta incorrecta... No obstant això, com a formador i/o tutor pots fer algunes preguntes de retroalimentació per a explorar amb ells què va sortir malament:

- Has llegit atentament la secció "Entrena la teva ment"? Explica'm el concepte de "crèdit".
- Per què has triat aquesta opció?
- Quina és la diferència entre un préstec garantit i un préstec no assegurat? I entre una targeta de crèdit i una de dèbit?



Si els usuaris donen una resposta correcta, es mostra un missatge de retroalimentació "Bona elecció" confirmant que el jugador ha proporcionat la resposta correcta. Després, el jugador passa automàticament al següent cas fent clic en el botó "Continuar".



En respondre correctament almenys vuit preguntes, els usuaris tindran **accés a recursos addicionals** que poden consultar per a obtenir més informació sobre el concepte de crèdit i els diferents tipus de préstecs personals i al consumidor.

Competències desenvolupades en cada joc

Amb aquest joc podràs desenvolupar en els usuaris les següents competències:

- Comprendre el concepte de crèdit.
- Reconèixer les diferències entre préstecs amb garantia i sense garantia, i entre les targetes de crèdit i les targetes de dèbit.
- Seleccionar la millor solució creditícia segons la seva necessitat financera.

QUINA ÉS LA DIFERÈNCIA ENTRE LA TARGETA DE DÈBIT O LA TARGETA DE CRÈDIT?

*El mini-joc "Quina és la diferència entre la targeta de dèbit o la targeta de crèdit?" explora les diferències entre targetes de dèbit i crèdit. Proporciona informació sobre com seleccionar el mètode de pagament correcte per al millor efecte de les seves qualitats.

Descripció de l'objectiu del joc



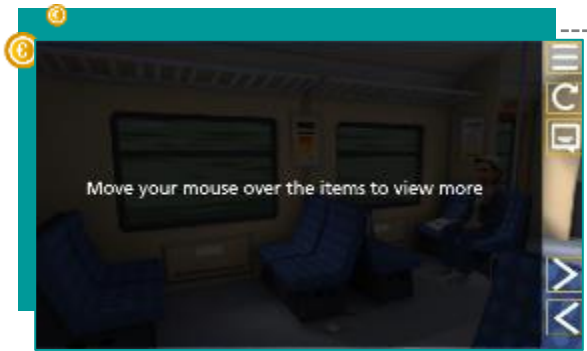
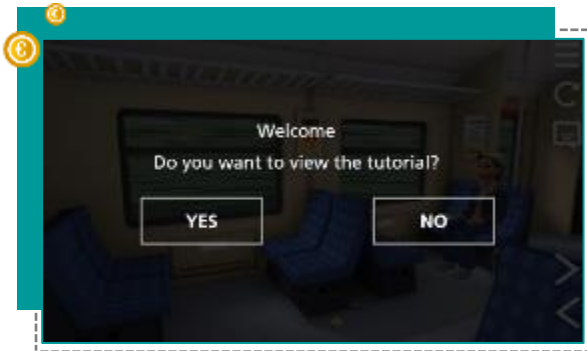
L'objectiu d'aquest joc és explorar les diferències entre targetes de crèdit i targetes de dèbit. En particular, ajudarà els alumnes a estar en una millor posició per a seleccionar quin d'aquestes dues eines financeres s'adapta millor a les seves necessitats, aprofitant de la millor manera les seves targetes. És molt habitual que les persones no utilitzin efectiu quan visiten botigues o altres llocs i se'ls sol·licita que paguin (per exemple,

hotels, restaurants, agències de viatges).

En particular, cada vegada més persones tenen comptes bancaris i targetes bancàries, les quals s'han tornat cada vegada més normals fins i tot per a les transaccions diàries més petites. En aquest sentit, és important sensibilitzar als aprenents sobre els diferents tipus de targetes (targetes de crèdit i dèbit) i les seves diferències a l'hora de realitzar transaccions.

Explicació del procés del joc

En iniciar el joc, hi ha **un tutorial** disponible per als usuaris, on s'explica com es pot navegar pel joc i les opcions de la barra d'eines. Els usuaris poden consultar el tutorial per a comprendre com usar el panell de navegació abans de començar el joc. És opcional, per tant, els alumnes poden ometre-ho si volen.

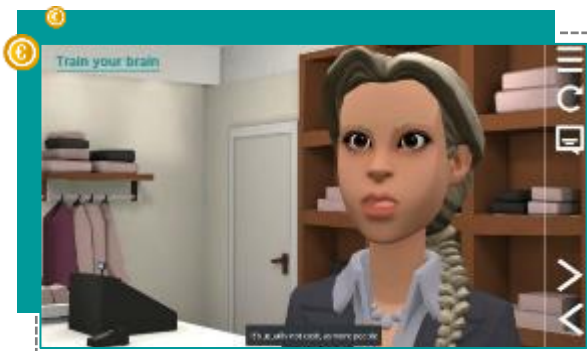


Al començament del joc, es mostra l'**objectiu**: "Al final d'aquest joc, podràs distingir entre les targetes de dèbit i crèdit per a utilitzar aquestes eines financeres amb el millor efecte de les seves qualitats". És important que com a formador i/o tutor coneguis l'objectiu del joc i puguis vincular-lo amb altres continguts, matèries o materials formatius.



Després de la presentació de l'objectiu del joc, es presenta als usuaris l'entorn real, la qual cosa els permet comprendre l'**escenari del joc i la situació real en la qual s'haurà d'utilitzar el concepte de targetes de crèdit i dèbit**. Com a formador i/o tutor, és possible que hagi de proporcionar alguns suggeriments als usuaris abans del joc.

Abans d'aprofundir en el joc real, els usuaris tindran accés a la secció "**Entrena la teva ment**".



