WALL-ET

Literacia Financeira através da Educação Não Formal

MANUAL

Funded by the European Union

AEVR ASOCIATIA EDUCATIE PENTRU VIATA REALA

PROMESAS

Produções Fixe Unipessoal Lda

Agradecimentos

AGRADECIMENTOS AOS NOSSOS DEDICADOS PARTICIPANTES E CO-AUTORES

Agradecemos profundamente a todos os participantes que não só abraçaram estas atividades de coração e mente aberta, como também se tornaram co-autores deste material transformador através do seu excecional feedback e colaboração.
Um agradecimento especial a todos os animadores de juventude envolvidos. A vossa dedicação ao crescimento pessoal e o vosso trabalho não só nos inspiraram a todos, como também enriqueceram este manual, tornando-vos verdadeiros parceiros na sua criação.

AGRADECIMENTO À NOSSA EQUIPA

Um sincero agradecimento à nossa incrível equipa de colaboradores que guiou, orientou e apoiou os nossos participantes em cada passo da sua jornada:

- Ana Maria Ros Calvo
- Ana Rita Camara
- Cătălina Crăciun
- Corneliu Ionescu
- Javier Quilez Peña
- Jo Claeys
- Oana Mitrut
- Silvia Mișu
- Marina Aracil Alonso

A vossa experiência e compromisso com a excelência foram fundamentais para o sucesso deste programa.

GRATIDÃO AOS NOSSOS PARCEIROS

Estamos imensamente gratos aos nossos parceiros pela sua colaboração, apoio e empenho partilhado na promoção de uma cultura de crescimento e desenvolvimento.

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS AO NOSSO EDITOR

O nosso sincero agradecimento vai para Andra Calenic, a editora deste manual. O seu trabalho meticuloso e a sua dedicação garantiram a máxima qualidade desta publicação.

RECONHECIMENTO E GRATIDÃO AOS NOSSOS APOIANTES FINANCEIROS

Agradecemos profundamente à Agência Nacional para os Programas Comunitários no Domínio da Educação e da Formação Profissional (ANPCDEFP) e ao Programa Erasmus+ pelo seu generoso apoio financeiro e pelo seu empenho em promover oportunidades educativas e o desenvolvimento pessoal em toda a Europa. As vossas contribuições foram vitais para a concretização deste projeto, permitindo-nos alcançar e ter impacto em muitos indivíduos.

Resumo

BEM-VINDO/A

1.Introdução 3
2. Os princípios orientadores da educação não formal aplicados à literacia financeira 4
3. Qual é a importância da literacia financeira para o empreendedorismo jovem? 6
4. Quais são os resultados de aprendizagem na utilização deste manual?..... 7
5. Como utilizar este manual nas atividades com jovens..... 8
6. Compreender a sensibilidade dos jovens na abordagem da literacia financeira..... 10
7. O seu papel como educador no estabelecimento de uma literacia financeira básica 12
8. A Arte do Debriefing. 14
9. Instrumentos de avaliação das atividades..... 16
10. Como desenvolver as suas próprias atividades não formais 19

OS MÉTODOS

1. Roda da Vida..... 21
2. Quadro de Visão..... 25
3. Os Vampiros Interiores..... 28
4. Crenças Transgeracionais..... 39
5. Um Passo em Frente..... 46
6. Ganhamos a Mesma Quantidade de Dinheiro?..... 51
7. Rendimento Legal ou Ilegal?..... 63
8. Critérios para o Futuro..... 63
9. Dilema Profissional..... 67
10. Leilão de Competências..... 71
11. A Ilha Deserta..... 80
12. Problemas Financeiros..... 83
13. Atividade Financeira..... 91
14. Sobrevivência..... 97
15. BINGO Necessidades e Desejos..... 102
16. Jogo de Dados..... 110
17. A Roda Financeira da Vida..... 115
18. Tempo para Novos Planos..... 119
19. Arranja uma Vida..... 124
20. Encontrar o Maior Número de Palavras..... 131
21. Trabalho de Detetive..... 134
22. As Estrelas Valem a Pena..... 137
23. Mix-Up do Mercado de Trabalho..... 142
24. Desafio para Resolver Problemas Financeiros..... 145
25. Aventura de uma Escapadela de Fim de Semana..... 151
26. Histórias de Decisões Financeiras..... 158
27. Desafio das Taxas de Juro..... 163
28. Investimentos em Cripto: A Escolha dos Jovens..... 168
29. Como Beber Coca-Cola sem Pagar..... 174
30. Loucura Financeira: Cêntimos ou Disparates 179

Sobre o manual 185

1. Introdução

Bem-vindo a este guia cuidadosamente elaborado para utilizar a educação não formal numa poderosa ferramenta para tornar acessíveis e divertidos os conceitos de literacia financeira e de promover uma melhora relação com o dinheiro!

