



Euro
Investment



Jogo Europeu de Literacia Financeira para Adultos
GUIA DOS JOGOS EUROINVESTMENT PARA FORMADORES



Cofinanciado pelo
Programa Erasmus+
da União Europeia

Este projeto foi realizado com o apoio financeiro da Comissão Europeia. A informação contida nesta publicação vincula apenas o autor, e a Comissão não se responsabiliza por qualquer utilização que dela possa ser feita. Projeto nº [2018-1-PT01-KA204-047362]

Parceria



INOVA+

INOVA+

www.inova.business



CESAE
CENTRO DE ESTUDOS E SERVIÇOS ÀS EMPRESAS

CESAE

www.cesae.pt



IEF Institut d'Estudis
Financiers

IEF

www.iefweb.org



ACCIÓN
LABORAL

Acción Laboral

www.accionlaboral.com



CARDET
CENTRO DE ESTUDOS E SERVIÇOS ÀS EMPRESAS

CARDET

www.cardet.org



innovADE
INSTITUTO DE INOVAÇÃO E DESENVOLVIMENTO

INNOVADE

www.innovade.eu

Índice

1.	Enquadramento da Literacia Financeira.....	4
1.1.	Introdução	4
1.2.	Os aspetos mais importantes sobre a Literacia Financeira	5
	A. Os Princípios Básicos da Orçamentação.....	5
	B. Compreender as Taxas de Juro.....	5
	C. Dar Prioridade à Poupança	5
2.	Apresentação do Jogo EUROINVESTMENT.....	6
2.1.	Apresentação dos 3 blocos e da sua estrutura.....	6
2.2.	Como jogar	8
2.3.	Descrição dos Jogos.....	9
	A. Minijogos «Planeamento e Gestão»	9
	O SEU CHECK-UP FINANCEIRO	9
	FAZER FACE ÀS DESPESAS	14
	FUNDO DE EMERGÊNCIA	20
	PÉ-DE-MEIA.....	27
	HORA DA REFORMA	33
	B. Minijogos «Dinheiro e Transações»	40
	COMPRA MOEDA PARA VIAJAR	40
	TAXAS DE CÂMBIO	45
	REMATE CERTEIRO	52
	TAXAS DE JUROS.....	57
	CALCULAR O IVA.....	62
	C. Minijogos «Risco e Crédito»	66
	VAMOS FAZER O SEU PERFIL FINANCEIRO	66
	A ESSÊNCIA DAS TAXAS DE JURO	71
	TAXAS DE JURO SIMPLES E JUROS COMPOSTOS	77
	COMO ESCOLHER O EMPRÉSTIMO CERTO PARA SI	82
	QUAL A DIFERENÇA ENTRE CARTÃO DE DÉBITO E CARTÃO DE CRÉDITO?.....	87
3.	Utilizar o Jogo EUROINVESTMENT para formação	92
3.1.	Formação formal	92
	A. Portugal	92



Euro
Investment

B. Espanha	95
C. Chipre	98
D. Os públicos-alvo mais indicados	103
3.2. Formação informal/não formal	104
A. Portugal	104
B. Espanha	105
C. Chipre	108



1. Enquadramento da Literacia Financeira

1.1. Introdução

A literacia financeira é essencial para o dia-a-dia de todos. A literacia financeira é uma competência quotidiana fundamental, que deve ser alimentada no sentido de incentivar um comportamento de responsabilidade financeira, e de transmitir às pessoas a confiança para que assumam o controlo das suas finanças. A educação financeira desempenha uma função vital para assegurar que os cidadãos europeus estão munidos com o conhecimento, a confiança e as competências necessárias para melhorarem a sua compreensão dos produtos e conceitos financeiros.

A falta de conhecimento e competências financeiras dos cidadãos põem em risco o seu bem-estar financeiro e têm-se tornado um problema público nos últimos anos. Em consequência, os governos, as organizações e os investigadores procuram ativamente encontrar as melhores práticas para a educação em literacia financeira a nível global. Neste sentido, já está a ser feito um trabalho importante na implementação de estratégias para a educação financeira em alguns países europeus.

Temos que ter em conta que a falta de literacia financeira não é um problema apenas dos países em desenvolvimento. Sabe-se também que os consumidores dos países desenvolvidos têm também problemas, demonstrando uma grande falha a nível dos princípios financeiros quando têm que lidar com problemas financeiros, gerir riscos financeiros de forma eficaz e evitar dificuldades financeiras. Todos os países deparam-se com populações que não compreendem os fundamentos financeiros, e não sabem como lidar com estas questões.

Qualquer melhoria ao nível da literacia financeira trará uma grande mudança para os consumidores e para a capacidade de melhorarem o seu futuro. As tendências atuais estão a tornar cada vez mais importante que os consumidores compreendam os princípios financeiros básicos, uma vez que lhes é exigido que tomem mais decisões financeiras em momentos importantes das suas vidas.

Não é fácil dominar os conceitos financeiros, mas depois de estes serem assimilados, as dificuldades da vida serão tremendamente aliviadas.

Com estes jogos, o projeto EUROINVESTMENT irá tornar a educação financeira mais fácil e acessível. A aprendizagem com base em jogos, como parte de uma abordagem da educação através do entretenimento, é reconhecida como uma forma de ensino eficaz e é altamente valorizada, sendo considerada um parceiro atraente à formação em sala de aula, uma vez que aumenta o interesse dos alunos e a retenção do conhecimento. Desta forma, os jogos digitais podem tornar-se numa ferramenta pedagógica que pode ser concedida de forma a melhorar os resultados de aprendizagem relevantes para a educação em literacia financeira dos adultos, durante o processo de aprendizagem.

1.2. Os aspetos mais importantes sobre a Literacia Financeira

Existem vários aspetos importantes a ter em conta quando se trata de literacia financeira. Os educadores e os formadores devem incluir nas suas formações e lições sobre educação financeira:

A. Os Princípios Básicos da Orçamentação

Criar e manter um orçamento é um dos aspetos mais básicos quando se quer ter as finanças controladas. Sem um orçamento, é difícil saber de onde vem e para onde vai o seu dinheiro. Assim, qualquer principiante deve começar por dominar os princípios básicos da orçamentação.

B. Compreender as Taxas de Juro

A compreensão destas taxas pode, não só, ajudar a poupar ainda mais dinheiro, mas também fazer a diferença entre pedir emprestada uma pequena quantia e pagar muito mais do que o necessário durante os anos seguintes.

C. Dar Prioridade à Poupança

A poupança é claramente um importante aspeto para a manutenção de uma situação financeira saudável. É fácil ignorar certos aspetos, como a reforma, uma vez que parece algo tão distante. Aprender a poupar desde cedo pode ajudá-lo a ganhar conhecimento, prática e um conjunto de competências que utilizará ao longo da sua vida. Os principiantes podem começar a trabalhar neste conceito de forma mais simples, como poupar dinheiro para um artigo mais caro que queiram adquirir.

Os formadores deverão colocar algumas questões básicas aos formandos sobre estes aspetos, para terem a noção do seu nível de literacia financeira:

- Sabe como criar um orçamento mensal que inclua todas as despesas básicas, contas para pagar, dívidas e fundos não recuperáveis para compras futuras?
- Tem dívidas? Ou está ativamente a tomar medidas para reduzir as dívidas?
- Sabe quanto dinheiro gasta em despesas de subsistência durante um período de três a seis meses?
- Tem algum fundo de emergência que lhe permita superar um evento repentino sem ter que pedir dinheiro emprestado?

O ensino eficaz de adultos tem em consideração a maneira como estes aprendem. Isto significa que deve ser prático, orientado para os problemas e intimamente ligado ao contexto do formando, especialmente se ocorrer no seu local de trabalho.

2. Apresentação do Jogo EUROINVESTMENT

2.1. Apresentação dos 3 blocos e da sua estrutura

O jogo EUROINVESTMENT consiste em 15 minijogos sobre gestão financeira, divididos em três áreas diferentes, de acordo com vários níveis de complexidade (iniciante, intermediário e especialista), em linha com os tópicos apresentados.

Os jogos sobre Planeamento e Gestão são dirigidos ao nível iniciante, sendo pouco complexos. Recomendamos que os formandos comecem a partir daqui. Mesmo que estejam familiarizados com alguns dos tópicos apresentados a esse nível, serão capazes de relembrar conceitos e pô-los em prática. Por outro lado, os jogos sobre Risco e Crédito requerem que os utilizadores e formandos dominem alguns conceitos financeiros. Adicionalmente, os utilizadores podem jogar cada minijogo quantas vezes quiserem. Jogar cada jogo mais de uma vez pode ajudá-los a consolidar o seu conhecimento, a compreender os conceitos mais relevantes, e a saber como os aplicar no seu dia-a-dia.

Área principais:

- Planeamento e Gestão

Esta série do jogo irá ajudá-lo a compreender as noções básicas do planeamento financeiro e a alcançar os seus objetivos pessoais como resultado de uma gestão inteligente do seu dinheiro.

O minijogo 1, «O seu check-up financeiro», oferece-lhe a informação necessária para compreender como pode avaliar as suas finanças pessoais para começar a controlar o seu bem-estar financeiro. No final, ser-lhe-á atribuída uma classificação de saúde financeira e ser-lhe-ão oferecidas algumas ideias para melhorar o seu bem-estar financeiro. Em seguida, o minijogo 2, «Fazer face às despesas», oferece-lhe um orçamento simples para planear e controlar os seus gastos pessoais e começar a estabelecer prioridades dentro dos limites dos seus recursos. O minijogo 3, «Fundo de emergência», calcula quanto precisa de poupar para a eventualidade de passar momentos mais difíceis, de acordo com diferentes variáveis e prioridades, mostrando-lhe os passos que deve seguir para construir o seu próprio fundo de emergência. Em seguida, o minijogo 4, «Pé-de-meia!», classifica algumas despesas relacionadas com diferentes objetivos pessoais (estudos no estrangeiro, renovação da casa e ter um bebé) e permite-lhe descobrir quanto terá de poupar regularmente para atingir os seus objetivos dentro dos prazos definidos e construir um plano de poupanças para cada objetivo. Por fim, o minijogo 5, «Hora da reforma», calcula quanto precisa de poupar, sobrestima quanto pode retirar em segurança das suas contas poupança durante a reforma e indica quais as áreas financeiras que precisa de melhorar antes da reforma.

- Dinheiro e Transações

Esta série do jogo irá ajudá-lo a identificar e compreender o que são transações comerciais com desconto, juros, impostos e conversões de moeda.

O minijogo 1, «Compra moeda para viajar», explora o conceito de taxa de câmbio. Ao jogar este jogo, será capaz de contar notas e moedas até perfazer um certo montante e converter esse montante numa moeda diferente. Para aprofundar o seu conhecimento sobre o conceito de taxa de câmbio, o minijogo 2, «Taxas de câmbio», aprofunda novamente o conceito para que saiba como aplicar taxas de câmbio a um orçamento disponível. O minijogo 3, «Remate certo», apresenta o conceito de desconto comercial. A realização deste jogo permite-lhe identificar a noção de desconto e compreender como proceder para efetuar uma transação. Em seguida, o minijogo 4, «Aprender sobre taxas de juro», oferece-lhe um conhecimento mais profundo do conceito de taxa de juro. Ao jogar este jogo, será capaz de identificar a noção de taxa de juro ao comprar um produto ou serviço e saberá como proceder numa dada transação. O último jogo desta série, o minijogo 5, «Calcular o IVA», promove a compreensão do conceito de imposto sobre o valor acrescentado (IVA). Depois de concluir o minijogo, será capaz de identificar a noção de imposto sobre o valor acrescentado numa transação comercial.

- Risco e Crédito

Esta série do jogo irá ajudá-lo a compreender o conceito de crédito, permitindo-lhe tomar decisões mais responsáveis em relação a poupanças ou empréstimos.

O minijogo 1, «Vamos fazer o seu perfil financeiro», aborda o conceito de crédito. Ao jogar o jogo, irá compreender a forma como os bancos avaliam a credibilidade dos clientes. A seguir, o minijogo 2, «A essência das taxas de juro» apresenta o conceito de taxa de juro e permite-lhe calcular o montante de juro que irá pagar de acordo com as suas decisões financeiras. O minijogo 3, «A taxa de juro simples e juros compostos», ajuda-o a distinguir entre taxas de juro simples e compostas e os seus respetivos impactos nas suas finanças. O jogo seguinte, o minijogo 4, «Como escolher o empréstimo certo para si», promove a compreensão das suas necessidades financeiras individuais e os tipos de empréstimos que melhor se adequam a diferentes cenários. Por fim, o minijogo 5, «Qual a diferença entre cartão de débito e cartão de crédito?» trata as diferenças entre os cartões de débito e crédito para o ajudar a escolher o melhor método de pagamento, tirando partido das qualidades de cada um.

Ao longo dos Jogos EUROINVESTMENT, os utilizadores podem procurar a lista de minijogos por categoria. No início de cada jogo irão encontrar um tutorial. Enquanto formador, deverá garantir que os utilizadores têm ligação à Internet e que o som do computador está a funcionar.

Todos os minijogos incluem uma secção informativa ou de formação, designada «Treinar o Cérebro», na qual os utilizadores podem encontrar toda a informação relacionada com os conceitos, temas e conselhos importantes para a compreensão do jogo e do seu objetivo.

Adicionalmente, no final de cada minijogo irão encontrar:

- As principais competências a trabalhar;
- Ligações recomendadas e informação adicional caso pretendam aprender mais sobre o assunto do minijogo.

2.2. Como jogar

Os jogos são construídos com elementos multimédia. Em particular, todos os jogos incluem imagens, texto, áudio e vídeos. De modo a ter uma experiência de jogo eficiente, é recomendável levar em consideração as seguintes dicas:

- Verifique se todos os computadores estão conectados à Internet e se o áudio do computador funciona corretamente;
- Aconselhamos a utilização de conexão a cabo em vez de uma conexão WI-FI, embora ambas funcionem bem;
- Os jogos não carregam/abrem da mesma forma em todos os navegadores. O software carrega/abre melhor em navegadores que suportam totalmente HTML5 (Mozilla Firefox, Google Chrome, etc.);
- Caso as legendas não apareçam num determinado jogo, será necessário RECARREGAR a página/jogo;
- Alguns jogos incluem uma calculadora que permite aos jogadores calcular valores. A calculadora não exibe símbolos de equação (+, -, etc.), mas funciona corretamente. Para além disto, é aconselhável pedir aos jogadores que anotem os valores calculados;
- Caso os jogadores coloquem o jogo em PAUSA por um longo período de tempo, poderão existir problemas com as legendas (p.e. não aparecerem). Nestes casos, será necessário REINICIAR o jogo;
- Como existem muitos vídeos por jogo, será necessário garantir um limite de computadores que estejam a JOGAR os jogos, devido a restrições de internet. Uma alternativa será considerar o trabalho de grupo em vez de fornecer instruções individuais em alguns casos (p.e. velocidade lenta da Internet e/ou mais de 20 participantes).

2.3. Descrição dos Jogos

A. Minijogos «Planeamento e Gestão»

O SEU CHECK-UP FINANCEIRO

O minijogo «O seu Check-up Financeiro» permite compreender como avaliar as suas finanças pessoais, as suas poupanças e gastos, de forma a começar a controlar o seu bem-estar financeiro.

Descrição do objetivo do jogo



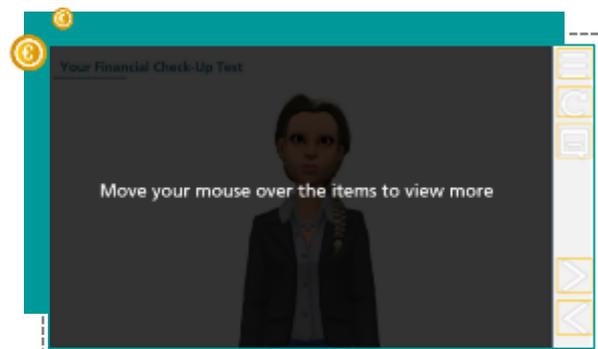
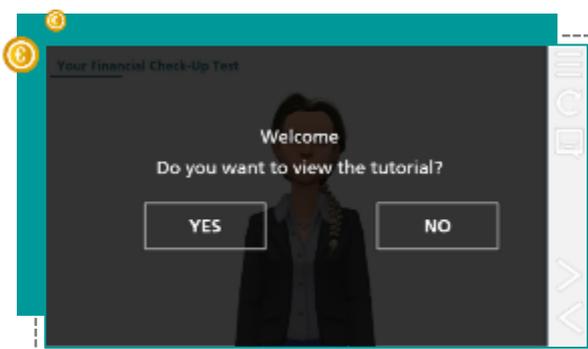
O «O seu Check-up Financeiro» é o primeiro minijogo desta série, e o seu objetivo é que os jogadores obtenham a informação que necessitam para conhecerem a sua situação financeira real, e como lidar com ela.

Através da realização de um teste sobre saúde financeira em casa, os jogadores terão um diagnóstico de acordo com as suas respostas.

Quando tiverem toda a informação, saberão quais são os seus problemas, e como reagir e resolvê-los, através de alguns conselhos sobre como gerir melhor a sua situação financeira.

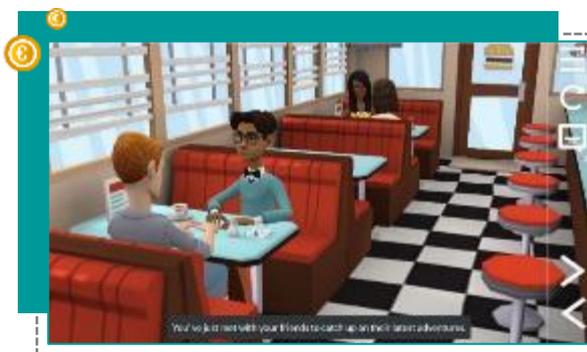
Explicação do procedimento do jogo

Quando o jogo inicia, está disponível um **tutorial** para os utilizadores, com o objetivo de lhes explicar como podem navegar no jogo e as opções da barra de ferramentas.





No início, é apresentado o **objetivo do jogo**: «Após completar o minijogo irá compreender como avaliar as suas finanças pessoais, as suas poupanças e gastos, de forma a começar a controlar o seu bem-estar financeiro.» É importante que o formador e/ou professor esteja consciente do objetivo do jogo, e que o consiga relacionar com outros conteúdos, temas ou materiais da formação.



Após o objetivo do jogo, é apresentado aos utilizadores um ambiente baseado na realidade, permitindo-lhes que compreendam o **cenário do jogo e a situação real na qual o conceito de bem-estar financeiro terá que ser utilizado**. Enquanto formador e/ou professor, poderá ter de dar algumas dicas aos utilizadores antes do jogo.

Antes de começarem o jogo real, os utilizadores vão ter acesso à secção «**treine o seu cérebro**». Esta secção tem como objetivo apresentar aos utilizadores o(s) conceito(s) que irão ser explorados nos jogos.



Neste caso, é apresentado o conceito de bem-estar financeiro e todos os seus procedimentos de gestão e ferramentas. É importante salientar que os utilizadores devem prestar atenção à informação apresentada nesta secção do jogo, e para evitar dúvidas, recomenda-se que vejam mais uma vez a secção «treine o seu cérebro».

Enquanto formador e/ou professor, pode optar por explorar os conceitos com os formandos numa sessão de formação, de forma a que, quando estiverem a jogar, a memória dos utilizadores seja reavivada, assim como o seu conhecimento dos conceitos. Também pode usar o jogo como antevisão para apresentar o conceito de bem-estar financeiro e a sua gestão, e de seguida explorá-lo com todos os grupos numa sessão de formação.

Tenha em atenção que, para além de poderem aprender e compreender os conceitos, os utilizadores também podem ver os diferentes exemplos de como gerir um orçamento doméstico, e diferentes situações financeiras possíveis.



Após esta secção introdutória do jogo, os utilizadores poderão **jogar** e utilizar os conceitos adquiridos num cenário real. À medida que o jogo prossegue, aparecem algumas instruções ou dicas de orientação para ajudar os utilizadores.

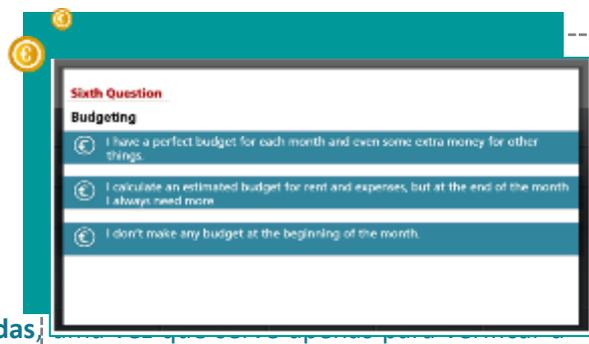
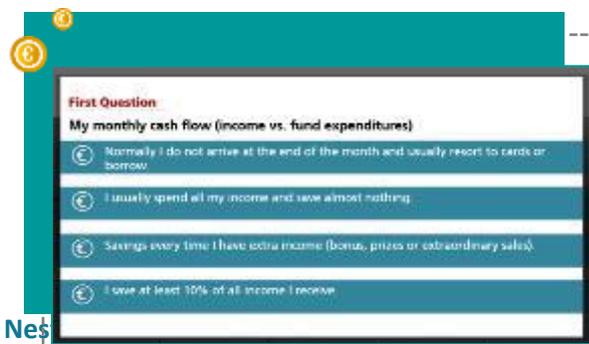
Enquanto formador e/ou professor, deve explorar o jogo como utilizador, antes dos formandos. Isto irá ajudá-lo a identificar alguma dica ou sugestão que achar necessário fornecer-lhes.



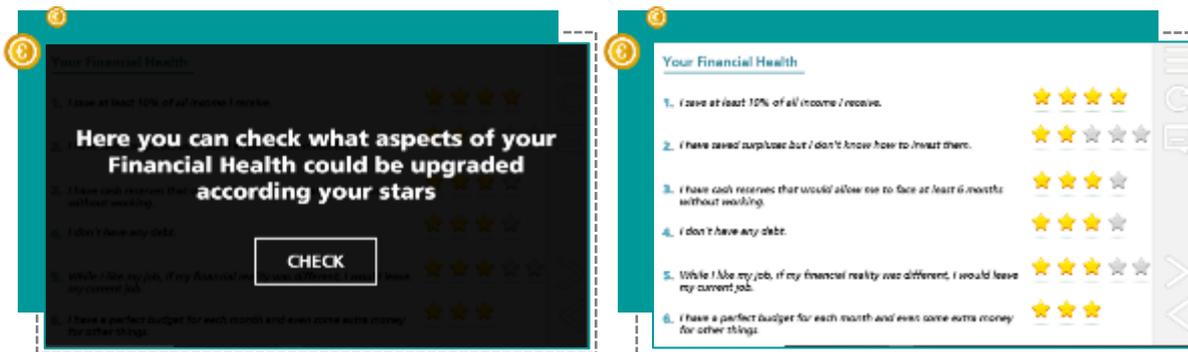
Neste **jogo em específico**, os utilizadores terão que responder a seis questões de escolha múltipla (uma por cada nota), nas quais têm várias opções de resposta. Os utilizadores devem escolher a resposta que melhor se adequa à sua situação.

É importante que a seleção das notas seja feita por ordem, pois não é possível seleccionar aquela que prefere, apenas a primeira que estiver disponível (à esquerda).

As questões são sobre temas, como «O meu fluxo de caixa mensal» (rendimento vs. gastos), «Os meus investimentos», «As minhas poupanças», «Endividamento», «Orçamento», ou «O meu emprego».



Nesta situação financeira, e desta forma, qualquer resposta é válida. Para além disso, graças a este facto, o diagnóstico dos utilizadores pode ser completamente adaptado, e os conselhos fornecidos no fim podem ter um impacto maior.



No entanto, podem ser elaboradas algumas questões de feedback, para que os formadores e/ou professores possam analisar com os formandos aquilo que correu mal:

- Leu com atenção a sessão «treine o seu cérebro»? Explique o conceito de «Orçamentação».
- Compreendeu o significado de «Endividamento»?
- Quais foram os aspetos que considerou na identificação de problemas financeiros?

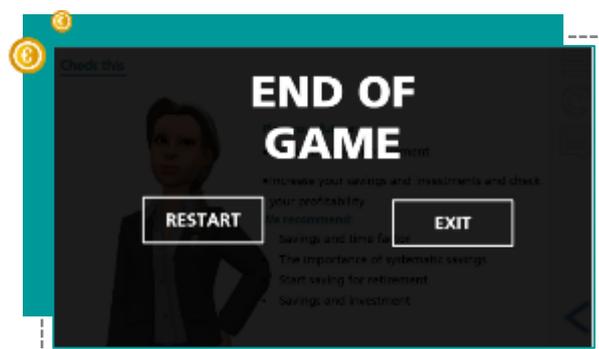
São algumas dicas que pode optar por dar aos utilizadores:

- Relembre-os que devem ler a página final com conselhos, não só no que toca à sua situação, mas também para se informarem sobre a melhor maneira de prepararem uma situação financeira estável.



Quando os utilizadores completarem todos os minijogos, aparecerá a mensagem «Fim do jogo», com duas opções:

- Começar o jogo do início
- Sair do jogo



Competências desenvolvidas em cada jogo

Com este jogo, os formandos terão a oportunidade de desenvolver as seguintes competências:

- Compreender como avaliar as suas finanças pessoais.
- Começar a controlar o seu bem-estar financeiro.



Euro
Investment

- Identificar problemas que possam ter.
- Saber como agir face a problemas.



FAZER FACE ÀS DESPESAS

O minijogo «Fazer face às despesas» ajudá-lo-á a compreender a importância de manter um registo das suas finanças pessoais para garantir o seu bem-estar. Neste jogo, poderá utilizar um orçamento simples para planear e controlar os seus gastos pessoais e começar a estabelecer prioridades dentro dos limites dos seus recursos

Descrição do objetivo do jogo



O objetivo deste jogo é ajudá-lo a compreender a importância de manter um registo das suas finanças pessoais para garantir o seu bem-estar. Com este jogo, irá aprender a preparar o seu orçamento pessoal identificando despesas fixas obrigatórias, despesas variáveis necessárias e despesas opcionais.

Um guia que lhe indicará onde os formandos gastam o seu dinheiro e em que categoria gastam a maior parte dos seus rendimentos, o que poderá ajudá-los a limitar as suas despesas, e consequentemente, atingir os seus objetivos financeiros.

Preparar um orçamento consiste em saber como adaptar as despesas mais flexíveis ao rendimento disponível. Da mesma forma, o orçamento pode ter dois resultados:

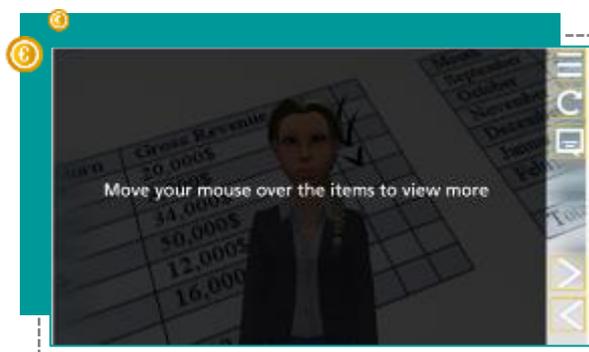
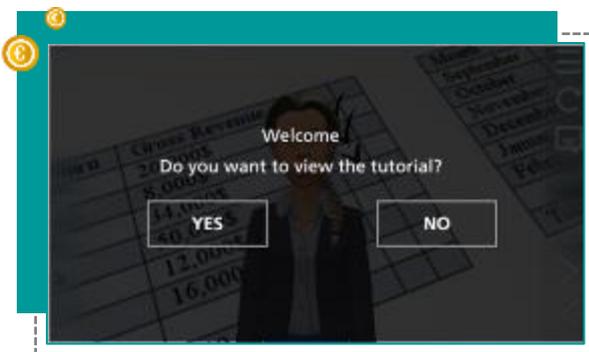
- **Excedente:** Sobrou dinheiro e é possível poupar.
- **Défice:** Há falta de dinheiro e podemos ter problemas.

A elaboração de um orçamento irá ajudar os formandos a conhecer a sua realidade económica, de forma a tomar melhores decisões financeiras. Para elaborar o orçamento, precisamos de saber quais são os rendimentos (o que recebemos, como salário, pagamentos, ofertas, gorjetas, etc.) e despesas (aquilo que pagamos por bens e serviços) que os formandos têm. Iremos ter em conta as **despesas fixas necessárias** (que são necessárias para a sobrevivência e não mudam com facilidade, como a renda); as **despesas variáveis necessárias** (necessárias para o dia a dia, mas que podem ser modificadas, como a comida, vestuário, a conta da água, etc.), e por fim, as **despesas opcionais** (tudo o resto, como videojogos, cinema, restaurantes, viagens, etc.).

Aprender a elaborar um orçamento é vital para a economia pessoal, o que é essencial para que os formandos se diferenciem do resto das pessoas no que toca à gestão do seu dinheiro, de forma a prosperarem financeiramente. Não importa o nível de rendimentos que tenham, um orçamento pessoal é uma ferramenta essencial para se retirar o máximo partido do dinheiro que recebemos, e mostra-nos onde foi gasto esse dinheiro.

Explicação do processo do jogo

Quando o jogo se inicia, está disponível um **tutorial** para os utilizadores, com o objetivo de lhes explicar como podem navegar no jogo e as opções da barra de ferramentas.