Aquesta secció té com a objectiu presentar als usuaris els conceptes que els jocs pretenen explorar. En aquest cas, es presenta la diferència entre targetes de crèdit i dèbit. És important destacar als usuaris que hauran de parar atenció a la informació que es mostra en aquesta secció del joc i que per a evitar dubtes, es recomana que visitin dues vegades a la secció "Entrena la teva ment".

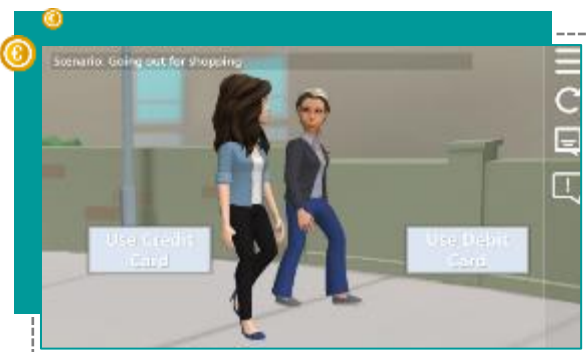


Com a formador i/o tutor, pots optar per explorar els conceptes amb els usuaris en una sessió de formació de manera que, en usar el joc, refresquin la seva memòria i comprensió dels conceptes. Per contra, també pots usar el joc com un avançament per a introduir el concepte de tipus d'interès i després explorar-lo amb tots els grups en una sessió de formació.

Tingues en compte que, a més de tenir la possibilitat d'aprendre i comprendre el concepte, els usuaris també podran veure els diferents tipus de targetes de crèdit i en quines situacions és més apropiat usar cadascuna d'elles.



Després d'aquesta secció introductòria del joc, els usuaris tindran accés a **jugar** i aplicar els conceptes explicats en un escenari de la vida real. Mentre el joc avança, es mostraran algunes instruccions o consells d'orientació per a ajudar als usuaris.



Com a formador i/o tutor, has d'explorar el joc com a usuari, abans de deixar que els alumnes ho facin. Això t'ajudarà a identificar qualsevol consell o suggeriment que pugui ser necessari. **En aquest joc** en concret, els usuaris hauran de simular el procés de presa de decisions que inclou la selecció de la millor solució financera possible donada a una necessitat particular.

En concret, se'ls presentaran quatre necessitats financeres diferents i hauran de decidir quin és el millor tipus de solució que es pot utilitzar per a cobrir cada necessitat seleccionant una de les dues opcions: targeta de dèbit i targeta de crèdit. Per a aconseguir-ho, els usuaris hauran de decidir el tipus de crèdit que millor s'adapta a cadascuna de les següents necessitats financeres:

- Ordinador portàtil trencat.
- Despeses de compres.
- Organitzar un viatge.
- Celebració d'aniversari.



Els usuaris tenen accés a una secció de “Consells” en el costat dret de la pantalla que explica detalladament en quines situacions poden usar targetes de crèdit o dèbit.



Si els usuaris no seleccionen l'opció correcta, rebran un missatge de retroalimentació que indicarà per què la resposta que van proporcionar no és correcta. Si donen una resposta incorrecta almenys un cas, no podran completar el joc. Si això succeeix, es demanarà als usuaris que tornin a començar o que visitin la secció “Entrena la teva ment” per a obtenir més informació.

Alguns consells importants que pots optar per proporcionar als usuaris són:

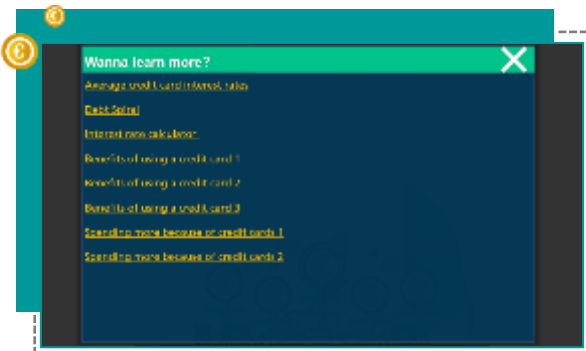
- Recorda'ls que poden usar la secció de consells mentre juguen.
- Avisa'ls que han de tenir en compte el que han llegit en la secció de “Entrena la teva ment” del joc.

Quin podia haver estat el problema? És difícil percebre per endavant per què un usuari pot haver donat una resposta incorrecta... No obstant això, com a formador i/o tutor pots fer algunes preguntes de retroalimentació per a explorar amb ells què va sortir malament:

- Has llegit atentament la secció "Entrena la teva ment"? Explica'm el concepte de “crèdit”.
- Per què has triat aquesta opció?
- Quina és la diferència entre una targeta de crèdit i una de dèbit?



Si els usuaris donen una resposta correcta, es mostra un missatge de retroalimentació que confirma que han proporcionat la resposta correcta. Després, automàticament passen al següent cas fent clic en el botó "Continuar".



En completar el joc, els usuaris tindran accés a **recursos addicionals** que poden consultar per a obtenir més informació sobre el concepte de crèdit i els diferents tipus de préstecs personals i al consumidor

Competències desenvolupades en cada joc

Amb aquest joc podràs desenvolupar en els usuaris les següents competències:

- Comprendre el concepte de targetes de crèdit.
- Reconèixer les diferències entre targetes de crèdit i targetes de dèbit.
- Seleccionar la millor solució de targeta de crèdit segons les seves necessitats financeres.