Este manual nasceu da mente de educadores, sociólogos e psicólogos apaixonados, com o objetivo de pegar num tema sensível e transformá-lo numa perspetiva nova e inspiradora para os jovens que estão a viver novas situações de vida. O desenvolvimento de competências na vida real é de extrema importância e nós exortamos os orientadores de aprendizagem a criarem o maior número possível de contextos de aprendizagem não formal e de infundirem essas experiências com exemplos significativos com os quais os jovens se possam identificar.

Utilize este manual como um guia para explorar vários aspetos relacionados com a gestão do dinheiro que permite aos jovens desenvolver uma compreensão mais profunda dos conceitos financeiros e das suas aplicações práticas na vida real.

Pretendemos que este capítulo introdutório seja um mapa que abra os olhos e a mente para a complexidade da facilitação da aprendizagem não-diretiva e não-formal, com uma lista de objetivos de aprendizagem abrangentes e marcos de desenvolvimento, tudo com o objetivo de equipar os jovens com quem trabalha e a si próprio, com tudo o que precisa para proporcionar uma experiência de aprendizagem do princípio ao fim.

Nas páginas seguintes, ficará a conhecer algumas das questões prementes que nos levaram a criar este manual, todas elas igualmente importantes:

1. Porque é que a literacia financeira é importante para os jovens e como pode ter um impacto positivo nas suas vidas, tanto a curto como a longo prazo?
2. Como é que podemos tornar a educação financeira cativante e relevante para as diversas origens e experiências dos jovens?
3. Quais são alguns dos equívocos ou mitos comuns sobre dinheiro e finanças que os jovens podem ter, e como os podemos ajudar a dissipar esses equívocos?
4. De que forma os valores e objetivos pessoais se cruzam com a tomada de decisões financeiras e como podemos encorajar os jovens a alinhar as suas escolhas financeiras com os seus valores e aspirações?
5. Como é que podemos promover uma mentalidade de crescimento entre os jovens no que diz respeito às suas capacidades financeiras, encorajando-os a ver os desafios como oportunidades de aprendizagem e melhoria?

As respostas surgem ainda mais rapidamente quando se colabora com outros e se deixam espaços abertos para discussão e debate. No entanto, ainda mais importante do que ter as respostas "corretas" é fazer as perguntas certas.

Assim sendo, convidamo-lo a explorar este instrumento com curiosidade e a não ter medo de fazer as perguntas que lhe permitirão descobrir novas perspetivas!

2. Os princípios orientadores da educação não formal aplicados ao literacia financeira

A educação não formal refere-se a **uma abordagem flexível e dinâmica da aprendizagem** que ocorre fora dos contextos tradicionais da educação formal. Caracteriza-se pelo seu enfoque centrado no aluno, pela aplicação prática e pelo envolvimento ativo dos jovens. A educação não formal tem lugar em vários contextos, tais como workshops, atividades comunitárias e oportunidades de aprendizagem experimental. Ao contrário da educação formal, que segue um currículo estruturado, a educação não formal adapta-se mais às necessidades, interesses e antecedentes dos alunos, que são tão diversos e complexos quanto possível, exigindo, portanto, ainda mais flexibilidade e adaptação.

Os Princípios da Educação Não Formal estão na base deste manual e não são opcionais, pelo que convidamos a prestar-lhes muita atenção e a aplicá-los horizontalmente a todas as atividades de aprendizagem que criar ou acolher. Estes princípios da educação não formal podem ser facilmente aplicados à aprendizagem da literacia financeira de uma forma eficaz para envolver os jovens aprendentes. Ao incorporar estes princípios, os animadores de juventude podem criar um programa de literacia financeira dinâmico e envolvente que cria oportunidades de capacitação para os jovens tomarem decisões financeiras informadas e construírem uma base sólida para o seu futuro financeiro.