No início, é mostrado o **objetivo do jogo**: «No final deste jogo irá compreender a importância de controlar as finanças pessoais, de forma a garantir o seu bem-estar.» Preparar um orçamento consiste em saber como adaptar as despesas mais flexíveis ao rendimento disponível.

Da mesma forma, o orçamento pode ter dois resultados:

- **Excedente:** Sobrou dinheiro e é possível poupar.
- **Défice:** Há falta de dinheiro e podemos ter problemas.

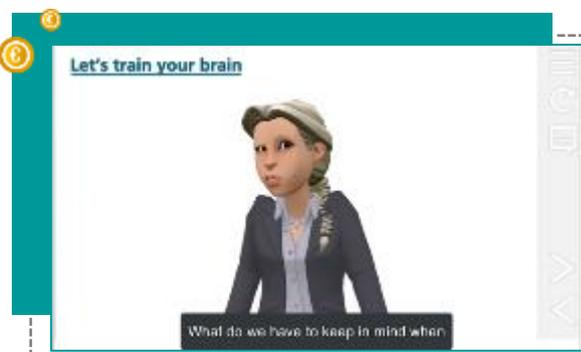
É importante que o formador e/ou professor esteja consciente do objetivo do jogo e que o consiga relacionar com outros conteúdos, temas ou materiais da formação.



Após a apresentação do objetivo do jogo, é apresentado aos utilizadores um ambiente baseado na realidade, permitindo que compreendam o **cenário do jogo e a situação real na qual o conceito de orçamento pessoal terá que ser aplicado**. Enquanto formador e/ou professor, poderá ter de dar algumas dicas aos utilizadores antes do jogo.

Antes de começarem o jogo real, os utilizadores vão ter acesso à secção «**treine o seu cérebro**».

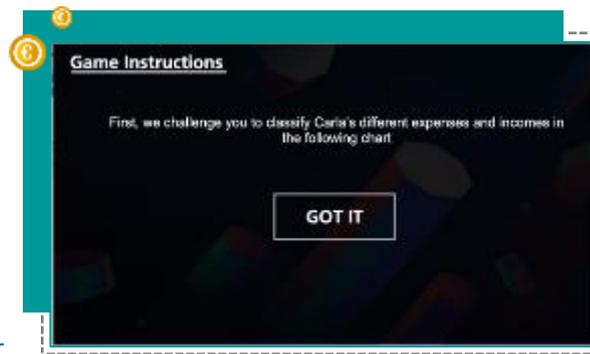
Esta secção tem como objetivo apresentar aos utilizadores o(s) conceito(s) que irão ser explorados nos jogos. Neste caso, é apresentado o conceito de elaboração de um orçamento pessoal. É importante salientar que os utilizadores devem prestar atenção à informação apresentada nesta secção do jogo, e para evitar dúvidas, recomenda-se que vejam mais uma vez a secção «**treine o seu cérebro**».



Enquanto formador e/ou professor, pode optar por explorar os conceitos com os formandos numa sessão de formação, de forma a que quando estiverem a jogar, a memória dos utilizadores seja reavivada, assim como o seu conhecimento dos conceitos. Também pode usar o jogo como antevisão para apresentar o conceito de orçamento pessoal, e de seguida explorá-lo com todos os grupos numa sessão de formação.

Tenha em consideração que, para além de terem a oportunidade de aprender e compreender o conceito, os utilizadores podem também ver um exemplo de um orçamento pessoal real, com a utilização de despesas e rendimentos (neste caso, trata-se do orçamento da Carla relativo ao seu novo trabalho em part-time).

Após esta secção introdutória do jogo, os utilizadores poderão **jogar** e utilizar os conceitos adquiridos num cenário real. À medida que o jogo prossegue, aparecem algumas instruções ou dicas de orientação para ajudar os utilizadores. Enquanto formador e/ou professor, deve explorar o jogo como utilizador, antes dos formandos. Isto irá ajudá-lo a identificar alguma dica ou sugestão que achar necessário fornecer-lhes.



Neste jogo em específico, os utilizadores terão que classificar as diferentes despesas e rendimentos da Carla. Eles poderão associar vestuário, rendas, limpezas, etc., às diferentes despesas necessárias (fixas, variáveis ou opcionais). Iremos ver que o orçamento da Carla irá ter um défice de 46 euros.

O desafio é obter um excedente, para que ela possa tornar-se independente e sair da casa dos pais. Por esta razão, de forma a ajudar a Carla com o orçamento, os utilizadores devem responder a várias questões para obter um resultado de acordo com as despesas dela. Cada questão irá apresentar duas opções de resposta, «Boa ideia» ou «Má ideia», que irão ajudar a Carla nas suas decisões quanto ao orçamento. Os utilizadores terão que pensar na situação da Carla e nos seus rendimentos e despesas.

São algumas dicas que pode optar por dar aos utilizadores:

- É importante identificar claramente os rendimentos e as despesas.
- Relembre que terão que ter em conta que o salário, ou as **despesas fixas necessárias**, ou os **pagamentos regulares** não podem ser alterados.
- Tenha em consideração que as **despesas variáveis necessárias**, ou **necessidades**, deverão ser consideradas.
- Tenha em consideração as **despesas opcionais**, ou **desejos**.

Se os utilizadores derem uma resposta incorreta, irá aparecer na mensagem de aviso, com a opção CONTINUAR, para que a questão seja repetida.

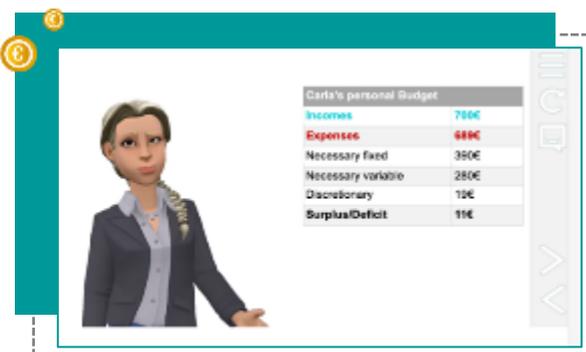


Qual poderá ter sido o problema? É difícil perceber de antemão a razão de uma resposta incorreta de um dado utilizador. No entanto, poderão ser elaboradas algumas questões de feedback para que os formadores e/ou professores possam analisar com eles aquilo que correu mal:

- Leu com atenção a sessão «treine o seu cérebro»? Explique o conceito de «rendimentos e despesas».
- Quais foram os aspetos que considerou na sua decisão?
- Compreendeu o conceito de excedente?
- Compreendeu o significado de despesas necessárias (fixas, variáveis e opcionais)?



Por outro lado, se for dada uma resposta correta, irá aparecer uma mensagem de parabéns, e irá prosseguir para a questão seguinte.



Após todas as questões, os formadores ou professores devem usar os resultados para compararem e explicarem cada parte do orçamento da Carla, de forma a clarificarem todos os conceitos. Para além disso, os formadores ou professores podem colocar questões de acordo com as necessidades que identificaram.

Desta forma, os formadores ou professores devem explicar que têm que avaliar se o orçamento resulta em excedente ou défice. Se o resultado for défice, as despesas deverão ser ajustadas para que se atinja um défice nulo, ou um excedente. Da mesma forma, temos que ter em consideração que é importante reservar uma percentagem de poupança todos os meses, uma vez que a poupança permite-nos presumir despesas planeadas, conseguir gerir eventos imprevistos e ser capazes de investir.



Quando os utilizadores completarem todos os minijogos, aparecerá a mensagem «Fim do jogo», com duas opções:

- Começar o jogo do início
- Ir para a secção «quer aprender mais?»
- Sair do jogo



Quando completam o jogo com respostas corretas, os utilizadores terão **acesso a recursos adicionais** que podem consultar para aprenderem mais sobre o conceito de orçamento pessoal, com informação e links para dicas e guias.

Competências desenvolvidas em cada jogo

Com este jogo, terá a oportunidade de desenvolver as seguintes competências:

- Compreender o que é um orçamento pessoal.
- Compreender a importância de controlar as finanças pessoais, de forma a garantir o seu bem-estar.
- Adaptar-se às despesas mais flexíveis ao orçamento disponível.
- Reservar um percentagem de poupança todos os meses.

FUNDO DE EMERGÊNCIA

O minijogo «Fundo de Emergência» põe algumas ideias em prática para a poupança de dinheiro para um dia cinzento, sem necessidade de se refazer o orçamento. Ao jogar este jogo, irá calcular quanto precisa de poupar para um dia cinzento, de acordo com diferentes variáveis*

Descrição do objetivo do jogo



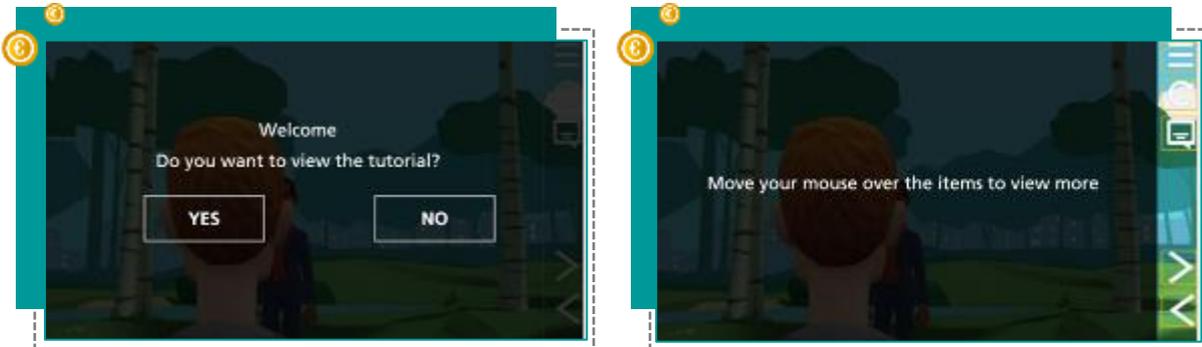
O objetivo deste jogo é pôr algumas ideias em prática para a poupança de dinheiro na eventualidade de “dias mais cinzentos”, sem necessidade de se refazer o orçamento dos formandos. Ao jogar este jogo com os formandos, eles irão calcular quanto precisam de poupar para a eventualidade de passarem por dias mais cinzentos, de acordo com diferentes variáveis, e dar prioridade aos passos que devem seguir para construírem o seu próprio Fundo de Emergência.

Poupar para um “dia cinzento” tem a ver com esperar o inesperado. Os “dias cinzentos” (e.g. perda de emprego, despesas médicas, reparações domésticas) podem acontecer a qualquer momento. Com um fundo de emergência (também conhecido como fundo para um dia cinzento), coloca-se numa melhor posição para lidar com essas circunstâncias.

- **Fundo de emergência ou Fundo para um Dia Cinzento:** É uma conta poupança utilizada para um *dia cinzento*. A conta poupança deve estar acessível (i.e. líquida) quando ocorre uma emergência. A quantia de um fundo de emergência irá depender da sua situação financeira. Muitos especialistas financeiros sugerem que a conta de emergência deverá ter dinheiro suficiente para cobrir três a seis meses de despesas. Na realidade, os desastres podem ocorrer a qualquer momento, e a qualquer pessoa. Um *Fundo de Emergência* pode ajudar-nos, e aos nossos entes queridos, a lidar melhor a nível financeiro com estas circunstâncias. Demora algum tempo a desenvolver um fundo de emergência que possa manter as suas despesas mensais durante um período de tempo.
- **Conta Poupança:** Uma conta depósito que rende juros e que é feita num banco. Não constitui um risco. Não há restrições a levantamentos de dinheiro. Saldos mínimos ou nulos exigidos. Taxas de juro mais baixas. Alguns bancos cobram comissões para abrir e manter uma conta.

Explicação do processo do jogo

Quando o jogo se inicia, está disponível um **tutorial** para os utilizadores, com o objetivo de lhes explicar como podem navegar no jogo e as opções da barra de ferramentas.



No início do jogo, é apresentado aos utilizadores um ambiente baseado na realidade, permitindo que compreendam o **cenário do jogo e a situação real na qual o conceito de “dia cinzento” terá que ser utilizado**. Enquanto formador e/ou professor, poderá ter de dar algumas dicas aos utilizadores antes do jogo. Para além disso, será uma boa opção relembrar o objetivo do jogo: «Este jogo põe em prática algumas ideias para a poupança de dinheiro na eventualidade de “dias mais cinzentos”, sem necessidade de refazer o seu orçamento».



Ao jogar este jogo, irá calcular quanto precisa de poupar para um “dia cinzento”, de acordo com diferentes variáveis*. É importante que o formador e/ou professor esteja consciente do objetivo do jogo, e que o consiga relacionar com outros conteúdos, temas ou materiais da formação.

Tenha em consideração que as necessidades individuais irão afetar as estratégias de poupança. Faz parte da criação de um bom plano de poupança, quer seja para uma emergência ou um objetivo a longo-prazo, avaliar onde é que o dinheiro fica guardado, para maximizar as poupanças (e.g. será mais adequado poupar para um fundo de emergência numa conta que permita acesso aos fundos sem penalizações).

O que se faz com o dinheiro que se recebe de empregos, pensões ou gorjetas? Gasta-se? Poupa-se? Guarda-se em casa? Deposita-se numa conta bancária? Que escolhas fazer com o dinheiro, e porquê?

Antes de começarem o jogo real, os utilizadores vão ter acesso à secção «**treine o seu cérebro**».

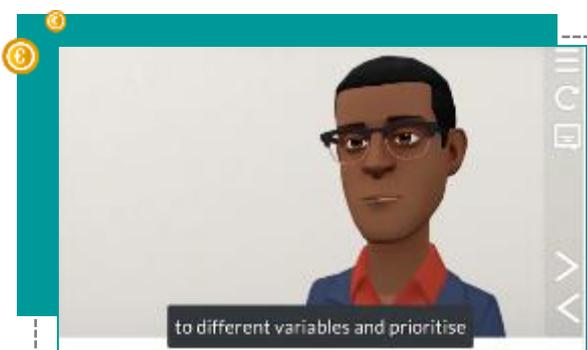


Esta secção tem como objetivo apresentar aos utilizadores o(s) conceito(s) que irão ser explorados nos jogos. Neste caso, é apresentado o conceito de poupar para um “dia cinzento”. É importante salientar que os utilizadores devem prestar atenção à informação apresentada nesta secção do jogo, e para evitar dúvidas, recomenda-se que vejam mais uma vez a secção «treine o seu cérebro».

Enquanto formador e/ou professor, pode optar por explorar os conceitos com os formandos numa sessão de formação, de forma a que quando estiverem a jogar, a memória dos utilizadores seja reavivada, assim como o seu conhecimento dos conceitos. Por outro lado, pode usar o jogo como antevisão para apresentar o conceito de poupar para um “dia cinzento”, e de seguida explorá-lo com todos os grupos numa sessão de formação.



Note que, para além de terem a oportunidade de aprenderem e compreenderem os conceitos, os utilizadores podem também ver um exemplo de uma poupança real, de acordo com diferentes variáveis, e dar prioridade aos passos que devem seguir para a construção do seu próprio *Fundo de Emergência* o mais brevemente possível (neste caso, antes de o carro avariar).



Após esta secção introdutória do jogo, os utilizadores poderão jogar e utilizar os conceitos adquiridos num cenário real. À medida que o jogo prossegue, aparecem algumas instruções ou dicas de orientação para ajudar os utilizadores. Enquanto formador e/ou professor, deve explorar o jogo como utilizador, antes dos formandos.

Isto irá ajudá-lo a identificar alguma dica ou sugestão que acha necessário fornecer-lhes.

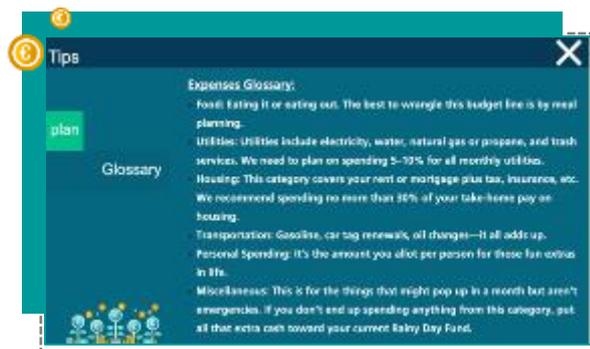


Neste jogo em específico, os utilizadores deverão calcular quanto precisam de poupar para um “*dia cinzento*”, de acordo com diferentes variáveis, e definindo quais são os passos prioritários que devem seguir para construir o seu próprio *fundo para dias cinzentos* o mais depressa possível (pelo menos, antes da avaria do carro).

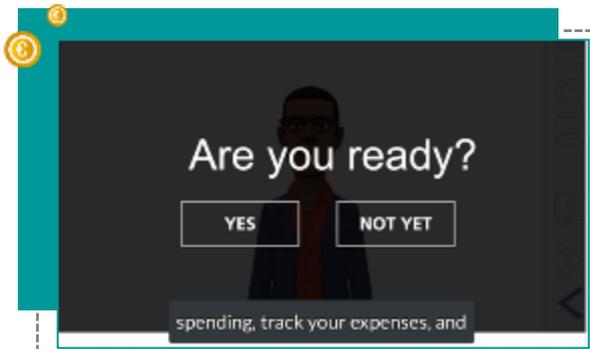
A seguir, irão ver uma tabela com um orçamento mensal e um termómetro de poupanças. Com base nos objetivos de poupanças (três meses de despesas para reparações inesperadas), irá ver várias afirmações com algumas estratégias de poupança para construir o seu *Fundo de Emergência*. Os formandos terão de decidir que estratégias serão úteis e realistas para atingirem o seu objetivo. Eles sentam-se, fazem as contas e vão ver que não é assim tão complicado!

São algumas sugestões importantes que pode optar por dar aos utilizadores:

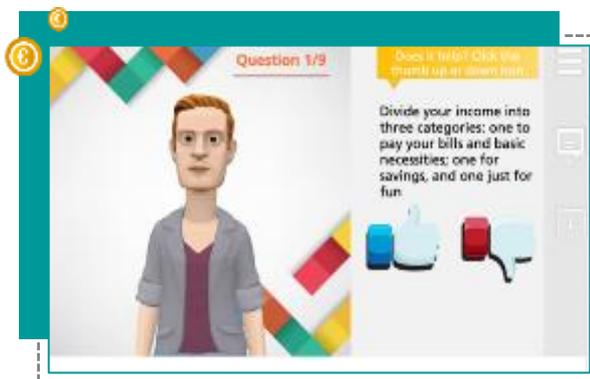
- Relembre-os que têm que ter em atenção que a tarefa é adicionar o plano de despesas, monitorizá-las, e decidir quais as sugestões que vão ajudá-los a atingir o seu objetivo de poupança e estarem protegidos face a despesas inesperadas (garantir *sempre* que eles não estão a gastar mais do que ganham).
- Leia as sugestões com os formandos e garanta que são claras.
- É importante que eles compreendam todo o glossário relativo às despesas, assim como as sugestões gerais.



Enquanto formador/professor, deverá verificar a secção de sugestões com antecedência para perceber melhor a estratégia do jogo e explicar quaisquer dúvidas. Como pode verificar, existem as Sugestões Gerais e o Glossário.



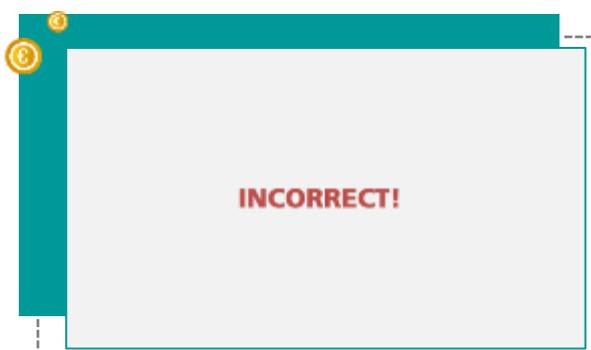
Antes de começar o jogo, será apresentada a mensagem «Está preparado?» e os formandos deverão selecionar a opção. Se os utilizadores selecionarem a opção “mais tarde”, deve, enquanto formador/professor, perceber quais são as suas dúvidas. É importante estar preparado, de forma a continuar o jogo.



Em seguida, os formandos terão de escolher entre o polegar virado para cima ou para baixo para responder a várias questões. Os utilizadores devem refletir sobre as várias afirmações com algumas estratégias de poupança para construir o seu *Fundo de Emergência*, e decidir que estratégias serão úteis e realistas para os ajudar a atingir o seu objetivo.

São algumas sugestões importantes que pode optar por dar aos utilizadores:

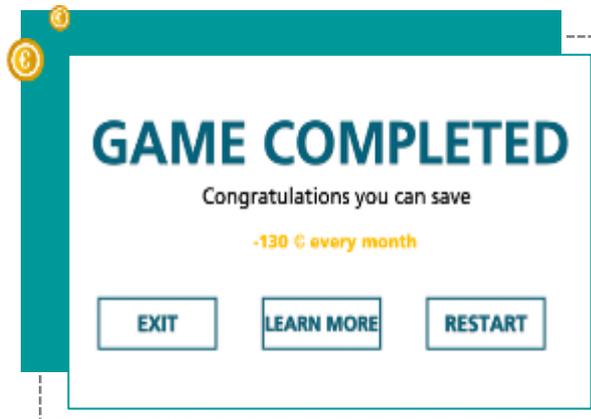
- Saiba quanto dinheiro é que os formandos gostariam de ter no seu fundo.
- Relembre-lhes que terão que dividir o montante que irão precisar para financiar adequadamente a sua conta com o dinheiro que conseguem pôr de lado todos os meses.
- É importante que eles tenham pelo menos algo no seu fundo de emergência ou fundo para dias cinzentos.



Se a os utilizadores derem uma resposta errada, será apresentada uma mensagem de aviso, e estes irão passar para uma nova questão. Qual poderá ter sido o problema? É difícil perceber antecipadamente porque é que um dado utilizador deu uma resposta errada. No entanto, dependendo da questão, irá aparecer a explicação para o utilizador.



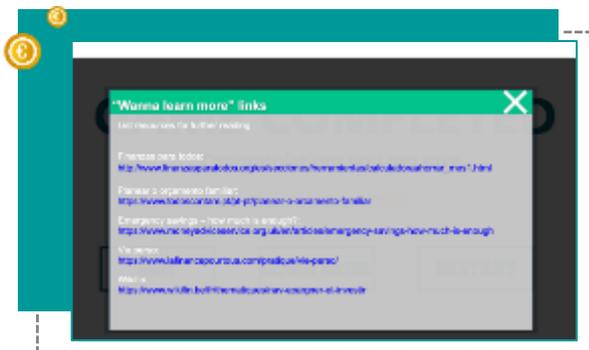
Por outro lado, se for dada uma resposta correta, irá aparecer uma mensagem de «parabéns», e irá prosseguir para a questão seguinte. Adicionalmente, os utilizadores também irão ver o seu fundo de emergência aumentar.



No final de todas as questões, os utilizadores poderão ver o seu fundo de emergência e o dinheiro que pouparam. Para além disso, nesta parte, os formadores ou professores podem colocar questões aos utilizadores para compreenderem as poupanças que obtiveram, e o seu significado. Do mesmo modo, os formadores/professores podem reforçar a importância de se reservar uma percentagem de poupança todos os meses para se conseguir pôr dinheiro de lado e construir um fundo de emergência.

Será também apresentada uma mensagem «Fim do jogo» com três opções para o utilizador:

- Começar o jogo do início
- Ir para a secção «quer aprender mais?»
- Sair do jogo.



Ao terminar o jogo com a resposta correta, os utilizadores terão **acesso a recursos adicionais**, que poderão consultar para aprenderem mais sobre o conceito de poupar para dias cinzentos, com informação e links úteis.

Competências desenvolvidas em cada jogo

Com este jogo, terá a oportunidade de desenvolver as seguintes competências:

- Saber e compreender o que é um fundo de emergência;



Euro
Investment

- Compreender que a construção de um fundo de emergência que assegure as suas despesas mensais durante um período de tempo é um processo demorado;
- Ter em conta que as necessidades da sua vida individual irão afetar as suas estratégias de poupança;
- Reservar um percentagem de poupança todos os meses.



PÉ-DE-MEIA

O minijogo «Pé-de-meia» classifica algumas despesas relacionadas com diferentes objetivos pessoais (estudos no estrangeiro, renovação da casa e ter um bebé) e permite-lhe descobrir quanto terá de poupar regularmente para atingir os seus objetivos atempadamente e construir um plano de poupanças para cada objetivo.

Descrição do objetivo do jogo



O objetivo deste jogo é classificar algumas despesas relacionadas com diferentes objetivos pessoais (estudos no estrangeiro, renovação da casa e ter um bebé) e descobrir quanto é que os formandos terão de poupar regularmente para atingirem os seus objetivos atempadamente e construir um plano de poupanças para cada objetivo.

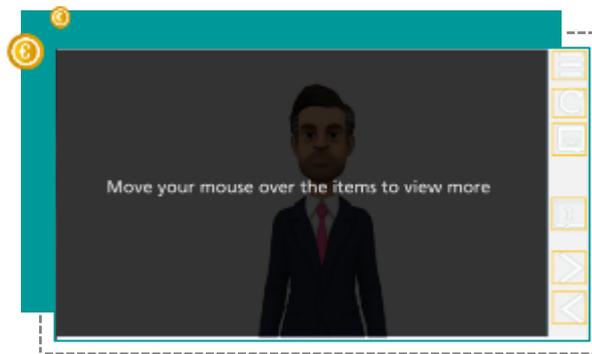
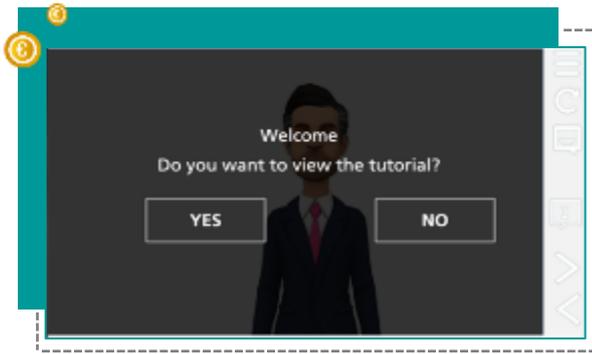
Jogar este jogo com os formandos irá ajudá-los a compreender que assumir o controlo da sua vida financeira requer planeamento, e começa pela definição de objetivos. Os objetivos que definir devem ser específicos e ter um prazo associado. Por exemplo, ter um objetivo de poupar 10 euros por semana durante o próximo ano para comprar um novo computador.

Este é um objetivo **SMART**, que é **específico (Specific)**, **mensurável (Measurable)**, **realizável (Achievable)**, **realista (Realistic)** e **definido no tempo (Time-bound)**. Depois de ter refletido em alguns objetivos SMART, estabeleça uma ordem de prioridades de acordo com o que é mais urgente ou mais importante para si. Certifique-se de que atribui um prazo a cada objetivo e regista o seu progresso semanalmente. Os seus objetivos financeiros são suas as despesas mais importantes.

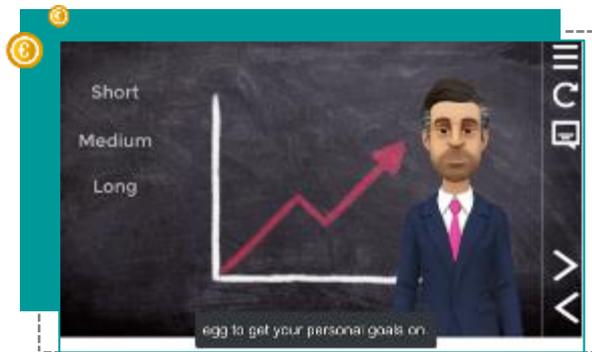
Se não lhes derem devida importância, serão tentados a gastar dinheiro noutras coisas, especialmente em despesas variáveis, como alimentação, vestuário e entretenimento.

Explicação do processo do jogo

Quando o jogo se inicia, está disponível um **tutorial** para os utilizadores, com o objetivo de lhes explicar como podem navegar no jogo e as opções da barra de ferramentas.



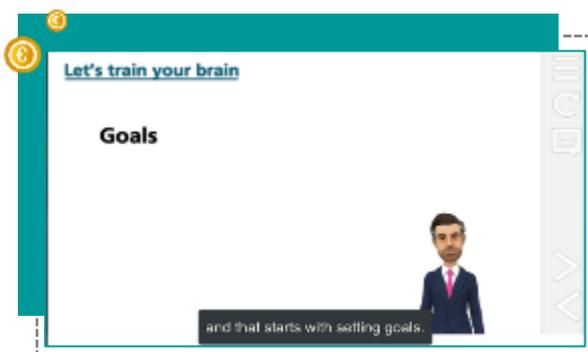
No início, é mostrado o **objetivo do jogo**: «No final do jogo será capaz de identificar necessidades a curto, médio e longo prazo, e criar poupanças para atingir os seus objetivos pessoais.» É importante que o formador e/ou professor esteja consciente do objetivo do jogo, e que o consiga relacionar com outros conteúdos, temas ou materiais da formação.