3. Ús del Joc d'EUROINVESTMENT en Formació

3.1. Educació Formal

A. Portugal

Segons el pla nacional d'educació financera, un dels objectius clau és reconèixer la importància de la inclusió i formació financera, definir els principis rectors generals per a la seva promoció i emmarcar i donar suport a la implementació d'iniciatives a nivell nacional. El Pla és un projecte a mitjà i llarg termini, en el qual les pautes definides per a 2016-2020 continuen i reforcen l'estratègia aplicada en els primers cinc anys d'implementació, entre 2011 i 2015. El Pla té una visió integrada i coordinada d'iniciatives d'educació financera, reconeixent que millorar el coneixement i influir en les actituds i comportaments de les persones en aquesta àrea, només és possible amb la participació d'una àmplia gamma de socis participants. Les aliances establertes amb els ministeris i organismes públics, associacions empresarials i del sector financer, associacions de consumidors, sindicats i universitats permeten l'adaptació de l'educació financera a les necessitats de grups específics i proporcionen la capil·laritat territorial necessària.

Una de les iniciatives dissenyades comprèn **les Competències Bàsiques per a l'Educació Financera**, un marc d'educació i formació per a l'educació financera, que conté pautes per a educació infantil, educació bàsica, educació secundària i educació per a adults. L'Educació Financera està reconeguda com un dels temes d'Educació per a la Ciutadania, transcendent a tot el pla d'estudis. Aquest marc pot ser utilitzat per professors que treballen en qualsevol matèria curricular o extracurricular, en tots els nivells i tipus d'ensenyament. Pot utilitzar-se en contextos molt diversos, íntegrament o en part, com a part d'Educació per a la Ciutadania, com a part del desenvolupament de projectes i iniciatives que contribueixen a la formació personal i social dels estudiants o com a part de la gamma de components curriculars complementaris en la 2a i 3a etapa d'educació bàsica.

Pel que fa a **l'educació per a adults**, atès que aquest marc promou coneixements i habilitats clau per a la ciutadania en l'àrea financera, es va crear un conjunt **d'Unitats de Formació a curt termini** per a implementar-les dins de l'aprenentatge i la formació d'adults. Aquestes es basen en temes, subtemes i objectius definits en el marc de Competències Bàsiques i estan integrats en el Catàleg Nacional de Qualificacions, com un "programa d'educació financera". Aquestes unitats d'educació financera no estan incloses en cap competència bàsica de formació associada amb una qualificació i poden desenvolupar-se dins d'un programa de formació específic.

Hi ha 6 Unitats de Formació a curt termini:

- Planificació i gestió del pressupost familiar
- Productes financers bàsics
- Estalvi: conceptes bàsics
- Crèdit i endeutament
- Sistema financer
- Estalvi i inversió d'estalvis

Els mini-jocs EUROINVESTMENT poden usar-se en diferents Unitats de Formació a curt termini com les següents:

		Unitats de Formació a curt termini					
		Planificació i gestió del pressupost familiar	Productes financers bàsics	Estalvi: conceptes bàsics	Crèdit i endeutament	Sistema financer	Estalvi i inversió d'estalvis
Jocs		Temes					
Planificació i Gestió	La teva revisió financera	Definició de pressupost. Necessitats a curt i llarg termini. Balanç. Prioritats pressupostàries. Situacions inesperades que poden afectar els ingressos de la llar. Fons d'emergència. Objectius a mitjà i llarg termini.		Prioritats pressupostàries.			
	Arribar a finals de mes	Definició de pressupost. Fonts d'ingressos. Situacions inesperades que poden afectar els ingressos de la llar. Despeses necessàries vs. Superflus. Despeses fixes vs. Variables. Balanç. Prioritats pressupostàries.		Prioritats pressupostàries. Objectius i precaucions enfront de riscos. Inversió d'estalvis.			Objectius i precaucions enfront de riscos. Inversió d'estalvis.
	Temps Difícils	Despeses necessàries vs. superflus. Situacions inesperades que poden afectar els ingressos de la llar. Fons d'emergència.					
	Estalvia!	Definició de pressupost. Despeses fixes vs. variables. Balanç. Prioritats pressupostàries. Situacions inesperades que poden afectar els ingressos de la llar. Objectius a mitjà i llarg termini. Pressupostos pluriennals.	Cost de crèdit.	Prioritats pressupostàries	Cost de crèdit.	Cost de crèdit.	
	Hora de jubilar-se	Despeses necessàries vs. superflus.	Propòsits de préstec.	Prioritats pressupostàries. Inversió d'estalvis.	Propòsits de préstec.		Inversió d'estalvis.

		Prioritats pressupostàries.				
--	--	-----------------------------	--	--	--	--

		Unitats de Formació a curt termini					
		Planificació i gestió del pressupost familiar	Productes financers bàsics	Estalvi: conceptes bàsics	Crèdit i endeutament	Sistema financer	Estalvi i inversió d'estalvis
Jocs		Temes					
Dinero y Transacciones	Escull i uneix-te	Bitllets i monedes.				Divises oficials. Taxa de canvi. Eurosistema.	
	Canviem la moneda	Bitllets i monedes. Pressupost.				Divises oficials. Taxa de canvi. Eurosistema.	
	Marcar un Gol	Despeses realitzades amb ingressos de la llar. Pressupost.					
	Jugant amb interessos		Cost de crèdit. Propòsits de préstec	Taxa d'interès.	Taxa d'interès. Pagament i rebut d'interessos. Cost de crèdit. Propòsits de préstec.	Cost de crèdit.	
	Trobeu la sortida						

		Unitats de Formació a curt termini					
		Planificació i gestió del pressupost familiar	Productes financers bàsics	Estalvi: conceptes bàsics	Crèdit i endeutament	Sistema financer	Estalvi i inversió d'estalvis
Jocs		Temes					
Risc Crèdit	Consulta de crèdit		Préstamo bancario. Necesidades y capacidades financieras al pedir prestado. Coste de crédito.		Préstamo bancario. Necesidades y capacidades financieras al pedir prestado. Coste de crédito. Responsabilidades de un crédito. Lista de responsabilidades crediticias.	Préstamo bancario. Eurosistema. Coste de crédito.	
	L'essència dels tipus d'interès		Coste de crédito. Tasas de interés fijas vs. variables.	Tasa de interés.	Tasa de interés. Coste de crédito. Tasas de interés fijas vs. variables.	Eurosistema. Rol de los bancos. Tasa de interés. Coste de crédito. Tasas de interés fijas vs. variables.	Tasa de interés.