1. Abordagem Centrada no Aprendente:

A educação não formal dá prioridade às necessidades e aos interesses dos aprendentes. Reconhece que os jovens provêm de meios diversos, com experiências e estilos de aprendizagem variados. O papel do animador de juventude consiste em orientar, apoiar e facilitar o processo de aprendizagem, em vez de se limitar a fornecer informações. Esta abordagem permite que os aprendentes se envolvam ativamente, contribuam e se apropriem mais ativamente do seu percurso de aprendizagem.

Adapte o programa de literacia financeira às necessidades, interesses e capacidades dos jovens. Permita que eles tenham uma palavra a dizer sobre os tópicos abordados e incentive-os a fazer perguntas e a explorar áreas de relevância pessoal.

2. Flexibilidade, Adaptabilidade e Informalidade:

A educação não formal é adaptável a vários contextos, permitindo a criatividade e a inovação na conceção de experiências de aprendizagem. Pode ser adaptada para abordar questões específicas, desafios e objetivos relevantes para os alunos e as suas comunidades.

Criar um ambiente de aprendizagem descontraído e informal onde os jovens se sintam à vontade para expressar os seus pensamentos e fazer perguntas. Isto pode promover discussões abertas sobre assuntos financeiros sem a pressão das salas de aula tradicionais.

3. Aprendizagem Experiencial:

A educação não formal dá ênfase à aprendizagem através da experiência, permitindo aos jovens aplicar conceitos teóricos em situações práticas. Atividades, debates e simulações incentivam os jovens a explorar ativamente e a refletir sobre cenários do mundo real. Utilize estas ferramentas para apoiar os jovens na compreensão de conceitos financeiros de forma prática. Está provado que os estudos de casos, os jogos, as dramatizações e os exercícios interativos tornam a aprendizagem mais interessante e memorável.

Além disso, as discussões em grupo, os projetos de equipa e as atividades de resolução de problemas em conjunto promovem a aprendizagem entre pares com a troca de ideias e experiências entre os jovens, tornando a experiência de aprendizagem também uma experiência de colaboração.

4. Abordagem Holística e Relevância Contextual:

Relacionar os conceitos financeiros com a vida quotidiana dos jovens, utilizando exemplos e situações que sejam relevantes para o seu grupo etário, antecedentes e níveis de compreensão, tais como a elaboração de orçamentos para despesas pessoais, a poupança para objetivos e a tomada de decisões de compra informadas. É importante salientar o aspeto das finanças pessoais no contexto mais alargado das suas vidas.
Ao fazê-lo, pode abranger uma vasta gama de tópicos financeiros, incluindo investimentos, gestão de dívidas, direitos do consumidor e definição de objetivos financeiros. Ofereça um currículo completo que aborde vários aspetos da literacia financeira, tendo sempre em conta a diversidade do grupo para o qual está a facilitar. Por exemplo, tendo em conta o contexto socioeconómico ou mesmo o estatuto migratório (imigrante, requerente de asilo, etc.) dos seus participantes, falar de investimento ou de poupança pode ser um tema demasiado sensível, pelo que talvez seja melhor discutir as perceções do dinheiro e a forma de o guardar em segurança.

5. Pensamento Crítico e Resolução de Problemas:

Incentivar os jovens a analisar criticamente as situações financeiras, avaliando as diferentes opções e, posteriormente, tomando decisões bem pensadas e informadas. Apresente desafios do mundo real que exijam que eles pensem de forma criativa e encontrem soluções, incentivando-os a serem inovadores.
Incentive-os também a contrastar e a comparar informações e dados, uma vez que as informações falsas são um problema generalizado na sociedade atual, visando mesmo os jovens com esquemas de enriquecimento rápido e esquemas de investimento cada vez mais criativos através da Internet.

6. Reflexão e Autoavaliação para uma Aprendizagem Prática Contínua:

Incorporar oportunidades para os jovens refletirem sobre os seus hábitos financeiros, atitudes e progressos. As atividades de autoavaliação podem ajudá-los a reconhecer os seus pontos fortes e as áreas a melhorar. Promover a aprendizagem contínua para além do programa, fornecendo recursos, ferramentas e referências para uma exploração mais aprofundada, incentivará os jovens a continuar a desenvolver os seus conhecimentos e competências financeiras de forma autónoma.
Assim, relacione a aprendizagem com situações da vida real, atribuindo tarefas que exijam que os jovens apliquem o que aprenderam. Isto pode incluir a criação de um orçamento pessoal, a pesquisa de produtos financeiros ou a análise de oportunidades de investimento.