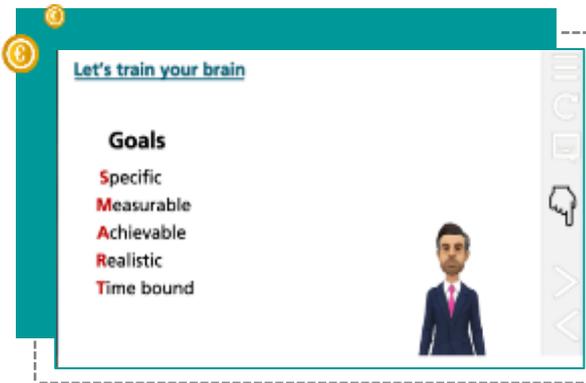


Após a apresentação do objetivo do jogo, um ambiente baseado na realidade é apresentado aos utilizadores, permitindo-lhes compreender o **cenário do jogo e a situação real onde o conceito de criação de poupanças para atingir os seus objetivos pessoais terá de ser aplicado**. Enquanto formador e/ou professor, poderá ter de dar algumas dicas aos utilizadores antes do jogo.

Antes de começarem o jogo real, os utilizadores vão ter acesso à secção «**treine o seu cérebro**».

Esta secção tem como objetivo apresentar aos utilizadores o(s) conceito(s) que irão ser explorados nos jogos. Neste caso, é apresentado o conceito de estabelecer objetivos pessoais. É importante salientar que os utilizadores devem prestar atenção à informação apresentada nesta secção do jogo, e para evitar dúvidas, recomenda-se que vejam mais uma vez a secção «treine o seu cérebro».

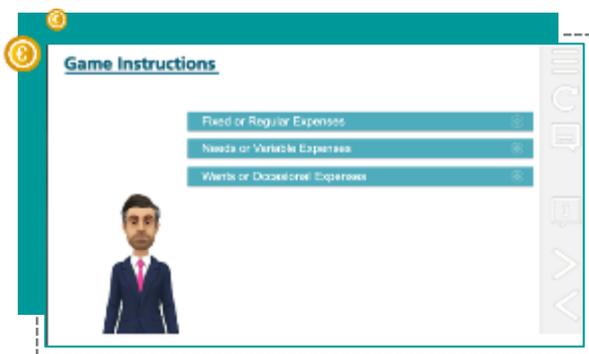




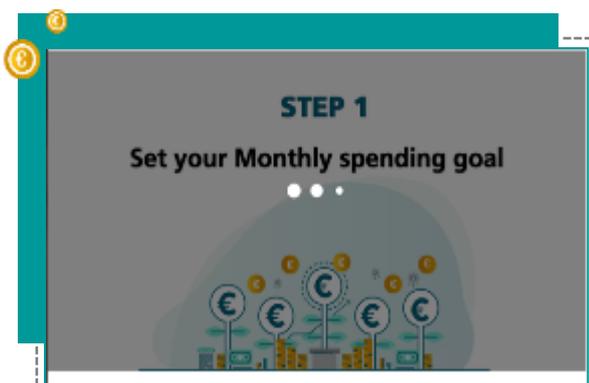
Enquanto formador e/ou professor, pode optar por explorar os conceitos com os formandos numa sessão de formação, de forma a que quando estiverem a jogar, a memória dos utilizadores seja reavivada, assim como o seu conhecimento dos conceitos. Por outro lado, pode usar o jogo como antevisão para apresentar o conceito de atingir o objetivo pessoal, e de seguida explorá-lo com todos os grupos numa sessão de formação.

É importante observar que, para além de terem a oportunidade de aprender e compreender o conceito, os utilizadores também poderão ver um exemplo da aplicação de um objetivo de planeamento de despesas real (neste caso, atingir o objetivo pessoal da Maria).

Após esta secção introdutória do jogo, os utilizadores poderão **jogar** e utilizar os conceitos adquiridos num cenário real. À medida que o jogo prossegue, aparecem algumas instruções ou dicas de orientação para ajudar os utilizadores. Enquanto formador e/ou professor, deve explorar o jogo como utilizador, antes dos formandos.



Isto irá ajudá-lo a identificar alguma dica ou sugestão que achar necessário fornecer-lhes.



Neste jogo em específico, os utilizadores terão de descobrir quanto terão de poupar regularmente para atingir os seus objetivos SMART atempadamente, e construir um plano de poupanças para cada objetivo. Utilize os seus planos financeiros pessoais para identificar quanto é que eles precisam de poupar mensalmente ou semanalmente para atingir os seus objetivos SMART.

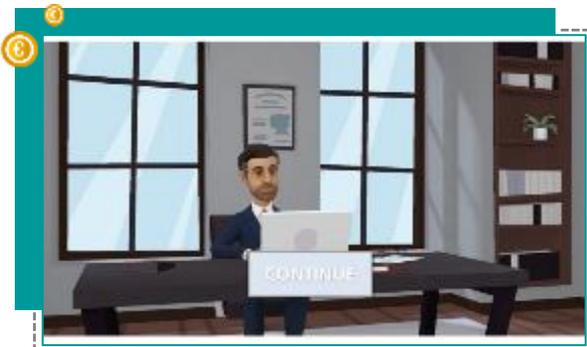
Utilize um plano de despesas para garantir que os hábitos de consumo diários dos formandos não sobrecarregam os seus objetivos. Em seguida, classifique as despesas como «Despesas Fixas ou Frequentes» (faturas que paga todos os meses e que tendem a ter o mesmo montante), «Despesas Variáveis ou Necessárias» (coisas de que precisa todos os meses e cujo custo varia) e «Despesas Ocasiais ou Desejos» (coisas que compra, mas sem as quais conseguiria viver).

Escolha a melhor estratégia em cada caso de acordo com o plano. Identifique as despesas e fontes de rendimento. Desenvolva o plano de despesas e estabeleça os objetivos SMART em conformidade com as folhas de cálculo seguintes.

Em cada passo, os formandos serão desafiados a escolherem a melhor estratégia para o plano de despesas mensal, a analisarem informação, a estabelecerem objetivos SMART, a melhorarem o Plano de Despesas para atingirem os objetivos SMART, e a escolherem o método de registo das despesas que melhor se adequa ao seu estilo de vida. Os utilizadores deverão pensar o que precisam para atingir os seus objetivos a tempo, e desenvolver um plano de poupança para cada objetivo.

São algumas sugestões importantes que pode optar dar aos utilizadores:

- É importante identificar claramente o que é um plano de despesas.
- O plano de despesas certo pode ajudar os formandos a pôr dinheiro suficiente de parte para pagar as suas faturas, ter poupanças para emergências, e ter um pouco mais de dinheiro disponível todos os meses.
- Criar o seu **objetivo de poupança** a curto prazo e desenvolver um plano de ação para atingir esse objetivo pode ajudá-lo a tornar-se responsável e fazer progressos efetivos na sua meta em direção ao bem-estar financeiro.
- Os objetivos podem ser identificados como **objetivos a curto prazo** (demoram pouco tempo, ou até cinco anos a alcançar) e **objetivos a longo prazo** (podem demorar mais do que cinco anos a alcançar).



Se os utilizadores derem uma resposta incorreta, irá aparecer uma mensagem de aviso, com a opção CONTINUAR, para que a questão seja repetida. Excecionalmente, no PASSO 1, se a resposta dos utilizadores estiver errada, será apresentada a mensagem TENTAR NOVAMENTE ou VOLTAR A TREINAR O SEU CÉREBRO e terão que selecionar uma opção.

Qual poderá ter sido o problema? É difícil perceber de antemão a razão de uma resposta incorreta de um dado utilizador. No entanto, poderão ser elaboradas algumas questões de feedback para que os formadores e/ou professores possam analisar com eles aquilo que correu mal:

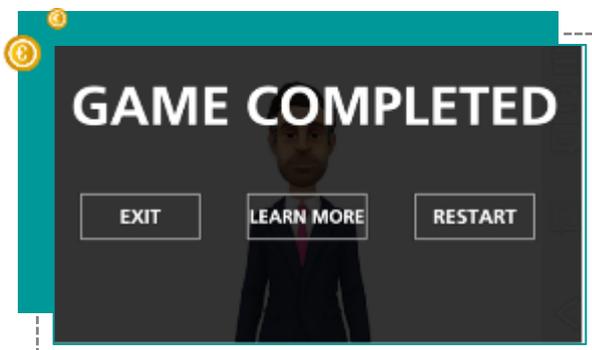
- Leu com atenção a sessão «treine o seu cérebro»? Explique o conceito de «pagamentos regulares, necessidades e desejos».
- Quais foram os aspetos que considerou na sua decisão?
- Compreendeu o conceito de plano de despesas?
- Compreendeu os significados de «Despesas fixas ou Frequentes», «Despesas variáveis ou Necessárias» ou «Despesas Ocasionalis ou Desejos»?

Por outro lado, se for dada uma resposta correta, irá aparecer uma mensagem de «parabéns», e os utilizadores irão prosseguir para a questão seguinte.



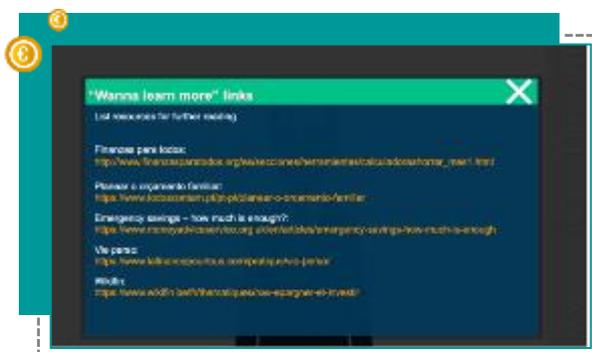
No final de todas as questões, os formadores ou professores devem usar os resultados das diferentes estratégias que cada utilizador vai utilizar de acordo com o seu plano. Para além disso, os formadores ou professores podem colocar questões de acordo com as necessidades que identificaram. Desta forma, os formadores ou professores devem explicar que um plano de despesas é uma estratégia simples para rentabilizar o dinheiro ao máximo e atingir os objetivos financeiros pessoais.

Como é que os formandos criam um plano de despesas? Numa folha branca, eles registam o dinheiro que recebem e aquele que gastam num mês, em média. Registrar em papel ajuda-os a ver onde podem melhorar e a tomar melhores decisões financeiras. O plano de despesas certo pode ajudar os formandos a pôr dinheiro suficiente de parte para pagar as suas faturas, ter poupanças para emergências, e ter um pouco mais de dinheiro disponível todos os meses.



Depois dos utilizadores terminarem o minijogo, será apresentada a mensagem «Jogo concluído» com três opções para os utilizadores:

- Começar o jogo do início
- Aceder à secção «Quer aprender mais?»;
- Sair do jogo



Ao terminar o jogo com a resposta correta, os utilizadores terão **acesso a recursos adicionais**, que poderão consultar para aprender mais sobre o conceito de definir objetivos pessoais, com informação e ligações úteis.



Euro
Investment

Competências desenvolvidas em cada jogo

Com este jogo, terá a oportunidade de desenvolver as seguintes competências:

- Saber e compreender o que é um plano de despesas;
- Compreender a importância de assumir o controlo da sua vida financeira, e que o mesmo requer planeamento e começa pela definição de objetivos;
- Saber que objetivos podem ser identificados como **objetivos a curto prazo, objetivos a médio prazo e objetivos a longo prazo.**



HORA DA REFORMA

O minijogo «Hora da reforma» promove a compreensão da importância de tomar decisões financeiras pensando no futuro, e da importância de não ter muitos empréstimos, ou viver acima das possibilidades.

Descrição do objetivo do jogo



O objetivo deste jogo é explorar com os formandos os conceitos de gestão de carreiras e de decisões financeiras futuras, e sensibilizá-los para as imensas formas possíveis de se prepararem para o futuro.

Adicionalmente, chama atenção para o facto de que os rendimentos na reforma dependem tanto de contribuições pessoais, quanto públicas.

Após a conclusão do minijogo, os utilizadores vão

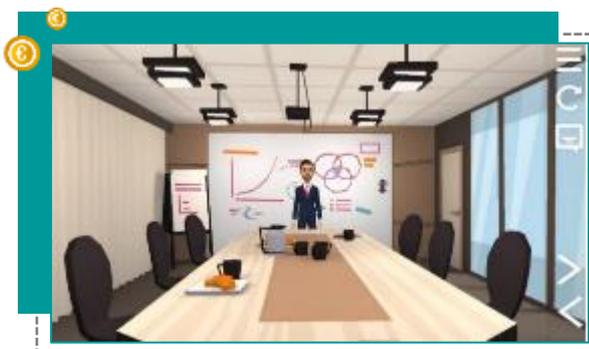
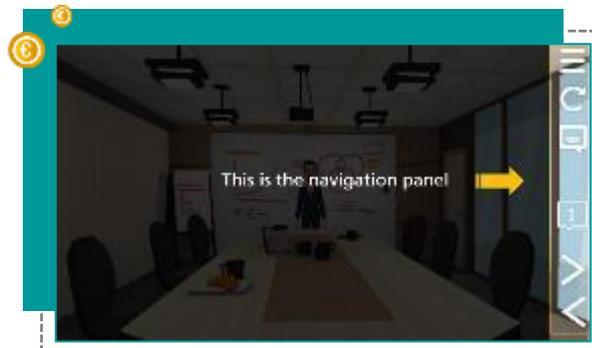
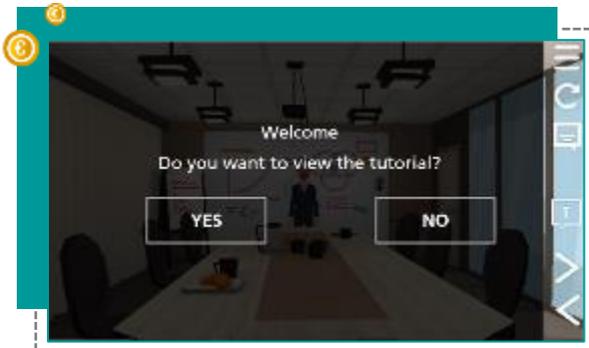
- Obter o primeiro emprego
- Ser promovidos
- Gerir a sua carreira
- Tomar decisões relacionadas com a habitação
- Tomar decisões relacionadas com transportes
- Tomar decisões relacionadas com fundos de reforma

Terão de tomar decisões baseadas nas opções que fizeram anteriormente, as quais lhes permitirão ganhar mais ou menos dinheiro, e ter mais ou menos despesas.

Também terão de reservar uma porção das suas poupanças para a sua futura reforma, mas sem negligenciar a gestão dos seus rendimentos atuais. Com base nas suas decisões, terão uma reforma melhor ou pior, e irão aprender a importância de planear e gerir o seu futuro.

Explicação do procedimento do jogo

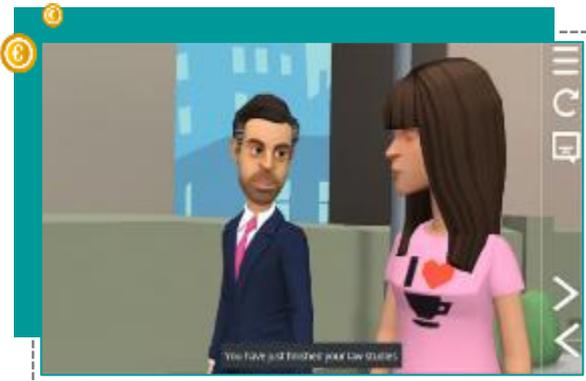
Quando o jogo se inicia, está disponível um **tutorial** para os utilizadores, com o objetivo de lhes explicar como podem navegar no jogo e as opções da barra de ferramentas.



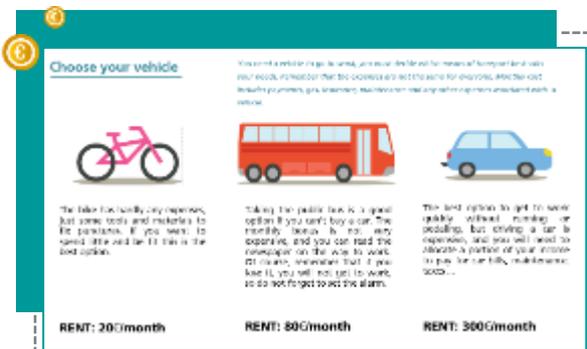
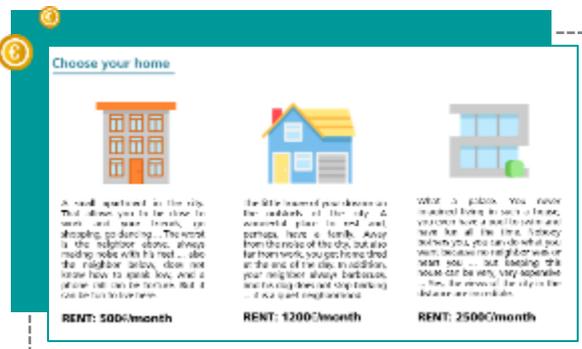
No início, é mostrado o **objetivo do jogo**: «No final do jogo, terá compreendido a importância de tomar decisões financeiras pensando no futuro e na importância de não ter muitos empréstimos, ou viver acima das possibilidades.» É importante que o formador e/ou professor esteja consciente do objetivo do jogo, e que o consiga relacionar com outros conteúdos, temas ou materiais da formação.



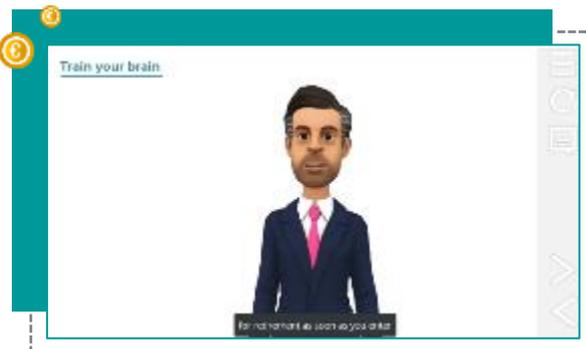
Após a apresentação do objetivo do jogo, os utilizadores devem começar a tomar decisões para atingirem o seu estilo de vida ideal. A primeira seleção é escolher uma personagem! Ao longo do jogo, os utilizadores poderão ver vários estilos de vida diferentes e verem as consequências das decisões que tomam.



Depois da seleção da personagem, é apresentado aos utilizadores um ambiente baseado na realidade, permitindo-lhes compreender o **cenário do jogo** e a situação real onde os conceitos de gestão de carreiras, decisões financeiras futuras e rendimentos na reforma terão de ser aplicados. É agora que os utilizadores começam a construir o seu futuro e a tomar decisões relacionadas com a habitação e o transporte.



Enquanto formador e/ou professor, poderá ter de dar algumas dicas aos utilizadores antes do jogo. Antes de começarem o jogo real, os utilizadores vão ter acesso à secção «**treine o seu cérebro**». Esta secção tem como objetivo apresentar aos utilizadores o(s) conceito(s) que irão ser explorados nos jogos.

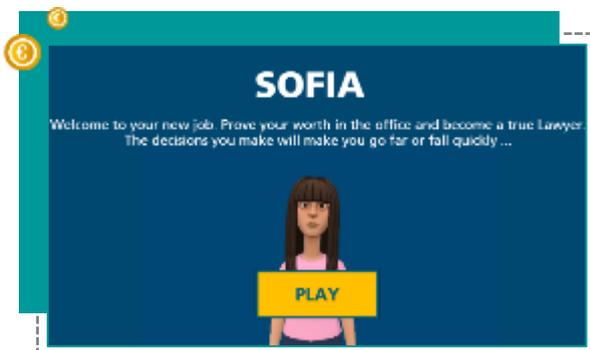


Neste caso, são apresentados os conceitos de gestão de carreiras e de decisões financeiras futuras. É importante salientar que os utilizadores devem prestar atenção à informação apresentada nesta secção do jogo, e para evitar dúvidas, recomenda-se que vejam mais uma vez a secção «treine o seu cérebro».

Enquanto formador e/ou professor, pode optar por explorar os conceitos com os formandos numa sessão de formação, de forma a que quando estiverem a jogar, a memória dos utilizadores seja reavivada, assim como o seu conhecimento dos conceitos.

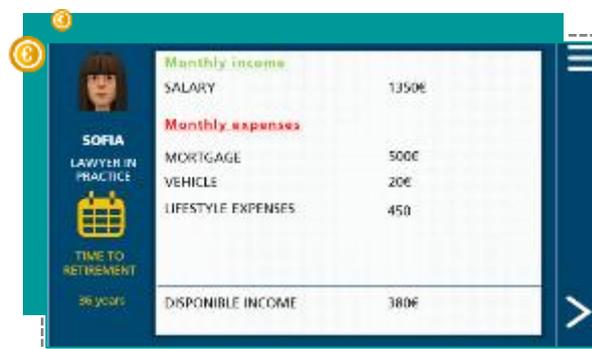
Por outro lado, pode usar o jogo como antevisão para apresentar estes conceitos, e de seguida explorá-lo com todos os grupos numa sessão de formação. É importante observar que, para além de terem a oportunidade de aprender e compreender os conceitos, os utilizadores também poderão

ver vários exemplos de estilos de vida e poupanças, pelo que poderão ver as consequências das decisões que tomarem.



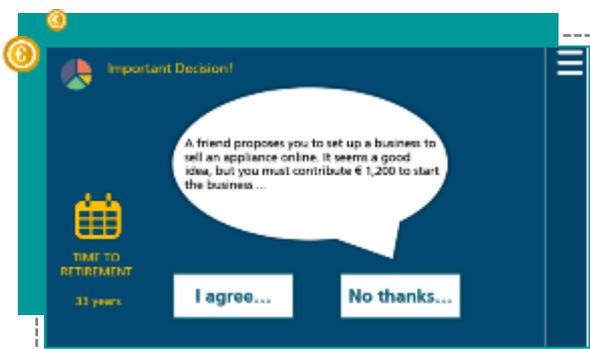
Após esta secção introdutória do jogo, os utilizadores poderão **jogar** e utilizar os conceitos adquiridos num cenário real. À medida que o jogo prossegue, aparecem algumas instruções ou dicas de orientação para ajudar os utilizadores.

Enquanto formador e/ou professor, deve explorar o jogo enquanto utilizador, antes dos formandos. Isto irá ajudá-lo a identificar alguma dica ou sugestão que acha necessário fornecer-lhes. **Neste jogo em específico**, os utilizadores terão de simular a vida profissional da personagem escolhida, vivendo momentos importantes, de acordo com a sua condição.



Monthly income	
SALARY	1350€
Monthly expenses	
MORTGAGE	500€
VEHICLE	20€
LIFESTYLE EXPENSES	45€
DISPONIBLE INCOME 380€	

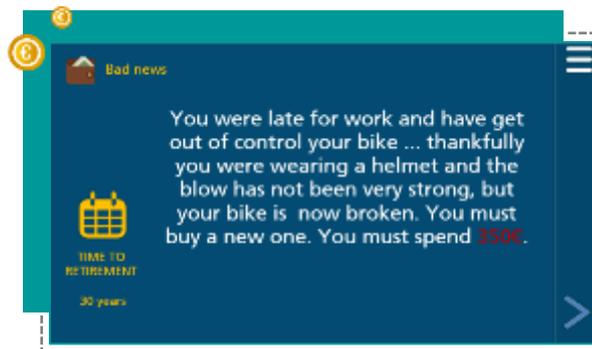
SOFIA
 LAWYER IN PRACTICE
 TIME TO RETIREMENT: 26 years



Ao longo do jogo, serão apresentadas várias questões relacionadas com o emprego da personagem, novas oportunidades de negócio e outras eventuais situações. O desafio é gerir todos os rendimentos e despesas ao longo do tempo até chegar o momento da personagem se reformar.

É importante certificar-se de que os utilizadores compreendem que, neste jogo, **o tempo decorrido entre cada cartão de perguntas é três anos**.

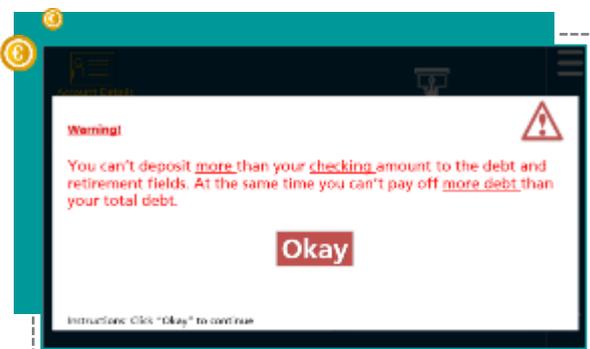
Neste minijogo, não existem respostas certas ou erradas, dado que qualquer estilo de vida é possível, pelo que todas as respostas são válidas. Dependendo da resposta dos utilizadores, eles irão receber mais ou menos dinheiro e, por vezes, perder mais ou menos dinheiro.



Após cada questão, dependendo da escolha dos utilizadores, pode haver um cartão “Gestão”, no qual terão de escolher como distribuir um rendimento extra (se tiverem sorte) entre reforma, rendimentos e dívidas, ou um cartão “Revisão”, onde os utilizadores podem ver os resultados de eventuais más notícias.



A parte mais importante deste jogo é a opção «**Detalhes da conta**». Aqui, os utilizadores podem distribuir os seus rendimentos para pagar as suas dívidas, ou aumentar as suas poupanças de reforma sempre que virem o respetivo ícone.



Se os utilizadores fizerem uma distribuição incorreta (um montante superior ao que têm), será apresentada uma mensagem de aviso que lhes dá a possibilidade de tentarem novamente o exercício.

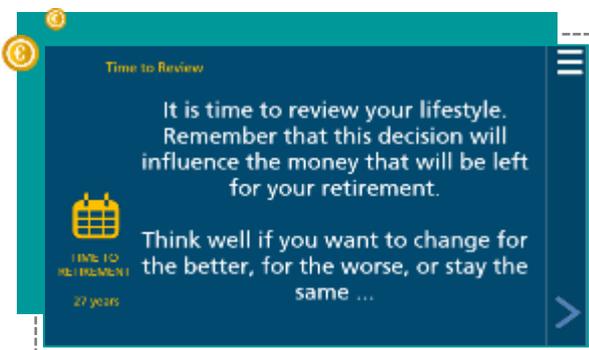
Qual poderá ter sido o problema? É difícil perceber de antemão a razão de uma resposta incorreta de um dado utilizador.

No entanto, podem ser elaboradas algumas questões de feedback, para que os formadores e/ou professores possam analisar com os formandos aquilo que correu mal:

- Leu com atenção a sessão «treine o seu cérebro»?
- Compreendeu os vários conceitos dos detalhes das contas?

Enquanto formador e/ou professor, é importante salientar que o objetivo do jogo é chegar à idade de reforma com dinheiro suficiente para viver bem, sem ter de trabalhar durante os últimos anos de vida. Quanto mais dinheiro os utilizadores colocarem de lado para a reforma, melhor será o estilo de vida que terão no final do jogo.

O aspeto mais importante do jogo é não viver acima das suas possibilidades. E, também, saber quando investir dinheiro.



Entre cada cartão com perguntas, de vez em quando surge um cartão “Hora de Rever”, para que os utilizadores façam uma melhor gestão do estilo de vida da sua personagem. Isto significa que eles podem tomar novas decisões relativamente a habitação ou transportes, se quiserem alterar as suas primeiras opções.



Quando o “Tempo até à Reforma” chegar a zero, os utilizadores não terão mais oportunidades de poupar ou investir dinheiro, o futuro terá chegado. Para que o jogo seja mais realista, serão aplicados juros às contas dos utilizadores, e eles irão ver uma mensagem sobre a sua vida futura na reforma.



Dependendo dos anos de reforma assegurados, os utilizadores irão receber diferentes conselhos para que compreendam a importância de tomarem decisões financeiras com vista ao futuro, e a importância de não pedirem muito dinheiro emprestado, ou de viverem acima das suas possibilidades.



Quando os utilizadores completarem todos os minijogos, aparecerá a mensagem «Fim do jogo», com duas opções:

- Começar o jogo do início
- Sair do jogo

Competências desenvolvidas em cada jogo

Com este jogo, os formandos terão a oportunidade de desenvolver as seguintes competências:

- Gerir decisões financeiras no que respeita ao estilo de vida
- Gerir uma carreira
- Compreender a importância de planear e poupar
- Compreender as consequências do crédito excessivo e de viver acima das possibilidades

B. Minijogos «Dinheiro e Transações»

COMPRA MOEDA PARA VIAJAR



*O minijogo «Compra moeda para viajar» explora o conceito da taxa de câmbio. Ao jogar este jogo, será capa de contar notas e moedas para perfazer um certo montante e converter esse montante numa moeda diferente.

Descrição do objetivo do jogo



O objetivo deste jogo é explorar com os formandos o conceito de taxa de câmbio, e consciencializá-los da necessidade de compreenderem o que é uma taxa de câmbio, e explicar-lhes como podem converter um dado montante de uma moeda para outra.

É também altura de apresentar o EURO como uma moeda única de um grupo de países da União Europeia, e as vantagens (para os cidadãos e as

indústrias em geral) da adoção de uma moeda única por um grupo de países.