Tipus d'Interès i la Màgia de la Compendre		Coste de crédito. Necesidades y capacidades financieras al pedir prestado. Otros cargos de préstamo.	Tasa de interés.	Necesidades y capacidades financieras al pedir prestado. Pago y recibo de intereses. Coste de crédito. Otros cargos de préstamo.	Tasa de interés. Coste de crédito.	Tasa de interés.
Un préstec que no encaixa a tots no és gens intel·ligent	Tarjetas de débito. Tarjetas de crédito. Cuenta de depósito a la vista.	Tarjetas de débito. Tarjetas de crédito. Cuenta de depósito a la vista. Préstamo bancario.		Préstamo bancario.	Préstamo bancario.	
Quina és la diferencia entre la tarjeta de dèbit i la de crèdit?	Medios de pago y costes inherentes. Tarjetas de débito. Tarjetas de crédito.	Tarjetas de débito. Tarjetas de crédito.				

B. Espanya

Des del 2008, l'Educació Financera ha estat part del pla d'estudis nacional per a nens i joves. El Banc d'Espanya (BdE) i la Comissió Nacional del Mercat de Valors (CNMV), juntament amb el Govern, van posar en marxa el Pla d'Educació Financera 2008-2012, que va ser renovat al juny de 2013 (Pla d'Educació Financera 2013-2017) i al juny de 2018 (Pla d'Educació Financera 2018-2021). Aquest Pla segueix les recomanacions de la Comissió Europea i els Principis d'Alt Nivell sobre Estratègies Nacionals per a l'Educació Financera, definits per la Xarxa Internacional per a l'Educació Financera (INFE) de l'Organització per a la Cooperació i el Desenvolupament Econòmic (OCDE) i són recolzats al seu torn pel G-20 des del cim celebrat en Els Caps (Mèxic) al juny de 2012.

Els objectius del Pla d'Educació Financera afecten a tots els ciutadans, en qualsevol etapa de la seva vida:

- Nens: els fa comprendre el valor dels diners i els estalvis.
- Joves: els prepara per a viure el demà independentment.
- Adults: els ajuda a planificar decisions bàsiques com comprar una casa, mantenir una família, finançar estudis o planificar la jubilació.

No obstant això, la naturalesa opcional de les assignatures en les quals s'ha implementat aquest pla financer significa que els continguts d'educació financera, encara que incorporats en l'educació secundària, no són presents universalment per a tots els estudiants (depenent de la branca d'estudis que aquests triïn).

En l'Educació Secundària Espanyola, el pla d'estudis integra la major part del contingut d'alfabetització financera (contingut sobre finances personals) en l'últim curs (el 4t) que no és obligatòria per a tots els alumnes.

Els mini-jocs EUROINVESTMENT ofereixen materials d'educació financera que poden utilitzar-se com a material addicional per al pla d'estudis escolar, especialment en aquells cursos adaptats a l'educació secundària per a adults.



Euro
Investment

Consta de sis parts: 1) Idees econòmiques bàsiques; 2) Economia i negocis; 3) Economia personal; 4) Economia de l'estat i ingressos i despeses; 5) Economia i tipus d'interès, inflació i desocupació; 6) Economia internacional.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Aquest projecte ha estat finançat amb el suport de la Comissió Europea. Aquesta publicació reflecteix només les opinions de l'autor i la Comissió no es fa responsable de l'ús que pugui fer-se de la informació continguda en aquest. Número de Projecte [2018-1-PT01-KA204-047362]

Dins del tercer bloc (Economia personal) podem trobar 8 blocs de contingut:

- Ingressos i despeses. Identificació i control.
- Administració de pressupost. Metes i prioritats
- Estalvi i endeutament. Plans de pensions
- Risc i diversificació.
- Planificació per al futur. Necessitats econòmiques en les etapes de la vida.
- Diners. Relacions bancàries. Targetes de dèbit i crèdit.
- Implicacions dels contractes financers.
- L'assegurança com a mitjà de cobertura de risc

Els jocs EUROINVESTMENT es poden utilitzar en els diferents blocs de contingut de la següent manera:

		Blocs de contingut en Economia Personal							
		Ingressos i despeses. Identificació i control	Administració de pressupost. Metes i prioritats	Estalvi i endeutament. Plans de pensions	Risc i diversificació	Planificació per al futur. Necessitats econòmiques en les etapes de la vida	Diners. Relacions bancàries. Targetes de dèbit i crèdit	Implicacions dels contractes financers	L'Assegurança com a mitjà de cobertura de risc
Juegos		Temes							
Planificació i Gestió	La teva revisió financera		Definició de pressupost. Balanç. Pressupost. Prioritats. Situacions inesperades que poden afectar els ingressos de la llar.	Fons d'emergència.		Necessitats a curt i llarg termini. Objectius a mitjà i llarg termini.			
	Arribar a finals de mes	Despeses realitzades amb ingressos de la llar. Fonts d'ingressos. Despeses necessàries vs. superflus. Despeses fixes vs. variables. Despeses opcionals vs. necessaris.	Definició de pressupost. Pressupost. Balanç. Prioritats pressupostàries.			Objectius i precaucions enfront de riscos. Inversió d'estalvis.			
	Temps difícils	Despeses necessàries vs. superflus	Situacions inesperades que poden afectar els ingressos de la llar.	Fons d'emergència.					
	Estalvia!	Despeses fixes vs. variables.	Balanç. Pressupost. Definició de pressupost.		Cost de crèdit.	Objectius a mitjà i llarg termini.			