7. Inclusão:

Assegurar que o programa de literacia financeira é acessível e acolhedor para todos os jovens, independentemente das suas origens, estatuto socioeconómico ou conhecimentos prévios sobre questões financeiras. O dinheiro está presente na vida de todos, mas não da mesma forma ou mesmo distribuído de forma equitativa. Embora seja difícil, não tenha medo de abordar esta questão, tendo sempre em mente que o deve fazer de forma sensata e atenciosa.

Sensibilize e estimule a ação pró-ativa daqueles que podem mudar o seu comportamento, e encoraje também aqueles que vivem situações mais difíceis, a verem possíveis soluções e a manterem uma atitude positiva, tudo isto com um tom de voz que não julgue e não seja condescendente.

8. Feedback e Adaptação:

Recolher continuamente as reações dos jovens para melhorar a eficácia dos exercícios. Adaptar o conteúdo, os métodos e os materiais com base nos seus contributos para satisfazer as suas necessidades em evolução e para refletir com maior precisão as realidades e os desafios do seu meio envolvente.

3. Qual é a importância da literacia financeira para o empreendedorismo jovem?

A literacia financeira refere-se aos conhecimentos, às competências e às atitudes necessárias para tomar decisões financeiras informadas e eficazes. A literacia financeira confere aos indivíduos a capacidade de gerir as suas finanças, planear o futuro e navegar num panorama financeiro complexo, o que é ainda mais necessário num mundo em que a rápida MUDANÇA é a norma.

Para responder à primeira pergunta **`Porque é que a literacia financeira é importante para os jovens e como é que pode ter um impacto positivo nas suas vidas a curto e a longo prazo?`**, apresentámos uma lista curta e poderosa de argumentos:

1. Bem-Estar Financeiro Pessoal

A literacia financeira permite que os jovens tomem decisões informadas sobre como ganhar, gastar, poupar e investir dinheiro. Ajuda-os a evitar armadilhas como o endividamento, os gastos excessivos e os esquemas de enriquecimento rápido, assegurando simultaneamente o seu futuro financeiro.

2. Criar Confiança

Ao compreenderem os conceitos financeiros, os jovens ganham confiança para gerir os seus recursos e fazer escolhas financeiras. Esta confiança estende-se aos aspetos pessoais e profissionais das suas vidas.

3. Transições de Vida

Na sua transição para a idade adulta, os jovens deparam-se com marcos financeiros significativos, como o aluguer de um apartamento, a compra de um carro ou o investimento para o futuro. A literacia financeira permite-lhes navegar com mais sucesso nestas transições.

4. Capacitação e Independência

Os jovens com literacia financeira são menos dependentes de outros para apoio financeiro. Estão mais bem equipados para perseguir os seus objetivos, tomar decisões independentes e assumir o controlo das suas vidas.

5. Planeamento a Longo Prazo

Os jovens com competências de literacia financeira podem planear objetivos a longo prazo, como o ensino superior, a casa própria e a reforma. O planeamento financeiro precoce aumenta a probabilidade de atingir esses objetivos.

6. Contribuição Comunitária

Os jovens com literacia financeira têm mais probabilidades de se tornarem consumidores responsáveis e contribuintes conscientes para as suas comunidades. São mais capazes de tomar decisões informadas que têm um impacto positivo nas suas economias locais e estão mais dispostos a fazê-lo.

4. Quais são os Resultados de Aprendizagem da Utilização deste Manual?

Em primeiro lugar, pretendemos desenvolver conhecimentos, competências e atitudes que permitam aos jovens gerir eficazmente as suas finanças. Os objetivos educativos relacionados com o planeamento financeiro visam criar oportunidades de capacitação para os jovens, desenvolvendo as competências necessárias para tomar decisões financeiras sólidas, enfrentar melhor os desafios económicos e trabalhar para alcançar a segurança financeira e os objetivos de vida a longo prazo.