Num mundo cheio de oportunidades para viajar e trabalhar no estrangeiro, é importante que todos estejam familiarizados com este conceito e aprendam como o usar. Mesmo que a maioria dos países da União Europeia use a mesma moeda (EURO), e desta forma, não há necessidade de conversão, ainda existem países da União que usam as suas moedas nacionais, nomeadamente:

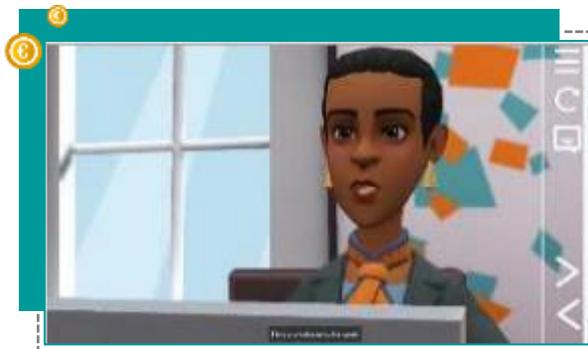
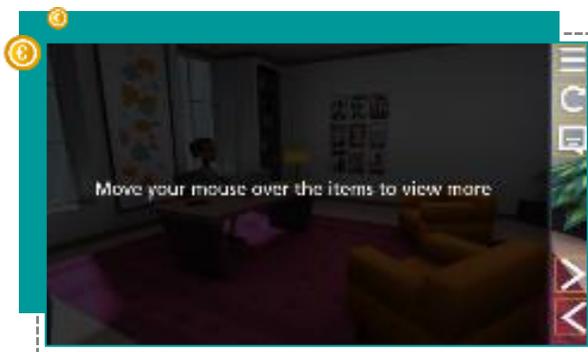
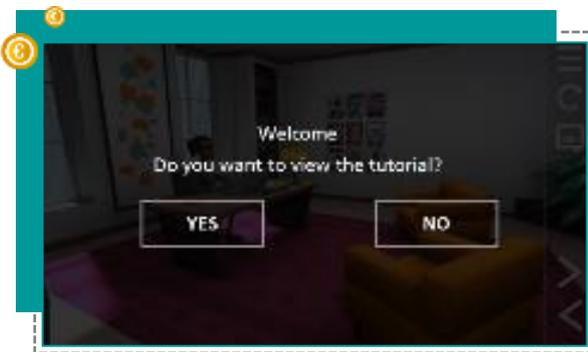
- Bulgária
- Croácia
- República Checa
- Dinamarca
- Hungria
- Polónia
- Roménia
- Suécia

Fora da União Europeia, cada país tem a sua moeda, e por isso, quando se viaja para esses países, é muito importante compreender o que é uma taxa de câmbio, onde encontrar informação sobre a mesma, e como usá-la diariamente.

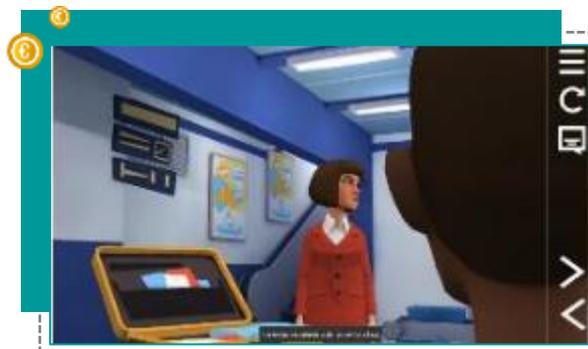
Ao mesmo tempo, o jogo contribui para melhorar as competências dos utilizadores na contagem de moedas e notas.

Explicação do processo do jogo

Quando o jogo se inicia, está disponível um **tutorial** para os utilizadores, com o objetivo de lhes explicar como podem navegar no jogo e as opções da barra de ferramentas.



No início, é mostrado o **objetivo do jogo**: «Ao jogar este jogo, será capaz de contar notas e moedas para perfazer um certo montante e converter esse montante numa moeda diferente». É importante que o formador e/ou professor esteja consciente do objetivo do jogo, e que o consiga relacionar com outros conteúdos, temas ou materiais da formação.

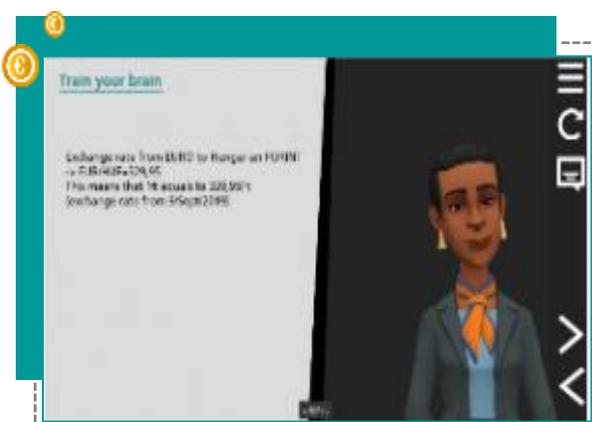


Após a apresentação do objetivo do jogo, é apresentado aos utilizadores um ambiente baseado na realidade, permitindo que compreendam o **cenário do jogo e a situação real na qual o conceito de orçamento pessoal terá que ser utilizado**. Enquanto formador e/ou professor, poderá ter de dar algumas dicas aos utilizadores antes do jogo.

Antes de começarem o jogo real, os utilizadores vão ter acesso à secção «treine o seu cérebro».



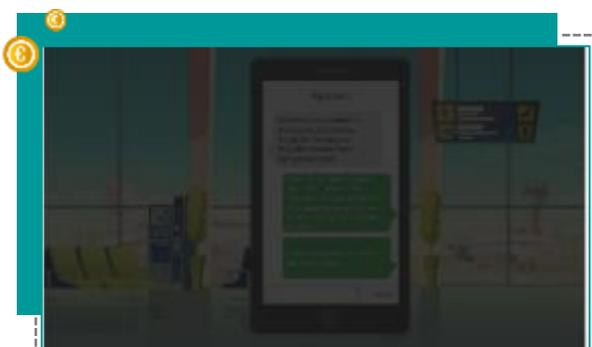
Esta secção tem como objetivo apresentar aos utilizadores o(s) conceito(s) que irão ser explorados nos jogos. Neste caso, é apresentado o conceito de taxa de câmbio. É importante salientar que os utilizadores devem prestar atenção à informação apresentada nesta secção do jogo, e para evitar dúvidas, recomenda-se que vejam mais uma vez a secção «treine o seu cérebro».



Enquanto formador e/ou professor, pode optar por explorar os conceitos com os formandos numa sessão de formação, de forma a que, quando estiverem a jogar, a memória dos utilizadores seja reavivada, assim como o seu conhecimento dos conceitos. Também pode usar o jogo como antevisão para apresentar o conceito de taxa de câmbio, e de seguida explorá-lo com todos os grupos numa sessão de formação.

É importante observar que, para além de ter a oportunidade de aprender e compreender o conceito, os utilizadores também poderão ver um exemplo da aplicação de uma taxa de câmbio real (neste caso, o câmbio do EURO para o forint húngaro, a moeda da Hungria).

É importante salientar que as taxas de câmbio fornecidas são as de 9 de setembro de 2019, e desta forma, podem não corresponder às taxas atuais.



Após esta secção introdutória do jogo, os utilizadores poderão **jogar** e utilizar os conceitos adquiridos num cenário real. À medida que o jogo prossegue, aparecem algumas instruções ou dicas de orientação para ajudar os utilizadores.



Enquanto formador e/ou professor, deve explorar o jogo enquanto utilizador, antes dos formandos. Isto irá ajudá-lo a identificar alguma dica ou sugestão que acha necessário fornecer-lhes.

Neste jogo em específico, os utilizadores vão ter que escolher qual o montante em euros que pretendem converter para forints húngaros. Eles podem selecionar 20€, 50€ ou 100€.

Após terem selecionado o montante em euros a converter, será mostrado um conjunto de moedas e notas de forints para que os utilizadores possam escolher e obter o montante desejado, e adicioná-lo à carteira. Quando atingirem o montante necessário, devem clicar na carteira para verem o resultado. Na barra de opções do lado direito do ecrã está disponível uma calculadora.

São algumas sugestões importantes que pode optar por dar aos utilizadores:

- Relembre-os que podem usar a calculadora disponível na barra de ferramentas
- Informe-os que eles apenas podem selecionar até duas notas, e terão que usar o máximo de moedas que puderem. Ao mesmo tempo, todas as moedas devem ser usadas.
- Aconselhe-os a prestarem atenção às notas e moedas fornecidas, uma vez que estão numa moeda que não lhes é familiar.



Se os utilizadores derem uma resposta incorreta, irá aparecer uma mensagem de aviso, com três opções:

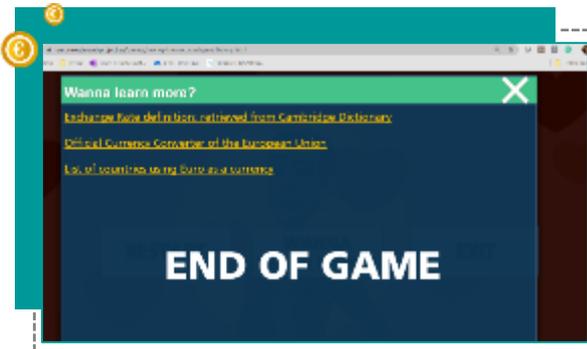
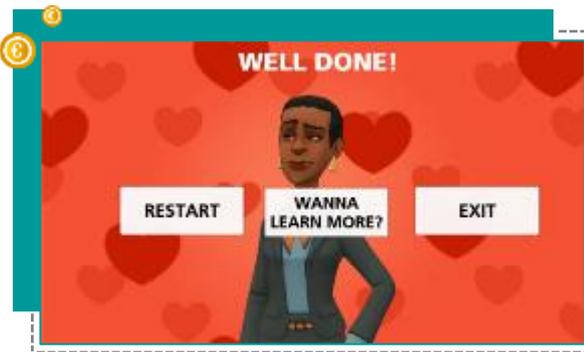
- Começar o jogo do início
- Repetir o exercício
- Sair do jogo

Qual poderá ter sido o problema? É difícil perceber de antemão a razão de uma resposta incorreta de um dado utilizador. No entanto, poderão ser elaboradas algumas questões de feedback para que os formadores e/ou professores possam analisar com eles aquilo que correu mal:

- Leu com atenção a sessão «treine o seu cérebro»? Explique o conceito de «taxa de câmbio».
- Como calculou o montante em forints húngaros?
- Utilizou todas as moedas para colocar o montante correto de forints na carteira?

Por outro lado, se for dada uma resposta correta, irá aparecer uma mensagem de «parabéns», com três opções:

- Começar o jogo do início
- Ir para a secção «quer aprender mais?»
- Sair do jogo



Quanto completam o jogo com respostas corretas, os utilizadores terão **acesso a recursos adicionais** que podem consultar para aprenderem mais sobre o conceito de taxa de câmbio, a lista de países que usam o euro, e o link para o conversor de moeda oficial da União Europeia.

Competências desenvolvidas em cada jogo

Com este jogo, os formandos terão a oportunidade de desenvolver as seguintes competências:

- Compreender o que é uma taxa de câmbio.
- Compreender que esta taxa é volátil e sujeita a mudanças com o passar do tempo
- Saber como converter montantes de uma moeda para outra
- Contar corretamente notas e moedas

TAXAS DE CÂMBIO

O primeiro minijogo «Taxas de Câmbio» explora o conceito da taxa de câmbio. Ao jogar este jogo, será capaz de aplicar as taxas de câmbio a um orçamento disponível.”

Descrição do objetivo do jogo



O objetivo deste jogo é explorar com os formandos o conceito de taxa de câmbio, consciencializá-los da necessidade de compreenderem o que é uma taxa de câmbio, e explicar-lhes como podem aplicar as taxas de câmbio a um orçamento disponível.

Embora o jogo apresente o conceito de «orçamento» como uma limitação a quanto uma pessoa pode gastar num dado momento, ou num tipo específico de produtos ou serviços, não dá informação

suficiente para o desenvolvimento das competências associadas à orçamentação ou à gestão de orçamentos. Estas questões serão exploradas noutros jogos. Mesmo assim, pode pesquisar o conceito de orçamento e para que serve.

É também altura de apresentar ou ressaltar o EURO como uma moeda única de um grupo de países da União Europeia e as vantagens (para os cidadãos e as indústrias em geral) da adoção de uma moeda única por um grupo de países. Atualmente, oito países da União Europeia ainda usam as suas moedas nacionais:

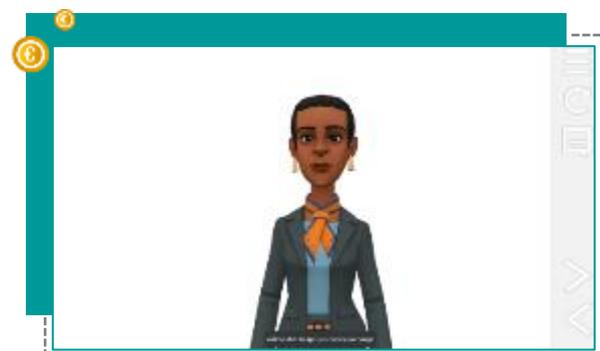
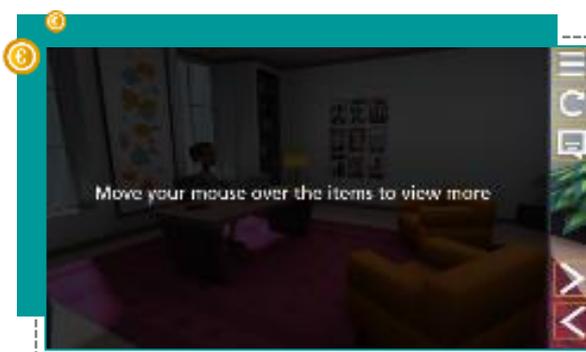
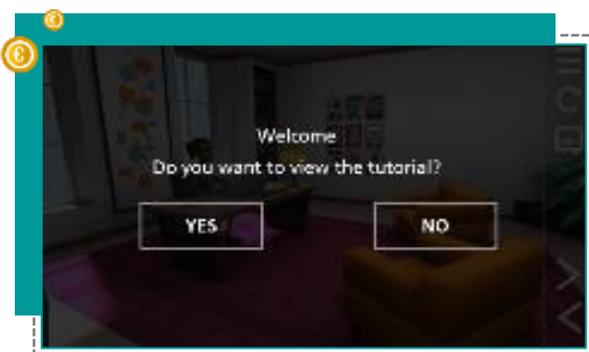
País	Moeda	País	Moeda
Bulgária	Lev búlgaro	Hungria	Forint húngaro
Croácia	Kuna croata	Polónia	Zloty polaco
República Checa	Coroa checa	Roménia	Leu romeno
Dinamarca	Coroa dinamarquesa	Suécia	Coroa sueca

Num mundo digital, são feitas cada vez mais transações online para a compra de bens e serviços, permitindo que qualquer pessoa compre praticamente tudo em lojas online ou fornecedores de serviços online localizados em qualquer parte do planeta. Alguns fornecedores online vendem em euros, uma vez que se localizam na União Europeia, ou porque adicionaram essa opção na sua loja

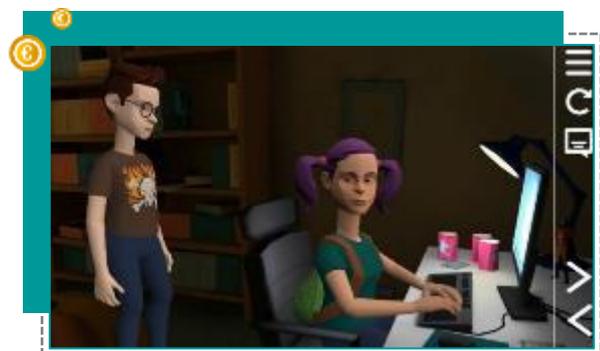
online, no entanto, muitas vezes vemo-nos confrontados com lojas online que oferecem produtos e serviços noutras moedas.

Explicação do processo do jogo

Quando o jogo se inicia, está disponível um **tutorial** para os utilizadores, com o objetivo de lhes explicar como podem navegar no jogo e as opções da barra de ferramentas.

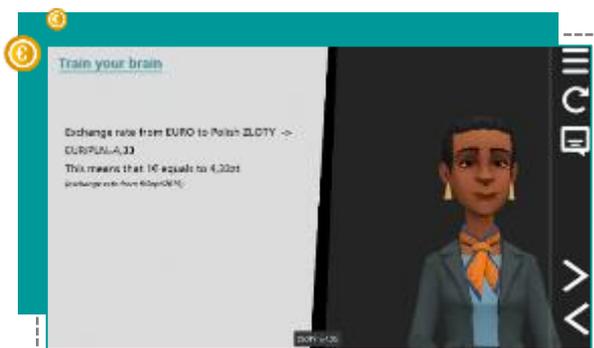


No início, é mostrado o **objetivo do jogo**: «Ao jogar este jogo, será capaz de aplicar as taxas de câmbio a um orçamento disponível». É importante que o formador/ou professor esteja consciente do objetivo do jogo e que o consiga relacionar com outros conteúdos, temas ou materiais da formação.

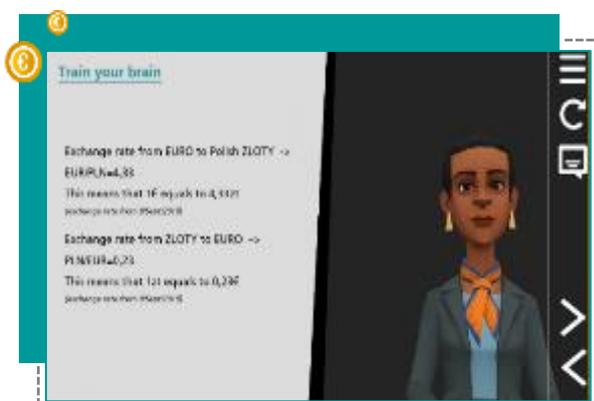


Após a apresentação do objetivo do jogo, é apresentado aos utilizadores um ambiente baseado na realidade, permitindo que compreendam o **cenário do jogo e a situação real na qual o conceito de orçamento pessoal terá que ser utilizado**. Enquanto formador e/ou professor, poderá ter de dar algumas dicas aos utilizadores antes do jogo.

Antes de começarem o jogo real, os utilizadores vão ter acesso à secção «**treine o seu cérebro**».



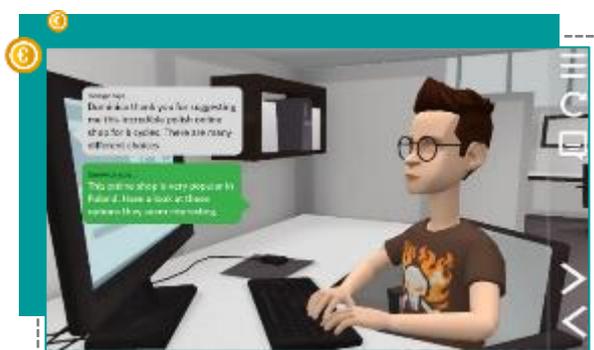
Esta secção tem como objetivo apresentar aos utilizadores o(s) conceito(s) que irão ser explorados nos jogos. Neste caso, é apresentado o conceito de taxa de câmbio. É importante salientar que os utilizadores devem prestar atenção à informação apresentada nesta secção do jogo, e para evitar dúvidas, recomenda-se que vejam mais uma vez a secção «treine o seu cérebro».



Enquanto formador e/ou professor, pode optar por explorar os conceitos com os formandos numa sessão de formação, de forma a que, quando estiverem a jogar, a memória dos utilizadores seja reavivada, assim como o seu conhecimento dos conceitos. Pelo contrário, pode usar o jogo como antevisão para apresentar o conceito de taxa de câmbio, e de seguida explorá-lo com todos os grupos numa sessão de formação.

É importante observar que, para além de terem a oportunidade de aprender e compreender o conceito, os utilizadores também poderão ver um exemplo da aplicação de uma taxa de câmbio real (neste caso, o câmbio do euro para o zloty polaco, a moeda da Polónia).

É importante salientar que as taxas de câmbio fornecidas são as de 9 de setembro de 2019, e desta forma, podem não corresponder às taxas atuais.

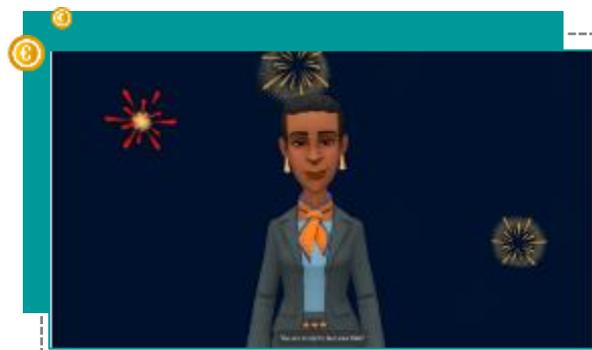


Após esta secção introdutória do jogo, os utilizadores poderão **jogar** e utilizar os conceitos adquiridos num cenário real. À medida que o jogo prossegue, aparecem algumas instruções ou dicas de orientação para ajudar os utilizadores. Enquanto formador e/ou professor, deve explorar o jogo como utilizador, antes dos formandos. Isto irá ajudá-lo a identificar alguma dica ou sugestão que acha necessário fornecer-lhes.



Neste jogo em específico, os utilizadores terão que simular a compra de uma bicicleta e um capacete numa loja online polaca, sabendo de antemão que o orçamento é 100€, e que os preços estão em zlotys polacos. Eles também são informados que, para este jogo, 1€ corresponde a 4,33 Zt (zloty polaco). O jogo continua com a apresentação do preço do capacete em zlotys (60 Zt) e os **utilizadores terão de calcular esse montante em euros**.

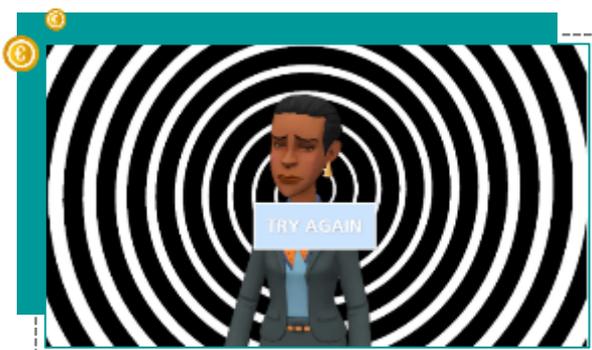
Os utilizadores têm acesso a uma calculadora no painel do lado direito, e algumas sugestões na parte inferior, que explicam como calcular o preço do capacete em zlotys. **Se os utilizadores escolherem a resposta correta**, irá aparecer uma mensagem de êxito, e poderão progredir no jogo.



Se os utilizadores falharem no cálculo do preço em euros, irá aparecer a mensagem «Tente novamente», e eles terão que recomeçar o jogo e refazer os cálculos.

São algumas sugestões importantes que pode optar por dar aos utilizadores:

- Relembre-os que podem usar a calculadora disponível na barra de ferramentas, e que podem consultar as sugestões fornecidas.
- Aconselhe-os a considerarem a taxa de câmbio dada no início do exercício.



Qual poderá ter sido o problema? É difícil perceber de antemão a razão de uma resposta incorreta de um dado utilizador. No entanto, poderão ser elaboradas algumas questões de feedback para que os formadores e/ou professores possam analisar com eles aquilo que correu mal:

- Leu com atenção a sessão «treine o seu cérebro»? Explique o conceito de «taxa de câmbio».
- Como calculou o montante em euros?
- Utilizou a taxa de câmbio correta?

O próximo passo no jogo é **encontrar o tipo de bicicleta que os dois amigos podem comprar, considerando o montante remanescente em euros após a compra do capacete (85 €).**



No entanto, os preços para os diferentes modelos de bicicletas são apresentados em zlotys, o que significa que **os utilizadores terão que calcular os preços apresentados em euros**, para que possam identificar a bicicleta ou bicicletas que podem comprar com o orçamento remanescente. Os utilizadores têm acesso a uma calculadora no painel do lado direito, e algumas sugestões na parte inferior, que explicam como calcular o preço de cada bicicleta em euros.

Há mais do que uma opção correta relativamente às bicicletas com preços abaixo dos 360 Zt, e que se enquadram no orçamento disponível. **Se os utilizadores escolherem a resposta correta**, irá aparecer uma mensagem de êxito, e poderão progredir no jogo. **Se os utilizadores falharem na seleção de uma das opções**, e no cálculo do preço em euros, irá aparecer a mensagem «Tente novamente», e eles terão que recomeçar o jogo e refazer os cálculos.



São algumas sugestões importantes que pode optar por dar aos utilizadores:

- Relembre-os que podem usar a calculadora disponível na barra de ferramentas e que podem consultar as sugestões fornecidas.
- Aconselhe-os a considerarem a taxa de câmbio dada no início do exercício.

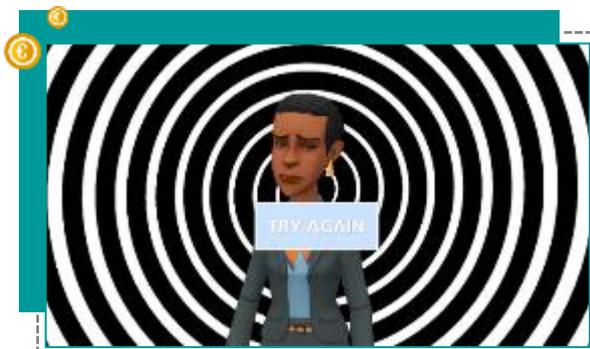
Qual poderá ter sido o problema? É difícil perceber de antemão a razão de uma resposta incorreta de um dado utilizador. No entanto, poderão ser elaboradas algumas questões de feedback para que os formadores e/ou professores possam analisar com eles aquilo que correu mal:

- Leu com atenção a sessão «treine o seu cérebro»? Explique o conceito de «taxa de câmbio».
- Como calculou o montante em euros?
- Utilizou a taxa de câmbio correta?

O jogo continua com um novo cálculo. Os utilizadores terão que **confirmar que seleccionaram a bicicleta que podem comprar com o orçamento disponível**, através do cálculo do preço exato da bicicleta em euros. Mais uma vez, os utilizadores têm acesso a uma calculadora no painel do lado direito, e algumas sugestões na parte inferior, que explicam como calcular o preço em zlotys polacos.



Se os utilizadores derem uma resposta **incorreta**, irá aparecer uma mensagem de aviso para que tentem novamente. Nesse caso, o formador/professor pode fornecer os mesmos conselhos acima.



Se for dada uma resposta correta, irá aparecer uma mensagem de «parabéns», com três opções:

- Começar o jogo do início
- Ir para a secção «quer aprender mais?»
- Sair do jogo
-



Quando completam o jogo com respostas corretas, os utilizadores terão **acesso a recursos adicionais** que podem consultar para aprenderem mais sobre o conceito de taxa de câmbio, a lista de países que usam o euro, o link para o conversor de moeda oficial da União Europeia, e uma lista de moedas existentes no mundo.



Euro
Investment

Competências desenvolvidas em cada jogo

Com este jogo, os formandos terão a oportunidade de desenvolver as seguintes competências:

- Compreender o que é uma taxa de câmbio.
- Compreender que esta taxa é volátil e sujeita a mudanças com o passar do tempo
- Saber como converter montantes de uma moeda para outra
- Compreender os princípios básicos de um orçamento.



REMATE CERTEIRO

O minijogo “Remate Certo” explora o conceito de desconto num preço, e como proceder para completar uma transação. O desconto num preço de um bem ou serviço é muitas vezes designado de desconto comercial.

Descrição do objetivo do jogo



O objetivo deste jogo é explorar com os formandos o conceito de desconto num preço, e consciencializá-los para a necessidade de compreenderem como calcular o desconto e o preço final de um bem ou serviço, permitindo que percebam se estão a fazer um bom negócio, comparando o preço final de um bem ou serviço com desconto com outro bem ou serviço sem desconto.

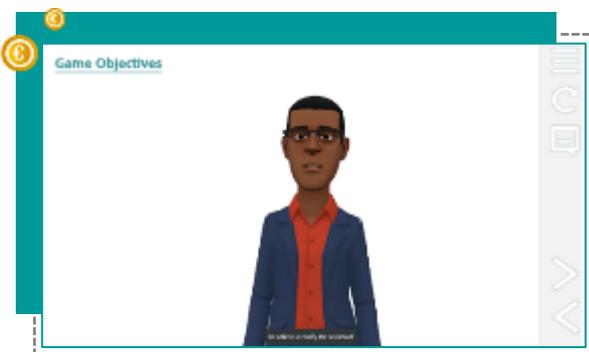
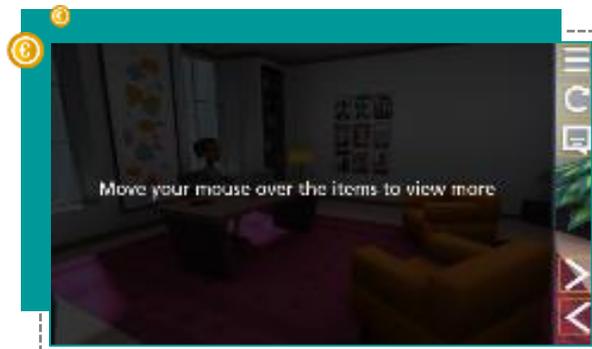
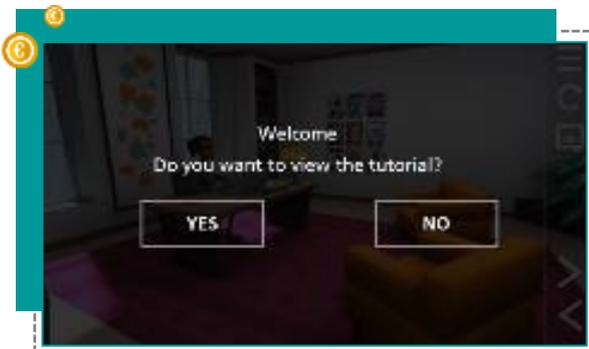
O desconto num preço de um produto ou serviço é muitas vezes designado de desconto comercial.