	Despeses opcionals vs. variables. Prioritats.	Prioritats de pressupost. Situacions inesperades que poden afectar els ingressos de la llar.						
Hora de jubilar-se	Despeses necessàries vs. superflus. Pressupost. Prioritats.		Propòsits de préstec.		Prioritats de pressupost. Inversió d'estalvis.			

Blocs de contingut en Economia Personal

Ingressos i despeses. Identificació i control	Administració de pressupost. Metes i prioritats	Estalvi i endeutament. Plans de pensions	Risc i diversificació	Planificació per al futur. Necessitats econòmiques en les etapes de la vida	Diners. Relacions bancàries. Targetes de dèbit i crèdit	Implicacions dels contractes financers	L'Assegurança com a mitjà de cobertura de risc
---	---	--	-----------------------	---	---	--	--

Jocs		Temes						
Diner i Transaccions	Escull i uneix-te				Taxa de canvi. Divises.		Divises oficials. Taxa de canvi. Eurosistema. Bitllets i monedes.	
	Canviem la moneda		Pressupost..		Taxa de canvi. Divises.		Divises oficials. Taxa de canvi. Eurosistema. Bitllets i monedes.	
	Marcar un Gol	Despeses realitzades amb ingressos de la llar.	Pressupost.					Descompte.
	Jugant amb interessos				Taxa d'interès.	Cost de crèdit. Propòsits de préstec.		Taxa d'interès. Pagament i rebut d'interessos. Cost de crèdit. Propòsits de préstec.
	Trobeu la sortida				L'IVA.		L'IVA.	L'IVA.



Bloques de contenido en Economía Personal							
Ingressos i despeses. Identificació i control	Administració de pressupost. Metes i prioritats	Estalvi i endeutament. Plans de pensions	Risc i diversificació	Planificació per al futur. Necessitats econòmiques en les etapes de la vida	Diners. Relacions bancàries. Targetes de dèbit i crèdit	Implicacions dels contractes financers	L'Assegurança com a mitjà de cobertura de risc

Jocs		Temes							
Risc i Crèdit	Consulta de crèdit				Cost de crèdit. Préstec bancari.	Necessitats i capacitats financeres en prendre préstecs.		Préstec bancari. Responsabilitats de pagar un crèdit. Llista de responsabilitats creditícies.	
	L'essència dels tipus d'interès				Taxa d'interès. Cost de crèdit. Taxes d'interès fixes vs. variables.		Eurosistema. Rol dels bancs.	Taxa d'interès.	
	Tipus d'interès i la Màgia de la Compendre				Taxa d'interès. Cost de crèdit.	Necessitats i capacitats financeres en prendre préstecs.		Taxa d'interès. Cost de crèdit. Pagament i rebut d'interessos.	
	Un préstec que no encaixa a tots no és gens intel·ligent				Préstec bancari.		Targetes de dèbit. Targetes de crèdit.	Compte de dipòsit a la vista. Préstec bancari.	
	Quina és la diferència entre la tarjeta de dèbit i la de crèdit?						Mitjans de pagament i costos inherents. Targetes de dèbit. Targetes de crèdit.		

C. Xipre

Les activitats educatives financeres a Europa varien segons els països. A Xipre, l'educació financera no és una part obligatòria del pla acadèmic escolar; A més, no existeix un Marc Nacional de Competència en Educació Financera. Els estudiants de l'escola reben educació sobre conceptes econòmics bàsics a través d'educació no formal. El joc EUROINVESTMENT ofereix material d'educació financera que es pot utilitzar per a donar suport a aquest tipus de formació. Específicament, es pot utilitzar com a material complementari/addicional al pla d'estudis escolar existent.



En concret, en l'educació escolar, el joc EUROINVESTMENT pot usar-se en assignatures relacionades amb educació financera en l'Educació Secundària Superior per a desenvolupar la capacitat dels joves d'administrar adequadament un pressupost personal i conèixer diversos conceptes financers com a targetes de crèdit i dèbit, canvi de divises, càlculs de descomptes, etc. Aquests conceptes financers poden semblar familiars per als joves, però és essencial saber com aprofitar-los al màxim mitjançant eleccions autònomes.

En l'institut hi ha un grup de cursos d'orientació sobre Matemàtiques i Finances. El curs de Matemàtiques té com a objectiu ajudar els estudiants a desenvolupar un conjunt d'habilitats i competències per a abordar les necessitats del mercat i la realitat quotidiana com: creativitat, pensament crític i reflexió, pensament teòric, capacitat de transformar la teoria en pràctica, pensament analític i sintètic, col·laboració i intercanvi d'informació, capacitat de resoldre problemes mitjançant la cerca d'alternatives, l'ús de tecnologies d'informació i comunicació, sentit d'iniciativa i emprenedoria.

El curs de Finances té com a objectiu millorar la comprensió dels estudiants sobre els diversos fenòmens econòmics de la vida quotidiana. A més, aquest coneixement bàsic els pot ajudar a estudiar economia en major profunditat, amb la finalitat de formar la seva pròpia comprensió dels sistemes econòmics i les lleis econòmiques que regulen les nostres vides en contextos nacionals i internacionals. A més, també hi ha un curs anomenat Economia domèstica que està disponible en el 2n i 3er grau. El curs té com a objectiu potenciar els coneixements i les habilitats dels estudiants perquè puguin decidir i actuar de manera conscient i informada sobre qüestions que afecten el seu benestar.