Assim, ao expor as muitas facetas da gestão das finanças pessoais, estamos a abordar as seguintes áreas:

1. Finanças Comportamentais:

Os fatores psicológicos e emocionais que influenciam a tomada de decisões financeiras e o desenvolvimento de estratégias para ultrapassar preconceitos comuns relacionados com o dinheiro e a vida, que são frequentemente influenciados por normas sociais e culturais. A exploração das suas crenças e atitudes pessoais em relação ao dinheiro/recursos e o reconhecimento da forma como essas crenças moldam os seus comportamentos financeiros aumentarão a consciência do nosso funcionamento, que é, na maior parte das vezes, irracional.

2. Tomada de Decisões e Avaliação de Riscos:

Os jovens desenvolvem competências de pensamento crítico relacionadas com as escolhas financeiras. Exploram a forma de avaliar os riscos e as vantagens de várias opções financeiras e de tomar decisões informadas, quer se trate de formas de ganhar dinheiro e de instrumentos de investimento ou de poupança. Isto também contribuirá para a sua sensibilização para as mensagens de marketing e publicidade relacionadas com produtos financeiros e para fazerem escolhas informadas.
Além disso, aprendem também sobre a saúde financeira a longo prazo, que é possível através da compreensão do impacto que as decisões financeiras tomadas hoje têm no bem-estar financeiro geral no futuro.

3. Sensibilização para o Endividamento e o Crédito:

Os jovens compreendem os conceitos de dívida e de crédito, têm conhecimentos sobre os diferentes instrumentos de crédito e de financiamento, incluindo a utilização responsável do crédito e as consequências de um endividamento excessivo. Aprendem estratégias para gerir e reduzir eficazmente o endividamento.

4. Estratégias de Poupança e de Investimento:

Os jovens exploram a importância de poupar dinheiro e de investir para uma segurança financeira futura. Aprendem sobre diferentes opções de poupança e investimento, incluindo os benefícios do planeamento a longo prazo.

5. Responsabilidade Financeira e Ética:

Os jovens compreendem as dimensões éticas da tomada de decisões financeiras, incluindo a importância da honestidade, da justiça e da responsabilidade social nas transações financeiras.

6. Comunicação Eficaz sobre Dinheiro:

Os jovens desenvolvem competências para discutir questões financeiras de forma aberta e construtiva com a família, amigos ou parceiros, reduzindo potenciais conflitos e mal-entendidos decorrentes de diferentes pontos de vista relacionados com o dinheiro. Isto, por sua vez, melhora as suas capacidades de comunicação para discutir questões financeiras também com consultores financeiros.

7. Resiliência e Adaptabilidade Financeiras:

Os jovens aprendem a adaptar as suas estratégias financeiras à evolução das circunstâncias da vida e das condições económicas, promovendo a resiliência financeira. Isto significa desenvolver a capacidade de ajustar os planos financeiros em resposta às mudanças da vida, às alterações económicas e à evolução das circunstâncias pessoais.

8. Valor Temporal do Dinheiro:

Compreendem o conceito de como o valor do dinheiro muda ao longo do tempo devido a fatores como a inflação e as taxas de juro.

9. Interpretação de Dados:

Aprendem a interpretar demonstrações financeiras, relatórios de crédito e relatórios de desempenho de investimentos para informar a tomada de decisões.

5. Como Utilizar este Manual para as Actividades com Jovens

Bem-vindo ao Capítulo 5 deste manual, onde exploramos a forma de utilizar eficazmente as atividades fornecidas para a educação financeira não formal com os jovens. Cada atividade deste manual foi cuidadosamente concebida para se relacionar com resultados de aprendizagem específicos, e este capítulo ajudá-lo-á a compreender como tirar o máximo partido das mesmas.

A regra mais importante na utilização deste manual é: Adaptar, adaptar, adaptar!

As atividades são descritas de uma forma geral para que possam ser adaptadas ao seu grupo e à sua situação. É importante garantir que as atividades se adequam às necessidades dos jovens com quem está a trabalhar. As atividades fornecem mais ideias e as perguntas de debriefing têm objetivos educativos. Utilize estas ideias, mas, sempre que possível, utilize as suas próprias palavras e abordagens que se adaptem às necessidades do seu grupo, aos perfis e antecedentes dos participantes ou selecione o que é relevante para o grupo que tem à sua frente.

Eis a estrutura que o encorajamos a seguir:

1. Tema da atividade:

Esta parte fornece uma referência rápida aos resultados de aprendizagem do manual, tornando-o um currículo para a literacia financeira dos jovens.