Durante o jogo, terá a oportunidade de apresentar ou consolidar outros conceitos e conhecimentos, tal como a conversão de uma percentagem para um número decimal, assim como operações básicas de matemática.

É muito comum encontrar promoções e saldos em lojas, lojas online, e serviços, para qualquer tipo de bens ou serviços, e existe uma tendência para os consumidores comprarem imediatamente porque tem desconto. Tradicionalmente, este ato não refletido designa-se por compra impulsiva, e às vezes leva a más decisões. É importante sensibilizar os formando quanto à necessidade de se absterem de comprar por impulso, e calcularem adequadamente o desconto e o preço final a pagar, assim como compararem o preço dado com outras ofertas semelhantes.

Explicação do processo do jogo

Quando o jogo se inicia, está disponível um **tutorial** para os utilizadores, com o objetivo de lhes explicar como podem navegar no jogo e as opções da barra de ferramentas. Os utilizadores podem consultar tutoriais para compreenderem como usar o painel de navegação antes de começarem o jogo. É uma opção, e os formandos podem passar à frente.

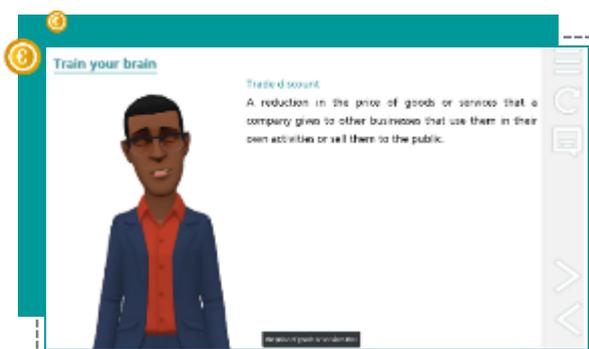


No início, é mostrado o **objetivo do jogo**: «Após completar este jogo, será capaz de identificar a noção de desconto e irá compreender como proceder para efetuar uma transação». É importante que o formador e/ou professor esteja consciente do objetivo do jogo, e que o consiga relacionar com outros conteúdos, temas ou materiais da formação.



Após a apresentação do objetivo do jogo, é apresentado aos utilizadores um ambiente baseado na realidade, permitindo que compreendam o **cenário do jogo e a situação real na qual o conceito de desconto num preço terá que ser utilizado**. Enquanto formador e/ou professor, poderá ter de dar algumas dicas aos utilizadores antes do jogo.

Antes de começarem o jogo real, os utilizadores vão ter acesso à secção «**treine o seu cérebro**».



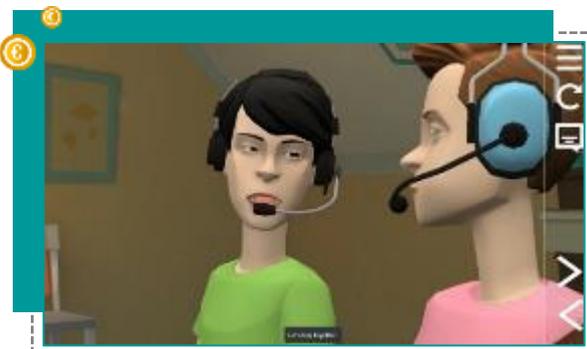
Esta secção tem como objetivo apresentar aos utilizadores o(s) conceito(s) que irão ser explorados nos jogos. Neste caso, é apresentado o conceito de desconto comercial. É importante salientar que os utilizadores devem prestar atenção à informação apresentada nesta secção do jogo, e para evitar dúvidas, recomenda-se que vejam mais uma vez a secção «treine o seu cérebro».



Enquanto formador e/ou professor, pode optar por explorar os conceitos com os formandos numa sessão de formação, de forma a que, quando estiverem a jogar, a memória dos utilizadores seja reavivada, assim como o seu conhecimento dos conceitos. Também pode usar o jogo como antevisão para apresentar o conceito de desconto comercial, e de seguida explorá-lo com todos os grupos numa sessão de formação.

É importante observar que, para além de terem a oportunidade de aprender e compreender os conceitos, os utilizadores também poderão ver um exemplo de como calcular um desconto, e como calcular o preço final a pagar.

Ao mesmo tempo, é explicada a operação de converter uma percentagem num número decimal. É importante salientar que os descontos comerciais oferecidos diferem bastante: podem variar em percentagem (5%, 10%, 15%, etc.) e na maneira como são aplicados (na compra de uma unidade, na compra da segunda unidade, etc.).



Após esta secção introdutória do jogo, os utilizadores poderão jogar e utilizar os conceitos adquiridos num cenário real. À medida que o jogo prossegue, aparecem algumas instruções ou dicas de orientação para ajudar os utilizadores. Enquanto formador e/ou professor, deve explorar o jogo como utilizador, antes dos formandos.

Isto irá ajudá-lo a identificar alguma dica ou sugestão que acha necessário fornecer-lhes.



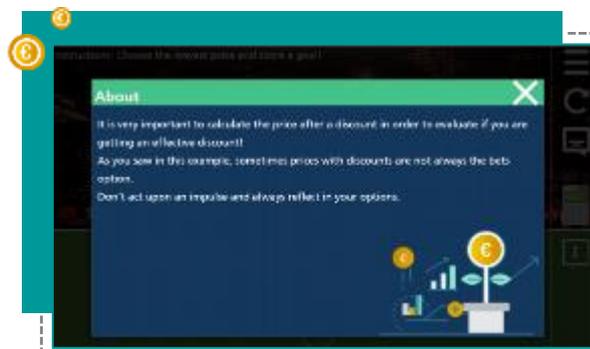
Neste jogo em específico, os utilizadores terão que simular a compra de um jogo de futebol acabado de chegar ao mercado, mas com algumas limitações, uma vez que os dois amigos não têm muito dinheiro. Desta forma, terão que procurar o melhor preço.

Neste cenário, ser-lhes-ão apresentados vários preços de venda do jogo de futebol. Alguns preços têm desconto, e outros não. Eles terão que calcular todos os descontos e os preços finais, para compreenderem qual é o melhor preço.

O jogo prossegue com a apresentação de alguns preços para o mesmo jogo de futebol. Os utilizadores terão de calcular os preços finais para cada oferta, e de seguida selecionar o melhor preço. Existem quatro preços que lhes são apresentados:

- 70 € com um desconto de 25%
- 50 € sem desconto
- 80 € com um desconto de 40%
- 120 € com um grande desconto de 55%

Os utilizadores têm acesso a uma calculadora no painel do lado direito, e a algumas sugestões na parte inferior, que explicam a importância de calcular corretamente os descontos comerciais e comparar os diferentes preços antes de comprar por impulso.



Se os utilizadores falharem no cálculo do preço final do jogo de futebol, irá aparecer a mensagem «Tente novamente», e eles terão que recomeçar o jogo e refazer os cálculos.

São algumas sugestões importantes que pode optar por dar aos utilizadores:

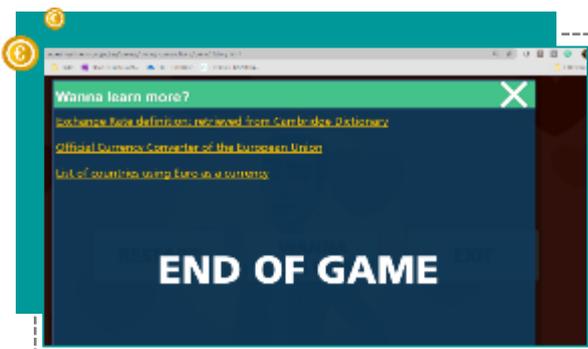
- Relembre-os que podem usar a calculadora disponível na barra de ferramentas e que podem consultar as sugestões fornecidas.
- Relembre-os que têm que converter o desconto comercial em percentagem para um número decimal, para calcularem o valor do desconto. É só após a conversão podem subtrair o valor do desconto ao preço original, obtendo o preço final a pagar.

Qual poderá ter sido o problema? É difícil perceber de antemão a razão de uma resposta incorreta de um dado utilizador. No entanto, poderão ser elaboradas algumas questões de feedback para que os formadores e/ou professores possam analisar com eles aquilo que correu mal:

- Leu com atenção a sessão «treine o seu cérebro»? Explique o conceito de «desconto comercial».
- Como calculou o valor do desconto?
- E o preço final?

Se os utilizadores derem uma resposta correta, terão marcado pontos! E irá aparecer a mensagem «continuar». Ao clicarem em «continuar», serão apresentadas três opções:

- Começar o jogo do início
- Ir para a secção «quer aprender mais?»
- Sair do jogo



Quanto completam o jogo com a resposta correta, os utilizadores terão **acesso a recursos adicionais** que podem consultar para aprenderem mais sobre o conceito de desconto comercial, como calcular um desconto e como identificar e evitar descontos falsos de bens e serviços.

Competências desenvolvidas em cada jogo

Com este jogo, os formandos terão a oportunidade de desenvolver as seguintes competências:

- Compreender o que é um desconto comercial.
- Compreender que este desconto é volátil, e difere de acordo com as opções dos vendedores.
- Saber como converter uma percentagem num número decimal.
- Saber como calcular o valor do desconto e o preço final.

TAXAS DE JUROS

*O minijogo «Taxas de juros» explora o conceito da taxa de juro. Ao jogar este jogo, será capaz de identificar a noção de taxa de juro, ao comprar um produto ou serviço, e saberá como proceder com uma transação. *

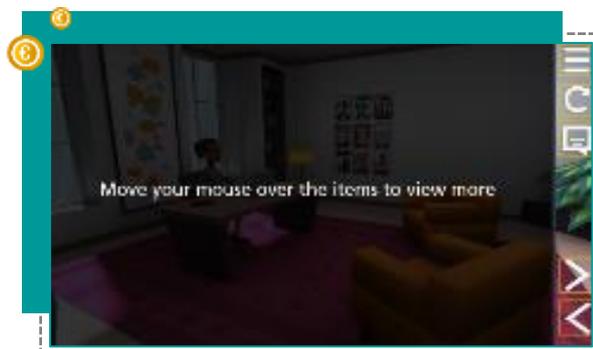
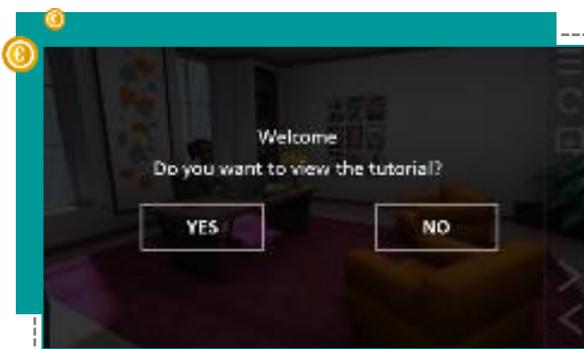
Descrição do objetivo do jogo



O objetivo deste jogo é explorar com os formandos o conceito de taxa de juro. Saber calcular taxas de juros permitirá aos formandos que adquiram produtos ou serviços de forma mais informada e ajustada ao seu orçamento e contexto atual de vida.

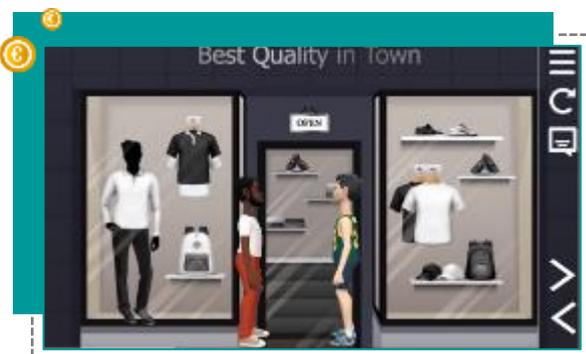
Explicação do processo do jogo

Quando o jogo se inicia, está disponível um **tutorial** para os utilizadores, com o objetivo de lhes explicar como podem navegar no jogo e as opções da barra de ferramentas.



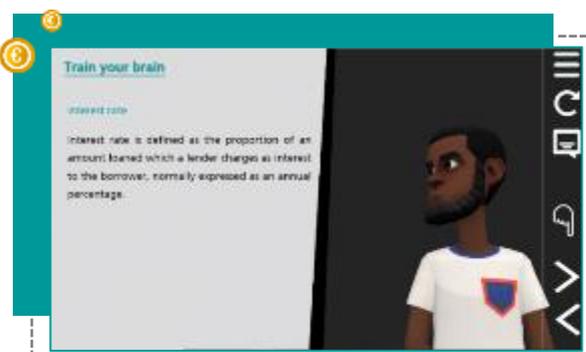


No início, é mostrado o **objetivo do jogo**: «Ao completar este jogo, será capaz de identificar a noção de taxa de juro ao comprar um produto ou serviço, e saberá como proceder com uma transação.» É importante que o formador e/ou professor esteja consciente do objetivo do jogo, e que o consiga relacionar com outros conteúdos, temas ou materiais da formação.

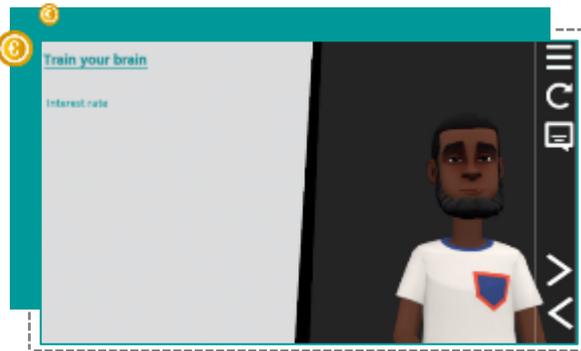


Após a apresentação do objetivo do jogo, é apresentado aos utilizadores o ambiente baseado na realidade, permitindo que compreendam o **cenário do jogo e a situação real na qual o conceito de taxa de juro terá que ser utilizado**. Enquanto formador e/ou professor, poderá ter de dar algumas dicas aos utilizadores antes do jogo.

Antes de começarem o jogo real, os utilizadores vão ter acesso à secção «**treine o seu cérebro**».

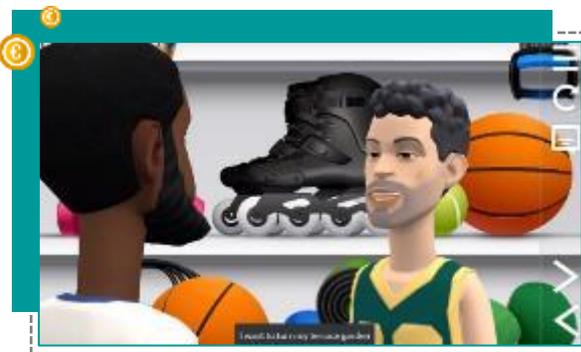


Esta secção tem como objetivo apresentar aos utilizadores o(s) conceito(s) que irão ser explorados nos jogos. Neste caso, é apresentado o conceito de taxa de juro. É importante salientar que os utilizadores devem prestar atenção à informação apresentada nesta secção do jogo, e para evitar dúvidas, recomenda-se que vejam mais uma vez a secção «**treine o seu cérebro**».

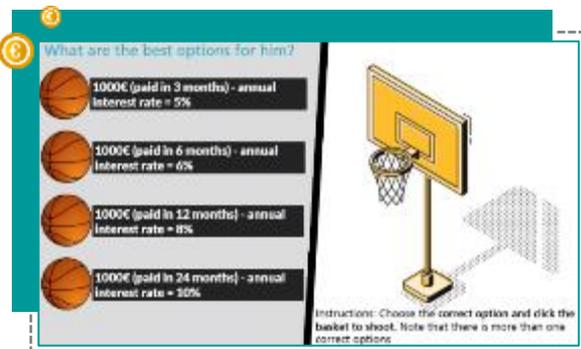


Enquanto formador e/ou professor, pode optar por explorar os conceitos com os formandos numa sessão de formação, de forma a que, quando estiverem a jogar, a memória dos utilizadores seja reavivada, assim como o seu conhecimento dos conceitos. Por outro lado, pode usar o jogo como antevisão para apresentar o conceito de taxa de juro, e de seguida explorá-lo com todos os grupos numa sessão de formação.

É importante observar que, para além de ter a oportunidade de aprender e compreender o conceito, os utilizadores também poderão ver um exemplo da aplicação de uma taxa de juro real (neste caso, o cálculo de uma taxa de juro para um crédito de 3 meses).



Após esta secção introdutória do jogo, os utilizadores poderão **jogar** e utilizar os conceitos adquiridos num cenário real. À medida que o jogo prossegue, aparecem algumas instruções ou dicas de orientação para ajudar os utilizadores.



Enquanto formador e/ou professor, deve explorar o jogo como utilizador, antes dos formandos. Isto irá ajudá-lo a identificar alguma dica ou sugestão que acha necessário fornecer-lhes. **Neste jogo em específico**, os utilizadores terão que escolher a melhor opção de pagamento, considerando que a personagem apenas pode pagar 100 euros/mês.

Eles poderão selecionar:

- 1000 € (pagos em 3 meses) - taxa de juro anual = 5%;
- 1000 € (pagos em 6 meses) - taxa de juro anual = 6%;
- 1000 € (pagos em 12 meses) - taxa de juro anual = 8%;
- 1000 € (pagos em 24 meses) - taxa de juro anual = 10%.

Após terem selecionado a melhor opção, eles devem clicar no cesto para lançar a bola e ver o resultado. Na barra de opções do lado direito do ecrã está disponível uma calculadora.

São algumas sugestões importantes que pode optar por dar aos utilizadores:

- Relembre-os que podem usar a calculadora disponível na barra de ferramentas
- Informe-os que existe mais do que uma resposta correta.
- Chame a atenção para o facto de que a personagem só pode pagar 100 euros/mês.

Se os utilizadores derem uma resposta **incorreta**, irá aparecer uma mensagem de aviso para que tentem novamente. Qual poderá ter sido o problema? É difícil perceber de antemão a razão de uma resposta incorreta de um dado utilizador.



No entanto, podem ser elaboradas algumas questões de feedback, para que os formadores e/ou tutores possam analisar com os formandos aquilo que correu mal:

- Leu com atenção a sessão «treine o seu cérebro»? Explique o conceito de «taxa de juro».
- Como é que a calculou?

Por outro lado, se for dada uma resposta **correta**, irá aparecer uma mensagem de «parabéns», com a opção de continuar.



Ao terminar o jogo com a resposta correta, os utilizadores terão **acesso a recursos adicionais**, que poderão consultar para aprender mais sobre o conceito de taxa de juro.



Euro
Investment

Competências desenvolvidas em cada jogo

Com este jogo, os formandos terão a oportunidade de desenvolver as seguintes competências:

- Compreender o que é uma taxa de juro
- Aprender a calcular taxas de juro
- Compreender que a melhor opção tem sempre que ter em consideração a nossa situação financeira (exemplo: quanto podemos pagar por mês?).



CALCULAR O IVA

*O minijogo «Calcular o IVA» promove a compreensão do conceito de Imposto sobre o Valor Acrescentado (IVA). Depois de concluir o minijogo, será capaz de identificar a noção de IVA numa transação comercial.

Descrição do objetivo do jogo



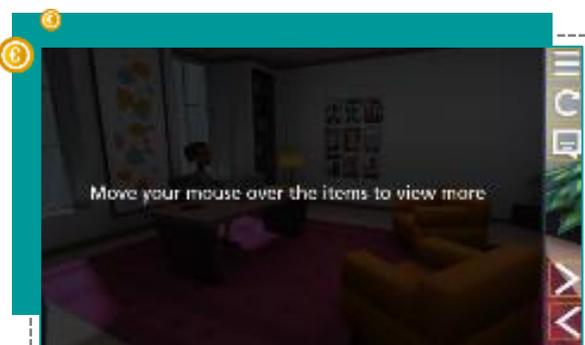
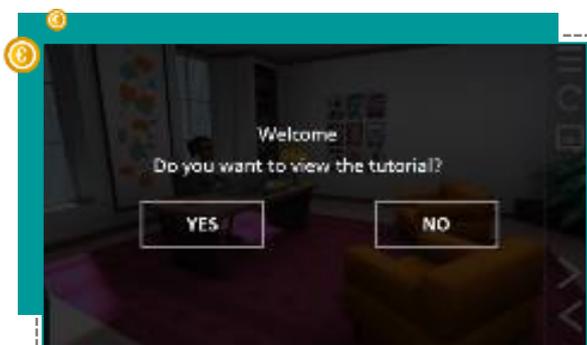
O objetivo deste jogo é explorar com os formandos o conceito de Imposto sobre o Valor Acrescentado (IVA), e consciencializá-los para o facto de que diferentes taxas podem mudar o valor final de um produto ou serviço.

Para além disso, chama a atenção para o facto de que as taxas de IVA aplicadas nos Estados-Membro da União Europeia não são as mesmas.

Para se tomar decisões financeiras responsáveis na compra de bens ou serviços, é crucial considerar todas as variáveis, nomeadamente as taxas de IVA. Isto irá capacitar o consumidor e ajudar a que faça as melhores escolhas para si.

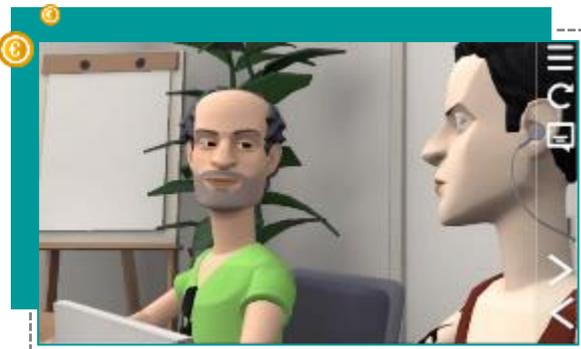
Explicação do processo do jogo

Quando o jogo se inicia, está disponível um **tutorial** para os utilizadores, com o objetivo de lhes explicar como podem navegar no jogo e as opções da barra de ferramentas.



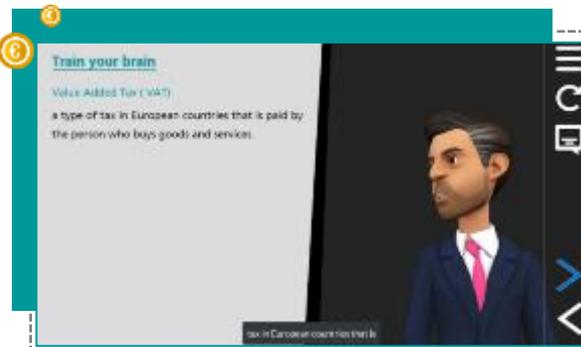


No início, é mostrado o **objetivo do jogo**: «Depois de concluir o minijogo, será capaz de identificar a noção de Imposto sobre o Valor Acrescentado (IVA) numa transação comercial.» É importante que o formador e/ou professor esteja consciente do objetivo do jogo, e que o consiga relacionar com outros conteúdos, temas ou materiais da formação.

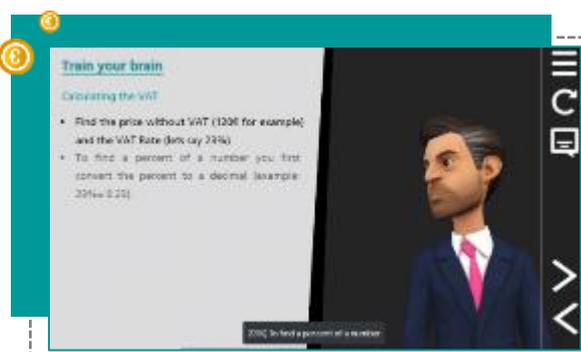


Após a apresentação do objetivo do jogo, é apresentado aos utilizadores o ambiente baseado na realidade, permitindo que compreendam o **cenário do jogo e a situação real na qual o conceito de Imposto sobre o Valor Acrescentado (IVA) terá que ser utilizado**. Enquanto formador e/ou professor, poderá ter de dar algumas dicas aos utilizadores antes do jogo.

Antes de começarem o jogo real, os utilizadores vão ter acesso à secção «**treine o seu cérebro**». Esta secção tem como objetivo apresentar aos utilizadores o(s) conceito(s) que irão ser explorados nos jogos.



Neste caso, é apresentado o conceito de Imposto sobre o Valor Acrescentado (IVA). É importante salientar que os utilizadores devem prestar atenção à informação apresentada nesta secção do jogo, e para evitar dúvidas, recomenda-se que vejam mais uma vez a secção «treine o seu cérebro».

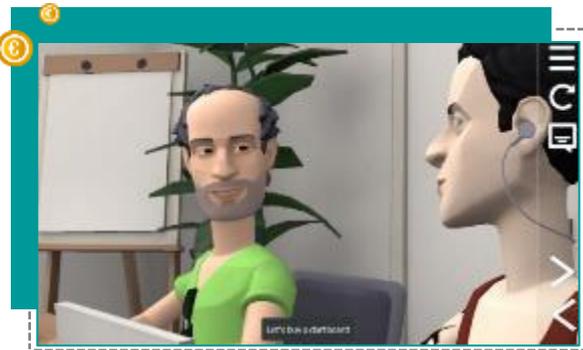


Enquanto formador e/ou professor, pode optar por explorar os conceitos com os formandos numa sessão de formação, de forma a que, quando estiverem a jogar, a memória dos utilizadores seja reavivada, assim como o seu conhecimento do conceito.

Por outro lado, pode usar o jogo como antevisão para apresentar o conceito de IVA, e de seguida explorá-lo com todos os grupos numa sessão de formação.

É importante observar que, para além de terem a oportunidade de aprender e compreender os conceitos, os utilizadores também poderão ver um exemplo de como calcular o IVA (neste caso, ele é calculado no preço final para um serviço com um custo de 120 € e 23% de IVA).

Para além disso, é importante salientar que as taxas de IVA aplicadas nos Estados-Membro da União Europeia não são as mesmas.



Após esta secção introdutória do jogo, os utilizadores poderão **jogar** e utilizar os conceitos adquiridos num cenário real. À medida que o jogo prossegue, aparecem algumas instruções ou dicas de orientação para ajudar os utilizadores.



Enquanto formador e/ou professor, deve explorar o jogo como utilizador, antes dos formandos. Isto irá ajudá-lo a identificar alguma dica ou sugestão que achar necessário fornecer-lhes. **Neste jogo em específico**, os utilizadores terão que simular a compra de um jogo de dardos que custa 48 € em Portugal e 50 € em Espanha (ambos os preços sem IVA).

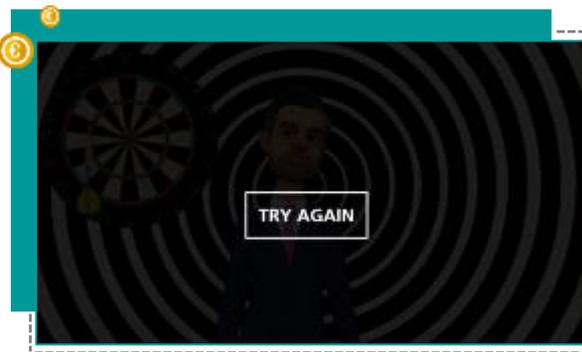
O desafio é encontrar o melhor preço, calculando o preço final do jogo de dardos (que não tem o IVA incluído no preço) de duas lojas online de diferentes países (Portugal e Espanha).

É importante garantir que os utilizadores compreendem que, para este tipo de bens, **em Portugal o IVA é 23%, e em Espanha é 21%**.

Primeiro, os utilizadores necessitam de calcular o preço final de 48 € com 23% de IVA, e de 50 € com 21% de IVA. De seguida, necessitam de escolher o melhor preço. Após terem selecionado a melhor opção, necessitam de clicar no dardo e de seguida no alvo para o atirar. Na barra de opções do lado direito do ecrã está disponível uma calculadora.

Se os utilizadores derem uma resposta incorreta, irá aparecer uma mensagem de aviso para que tentem novamente.

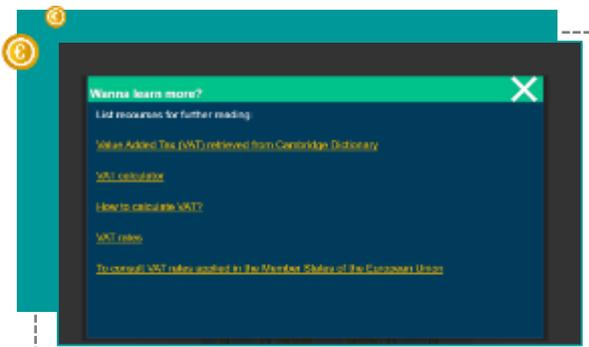
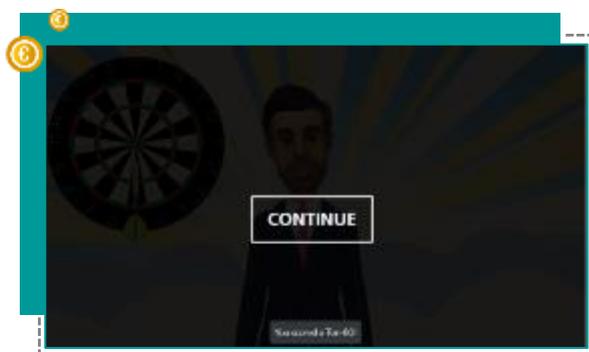
Qual poderá ter sido o problema? É difícil perceber de antemão a razão de uma resposta incorreta de um dado utilizador.



No entanto, podem ser elaboradas algumas questões de feedback, para que os formadores e/ou tutores possam analisar com os formandos aquilo que correu mal:

- Leu com atenção a sessão «treine o seu cérebro»? Explique o conceito de IVA.
- Como é que o calculou?