		Cursos d'Orientació		Economia Domèstica
		Matemàtiques	Finances	
Jocs		Temes		
Planificación y Gestión	La teva revisió financera			Definición de presupuesto. Necesidades a corto vs. largo plazo. Balance. Prioridades de presupuesto. Situaciones inesperadas que afectan los ingresos del hogar. Fondo de emergencia. Objetivos a medio vs. largo plazo.
	Arribar a finals de mes		Fonts d'ingressos. Despeses realitzades amb ingressos de la llar. Pressupost. Despeses necessari vs. superflus. Despeses fixes vs. Variables. Despeses opcionals vs. Variables. Balanç. Prioritats pressupostàries. Objectius i precaucions davant un risc. Inversió d'estalvis.	Definició de pressupost. Fonts d'ingressos. Despeses realitzades amb ingressos de la llar. Pressupost. Despeses necessàries vs. superflus. Despeses fix vs. variables. Despeses opcionals vs. variables. Balanç. Prioritats pressupostàries. Objectius i precaucions davant un risc. Inversió d'estalvis.

	Temps difícils		Despeses necessari vs. superflus. Situacions inesperades que afecten els ingressos de la llar. Fons d'emergència.	Despeses necessari vs. superflus. Situacions inesperades que afecten els ingressos de la llar. Fons d'emergència.
	Estalvia!		Definició de pressupost. Despeses fix vs. variables. Despeses opcionals vs. variables. Balanç. Prioritats pressupostàries. Situacions inesperades que afecten els ingressos de la llar. Objectius a mitjà i llarg termini. Pressupostos pluriennals.	Definició de pressupost. Despeses fix vs. variables. Despeses opcionals vs. variables. Balanç. Prioritats pressupostàries. Situacions inesperades que afecten els ingressos de la llar. Objectius a mitjà i llarg termini. Pressupostos pluriennals.
	Hora de jubilar-se		Despeses necessàries vs. superflus. Prioritats pressupostàries.	

		Cursos d'Orientació		
		Matemàtiques	Finances	Economia Domèstica
Jocs		Temas		
Diner i Transaccions	Escull i uneix-te		Bitllets i monedes. Canvi de divises.	
	Canviem la moneda		Bitllets i monedes. Canvi de divises.	
	Marcar un Gol		Despeses realitzades amb ingressos de la llar. Pressupost.	Despeses realitzades amb ingressos de la llar. Pressupost.
	Juga amb Interessos	Taxa d'interès. Cost de crèdit.		
	Trobeu la sortida	Càlcul de l'IVA.		

		Cursos d'Orientació		
		Matemàtiques	Finances	Economia Domèstica
Jocs		Temas		
Risc i Crèdit	Consulta de crèdit		Préstec bancari. Necessitats i capacitats financeres en demanar prestat. Cost de crèdit.	
	L'essència dels tipus d'interès	Taxa d'interès. Cost de crèdit. Taxes d'interès fixes vs. variables.		
	Tipus d'Interès i la Màgia de la Compendre	Taxa d'interès. Cost de crèdit.	Necessitats i capacitats financeres en demanar prestat. Cost de crèdit. Altres càrrecs potr préstecs.	
	Un préstec que no encaixa a tots no és gens intel·ligent		Targetes de dèbit. Targetes de crèdit. Compte de dipòsit a la vista. Préstec bancari.	Targetes de dèbit. Targetes de crèdit. Compte de dipòsit a la vista. Préstec bancari.

<p>Quina és la diferència entre la tarjeta de dèbit i la de crèdit?</p>		<p>Mitjans de pagament i costos inherents. Targetes de dèbit. Targetes de crèdit.</p>	<p>Mitjans de pagament i costos inherents. Targetes de dèbit. Targetes de crèdit.</p>
---	--	---	---

D. Grups Objectius més adequats

El principal grup objectiu del projecte adults amb baixa qualificació entre 18 i 55 anys en situació de risc i exclusió social. En l'enquesta de l'OCDE d'habilitats per a adults (PIAAC), els adults poc qualificats es defineixen com:

Adults amb baixos nivells educatius, és a dir, aquells la qualificació dels quals més alta està en el nivell secundari inferior (CINEMA 0-2), la qual cosa significa que no han completat l'escola secundària o equivalent, o

Adults amb baixos nivells d'habilitats cognitives, és a dir, aquells que obtenen una puntuació de nivell de competència 1 o inferior en la dimensió d'alfabetització i/o aritmètica en l'enquesta de l'OCDE d'habilitats per a adults (PIAAC). Aquests adults poden completar tasques de lectura simples, com llegir textos breus sobre temes familiars i tasques matemàtiques, processos simples o d'un sol pas que inclouen comptar, classificar, operacions aritmètiques bàsiques i comprendre percentatges simples.

Els grups objectius més adequats per a cada mini-joc seran els mateixos en tots els temes:

- Formadors de cursos d'educació formal.
- Tutors en processos formals de reconeixement i validació de continguts.
- Alumnes adults en cursos formals.
- Adults involucrats en processos formals de reconeixement i validació de continguts.
- Adults en general disposats a millorar les seves competències d'educació financera, com a usuaris independents.

3.2. Educació Informal/No-formal

A. Portugal

El procés de Reconeixement, Validació i Certificació de Competències (RVCC) és part del Sistema Nacional de Qualificacions (SNQ). Aquest procés es basa en un conjunt de supòsits metodològics (auditoria de competències, enfocament autobiogràfic) que permeten la identificació, reconeixement, validació i certificació de competències adquirides prèviament per adults al llarg de la vida en contextos formals, informals i no formals. El procés consisteix en l'aplicació d'un conjunt d'eines i activitats d'avaluació, per a construir una cartera que contingui evidències i/o proves de les competències que posseeixen els adults respecte a un marc particular.