2. Resumo da atividade:

Um esboço do objetivo e dos resultados esperados. Utilize estes resumos para selecionar atividades que se enquadrem nos seus objetivos educativos e nas necessidades do seu grupo de jovens.

3. Número de participantes:

Preste atenção ao número de participantes sugerido para cada atividade. Certifique-se de que o grupo tem o tamanho certo para que a atividade seja envolvente e eficaz.

4. Duração:

A maioria das atividades dura cerca de 90 minutos, embora, como muitas destas atividades envolvem trabalho de grupo e debates, isso dependa do animador de juventude e dos jovens. No entanto, o tempo pode variar significativamente consoante o número de participantes.

5. Recursos:

Isto dá-lhe uma ideia aproximada do tempo necessário para reunir os materiais ou equipamentos necessários para as atividades. Certifique-se de que tem tudo pronto antes de iniciar a atividade.

6. Requisitos:

Algumas atividades podem ter pré-requisitos ou preparações recomendadas. Verifique-os nesta secção e certifique-se de que estão concluídos antes de iniciar a atividade.

7. Notas para o educador:

Compreenda que, enquanto animador de juventude, o seu papel é crucial na facilitação destas atividades. Nesta secção, encontrará orientações sobre o seu papel, incluindo dicas para promover o trabalho em equipa e gerir a atividade e a dinâmica do grupo.

8. Directrizes para o educador:

Cada atividade é acompanhada por uma descrição detalhada que inclui instruções passo a passo. Estas instruções guiá-lo-ão através da configuração, execução e facilitação da atividade.

9. Perguntas debriefing:

Após a conclusão de uma atividade, é essencial facilitar uma sessão de debriefing. Nesta secção, encontrará sugestões de perguntas de debriefing relacionadas com os resultados da aprendizagem. Estas perguntas ajudarão os jovens a refletir sobre as suas experiências e a relacioná-las com objetivos educativos mais amplos.
Não salte esta parte da sessão.
Peça aos jovens para se reunirem em círculo e refletirem sobre a atividade. Além disso, se possível, aproveite o tempo para receber feedback de cada jovem. À medida que o jovem se familiariza com esta atividade, o tempo de reflexão pode tornar-se mais curto.

10. Variantes da atividade (se aplicável):

Algumas atividades podem apresentar variantes ou modificações. Estas podem ser utilizadas para adaptar a atividade a grupos de diferentes dimensões, níveis de níveis de competências ou restrições de tempo. Seja criativo e considere estas variantes para manter as atividades frescas e cativantes.

Lembre-se, a educação não formal tem tudo a ver com criar um ambiente de aprendizagem solidário e participativo. Adapte estas atividades conforme necessário para necessidades específicas do seu grupo, e encoraje a comunicação aberta e a participação ativa durante todo o processo. Ao seguir as orientações deste capítulo e adaptando as atividades ao seu contexto específico, pode proporcionar experiências de aprendizagem valiosas e enriquecedoras.

6. Compreender a Sensibilidade dos Jovens na Abordagem da Literacia Financeira

A literacia financeira deve ser frequentemente abordada com **sensibilidade** pelos jovens europeus devido a vários fatores. O panorama económico e os desafios financeiros nos países europeus variam muito, o que pode criar um sentimento de **incerteza e insegurança** entre os jovens.

Muitas nações europeias sofreram recessões económicas, elevadas taxas de desemprego entre os jovens e um aumento do custo de vida, o que pode e deve tornar os jovens mais cautelosos quanto às suas decisões financeiras. Com o fácil acesso ao crédito, aos serviços bancários on-line e a uma vasta gama de produtos financeiros, os jovens europeus correm o risco de se sentirem **sobrecarregados e apreensivos quanto a fazerem escolhas informadas**.

As discussões sobre finanças pessoais podem ser consideradas tabu pela geração X ou baby boomer, o que torna difícil para os jovens (gerações Millennial* e Z) procurar orientação ou discutir abertamente questões financeiras nas suas famílias. Além disso, pode existir um receio de cometer erros financeiros ou de passar por dificuldades financeiras, o que impede os jovens de se envolverem ativamente em tópicos de literacia financeira.