Por outro lado, se for dada uma resposta correta, irá aparecer uma mensagem de «parabéns», com a opção de continuar.



Quanto completam o jogo com a resposta correta, os utilizadores terão **acesso a recursos adicionais** que podem consultar para aprenderem mais sobre o conceito de IVA, uma calculadora de IVA, e informação sobre como calcular o IVA e sobre taxas de IVA, e uma lista de taxas de IVA aplicadas nos Estados-Membro da União Europeia.

Competências desenvolvidas em cada jogo

Com este jogo, os formandos terão a oportunidade de desenvolver as seguintes competências:

- Compreender o que é o Imposto sobre o Valor Acrescentado (IVA).
- Saber que o IVA varia de acordo com os bens e serviços.
- Saber que as taxas de IVA aplicadas nos Estados-Membro da União Europeia não são as mesmas.
- Aprender a calcular o IVA.

C. Minijogos «Risco e Crédito»

VAMOS FAZER O SEU PERFIL FINANCEIRO

O minijogo «Vamos fazer o seu perfil financeiro» apresenta o conceito de crédito, e como o banco avalia um cliente credível. O histórico de crédito é um registo de como alguém geriu, bem ou mal, as suas próprias finanças ao longo do tempo.

Descrição do objetivo do jogo



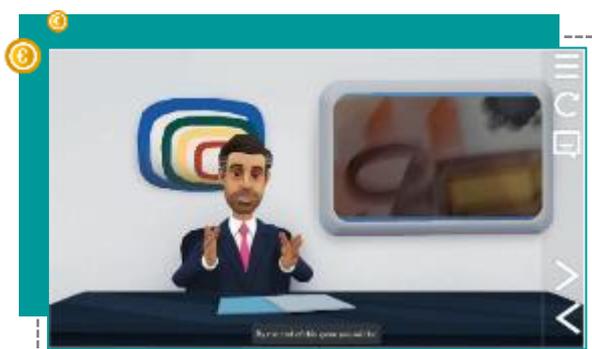
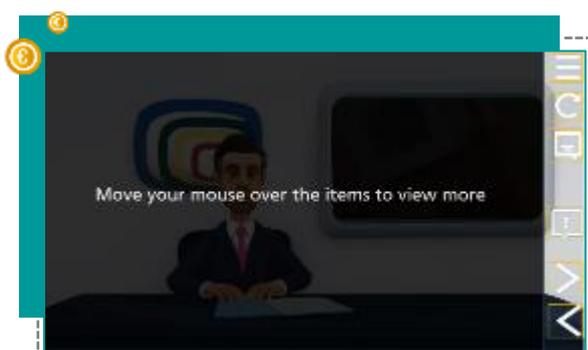
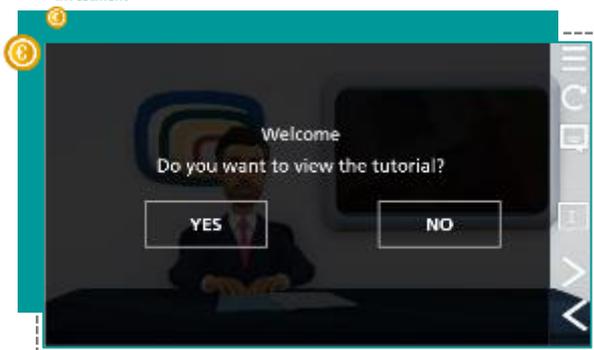
O objetivo deste jogo é fornecer informação útil sobre os critérios que os bancos utilizam para avaliar a credibilidade dos seus clientes antes de lhes concederem um empréstimo. Nomeadamente, os formandos irão compreender de que forma as suas decisões financeiras são importantes para um banco quando este considera emprestar-lhes dinheiro a longo prazo.

Durante o jogo, poderá apresentar um conjunto de critérios que um banco necessita para avaliar se alguém é credível, ou por outras palavras, se o dinheiro emprestado será reposto por inteiro e no tempo determinado. Estes critérios incluem informação sobre a situação profissional e pessoal, registos financeiros e bens correntes.

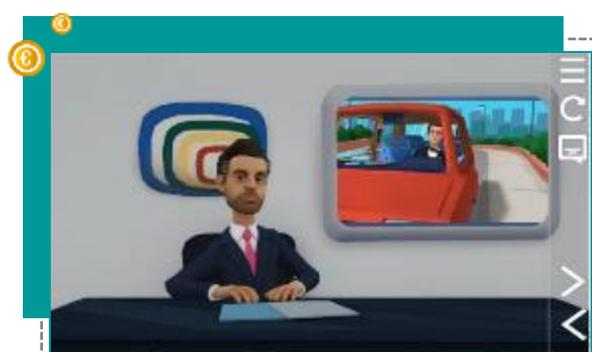
É muito comum, ao longo da vida, haver circunstâncias nas quais uma pessoa tem que tomar decisões financeiras prudentes, e.g. Utilização de cartões de pagamento, comprar carro a prestações. Neste sentido, é importante que os formandos se consciencializem do facto de que a maneira como gerem as suas finanças terá um impacto no seu histórico de crédito, o que por sua vez irá resultar na obtenção de crédito com condições atrativas.

Explicação do processo do jogo

Quando o jogo se inicia, está disponível um **tutorial** para os utilizadores, com o objetivo de lhes explicar como podem navegar no jogo e as opções da barra de ferramentas. Os utilizadores podem consultar tutoriais para compreenderem como usar o painel de navegação antes de começarem o jogo. É uma opção, e os formandos podem passar à frente.



No início, é mostrado o **objetivo do jogo**: «No final deste jogo, irá compreender de que forma as suas decisões financeiras são importantes para um banco quando este considera emprestar-lhe dinheiro a longo prazo.» É importante que o formador e/ou professor esteja consciente do objetivo do jogo, e que o consiga relacionar com outros conteúdos, temas ou materiais da formação.

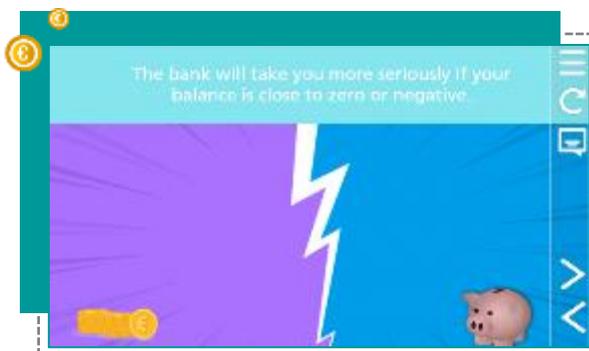


Após a apresentação do objetivo do jogo, é apresentado aos utilizadores o ambiente baseado na realidade, permitindo que compreendam o **cenário do jogo e a situação real na qual o conceito de histórico de crédito terá que ser utilizado**. Enquanto formador e/ou professor, poderá ter de dar algumas dicas aos utilizadores antes do jogo.

Antes de começarem o jogo real, os utilizadores vão ter acesso à secção «**treine o seu cérebro**».

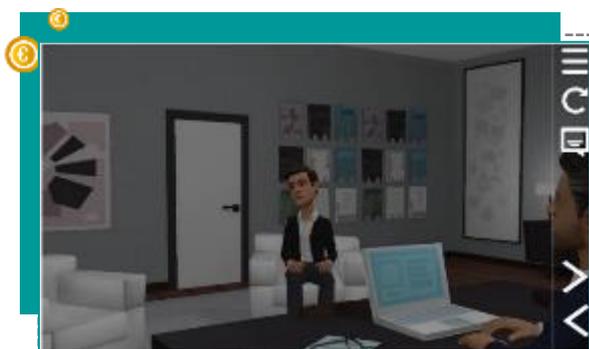


Esta secção tem como objetivo apresentar aos utilizadores o(s) conceito(s) que irão ser explorados nos jogos. Neste caso, são apresentados os conceitos de histórico de crédito e credibilidade. É importante salientar que os utilizadores devem prestar atenção à informação apresentada nesta secção do jogo, e para evitar dúvidas, recomenda-se que vejam mais uma vez a secção «treine o seu cérebro».



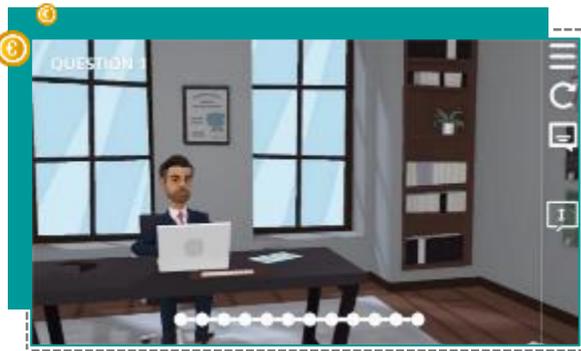
Enquanto formador e/ou professor, pode optar por explorar os conceitos com os formandos numa sessão de formação, de forma a que, quando estiverem a jogar, a memória dos utilizadores seja reavivada, assim como o seu conhecimento dos conceitos. Também pode usar o jogo como antevisão para apresentar o conceito de histórico de crédito, e de seguida explorá-lo com todos os grupos numa sessão de formação.

É de notar que, para além de terem a oportunidade de aprender e compreender o conceito, os utilizadores também podem ver exemplos de critérios utilizados pelos bancos para avaliar a credibilidade, incluindo informação sobre a situação profissional e pessoal, registos financeiros e ativos correntes. É importante que os formandos percebam que os clientes credíveis têm maior probabilidade de obter um empréstimo com condições mais atrativas.



Após esta secção introdutória do jogo, os utilizadores poderão **jogar** e utilizar os conceitos adquiridos num cenário real. À medida que o jogo prossegue, aparecem algumas instruções ou dicas de orientação para ajudar os utilizadores.

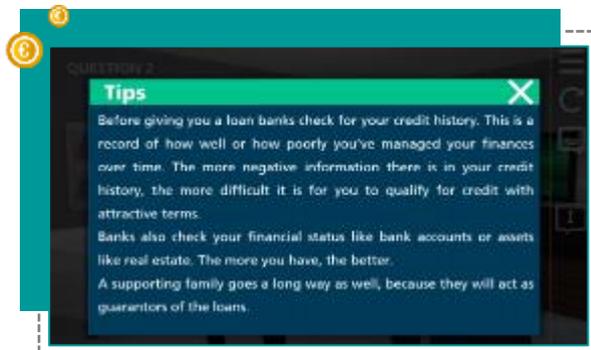
Enquanto formador e/ou professor, deve explorar o jogo como utilizador, antes dos formandos. Isto irá ajudá-lo a identificar alguma dica ou sugestão que acha necessário fornecer-lhes.



Neste jogo em específico, os utilizadores terão que simular a visita a um banco para pedirem um empréstimo de 10 000 €. Para que o banco aceite o pedido, primeiro necessita de verificar a credibilidade do cliente. Neste cenário, os utilizadores irão ver 12 afirmações de avaliação no ecrã, na forma de um questionário, que será realizado pelo funcionário do banco.

Os utilizadores terão que decidir se cada afirmação terá um impacto positivo ou negativo no seu perfil de crédito.

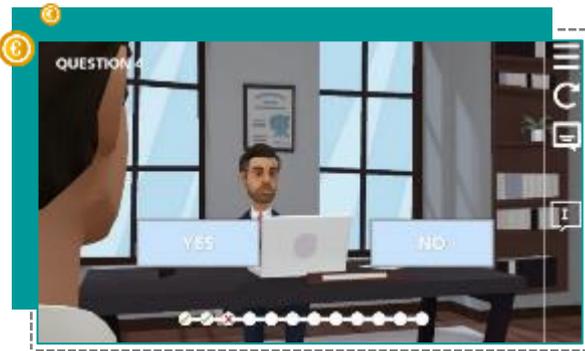
Os utilizadores terão acesso a um botão de sugestões no lado esquerdo do ecrã, que explicam como é que os bancos avaliam o histórico de crédito dos seus clientes, e que decisões financeiras um cliente deve tomar para ter um empréstimo com condições atrativas.



Na parte inferior do ecrã há uma barra de progresso, que mostra aos utilizadores quantas questões responderam corretamente.



No final do jogo, todas as respostas serão mostradas na forma de um «relatório de credibilidade». Se os utilizadores responderem de forma incorreta a pelo menos oito das doze questões, irá aparecer a mensagem «Tente novamente», e os utilizadores terão que fazer novamente o questionário, ou visitar a secção «Treine o seu cérebro» para obterem mais informações.



São algumas sugestões importantes que pode optar por dar aos utilizadores:

- Relembre-os que podem usar a secção de sugestões enquanto jogam;
- Aconselhe-os a terem em atenção que devem ler a secção “Treine o seu cérebro”.

Qual poderá ter sido o problema? É difícil perceber de antemão a razão de uma resposta incorreta de um dado utilizador. No entanto, poderão ser elaboradas algumas questões de feedback para que os formadores e/ou professores possam analisar com eles aquilo que correu mal:

- Leu com atenção a sessão «treine o seu cérebro»? Explique como é que o banco avalia o seu “histórico de crédito”.
- Porque é que respondeu SIM/NÃO a esta questão?



Quando respondem corretamente a pelo menos oito questões, os utilizadores terão **acesso a recursos adicionais** que podem consultar para aprenderem mais sobre os critérios de credibilidade e as políticas de crédito na UE.

Para além disso, eles terão a oportunidade de ver um pequeno vídeo sobre as diferenças de avaliação de credibilidade entre os sistemas bancários na Europa e nos EUA.

Competências desenvolvidas em cada jogo

Com este jogo, os utilizadores serão capazes de desenvolver as seguintes competências:

- Compreender os conceitos de histórico de crédito e porque é que é importante;
- Distinguir entre critérios de credibilidade positivos e negativos;
- Reconhecer quais as ações financeiras a tomar para construir um bom perfil de crédito antes de pedir um empréstimo a um banco.

A ESSÊNCIA DAS TAXAS DE JURO



* O minijogo 2, «A essência das taxas de juro», apresenta o conceito da taxa de juro e permite-lhe calcular o montante de juro que irá pagar de acordo com as suas decisões financeiras. A taxa de juro pode ser definida como o custo associado a um empréstimo. *

Descrição do objetivo do jogo



O objetivo deste jogo é ajudar os formandos a familiarizarem-se com o conceito de taxa de juro, de forma a tomarem decisões financeiras, tanto a nível pessoal, quanto profissional. Nomeadamente, os formandos poderão calcular os juros que irão pagar em determinadas ocasiões.

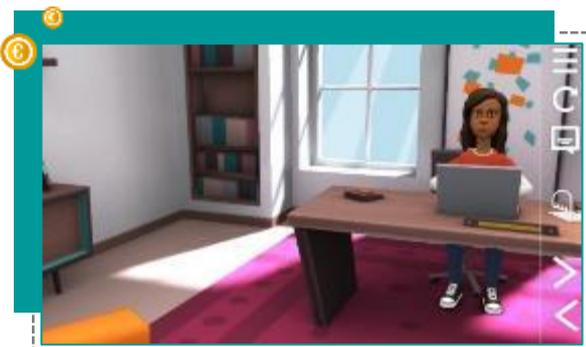
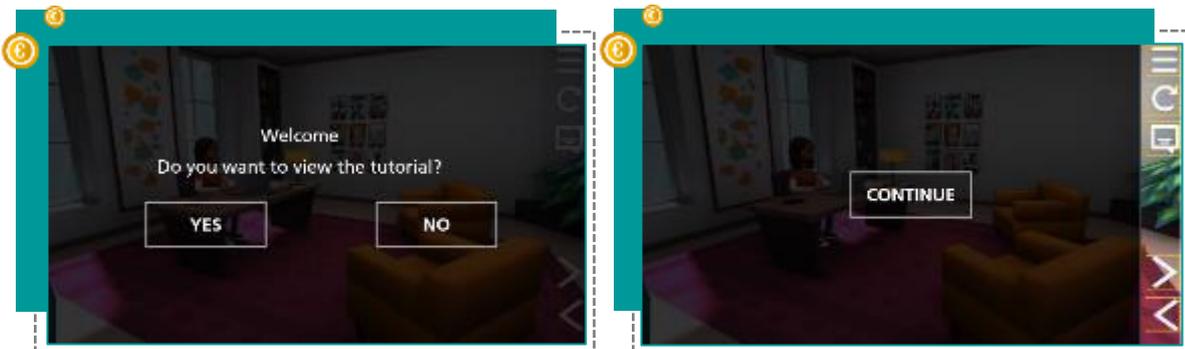
Em paralelo, vão também adquirir conhecimento sobre a maneira como as taxas de juro podem afetar a direção da economia (consumo, poupança, investimento, crédito).

Durante o jogo, terá a oportunidade de apresentar o conceito de taxa de juro, explicando quando e como as taxas de juro aumentam ou diminuem ao longo do tempo, e quais as implicações dessas situações para as decisões financeiras que alguém deve tomar quando considera as suas opções de compra, ou outras decisões financeiras.

É muito comum que os consumidores experienciem períodos nos quais as taxas de juro aumentam ou diminuem, dependendo do estado da economia. Neste sentido, é importante que os formandos se consciencializem para o facto de que as taxas de juro são um dos fatores mais importantes que as pessoas têm em atenção quando tomam uma decisão financeira.

Explicação do processo do jogo

Quando o jogo se inicia, está disponível um **tutorial** para os utilizadores, com o objetivo de lhes explicar como podem navegar no jogo e as opções da barra de ferramentas. Os utilizadores podem consultar tutoriais para compreenderem como usar o painel de navegação antes de começarem o jogo. É uma opção, e os formandos podem passar à frente.



No início, é mostrado o **objetivo do jogo**: «No final deste jogo, estará familiarizado com o conceito de taxa de juro, de forma a tomar decisões financeiras, tanto a nível pessoal, quanto profissional». É importante que o formador e/ou professor esteja consciente do objetivo do jogo, e que o consiga relacionar com outros conteúdos, temas ou materiais da formação.



Após a apresentação do objetivo do jogo, é apresentado aos utilizadores o ambiente baseado na realidade, permitindo que compreendam o **cenário do jogo e a situação real na qual o conceito de taxas de juro terá que ser utilizado**. Enquanto formador e/ou professor, poderá ter de dar algumas dicas aos utilizadores antes do jogo.

Antes de começarem o jogo real, os utilizadores vão ter acesso à secção «**treine o seu cérebro**».

Esta secção tem como objetivo apresentar aos utilizadores o(s) conceito(s) que irão ser explorados nos jogos. Neste caso, é apresentado o conceito de taxas de juro. É importante salientar que os utilizadores devem prestar atenção à informação apresentada nesta secção do jogo, e para evitar dúvidas, recomenda-se que vejam mais uma vez a secção «treine o seu cérebro».

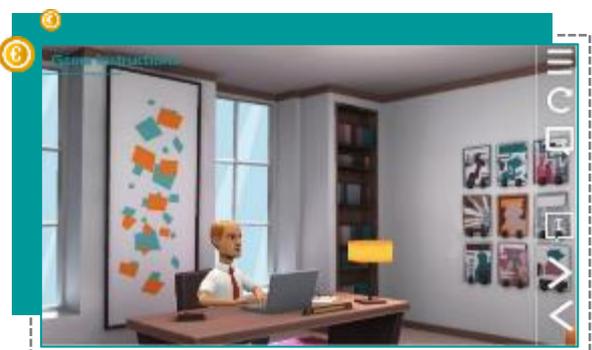


Enquanto formador e/ou professor, pode optar por explorar os conceitos com os formandos numa sessão de formação, de forma a que, quando estiverem a jogar, a memória dos utilizadores seja reavivada, assim como o seu conhecimento dos conceitos. Pelo contrário, pode usar o jogo como antevisão para apresentar o conceito de histórico de crédito, e de seguida explorá-lo com todos os grupos numa sessão de formação.

Tenha em atenção que, para além de poderem aprender e compreender os conceitos, os utilizadores também podem ver os exemplos das decisões financeiras que são afetadas quando as taxas de juro aumentam. É importante que os formandos compreendam que pouco dinheiro em circulação aumenta o custo dos empréstimos, enquanto muito dinheiro em circulação resulta na diminuição das taxas de juro.

Após esta secção introdutória do jogo, os utilizadores poderão **jogar** e utilizar os conceitos adquiridos num cenário real. À medida que o jogo prossegue, aparecem algumas instruções ou dicas de orientação para ajudar os utilizadores.

Enquanto formador e/ou professor, deve explorar o jogo como utilizador, antes dos formandos.



Isto irá ajudá-lo a identificar alguma dica ou sugestão que acha necessário fornecer-lhes.



Neste jogo em específico, os utilizadores terão que simular os processos de tomada de decisão de um jovem jornalista que quer construir uma casa e comprar um carro, e, de uma forma geral, melhorar o seu estilo de vida. O jogador terá que o ajudar a escolher se irá considerar as taxas de juro nas suas decisões financeiras.

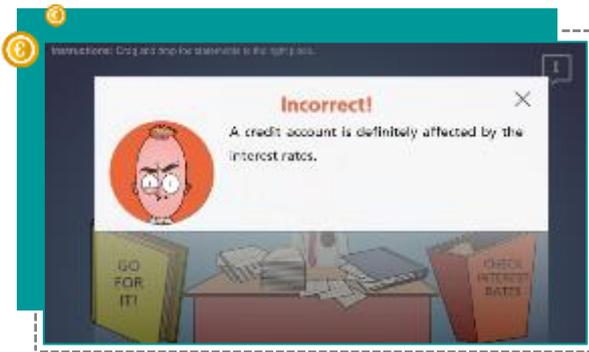
Em particular, serão apresentadas seis situações diferentes aos utilizadores do jogo, e estes têm que escolher se vão considerar ou não as taxas de juro para cada situação. De forma a fazê-lo, os jogadores terão que verificar quais das suas decisões financeiras serão afetadas pelas taxas de juro, e quais as que não serão afetadas. As situações são as seguintes:

- Comprar um apartamento por 100 000 euros (empréstimo).
- Pedir um empréstimo para comprar dois carros, para o jornalista e para a sua esposa.
- Comprar uma televisão de alta qualidade a prestações.
- Pedir um crédito a um banco (i.e. um empréstimo).
- Depositar todas as poupanças numa conta de depósitos à ordem.
- Investir algum dinheiro da família na bolsa de valores.

Os utilizadores têm acesso a um botão de sugestões no lado esquerdo do ecrã, que explica quando as taxas de juro aumentam ou diminuem, e o que acontece quando as taxas de juro aumentam.



Se os utilizadores falharem na escolha da opção correta, irão receber uma mensagem de feedback que irá explicar porque é que a resposta está errada. Após fecharem a mensagem de feedback, os jogadores podem prosseguir para a cena seguinte. No entanto, se derem respostas erradas a mais do que três cenários, eles não irão conseguir terminar o jogo. Se isto acontecer, ser-lhes-á pedido que comecem de novo, ou que visitem a seção «Treine o seu cérebro» para obterem mais informação.



São algumas sugestões importantes que pode optar por dar aos utilizadores:

- Relembre-os que podem usar a secção de sugestões enquanto jogam;
- Aconselhe-os a terem em atenção que devem ler a secção «Treine o seu cérebro».

Qual poderá ter sido o problema? É difícil perceber de antemão a razão de uma resposta incorreta de um dado utilizador. No entanto, poderão ser elaboradas algumas questões de feedback para que os formadores e/ou professores possam analisar com eles aquilo que correu mal:

- Leu com atenção a sessão «treine o seu cérebro»? Explique o conceito de «taxa de juro».
- O que significa dinheiro em circulação e como é que este afeta as taxas de juro?
- O que acontece quando as taxas de juro aumentam? Que decisões financeiras poderão ser necessárias ter em consideração?



Se os utilizadores derem uma resposta correta, será mostrada uma mensagem de feedback que mostra que o jogador deu a resposta desejada. Após fechar a mensagem de feedback, o jogador prossegue automaticamente para a cena seguinte.



Quando completam o jogo, ao darem pelo menos quatro respostas corretas, os utilizadores terão **acesso a recursos adicionais** que podem consultar para aprenderem mais sobre o conceito de taxas de juro, quando sobem ou baixam, e como é que elas podem influenciar as decisões financeiras de um indivíduo.

Competências desenvolvidas em cada jogo

Com este jogo, os utilizadores serão capazes de desenvolver as seguintes competências:

- Explique o conceito de taxa de juro;



Euro
Investment

- Distinguir entre uma situação de pouco dinheiro em circulação, e de muito dinheiro em circulação, e como isso afeta as taxas de juro;
- Reconhecer as situações financeiras para as quais as taxas de juro devem efetivamente ser consideradas.



TAXAS DE JURO SIMPLES E JUROS COMPOSTOS



O minijogo 3, «Taxas de juros simples e juros compostos», ajuda-o a distinguir entre taxas de juro simples e compostas e os seus respetivos impactos nas suas finanças. *

Descrição do objetivo do jogo



O objetivo deste jogo é explorar com os formandos o conceito de taxa de juro simples e composta. Em particular, irá ajudar os seus formandos a distinguirem entre taxas de juro simples e compostas, e como calculá-las em diferentes ocasiões.

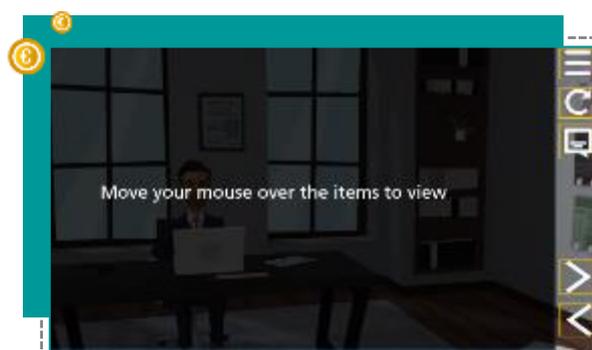
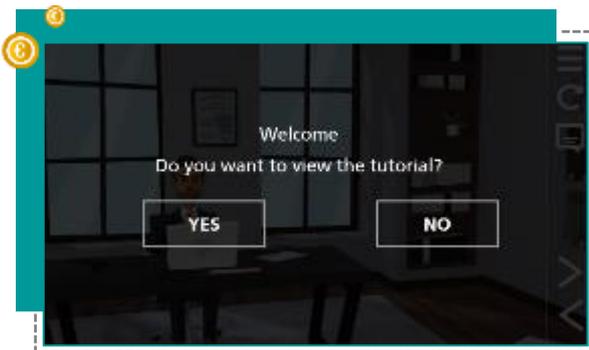
É muito usual que as pessoas queiram saber como é que os bancos calculam as taxas de juro sobre as suas poupanças, uma vez que estes cálculos determinam a velocidade de crescimento das suas poupanças.

Neste sentido, é importante para os seus formandos saberem as progressões aritméticas e geométricas que são utilizadas para calcular as taxas de juro simples e compostas, respetivamente.

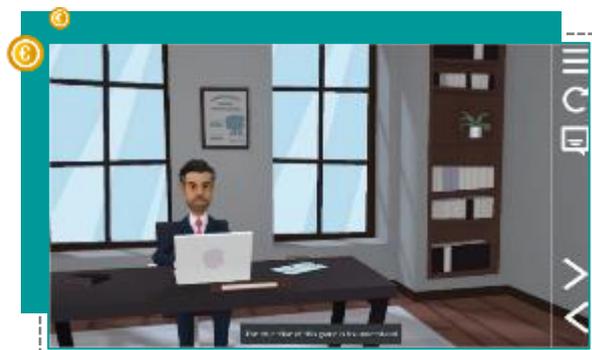
É importante sensibilizar os formandos para o facto de que as taxas de juro compostas, embora possam demorar mais tempo a fazer efeito, aumentam mais o seu montante.

Explicação do processo do jogo

Quando o jogo se inicia, está disponível um **tutorial** para os utilizadores, com o objetivo de lhes explicar como podem navegar no jogo e as opções da barra de ferramentas. Os utilizadores podem consultar tutoriais para compreenderem como usar o painel de navegação antes de começarem o jogo. É uma opção, e os formandos podem passar à frente.



No início, é mostrado o **objetivo do jogo**: «No final deste jogo, será capaz de compreender a diferença entre juros de empréstimo simples e compostos, e como se os prolongar no futuro, irão produzir resultados bastante diferentes».

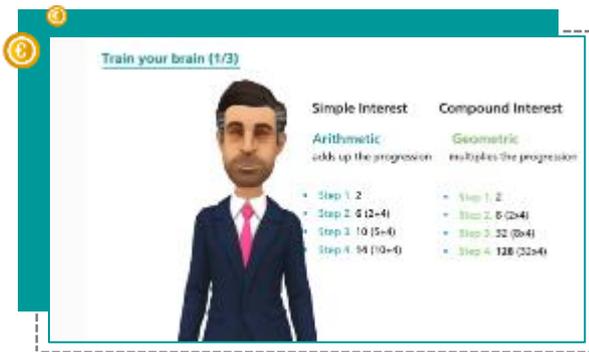


É importante que o formador e/ou professor esteja consciente do objetivo do jogo, e que o consiga relacionar com outros conteúdos, temas ou materiais da formação.



Após a apresentação do objetivo do jogo, é apresentado aos utilizadores o ambiente baseado na realidade, permitindo que compreendam o **cenário do jogo e a situação real na qual os conceitos de taxas de juro simples e compostas terão que ser utilizado**. Enquanto formador e/ou professor, poderá ter de dar algumas dicas aos utilizadores antes do jogo.