Els processos acadèmics del RVCC consten de dues etapes: reconeixement i validació de competències, i després certificació de competències. Els adults poden realitzar un procés RVCC acadèmic o professional, així com una doble certificació.

Els jocs podrien ser particularment rellevants per al **Procés Acadèmic RVCC**. Podrien ser un recurs important, tant per a formadors com per a adults. El procés RVCC es basa en marcs que formen part del Catàleg Nacional de Qualificacions (CNQ) (marc de competència clau de nivell bàsic, marc de competència clau de secundària superior), amb el RVCC acadèmic dividit per àrees de competències clau.

- El **RVCC Acadèmic d'Educació Bàsica** inclou les següents Àrees de Competències Clau (ACC) - cadascuna d'elles integra 4 Unitats de Competència (UC):
 1. Llenguatge i comunicació
 2. Tecnologia de la informació i les comunicacions.
 3. Matemàtiques per a la vida.
 4. Ciutadania i ocupabilitat
- El **RVCC Acadèmic d'Educació Secundària** inclou les següents àrees de competències clau (ACC): cadascuna d'elles integra un conjunt de nuclis de generació (NG):
 1. Ciutadania i professionalitat.
 2. Societat, tecnologia i ciència.
 3. Cultura, llenguatge i comunicació.

Aquest procés es realitza mitjançant orientació, reconeixement i validació de competències professionals (monitoratge a l'adult durant el procés); i per un grup de mestres/formadors qualificats per a ensenyar grups específics, d'acord amb les àrees de competència clau que formen part del marc de referència de competències clau respectives per a l'educació i formació d'adults. Aquests professionals utilitzen una àmplia gamma de metodologies i instruments. El procés RVCC respecta les diferències individuals. Per tant, és prou flexible com per a integrar nous enfocaments, sempre que demostrin ser significatius. En aquest context, creiem que els formadors poden utilitzar els jocs d'educació financera, sempre que considerin que puguin ser útils per a ajudar l'adult a demostrar les seves competències.

Exemple 1:

RVCC Acadèmic d'Educació Bàsica	
ACC – Matemàtiques para la vida	
Unitat de competència	
1 – Interpretar informació i entendre mètodes per a processar-la	Els jocs permetran, entre d'altres: Calcular l'el pagament d'una quota en una venda a crèdit; Calcular descomptes en la compra de béns; Estimar el cost de les compres abans del pagament; Usar calculadores i ordinador;
2 – Desenvolupar càlculs	
3 – Interpretar resultats i presentar conclusions	
4 – Interpretar l'espai físic i presentar conclusions	

Exemple 2:

RVCC Acadèmic d'Educació Secundària	
ACC – Societat, tecnologia i ciència	
NG 4 – Administració i economia	Els jocs poden ajudar als adults en la tasca de "identificar, comprendre i intervenir en situacions de gestió i economia, des del pressupost privat i familiar fins a un nivell més general a través de la influència de l'economia financera i de les institucions financeres tenint en compte la ciència de l'economia".

B. Espanya

A Espanya existeix un organisme denominat Institut Nacional de Qualificacions (INC), encarregat d'actualitzar el Catàleg Nacional de Qualificacions Professionals, que és la base per a l'acreditació de competències adquirides a través de l'experiència laboral i l'aprenentatge no formal.

Aquesta acreditació es desenvolupa des de 2009, incloent les qualificacions professionals més rellevants relacionades amb el sistema productiu. Aquestes qualificacions s'organitzen dins de famílies i nivells vocacionals i serveixen com a base i punt de referència per a elaborar l'oferta de formació dels diferents títols de formació professional i els certificats o competències professionals. Les famílies de formació professional abasten:

- Activitats Físiques i Esportives
- Administració i Gestió
- Agrària
- Arts Gràfiques
- Arts i Artesanies
- Comerç i Màrqueting





Euro
Investment

- Edificació i Obra Civil
- Electricitat i Electrònica
- Energia i Aigua
- Fabricació Mecànica
- Hostaleria i Turisme
- Imatge Personal
- Imatge i So
- Indústries Alimentàries
- Indústries Extractives
- Informàtica i Comunicacions
- Instal·lació i Manteniment
- Fusta, Moble i Suro
- Marítim – Pesquera
- Química
- Sanitat
- Seguretat i Medi Ambient
- Serveis Socioculturals i a la Comunitat
- Tèxtil Confecció i Pell
- Transport i Manteniment de Vehicles
- Vidre i Ceràmica

L'acreditació de les competències professionals adquirides a través de l'experiència laboral i l'educació no formal i informal és un dels instruments necessaris per a fer realitat l'aprenentatge al llarg de tota la vida, incentivant a la població adulta, especialment a la qual va abandonar l'escola sense titulació, a reintegrar-se en el sistema educatiu mitjançant el reconeixement de la seva formació.

El procediment comú d'aquesta acreditació significa que els candidats han de demostrar que tenen la competència professional requerida. En aquest cas, l'INC procedeix a l'acreditació de les unitats de competència en les quals han demostrat el seu domini.

Aquesta demostració sol estar vinculada a un nombre específic d'hores de treball o hores de formació en un sector específic.

A més, al final del procediment, els candidats poden obtenir pautes per a completar una formació que els condueixi a l'obtenció d'un Títol de Formació Professional o un Certificat de professionalitat.

Els jocs EUROINVESTMENT podrien ser particularment rellevants per a les famílies professionals d'Administració i Gestió i Comerç i Màrqueting. Poden utilitzar-se com a materials complementaris per al reconeixement de competències en algunes unitats de competències.