Além disso, **a falta de uma educação financeira abrangente em muitos países europeus**** deixa os jovens com uma exposição limitada a conceitos e competências financeiras. Esta lacuna educativa pode contribuir para a sua sensibilidade em relação a questões financeiras, uma vez que podem sentir-se mal preparados para tomar decisões financeiras responsáveis.

Tendo em conta estes desafios, os esforços para promover a literacia financeira entre os jovens europeus devem ter como objetivo criar **um ambiente de aprendizagem favorável e sem julgamentos**, fornecendo recursos de educação financeira acessíveis e relevantes e encorajando conversas abertas sobre dinheiro, de modo a ajudar os jovens a ultrapassar as suas sensibilidades e a desenvolver competências financeiras essenciais para um futuro seguro.

Para lidar com estas sensibilidades, é importante criar **um ambiente seguro e de apoio para discutir temas financeiros com os jovens**. A utilização de uma estrutura de educação não formal reduz algumas dessas sensibilidades, transformando a experiência de aprendizagem em algo mais envolvente, interativo e adaptado às suas necessidades e preocupações. Reconhecendo as suas emoções, fornecendo orientação e apoio claros e práticos e promovendo um ambiente sem julgamentos, os educadores e os animadores de juventude podem ajudar os jovens a navegar nas complexidades da literacia financeira de forma mais confortável e confiante.

No nosso campo de experiência, apercebemo-nos de que muitos jovens enfrentam os seguintes desafios e realidades:

1. Falta de Experiência

Muitos jovens têm pouca experiência em gerir as suas finanças de forma autónoma, o que pode levar a sentimentos de incerteza e insegurança quando discutem assuntos financeiros, especialmente com os adultos que fazem parte das suas vidas.

2. Medo do Julgamento

Os jovens podem recear ser julgados pelos seus pares ou pelos adultos com base na sua situação financeira ou nas suas escolhas. Este receio pode torná-los relutantes em partilhar as suas preocupações ou procurar orientação.

---

* https://money.com/gen-z-investors-talk-about-money/
** https://www.oecd.org/education/pisa-2018-results-volume-iv-48ebd1ba-en.htm

3. Estigma Cultural e Social
Nalgumas culturas ou círculos sociais, discutir abertamente as finanças pessoais é considerado tabu. Este estigma pode impedir os jovens de procurar ajuda ou de discutir questões financeiras.

4. Complexidade dos Conceitos
Os conceitos financeiros podem ser complexos e difíceis de entender, especialmente para aqueles que não foram expostos a eles antes. Esta complexidade pode levar a sentimentos de confusão e frustração.

5. Pressão e Expectativas
Os jovens são muitas vezes pressionados pela sociedade e pelos seus pares para parecerem bem sucedidos financeiramente e alcançarem um determinado estatuto, mesmo que não o tenham uma compreensão clara da gestão financeira. Isto, por sua vez, pode criar ansiedade e stress.

6. Medo de Cometer Erros
Cometer erros (financeiros) pode ter consequências a longo prazo. Os jovens podem preocupar-se com o facto de tomarem decisões que podem afetar negativamente a sua estabilidade financeira futura.

7. Futuro Incerto
Os jovens encontram-se numa fase da vida em que se deparam com a incerteza quanto ao seu futuro. Eles tendem a não ter certezas sobre as suas carreiras, a continuação dos estudos e o local onde vão viver, o que pode fazer com que o planeamento financeiro o que pode fazer com que o planeamento financeiro pareça esmagador e até inútil. Este facto tem sido cada vez mais premente e continuará a sê-lo, uma vez que o futuro está a mudar a um ritmo muito mais rápido do que as gerações mais velhas.

8. Falta de Conhecimentos
A literacia financeira não está frequentemente presente nos sistemas de ensino formal. Sem conhecimentos e competências adequados, os jovens podem evitar discutir assuntos financeiros para não revelarem a sua falta de compreensão.

9. Influências dos Pais e dos Pares
Os jovens podem ser influenciados pela situação financeira dos seus pais ou pelos hábitos de consumo dos seus pares.Esta influência pode afetar as suas atitudes e comportamentos em relação ao dinheiro.

10. Tédio Percebido
Alguns jovens podem considerar os temas financeiros aborrecidos ou desinteressantes, o que os pode dissuadir de de se envolverem no assunto.