Antes de começarem o jogo real, os utilizadores vão ter acesso à secção «**treine o seu cérebro**». Esta secção tem como objetivo apresentar aos utilizadores o(s) conceito(s) que irão ser explorados nos jogos.

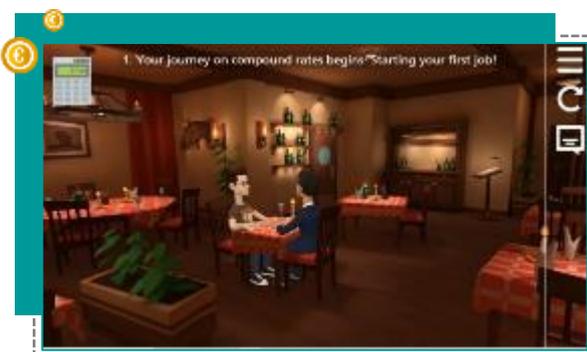


Neste caso, é apresentada a diferença entre o conceito de taxas de juro simples e composta. É importante salientar que os utilizadores devem prestar atenção à informação apresentada nesta secção do jogo, e para evitar dúvidas, recomenda-se que vejam mais uma vez a secção «treine o seu cérebro».

Enquanto formador e/ou professor, pode optar por explorar os conceitos com os formandos numa sessão de formação, de forma a que, quando estiverem a jogar, a memória dos utilizadores seja reavivada, assim como o seu conhecimento dos conceitos. Por outro lado, pode usar o jogo como antevisão para apresentar os conceitos de taxas de juro simples e compostas, e de seguida explorá-los com todos os grupos numa sessão de formação.



Tenha em atenção que, para além de poderem aprender e compreender os conceitos, os utilizadores também podem ver como calcular taxas de juro simples e compostas. É importante que os formandos compreendam que a grande diferença entre taxas de juro simples e compostas é ilustrada pela diferença entre as progressões aritméticas e geométricas. Enquanto ambas se iniciam de forma bastante semelhante, rapidamente se diferenciam de forma substancial.



Após esta secção introdutória do jogo, os utilizadores poderão **jogar** e utilizar os conceitos adquiridos num cenário real. À medida que o jogo prossegue, aparecem algumas instruções ou dicas de orientação para ajudar os utilizadores.

Enquanto formador e/ou professor, deve explorar o jogo enquanto utilizador, antes dos formandos. Isto irá ajudá-lo a identificar alguma dica ou sugestão que acha necessário fornecer-lhes.

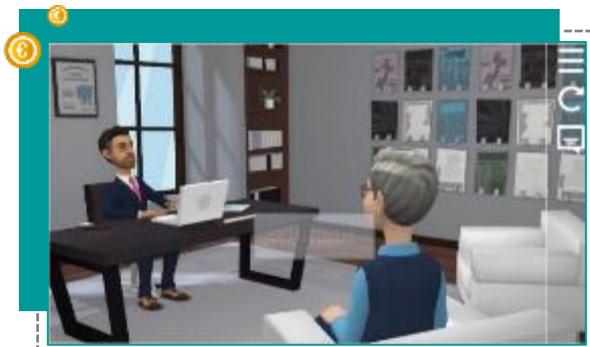


Neste jogo em específico, os utilizadores terão que simular o cálculo de taxas de juro compostas para cada um dos cenários que são apresentados. Em particular, serão apresentadas três situações diferentes aos utilizadores do jogo, e estes têm de calcular em todas as situações o montante final, que inclui as taxas de juro.

Para o fazerem, os jogadores terão que usar uma calculadora online, que é disponibilizada no jogo. As situações são as seguintes:

- Um jovem de 15 anos arranjou um trabalho de verão e coloca os seus rendimentos numa conta de depósito a prazo com juros anuais de 5%;
- Um adulto de 35 anos que pediu um empréstimo bancário a 3 anos, com 4% de juros anuais, para poder comprar a sua casa de sonho;
- Um avô/avó que abriu uma conta bancária para o(a) neto(a) e depositou 10 000 €, com uma taxa de juro definida a 3%.

Se os utilizadores falharem na escolha da opção correta, irão receber uma mensagem de feedback que irá dizer que a resposta está errada. Após fecharem a mensagem de feedback, os jogadores podem prosseguir para a cena seguinte. No entanto, se derem respostas erradas a mais do que um cenário, eles não irão conseguir terminar o jogo. Se isto acontecer, ser-lhes-á pedido que comecem de novo, ou que visitem a secção «Treine o seu cérebro» para obterem mais informação.

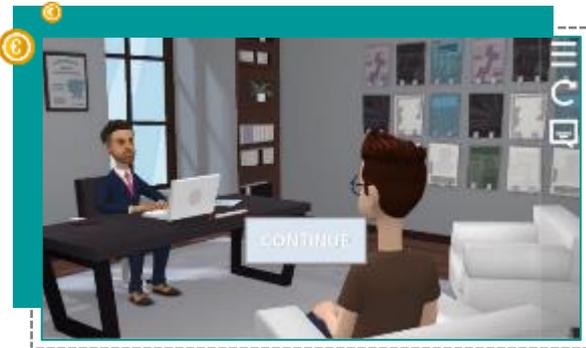


São algumas sugestões importantes que pode optar por dar aos utilizadores:

- Relembre-os que podem usar a secção de sugestões enquanto jogam;
- Aconselhe-os a terem em atenção que devem ler a secção «Treine o seu cérebro».
- Relembre-os que a taxa de juro simples é calculada com base numa progressão aritmética, enquanto os juros compostos são calculados com base numa progressão geométrica.

Qual poderá ter sido o problema? É difícil perceber de antemão a razão de uma resposta incorreta de um dado utilizador. No entanto, poderão ser elaboradas algumas questões de feedback para que os formadores e/ou professores possam analisar com eles aquilo que correu mal:

- Leu com atenção a sessão «treine o seu cérebro»? Explique o conceito de «taxa de juro simples e composta».
- Como calculou a taxa de juro simples?
- Como calculou a taxa de juro composta?



Se os utilizadores derem uma resposta correta, irá aparecer a mensagem de feedback «Escolha correta», que confirma que o jogador deu a resposta desejada. De seguida, o jogador prossegue para o próximo cenário ao clicar no botão «Continuar».



Quando completarem o jogo, ao darem pelo menos duas respostas corretas, os utilizadores terão **acesso a recursos adicionais**, que podem consultar para aprender mais sobre os conceitos de taxas de juro simples e compostas, como elas funcionam na vida real, e sugestões para as calcularem.

Competências desenvolvidas em cada jogo

Com este jogo, os utilizadores serão capazes de desenvolver as seguintes competências:

- Compreender os conceitos de taxa de juro simples e composta;
- Reconhecer as diferenças entre taxas de juro simples e composta;
- Calcular corretamente as taxas de juro simples e compostas.

COMO ESCOLHER O EMPRÉSTIMO CERTO PARA SI

*O minijogo 4 «Como escolher o empréstimo certo para si» explora os diferentes tipos de crédito disponível num banco. Estes incluem: empréstimos com garantia vs. sem garantia, cartões de crédito vs. cartões de débito . *

Descrição do objetivo do jogo

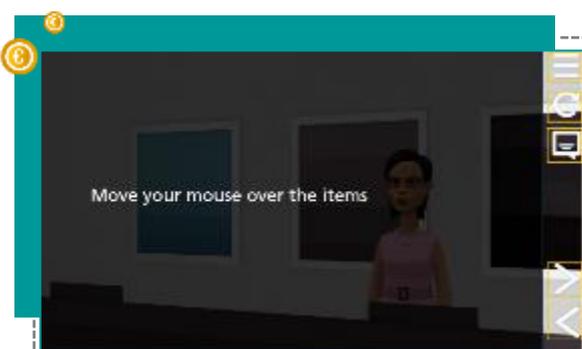
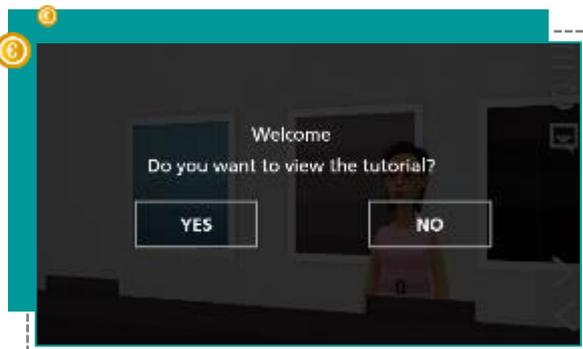


O objetivo deste jogo é explorar com os formandos o conceito de crédito. Em particular, irá ajudá-lo a distinguir entre empréstimos com e sem garantia, e entre cartões de crédito e débito, para que compreenda quando deve usar cada um deles.

É bastante comum que as pessoas queiram saber os diferentes tipos de crédito disponíveis no banco local, e qual é a melhor solução de crédito que vai de encontro às suas necessidades financeiras. Deve conhecer os diferentes tipos de contas pessoais que pode abrir num banco, de acordo com o tipo de empréstimo que melhor se adequa às mesmas.

Explicação do processo do jogo

Ao iniciar o jogo, é disponibilizado um **tutorial**, que tem por objetivo explicar-lhe como pode navegar no jogo e as opções da barra de ferramentas. Pode consultar tutoriais para compreender como usar o painel de navegação antes de começarem o jogo. É uma opção, pode passar esta etapa.



No início, é mostrado o **objetivo do jogo**: «No final deste jogo será capaz de associar as suas diversas necessidades financeiras ao tipo de empréstimo que melhor se adequa a si.» Pense se já ouviu falar nisto antes, ou se já teve alguma experiência, ou se conhece alguém que teve alguma experiência em que necessitou de pedir um crédito a um banco.



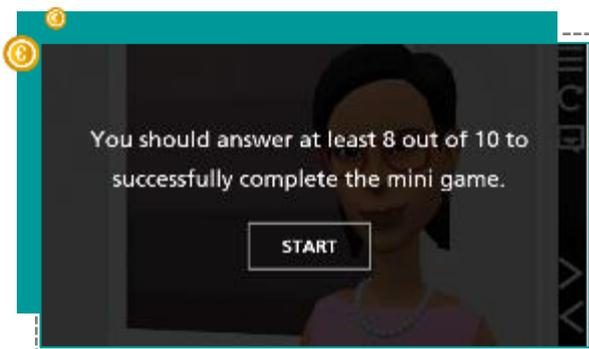
Após a apresentação do objetivo do jogo, é apresentado aos utilizadores o ambiente baseado na realidade, permitindo que compreendam o **cenário do jogo e a situação real na qual o conceito de crédito terá que ser utilizado**. Esperamos que o cenário lhe apresente uma situação útil!

Antes de começar o jogo, terá acesso à secção «**Treine o seu cérebro**». Esta secção apresenta-lhe o(s) conceito(s) que o jogo pretende explorar. Neste caso, são apresentados os tipos de crédito, e por isso, preste atenção! Provavelmente, já ouviu falar sobre os conceitos apresentados num curso de formação? Na escola? Através de um familiar ou amigo? Mesmo que esteja familiarizado com os mesmos, poderá ler mais do que uma vez para ter a certeza de que pode avançar sem incertezas.





Tenha em atenção que, para além de ter a oportunidade de aprender e compreender o conceito, pode também conhecer os diferentes tipos de crédito e em que situações cada um deles é mais apropriado. É importante que compreenda que as diferenças entre empréstimo com garantia vs. sem garantia, e as diferenças entre cartões de crédito e débito.



Após esta secção introdutória do jogo, os utilizadores poderão **jogar** e utilizar os conceitos adquiridos num cenário real. À medida que o jogo prossegue, aparecem algumas instruções ou dicas de orientação para ajudar os utilizadores.

Enquanto formador e/ou professor, deve explorar o jogo como utilizador, antes dos formandos. Isto irá ajudá-lo a identificar alguma dica ou sugestão que acha necessário fornecer-lhes.

Neste jogo em específico, os utilizadores terão de simular um processo de tomada de decisão que inclui a seleção da melhor solução de crédito possível face a uma dada necessidade financeira. Em específico, serão apresentadas aos utilizadores do jogo dez necessidades financeiras diferentes, e estes terão que decidir qual o melhor tipo de crédito para cada necessidade, selecionando uma de quatro opções: empréstimo com garantia, empréstimo sem garantia, cartões de débito, e cartões de crédito.

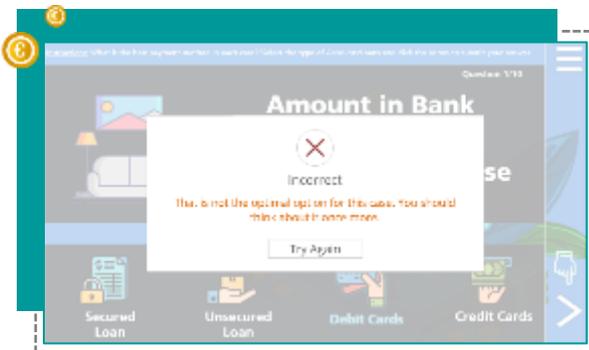


Para o fazer, os jogadores terão que decidir o tipo de crédito que melhor se adequa a cada uma das seguintes necessidades financeiras:

- Comprar um carro;
- Comprar produtos alimentares no supermercado local;
- Pagamento adiantado da renda de um apartamento;
- Bilhetes para as férias de verão;

- Despesas inesperadas e necessárias com o carro;
- Despesas habituais com internet, telefone, água e eletricidade;
- Mensalidade do ginásio;
- Comprar uma televisão nova;
- Empréstimo para os estudos.

Se os utilizadores falharem na escolha da opção correta, irão receber uma mensagem de feedback que irá dizer que a resposta que deram não é a ideal. Neste caso, eles têm outra oportunidade de responder corretamente, ao selecionarem a opção «Tente novamente». No entanto, não há uma terceira oportunidade. Se os utilizadores derem respostas erradas a mais do que dois casos, eles não irão conseguir terminar o jogo. Se isto acontecer, ser-lhes-á pedido que comecem de novo, ou que visitem a secção «Treine o seu cérebro» para obterem mais informação.

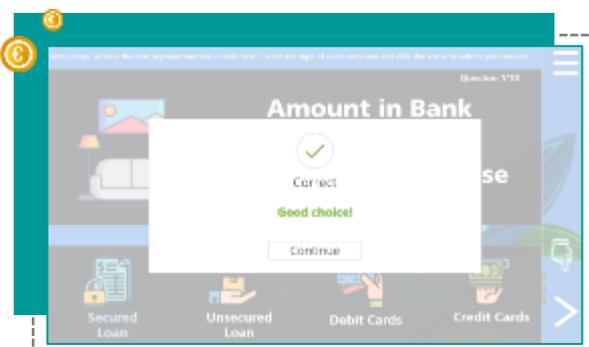


São algumas sugestões importantes que pode optar dar aos utilizadores:

- Relembre-os que podem usar a secção de sugestões enquanto jogam;
- Aconselhe-os a terem em atenção que devem ler a secção «Treine o seu cérebro».

Qual poderá ter sido o problema? É difícil perceber de antemão a razão de uma resposta incorreta de um dado utilizador. No entanto, poderão ser elaboradas algumas questões de feedback para que os formadores e/ou professores possam analisar com eles aquilo que correu mal:

- Leu com atenção a sessão «treine o seu cérebro»? Explique o conceito de crédito.
- Porque escolheu esta opção?
- Qual é a diferença entre empréstimos com e sem garantia, e entre cartões de débito e de crédito?



Se os utilizadores derem uma resposta correta, irá aparecer a mensagem de feedback “Escolha correta”, que confirma que o jogador deu a resposta desejada. De seguida, o jogador prossegue para o próximo cenário ao clicar no botão «Continuar».



Quando completarem o jogo, ao darem pelo menos oito respostas corretas, os utilizadores terão **acesso a recursos adicionais**, que podem consultar para aprender mais sobre o conceito de crédito, e os tipos de empréstimos pessoais e ao consumo.

Competências desenvolvidas em cada jogo

Com este jogo, os utilizadores serão capazes de desenvolver as seguintes competências:

- Explicar o conceito crédito;
- Reconhecer as diferenças entre empréstimos com e sem garantia, e entre cartões de crédito e de débito;
- Selecionar as melhores opções de crédito, dependendo da necessidade financeira

QUAL A DIFERENÇA ENTRE CARTÃO DE DÉBITO E CARTÃO DE CRÉDITO?

*O minijogo 5 «Qual a diferença entre cartão de débito e cartão de crédito?» explora as diferenças entre cartões de débito e crédito. Este fornece informação sobre como selecionar o melhor método correto de pagamento de acordo com as suas qualidades. *

Descrição do objetivo do jogo

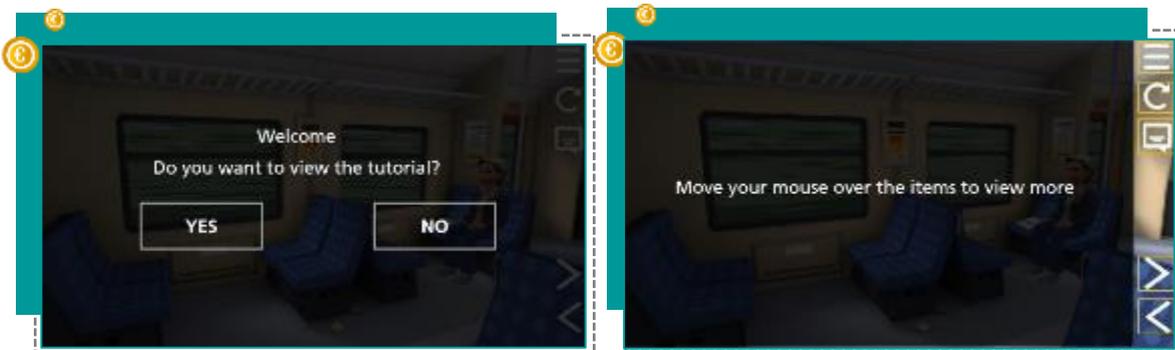


O objetivo deste jogo é explorar as diferenças entre cartões de crédito e de débito. Em particular, irá ajudar os seus formandos a estar numa melhor posição quando escolherem qual destas duas ferramentas financeiras se adequa melhor às suas necessidades financeiras, aproveitando as suas melhores qualidades.

É muito comum as pessoas não usarem dinheiro em lojas, ou outros locais (e.g. Hotéis, restaurantes, agências de viagens). Em particular, cada vez mais pessoas têm contas bancárias e cartões bancários que se estão a tornar cada vez mais comuns, mesmo para as transações diárias mais pequenas. Desta forma, é importante sensibilizar os formandos para os diferentes tipos de cartões (de crédito e de débito) e as diferenças entre eles.

Explicação do processo do jogo

Quando o jogo se inicia, está disponível um **tutorial** para os utilizadores, com o objetivo de lhes explicar como podem navegar no jogo e as opções da barra de ferramentas. Os utilizadores podem consultar tutoriais para compreenderem como usar o painel de navegação antes de começarem o jogo. É uma opção, e os formandos podem passar à frente.



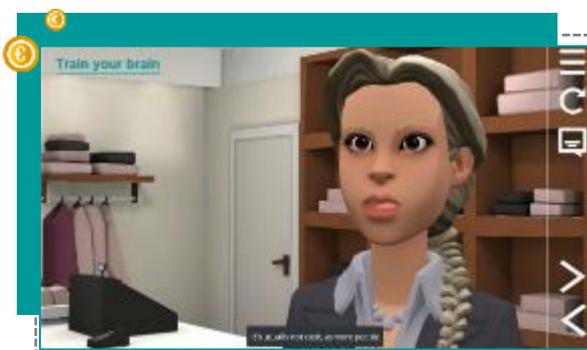
No início, é mostrado o **objetivo do jogo**: «No final deste jogo será capaz de distinguir entre cartões de débito e crédito, de forma a utilizar estas ferramentas financeiras, aproveitando as suas melhores qualidades». É importante que o formador e/ou professor(a) esteja consciente do objetivo do jogo e que o consiga relacionar com outros conteúdos, temas ou materiais da formação.



Após a apresentação do objetivo do jogo, é apresentado aos utilizadores o ambiente baseado na realidade, permitindo que compreendam o **cenário do jogo e a situação real na qual os conceitos de cartão de débito e de crédito terão que ser utilizados**. Enquanto formador e/ou professor, poderá ter de dar algumas dicas aos utilizadores antes do jogo.

Antes de começarem o jogo real, os utilizadores vão ter acesso à secção «**treine o seu cérebro**».

Esta secção tem como objetivo apresentar aos utilizadores o(s) conceito(s) que irão ser explorados nos jogos. Neste caso, serão apresentadas as diferenças entre cartão de crédito e de débito. É importante salientar que os utilizadores devem prestar atenção à informação apresentada nesta secção do jogo, e para evitar dúvidas, recomenda-se que vejam mais uma vez a secção «**treine o seu cérebro**».



Enquanto formador e/ou professor, pode optar por explorar os conceitos com os formandos numa sessão de formação, de forma a que, quando estiverem a jogar, a memória dos utilizadores seja reavivada, assim como o seu conhecimento dos conceitos.

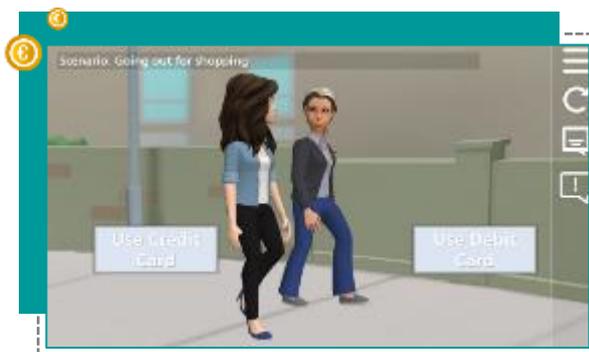


Também pode usar o jogo como antevisão para apresentar os conceitos de cartão de crédito ou débito, e de seguida explorá-los com todos os grupos numa sessão de formação. Tenha em atenção que, para além de terem a oportunidade de aprender e compreender os conceitos, os utilizadores podem também conhecer os diferentes tipos de cartões bancários e em que situações cada um deles é mais apropriado.



Após esta secção introdutória do jogo, os utilizadores poderão **jogar** e utilizar os conceitos adquiridos num cenário real. À medida que o jogo prossegue, aparecem algumas instruções ou dicas de orientação para ajudar os utilizadores.

Enquanto formador e/ou professor, deve explorar o jogo como utilizador, antes dos formandos. Isto irá ajudá-lo a identificar alguma dica ou sugestão que acha necessário fornecer-lhes. **Neste jogo em específico**, os utilizadores terão de simular um processo de tomada de decisão que inclui a seleção da melhor solução possível de cartão bancário, face a uma dada necessidade financeira.



Em específico, ser-lhes-ão apresentadas quatro necessidades financeiras diferentes, e estes terão que decidir qual o melhor tipo de cartão bancário para cada necessidade, seleccionando uma de duas opções: cartão de débito e cartão de crédito. Para o fazer, os jogadores terão que decidir o tipo de crédito que melhor se adequa a cada uma das seguintes necessidades financeiras:

- Computador avariado;
- Compras no shopping;
- Organizar uma viagem;
- Celebrar o aniversário;



Os utilizadores têm acesso a uma secção de sugestões no painel do lado direito, que explica em detalhe em que situações eles podem usar cartões de crédito e de débito.

Se os utilizadores falharem na escolha da opção correta, irão receber uma mensagem de feedback que irá dizer que a resposta que deram não está correta. Se os utilizadores derem respostas erradas a pelo menos um caso, eles não irão conseguir terminar o jogo. Se isto acontecer, ser-lhes-á pedido que comecem de novo, ou que visitem a secção «Treine o seu cérebro» para obterem mais informação.



São algumas sugestões importantes que pode optar por dar aos utilizadores:

- Relembre-os que podem usar a secção de sugestões enquanto jogam;
- Aconselhe-os a terem em atenção que devem ler a secção «Treine o seu cérebro».

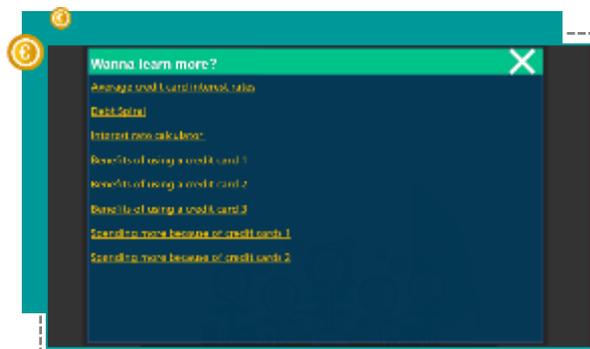
Qual poderá ter sido o problema? É difícil perceber de antemão a razão de uma resposta incorreta de um dado utilizador. No entanto, poderão ser elaboradas algumas questões de feedback para que os formadores e/ou professores possam analisar com eles aquilo que correu mal:

- Leu com atenção a sessão «treine o seu cérebro»? Explique o conceito de crédito.
- Porque escolheu esta opção?
- Qual é a diferença entre cartões de crédito e de débito?



Se os utilizadores derem uma resposta correta, irá ouvir-se uma mensagem de feedback a confirmar que o jogador deu a resposta desejada. De seguida, os jogadores prosseguem para o próximo caso ao clicarem no botão «Continuar».

Quando completarem o jogo, os utilizadores irão ter **acesso a recursos adicionais**, que podem consultar para aprender mais sobre o conceito de crédito, e os tipos de empréstimos pessoais e ao consumo.



Competências desenvolvidas em cada jogo

Com este jogo, os utilizadores serão capazes de desenvolver as seguintes competências:

- Compreender o conceito de cartões de crédito;
- Reconhecer as diferenças entre cartões de crédito e de débito;
- Selecionar as melhores opções de crédito, dependendo das suas necessidades financeiras.

3. Utilizar o Jogo EUROINVESTMENT para formação

3.1. Formação formal

A. Portugal

De acordo com o plano nacional para a literacia financeira, um dos principais objetivos é reconhecer a importância da inclusão e formação financeiras, de forma a definir os princípios orientadores gerais para a sua promoção e enquadramentos, e apoiar a implementação de iniciativas a nível nacional. O Plano é um projeto a médio e longo prazo, no qual se mantém as orientações definidas para o período 2016-2020, e se reforça a estratégia adotada nos primeiros cinco anos de implementação, entre 2011 e 2015. O Plano inclui uma visão integrada e coordenada das iniciativas de educação financeira, reconhecendo que melhorar o conhecimento e influenciar as atitudes e comportamentos das pessoas nesta área é apenas possível com o envolvimento de um grande número de parceiros. As parcerias estabelecidas com os ministérios e organismos públicos, as associações do setor empresarial e financeiro, as associações de consumidores, os sindicatos e as universidades, permitem a adaptação da educação financeira às necessidades dos públicos-alvo específicos, e proporcionam a capilaridade territorial necessária.

Uma das iniciativas desenvolvida é o **Referencial de Educação Financeira (REF)**, um **quadro de educação e formação para a educação financeira**, que contém orientações para o ensino pré-primário, primário, secundário, e educação de adultos. A educação financeira é reconhecida como um dos temas da Educação para a Cidadania, transversal ao currículo escolar. O REF pode ser utilizado pelos professores de qualquer unidade curricular ou extracurricular, em qualquer nível escolar e tipologia de ensino. Ele pode ser utilizado em contextos muito diversos, total ou parcialmente, como parte da Educação para a Cidadania, ou como parte do desenvolvimento de projetos e iniciativas que contribuem para a formação pessoal e social dos estudantes, ou ainda como parte de um conjunto de componentes curriculares complementares no 2º e 3º anos do ensino básico.

No que respeita à **educação de adultos**, dado que o REF promove o conhecimento fundamental e transversal sobre cidadania, e competências na área financeira, foi criado um conjunto de **Unidades de Formação de Curta Duração (UFCD)**, a serem implementadas na educação e formação de adultos. As UFCD baseiam-se em temas, subtemas e objetivos definidos no REF e estão integradas no Catálogo Nacional de Qualificações (CNQ), na forma de um “Programa de Educação Financeira”. Estas UFCD sobre Educação Financeira não estão incluídas em nenhuma das competências fundamentais de formação associadas a uma dada qualificação, e podem ser desenvolvidas no contexto de um programa específico de formação.