Exemple 1:

Família professional d'Administració i Gestió	
Gestió de comptabilitat i auditoria	
Unitat de competència	
UC0231_3: Realitzar la gestió comptable i fiscal. 1. Interpretar les operacions econòmiques i financeres que afecten el patrimoni empresarial. 2. Identificar els diferents conceptes d'ingressos i despeses i la seva relació amb l'activitat empresarial. 3. Objectius, elements i mètodes per a descriure i avaluar el control intern.	Els jocs permetran, entre altres coses: Diagnòstic financer Importància del pressupost Planificació i control Avaluació de la solvència Préstecs garantits i no garantits

Exemple 2

Família professional d'Administració i Gestió	
Gestió financera	
Unitat de competència	
UC0498_3: Determinar les necessitats financeres de l'empresa. 1. Realització de l'anàlisi econòmica, financer i patrimonial de l'entitat. 2. Preparar pressupostos.	Els jocs permetran, entre altres coses: Diagnostic financera Importància del pressupost
UC0500_3: Gestionar i controlar la tresoreria i el seu pressupost 1. Diferents mètodes de recaptació i pagament. 2. Revisió periòdica dels comptes bancaris.	
	Planificació i control

Exemple 3

Família professional de Comerç i Màrqueting	
Gestió administrativa i financera del comerç internacional.	
Unitat de competència	
UC0244_3: Gestionar operacions de cobrament i pagament en transaccions internacionals.	Els jocs permetran, entre altres coses:
1. Analitzar possibles mitjans de pagaments internacionals més adequats en operacions comercials de béns, serveis o projectes.	Calcular descompte en la compra de béns Estimar el cost de les compres abans d'efectuar el pagament
2. Tipus de canvi i divises.	Utilitzar calculadores i ordenadors Convertir a diferents divises Calcular el tipus de canvi en operacions comercials Calcular taxes de interès en operacions comercials Calcular l'IVA

C. Xipre

L'Autoritat de Desenvolupament de Recursos Humans de Xipre és un organisme competent que regula i atorga qualificacions professionals a Xipre. Estableix i implementa des de 2007 el Sistema de Qualificacions Professionals (SCP). El propòsit del SCP és potenciar els coneixements i habilitats dels recursos humans en diferents àrees d'acompliment a través de la certificació de qualificacions professionals.

La certificació de les qualificacions professionals fa costat als aturats i inactius a trobar noves oportunitats laborals i, al mateix temps, contribueix a la millora de les competències dels ja emprats. A més, les empreses que promouen la certificació de les qualificacions professionals dels seus empleats, milloren els seus recursos humans i, en conseqüència, augmenten la seva productivitat i competitivitat.

La certificació de les qualificacions professionals es basa en els Estàndards de Qualificacions Professionals (ECP) desenvolupats per l'Autoritat de Desenvolupament de Recursos Humans de Xipre. Les àrees en les quals s'han desenvolupat els Estàndards de Qualificacions Professionals són les següents:

- Indústria del Turisme
- Comerç a l'engròs i al detall
- Indústria de la Construcció
- Provisió de Formació Professional
- Fabricació
- Reparació de vehicles de motor
- Sistemas y Redes IT
- Perruqueria



Alguns dels jocs EUROINVESTMENT poden ser rellevants per al Comerç a l'engròs i al detall i la Indústria turística. Podrien ser un recurs important per als centres de formació professional, les instal·lacions de formació professional i els formadors que són responsables d'impartir formació per a la certificació. Les metodologies que s'utilitzen per a impartir aquesta formació apliquen els principis de l'aprenentatge d'adults. L'element de la ludificació, l'aprenentatge basat en escenaris i l'aprenentatge connectat a les necessitats de la vida real estan clarament relacionats amb els principis abans esmentats. En aquest context, creiem que els jocs d'educació financera es poden utilitzar, sempre que es considerin una eina adequada per a grups específics d'adults i es puguin utilitzar en àrees temàtiques similars.

Exemple 1:

Comerç a l'engròs i al detall - ECP	
Operacions de Distribució	
Unitat de competència: Gestió de pagaments i transaccions amb bancs i tercers	
1 - Com manejar rebuts, efectiu, devolucions i crèdits.	Els jocs permetran, entre altres coses: Calcular el pago de una cuota en una venta a crédito Calcular descuentos en la compra de bienes Estimar el cost de les compres abans d'arribar a la Caixa Calcular una quantitat final tenint en compte tant les taxes d'interès simples com les compostes Distingir entre els diferents tipus de crèdits i préstecs Comprendre els criteris que utilitza un banc per a avaluar la credibilitat del client.
2 - Quins són els requisits financers i les obligacions de la botiga amb tercers i com es realitza el pagament.	
3 - Què són els processos bancaris i com es duen a terme.	

Exemple 2:

Indústria Turística- ECP	
Recepció	
Unitat de competència: Maneig d'assentaments comptables i pagaments	
1 – Com manejar pagaments i bestretes.	Els jocs permetran, entre altres coses: Convertir quantitats en diferents divises Comprendre i explicar el concepte de descompte Comprendre i explicar l'IVA
2 – Com carregar, com prestar i com cobrar diners.	
3 – Com fer un canvi de divisa.	
4 – Com realitzar la retenció, tancament i lliurament d'efectiu.	



Joc Europeu d'Alfabetització Financiera Per a Ciudadants Adults



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Aquest projecte ha estat finançat amb el suport de la Comissió Europea. Aquesta publicació reflecteix només les opinions de l'autor i la Comissió no es fa responsable de l'ús que pugui fer-se de la informació continguda en aquest. Número de Projecte [2018-1-PT01-KA204-047362]