Existem seis UFCD:

- Planeamento e gestão do orçamento familiar
- Produtos financeiros básicos
- Poupança - conceitos básicos
- Crédito e endividamento
- Funcionamento do sistema financeiro
- Poupança e suas aplicações



Os minijogos EUROINVESTMENT podem ser utilizados em diferentes UFCD, de acordo com o que se segue:

		UFCD - Unidades de Formação de Curta Duração					
		Planeamento e gestão do orçamento familiar	Produtos financeiros básicos	Poupança - conceitos básicos	Crédito e endividamento	Funcionamento do sistema financeiro	Poupança e suas aplicações
Jogos		Temas					
Planeamento e Gestão	O seu Check-up Financeiro	Definição de Orçamento Necessidades a curto prazo vs. a longo prazo Equilíbrio Orçamento Prioridades Situações inesperadas que afetam o orçamento familiar Fundo de emergência incluído no orçamento Objetivos a médio e longo prazo		Orçamento Prioridades			
	Fazer face às despesas	Definição de Orçamento Fontes de rendimentos Despesas realizadas com recurso ao rendimento familiar Orçamento Despesas necessárias vs. supérfluas Despesas fixas vs. variáveis Despesas opcionais vs. variáveis Equilíbrio Orçamento Prioridades		Orçamento Prioridades Objetivos e precauções face ao risco Investimento de poupanças			Objetivos e precauções face ao risco Investimento de poupanças
	Fundo de Emergência	Despesas necessárias vs. supérfluas Situações inesperadas que afetam o orçamento familiar Fundo de emergência incluído no orçamento					
	Pé-de-meia	Definição de Orçamento Despesas fixas vs. variáveis Despesas opcionais vs. variáveis Equilíbrio Orçamento Prioridades	Custo do crédito	Orçamento Prioridades	Custo do crédito	Custo do crédito	

		Situações inesperadas que afetam o orçamento familiar Objetivos a médio e longo prazo Orçamento plurianual					
	Hora da Reforma	Despesas necessárias vs. superfluas Orçamento Prioridades	Propósito dos empréstimos	Orçamento Prioridades Investimento de poupanças	Propósito dos empréstimos		Investimento de poupanças

UFCD - Unidades de Formação de Curta Duração						
	Planeamento e gestão do orçamento familiar	Produtos financeiros básicos	Poupança - conceitos básicos	Crédito e endividamento	Funcionamento do sistema financeiro	Poupança e suas aplicações

Jogos		Temas					
Dinheiro e Transações	Compra moeda para viajar	Notas e moedas				Moeda oficial Taxa de câmbio O Eurosystema	
	Taxas de Câmbio	Notas e moedas Orçamento				Moeda oficial Taxa de câmbio O Eurosystema	
	Remate certo	Despesas realizadas com recurso ao rendimento familiar Orçamento					
	Taxas de Juros		Custo do crédito Propósito dos empréstimos	Taxa de juro	Taxa de juro Pagamento e recebimento de juros Custo do crédito Propósito dos empréstimos	Custo do crédito	
	Calcular o IVA						

UFCD - Unidades de Formação de Curta Duração						
	Planeamento e gestão do orçamento familiar	Produtos financeiros básicos	Poupança - conceitos básicos	Crédito e endividamento	Funcionamento do sistema financeiro	Poupança e suas aplicações

Jogos		Temas					
Risco e Crédito	Vamos fazer o seu Perfil Financeiro		Empréstimo bancário Necessidades financeiras e capacidades no contexto de um empréstimo Custos do crédito		Empréstimo bancário Necessidades financeiras e capacidades no contexto de um empréstimo Custos do crédito Responsabilidade de reembolsar o crédito Lista de responsabilidades de crédito	Empréstimo bancário O Eurosystema Custos do crédito	



A essência das taxas de juro		Custos do crédito Taxas de juro fixas vs. variáveis	Taxa de juro	Taxa de juro Custos do crédito Taxas de juro fixas vs. variáveis	O Euro sistema O papel dos bancos Taxa de juro Custos do crédito Taxas de juro fixas vs. variáveis	Taxa de juro
Taxas de juro simples e juros compostos		Custos do crédito Necessidades financeiras e capacidades no contexto de um empréstimo Outros encargos com crédito	Taxa de juro	Necessidades financeiras e capacidades no contexto de um empréstimo Taxa de juro Pagamento e recebimento de juros Custos do crédito Outros encargos com crédito	Taxa de juro Custos do crédito	Taxa de juro
Como escolher o empréstimo certo para si	Cartões de débito Cartões de crédito Conta depósito à ordem	Cartões de débito Cartões de crédito Conta depósito à ordem Empréstimo bancário		Empréstimo bancário	Empréstimo bancário	
Qual a diferença entre cartão de débito e cartão de crédito?	Meios de pagamento e custos inerentes Cartões de débito Cartões de crédito	Cartões de débito Cartões de crédito				

B. Espanha

Desde 2008, a educação financeira tem feito parte do programa nacional educativo para crianças e jovens. O Banco de Espanha (BdE) e a CNMV (Comissão Nacional do Mercado de Valores), em conjunto com o Governo, lançaram o Plano de Educação Financeira 2008-2012, que foi renovado em junho de 2013 (Plano de Educação Financeira 2013-2017) e em junho de 2018 (Plano de Educação Financeira 2018-2021). Este plano segue as recomendações da Comissão Europeia e os Princípios Orientadores das Estratégias Nacionais para a Educação Financeira, definidos pela Rede Internacional para a Educação Financeira (INFE), da Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Económico (OCDE), e aprovados pelos países do G-20 na cimeiras em Los Cabos (México), em junho de 2012.

Os objetivos do Plano de Educação Financeira abrangem todos os cidadãos, em qualquer fase das suas vidas:

- Crianças: permite que percebam o valor do dinheiro e a importância de poupar.
- Jovens: prepara-os para serem independentes no futuro.
- Adultos: ajuda-os a planear decisões básicas, como comprar uma casa, manter uma família, financiar os estudos dos filhos, ou planear a reforma.

No entanto, a natureza opcional das disciplinas nas quais este plano foi implementado, significa que os conteúdos de educação financeira, embora incluídos no ensino secundário, não abrangem todos os alunos (dependendo dos estudos que eles escolhem).



No ensino secundário espanhol, o programa integra a maior parte dos conteúdos de literacia financeira (matérias sobre finanças pessoais) numa disciplina do último curso (o 4º), que não é obrigatório para todos os estudantes.

Os minijogos EUROINVESTMENT fornecem materiais de educação que podem ser utilizados como materiais adicionais para o programa curricular, especialmente naqueles cursos adaptados ao ensino secundário para adultos.

Existem seis partes: 1) Conceitos económicos básicos; 2) Economia e Negócios; 3) Economia pessoal; 4) Economia do Estado, rendimento e despesas, 5) Economia e taxas de juro, inflação e desemprego; 6) Economia internacional.

No terceiro bloco (Economia Pessoal) podemos encontrar oito blocos de conteúdos:

- Rendimento e despesas. Identificação e controlo.
- Gestão do orçamento. Objetivos e prioridades.
- Poupanças e endividamento. Planos de reforma.
- Risco e diversificação.
- Planear para o futuro. Necessidades económicas nas várias fases da vida
- Dinheiro. Relações bancárias. Cartões de débito e crédito.
- Implicações dos contratos financeiros.
- Seguros como um meio de proteção contra riscos.

Os minijogos EUROINVESTMENT podem ser utilizados em diferentes UFCD, de acordo com o que se segue:

		Bloco de conteúdos sobre Economia Pessoal							
		Rendimento e despesas. Identificação e controlo.	Gestão do orçamento. Objetivos e prioridades.	Poupanças e endividamento. Planos de reforma.	Risco e diversificação.	Planear para o futuro. Necessidades económicas nas várias fases da vida	Dinheiro. Relações bancárias. Cartões de débito e crédito.	Implicações dos contratos financeiros.	Seguros como um meio de proteção contra riscos.
Jogos		Temas							
Dinheiro e Transações	Compra moeda para viajar				Taxa de câmbio Moedas.		Moeda oficial. Taxa de câmbio. O Eurosystema. Notas e moedas.		
	Taxas de Câmbio		Orçamento.		Taxa de câmbio. Moedas.		Moeda oficial. Taxa de câmbio. O Eurosystema. Notas e moedas.		
	Remate certo	Despesas realizadas com recurso ao	Orçamento.					Descontos.	



	rendimento familiar.							
Taxas de Juros				Taxa de juro.	Custo do crédito. Propósito dos empréstimos.		Taxa de juro. Pagamento e recebimento de juros. Custo do crédito. Propósito dos empréstimos	
Calcular o IVA				Taxas de IVA.		Taxas de IVA.	Taxas de IVA.	

Bloco de conteúdos sobre Economia Pessoal

Rendimento e despesas. Identificação e controlo.	Gestão do orçamento. Objetivos e prioridades.	Poupanças e endividamento. Planos de reforma.	Risco e diversificação.	Planear para o futuro. Necessidades económicas nas várias fases da vida	Dinheiro. Relações bancárias. Cartões de débito e crédito.	Implicações dos contratos financeiros.	Seguros como um meio de proteção contra riscos.
---	--	--	--------------------------------	--	---	---	--

Jogos		Temas						
Planeamento e Gestão	O seu Check-up Financeiro		Definição de Orçamento. Equilíbrio Orçamento. Prioridades. Situações inesperadas que afetam o orçamento familiar.	Fundo de emergência incluído no orçamento.		Necessidades a curto prazo vs. a longo prazo. Objetivos a médio e longo prazo.		
	Fazer face às despesas	Despesas realizadas com recurso ao rendimento familiar. Fontes de rendimentos. Despesas necessárias vs. supérfluas. Despesas fixas vs. variáveis. Despesas opcionais vs. variáveis.	Definição de Orçamento. Orçamento Equilíbrio. Orçamento Prioridades.			Objetivos e precauções face ao risco. Investimento de poupanças.		
	Fundo de Emergência	Despesas necessárias vs. supérfluas.	Situações inesperadas que afetam o orçamento familiar.	Fundo de emergência incluído no orçamento.				
	Pé-de-meia	Despesas fixas vs. variáveis. Despesas opcionais vs. variáveis. Prioridades.	Equilíbrio Orçamento. Definição de Orçamento. Orçamento Prioridades. Situações inesperadas que afetam o orçamento familiar.		Custo do crédito.	Objetivos a médio e longo prazo.		





			Orçamento plurianual.						
	Hora da Reforma	Despesas necessárias vs. supérfluas. Orçamento Prioridades.		Propósito dos empréstimos.		Orçamento Prioridades. Investimento de poupanças.			

Bloco de conteúdos sobre Economia Pessoal								
Rendimento e despesas. Identificação e controlo.	Gestão do orçamento. Objetivos e prioridades.	Poupanças e endividamento. Planos de reforma.	Risco e diversificação.	Planejar para o futuro. Necessidades económicas nas várias fases da vida	Dinheiro. Relações bancárias. Cartões de débito e crédito.	Implicações dos contratos financeiros.	Seguros como um meio de proteção contra riscos.	

Jogos		Temas							
Risco e Crédito	Vamos fazer o seu Perfil Financeiro				Custos do crédito. Empréstimo bancário.	Necessidades financeiras e capacidades no contexto de um empréstimo.		Empréstimo bancário. Responsabilidade de reembolsar o crédito. Lista de responsabilidades de crédito.	
	A essência das taxas de juro				Taxa de juro. Custos do crédito. Taxas de juro fixas vs. variáveis.		O Eurosistema O papel dos bancos.	Taxa de juro.	
	Taxas de juro simples e juros compostos				Taxa de juro. Custos do crédito.	Necessidades financeiras e capacidades no contexto de um empréstimo.		Taxa de juro. Custos do crédito. Pagamento e recebimento de juros.	
	Como escolher o empréstimo certo para si				Empréstimo bancário.		Cartões de débito. Cartões de crédito.	Conta depósito à ordem. Empréstimo bancário.	
	Qual a diferença entre cartão de débito e cartão de crédito?						Meios de pagamento e custos inerentes. Cartões de débito. Cartões de crédito.		

C. Chipre

As atividades de educação financeira na Europa variam de país para país. No Chipre, a educação financeira não é obrigatória no programa curricular. Para além disso, não existe um Quadro Nacional de Competências em Literacia Financeira. Os estudantes aprendem sobre conceitos económicos básicos através de formação não formal. O Jogo EUROINVESTMENT oferece materiais sobre literacia



financeira que podem ser utilizados para apoiar a formação nesta área. Em específico, pode ser utilizado como material didático suplementar ao programa curricular.

Em particular, na educação escolar, o Jogo EUROINVESTMENT pode ser utilizado em programas relacionados com a literacia financeira no ensino secundário, para desenvolver a capacidades dos jovens gerirem de forma adequada um orçamento pessoal, e conhecerem vários termos financeiros, como o conceito de cartão de crédito e débito, taxa de câmbio, cálculo de descontos, etc. Estes termos financeiros podem já ser familiares aos jovens, mas é essencial saber como fazer o melhor uso deles através de escolhas autónomas.

Em detalhe, no secundário existe um conjunto de cursos de orientação sobre matemática e finanças. O curso de matemática tem como objetivo ajudar os alunos a desenvolverem um conjunto de competências e capacidades necessárias para responderem às necessidades do mercado e da realidade do dia-a-dia, nomeadamente: criatividade, pensamento crítico e reflexão, pensamento teórico e capacidade de transformar a teoria em prática, pensamento analítico e sintético, colaboração e intercâmbio de informação, capacidade de resolver problemas através da procura de alternativas e da utilização de teorias alternativas, utilização de tecnologias de informação e comunicação, e sentido de iniciativa e empreendedorismo. O curso em finanças tem como objetivo melhorar a compreensão dos alunos dos vários fenómenos económicos do dia a dia. Para além disso, estes conhecimentos básicos ajudam-nos a estudar economia de forma mais aprofundada, para que possam formar a sua própria ideia dos sistemas económicos e das leis económicas que regulam as nossas vidas nos contextos nacional e internacional. Existem também um curso chamado Economia Doméstica, que se encontra disponível no 2º e 3º anos. O curso tem como objetivo melhorar o conhecimento e competências dos alunos, para que sejam capazes de decidir e agir de forma consciente e informada sobre questões que afetam o seu bem-estar.

		Cursos de orientação		
		Matemática	Finanças	Economia Doméstica
Jogos		Temas		
Dinheiro e Transações	Compra moeda para viajar		Notas e moedas, taxa de câmbio	
	Taxas de Câmbio		Notas e moedas, taxa de câmbio	
	Remate certo		Despesas realizadas com recurso ao rendimento familiar Orçamento	Despesas realizadas com recurso ao rendimento familiar Orçamento
	Taxas de Juros	Taxa de juro Custo do crédito		
	Calcular o IVA	Calcular o IVA		



		Cursos de orientação		Economia Doméstica
		Matemática	Finanças	
Jogos		Temas		
Planeamento e Gestão	O seu Check-up Financeiro			Definição de Orçamento Necessidades a curto prazo vs. a longo prazo Equilíbrio Orçamento Prioridades Situações inesperadas que afetam o orçamento familiar Fundo de emergência incluído no orçamento Objetivos a médio e longo prazo
	Fazer face às despesas		Fontes de rendimentos Despesas realizadas com recurso ao rendimento familiar Orçamento Despesas necessárias vs. supérfluas Despesas fixas vs. variáveis Despesas opcionais vs. variáveis Equilíbrio Orçamento Prioridades Objetivos e precauções face ao risco Investimento de poupanças	Definição de Orçamento Fontes de rendimentos Despesas realizadas com recurso ao rendimento familiar Orçamento Despesas necessárias vs. supérfluas Despesas fixas vs. variáveis Despesas opcionais vs. variáveis Equilíbrio Orçamento Prioridades Objetivos e precauções face ao risco Investimento de poupanças
	Fundo de Emergência		Despesas necessárias vs. supérfluas Situações inesperadas que afetam o orçamento familiar Fundo de emergência incluído no orçamento	Despesas necessárias vs. supérfluas Situações inesperadas que afetam o orçamento familiar Fundo de emergência incluído no orçamento

	Pé-de-meia		Definição de Orçamento Despesas fixas vs. variáveis Despesas opcionais vs. variáveis Equilíbrio Orçamento Prioridades Situações inesperadas que afetam o orçamento familiar Objetivos a médio e longo prazo Orçamento plurianual	Definição de Orçamento Despesas fixas vs. variáveis Despesas opcionais vs. variáveis Equilíbrio Orçamento Prioridades Situações inesperadas que afetam o orçamento familiar Objetivos a médio e longo prazo Orçamento plurianual
	Hora da Reforma		Despesas necessárias vs. supérfluas Orçamento Prioridades	

		Cursos de orientação		Economia Doméstica
		Matemática	Finanças	
Jogos		Temas		
Risco e Crédito	Vamos fazer o seu Perfil Financeiro		Empréstimo bancário Necessidades financeiras e capacidades no contexto de um empréstimo Custos do crédito	
	A essência das taxas de juro	Taxa de juro Custos do crédito Taxas de juro fixas vs. variáveis		
	Taxas de juro simples e juros compostos	Taxa de juro Custos do crédito	Necessidades financeiras e capacidades no contexto de um empréstimo Custos do crédito Outros encargos com crédito	
	Como escolher o empréstimo certo para si		Cartões de débito Cartões de crédito Conta depósito à ordem Empréstimo bancário	Cartões de débito Cartões de crédito Conta depósito à ordem Empréstimo bancário
	Qual a diferença entre cartão de débito e cartão de crédito?		Meios de pagamento e custos inerentes Cartões de débito Cartões de crédito	Meios de pagamento e custos inerentes Cartões de débito Cartões de crédito

D. Os públicos-alvo mais indicados

O público-alvo principal do projeto são os adultos entre os 18 e os 55 anos numa situação de risco social. No inquérito da OCDE sobre Competências dos Adultos (PIAAC)³, os adultos com competências fracas definem-se por:

- Adultos com nível de escolaridade baixo, nomeadamente aqueles cuja maior qualificação é o ensino básico (ISCED 0-2), o que significa que não completaram o ensino secundário ou equivalente, ou
- Adultos com níveis cognitivos baixos, nomeadamente com nível de 1 ou inferior no que toca às dimensões de proficiência em literacia e/ou aritmética do inquérito da OCDE sobre as Competências dos Adultos (PIAAC). Estes adultos conseguem, no máximo, completar tarefas de leitura muito simples, como ler pequenos textos sobre temas conhecidos, e exercícios matemáticos, como processos simples ou com um só passo, que envolvam contar, escolher, operações aritméticas básicas e compreensão de percentagens simples.

Os públicos-alvo mais indicados para cada minijogo serão os mesmos para todos os temas:

- Formadores em cursos formais.
- Professores em processos formais de reconhecimento e validação de conteúdos.
- Formandos adultos em cursos formais.
- Adultos em processos formais de reconhecimento e validação de conteúdos.
- Adultos em geral que queiram melhorar as suas competências em literacia financeira.

3.2. Formação informal/não formal

A. Portugal

O processo de Reconhecimento, Validação e Certificação de Competências (RVCC) faz parte do Sistema Nacional de Qualificações (SNQ). Este processo baseia-se num conjunto de pressupostos metodológicos (auditoria de competências, abordagem autobiográfica) que permitem a identificação, reconhecimento, validação e certificação de competências anteriormente adquiridas pelos adultos ao longo da vida, em contextos formais, informais e não formais. Este processo consiste na aplicação de conjunto de ferramentas e atividades de avaliação, o desenvolvimento de um portfólio (que contém provas das competências que os adultos possuem no que respeita a um dado enquadramento).

Existem duas fases dos processos académicos RVCC: reconhecimento e validação de competências, e de seguida, certificação de competências. Os adultos podem fazer um RVCC escolar ou profissional, ou ambos.

Os jogos podem ser particularmente relevantes para o **Processo RVCC Escolar**. Estes podem ser um recurso importante, tanto para formadores, quanto para adultos. O processo RVCC baseia-se num quadro que faz parte do Catálogo Nacional de Qualificações - CNQ (quadro de competências básicas essenciais, quadro de competências para o ensino secundário), com o **RVCC escolar dividido pelas áreas das competências básicas**.

- O **RVCC Escolar do Ensino Básico** inclui as seguintes Áreas de Competências Essenciais (ACE) - cada uma delas integra quatro Unidades de Competência (UC):
 1. Língua e comunicação
 2. Tecnologias da informação e comunicação
 3. Matemática para o dia a dia
 4. Cidadania e empregabilidade
- O **RVCC Escolar do Ensino Secundário** inclui as seguintes Áreas de Competências Essenciais (ACE) - cada uma delas integra um conjunto de Núcleos Geradores (NG):
 1. Cidadania e profissionalismo
 2. Sociedade, tecnologia e ciência
 3. Cultura, língua e comunicação

Este processo é conduzido com orientação de um profissional de reconhecimento e validação de competências (que acompanha o adulto durante o processo); e por um grupo de professores/formadores qualificados para ensinar grupos específicos, de acordo com as áreas de competências essenciais que fazem parte do respetivo quadro de referência de competências essenciais para a formação e ensino de adultos. Os profissionais utilizam uma grande variedade de metodologias e instrumentos. O Processo RVCC respeita as diferenças individuais. Desta forma, é flexível o suficiente para integrar novas abordagens - desde que provem ser relevantes. Neste contexto, acreditamos que os jogos de literacia financeira podem ser utilizados pelos formadores, desde que estes considerem que os mesmos podem ser úteis para apoiar os adultos na demonstração das suas competências.

Exemplo 1:

RVCC ESCOLAR DO ENSINO BÁSICO	
ACE - Matemática para o dia a dia	
Unidade de competência	
1 - Interpretar informação e compreender métodos para a processar	<u>Os jogos irão permitir, entre outras coisas:</u> Calcular o pagamento de uma prestação de uma venda a crédito; Calcular os descontos na compra de bens; Estimar o custo das compras antes do pagamento; Utilizar calculadoras e computadores; ...
2 - Fazer cálculos	
3 - Interpretar resultados e apresentar conclusões	
4 - Interpretar o espaço físico e apresentar conclusões	

Exemplo 2:

RVCC ESCOLAR DO ENSINO SECUNDÁRIO	
ACE - Sociedade, tecnologia e ciência	
NG 4 - Gestão e Economia	Os jogos podem ajudar os adultos a “identificar, compreender e intervir em situações relacionadas com gestão e economia, desde o orçamento privado e familiar, até a um nível mais geral, através da influência da economia das instituições e da economia financeira na qual estas operam, e tendo em consideração as ciências económicas.”

B. Espanha

Na Espanha, existe um organismo designado por Instituto Nacional de Qualificações (INQ), que é responsável por atualizar o Catálogo Nacional de Qualificações Profissionais, que é a base para a creditação de competências que foram adquiridas através da experiência profissional e aprendizagem não formal.

Esta creditação tem sido desenvolvida desde 2009, incluindo as qualificações profissionais mais relevantes, relacionadas com o sistema de produção. Estas qualificações estão organizadas em famílias e níveis vocacionais, e servem como base e referência para a elaboração da oferta formativa das diferentes qualificações, certificados ou competências profissionais. As famílias vocacionais contém:

- Atividades físicas e desportivas
- Administração e gestão
- Ciências agrárias
- Artes gráficas
- Artesanato
- Comércio e Marketing



Euro
Investment

- Construção civil
- Eletricidade e eletrónica
- Energia e Água
- Fabricação mecânica
- Hotelaria e Turismo
- Imagem pessoal
- Imagem e som
- Indústrias alimentares
- Indústrias extrativas
- Informática e Comunicações
- Instalação e manutenção
- Madeira, Mobiliário e Cortiça
- Pesca marítima
- Química
- Saúde
- Segurança e ambiente
- Serviços socioculturais e para a comunidade
- Têxtil, Vestuário e Peles
- Transporte e manutenção de veículos
- Vidro e cerâmica

A creditação de competências profissionais adquiridas através da experiência profissional e formação não formal e informal é um dos instrumentos necessários para tornar a aprendizagem ao longo da vida uma realidade, e encorajar a população adulta, especialmente aqueles que desistiram da escola e não têm qualificações, a reintegrarem-se no sistema educativo, através do reconhecimento da sua formação.

O procedimento comum desta creditação implica que os candidatos provem que adquiriram competências profissionais. Sendo assim, o INQ prossegue com a creditação das unidades de competência para as quais provaram ter domínio.

Esta demonstração está normalmente relacionada com um número específico de horas de trabalho, e horas de formação num dado setor.

Para além disso, no final do procedimento, os candidatos podem ter algumas orientações para completarem a formação, que leva à obtenção de um certificado EFP, ou um certificado profissional.

Os jogos EUROINVESTMENT podem ser particularmente relevantes para as temáticas de administração e gestão, e comércio e marketing. Eles podem ser utilizados como materiais complementares para o reconhecimento de competências em algumas unidades de competências.



Exemplo 1:

Administração e Gestão	
Gestão da contabilidade e auditoria	
Unidade de competência	
UC0231_3: Fazer a gestão contabilística e fiscal	<u>Os jogos irão permitir, entre outras coisas:</u> Fazer um diagnóstico financeiro Perceber a importância de um orçamento Planear e controlar Avaliar a fiabilidade creditícia Compreender os empréstimos com e sem garantia
1. Interpretar as operações económicas e financeiras que afetam as empresas.	
2. Identificar os diferentes conceitos de rendimento e despesas, e a sua relação com a atividade empresarial.	
3. Objetivos, elementos e métodos para descrever e avaliar o controlo interno.	

Exemplo 2:

Administração e Gestão	
Gestão financeira	
Unidade de competência	
UC0498_3: Determinar as necessidades financeiras da empresa.	<u>Os jogos irão permitir, entre outras coisas:</u> Fazer um diagnóstico financeiro Perceber a importância de um orçamento Planear e controlar
1. Realizar uma análise económica, financeira e patrimonial.	
2. Preparar orçamentos.	
UC0500_3: Gerir e controlar a tesouraria e o seu orçamento	
1. Diferentes métodos de coleta e pagamento	
2. Monitorizar periodicamente as contas bancárias	

Exemplo 3:

Comércio e Marketing	
Gestão administrativa e financeira do comércio internacional	
Unidade de competência	
UC0244_3: Gerir operações de coleta e pagamento em transações internacionais.	<u>Os jogos irão permitir, entre outras coisas:</u>
1. Analisar possíveis meios de pagamento internacional, adequado às operações comerciais de bens, serviços e projetos.	Calcular os descontos na compra de bens; Estimar o custo das compras antes do pagamento; Utilizar calculadoras e computadores;
2. Taxa de câmbio e moedas.	Converter para diferentes moedas; Calcular a taxa de câmbio nas operações comerciais; Calcular a taxa de juro nas operações comerciais; Calcular o Imposto sobre o Valor Acrescentado

C. Chipre

A Autoridade para o Desenvolvimento de Recursos Humanos do Chipre é um órgão competente que regula e atribui as Qualificações Profissionais no Chipre. Estabeleceu e implementou desde 2007 o Sistema de Qualificações Profissionais (SQP). O objetivo do SQP é melhorar o conhecimento e competências dos recursos humanos em diferentes áreas de atuação, através da certificação das qualificações profissionais.

A certificação das qualificações profissionais apoia os desempregados e inativos a encontrarem novas oportunidades de emprego, e ao mesmo tempo, contribui para a melhoria das qualificações daqueles que já estão no ativo. Para além disso, as empresas que promovem a certificação das qualificações dos seus colaboradores melhoram os seus recursos humanos, e consequentemente, aumentam a sua produtividade e competitividade.

A certificação das qualificações profissionais baseia-se nas Normas de Qualificação Profissional (NQP) desenvolvidas pela Autoridade para o Desenvolvimento de Recursos Humanos do Chipre. As áreas nas quais as Normas de Qualificação Profissional foram desenvolvidas são:

- Indústria do turismo
- Comércio por grosso e a retalho
- Indústria da construção
- Provisão de Formação Profissional
- Manufatura
- Reparação de veículos a motor
- Sistemas e Redes de TIC
- Cabeleireiros

Alguns dos jogos EUROINVESTMENT podem ser particularmente relevantes para o comércio por grosso e a retalho, e para a indústria do turismo. Eles podem ser um recurso importante para os Centros de Formação Profissional e para os Formadores responsáveis por dar formação para a certificação. As metodologias que são utilizadas para esta formação aplicam os princípios de aprendizagem de adultos. O elemento da gamificação, a aprendizagem baseada em cenários, e a aprendizagem relacionada com as necessidades da vida real estão claramente ligados aos princípios já mencionados. Neste contexto, acreditamos que podem ser utilizados os jogos de literacia financeira, desde que sejam considerados uma ferramenta adequada para determinados públicos-alvo de adultos, e possam ser utilizadas em áreas temáticas similares.

Exemplo 1:

Comércio por grosso e a retalho - NQP	
Operações de retalho	
Unidade de competência: Gestão de pagamentos e transações com bancos e outras entidades	
1 - Como tratar de recibos, dinheiro, devoluções e créditos	<u>Os jogos irão permitir, entre outras coisas:</u> Calcular o pagamento de uma prestação de uma venda a crédito; Calcular os descontos na compra de bens; Estimar o custo das compras antes do pagamento; Calcular o montante final, tendo em conta taxas de juro simples e compostas; Distinguir entre diferentes tipos de créditos e empréstimos; Compreender os critérios utilizados por um banco para avaliar a credibilidade dos clientes.
2 - Quais são os requisitos financeiros e obrigações do estabelecimento para com outras entidades, e como estão a ser feitos os pagamentos.	
3 - Quais são os processos bancários e como é que são realizados.	

Exemplo 2:

Indústria do turismo - NQP	
Receção	
Unidade de competência: Gerir lançamentos contabilísticos e pagamentos	
1 - Como gerir pagamentos e adiantamentos.	<u>Os jogos irão permitir, entre outras coisas:</u> Converter montantes em diferentes moedas; Compreender e explicar o conceito de desconto; Compreender e explicar o Imposto sobre o Valor Acrescentado (IVA).
2 - Como cobrar, como creditar e como coletar dinheiro.	
3 - Como fazer uma conversão de moeda;	
4 - Como fazer retenção de dinheiro, encerramento e pagamento.	



Jogo de Literacia Financeira Europeia para Cidadãos Adultos



Cofinanciado pelo
Programa Erasmus+
da União Europeia

Este projeto foi realizado com o apoio financeiro da Comissão Europeia. A informação contida nesta publicação vincula apenas o autor, e a Comissão não se responsabiliza por qualquer utilização que dela possa ser feita. Projeto nº [2018-1-PT01-KA204-047362]