11. Associações Emocionais
Os temas financeiros podem ser emocionalmente carregados, especialmente se estiverem ligados a lutas familiares ou pessoais. Discutir estes assuntos pode evocar sentimentos negativos.

12. Recursos Limitados
Os jovens têm frequentemente recursos financeiros limitados, o que os torna mais sensíveis a discussões sobre orçamento, poupança e despesas.

7. O seu Papel como Educador no Estabelecimento de uma Literacia Financeira Básica

Os animadores de juventude desempenham um papel crucial na facilitação de atividades financeiras não formais, incluindo o jogo de tabuleiro e o jogo da história de fuga. Estas experiências interativas podem proporcionar aos jovens **competências valiosas** para a vida e **literacia financeira de uma forma cativante e memorável**. Estas atividades oferecem uma alternativa dinâmica à educação financeira tradicional baseada na sala de aula, tornando o processo de aprendizagem mais agradável e relacionável para os jovens.

O papel do animador de juventude nestas atividades é multifacetado: **fornecer orientação, apoio e encorajamento para ajudar os jovens a enfrentar eficazmente os desafios financeiros**. Podem também assumir o papel de mentores, ajudando os jovens a estabelecer ligações entre os cenários dos jogos e as situações financeiras do mundo real. Além disso, os animadores de juventude criam um espaço seguro e inclusivo para discussões abertas sobre dinheiro, objetivos financeiros e a importância da literacia financeira.

De um modo geral, os animadores de juventude desempenham um papel fundamental para tornar as atividades financeiras não formais não só agradáveis, mas também altamente educativas. Através destas experiências envolventes, os jovens podem desenvolver competências financeiras práticas que os capacitam a tomar decisões financeiras informadas e responsáveis nas suas vidas. Para facilitar eficazmente os seminários de literacia financeira para jovens, um animador de juventude deve ter uma base em conceitos básicos de literacia financeira.

Também é importante lembrar que, embora seja essencial ter uma sólida compreensão destes conceitos, **NÃO é necessário ser um especialista em finanças.**

O seu papel como animador de juventude é facilitar os debates, incentivar o pensamento crítico e proporcionar um espaço seguro para os jovens explorarem e aprenderem sobre questões financeiras. Se se deparar com questões complexas ou tópicos que ultrapassam os seus conhecimentos, pode sempre procurar recursos adicionais ou colaborar com profissionais financeiros para garantir que são partilhadas informações exatas com os jovens.

Aqui estão 16 áreas-chave da literacia financeira que são úteis para um animador de juventude:

1. Orçamentação e Gestão do Dinheiro

Compreender os princípios da criação de um orçamento, controlar os rendimentos e as despesas e gerir o dinheiro de forma eficaz.

2. Poupança e Investimento

Conhecer a importância de poupar para objetivos de curto curto e longo prazo. Compreender as opções básicas opções básicas de investimento e os riscos associados.

3. Gestão da Dívida

Compreender os diferentes tipos de dívida (cartões de crédito cartões de crédito, empréstimos) e como geri-las de forma responsável. Conhecer as taxas de juro, estratégias de reembolso e como evitar armadilhas.

4. Definição de Objectivos Financeiros

Ser capaz de orientar os jovens na definição de objetivos financeiros objetivos financeiros realistas e a criar planos de ação para alcançá-los.

5. Consciência e Direitos do Consumidor

Compreender os direitos e responsabilidades do e responsabilidades do consumidor ao tomar decisões de compra. Ter conhecimentos sobre burlas e prevenção de fraudes.

6. Serviços Bancários e Financeiros

Explicar os serviços bancários básicos, tais como abrir contas, utilizar caixas multibanco e compreender as comissões bancárias. Compreender as diferenças entre os tipos de instituições financeiras (bancos, cooperativas de crédito, bancos centrais, instituições financeiras especializadas, companhias de seguros, etc.)

7. Crédito e Pontuação de Crédito

Familiarize-se com o funcionamento do crédito, boas/ más pontuações de crédito e o seu impacto nas oportunidades financeiras.

8. Obtenção de Rendimentos

Compreender as várias fontes de rendimento, tipos de emprego e a importância da negociação e da progressão na carreira.

9. Impostos

Ter uma compreensão básica do funcionamento dos impostos, incluindo os impostos sobre o rendimento e as potenciais deduções de acordo com a legislação europeia e nacional.

10. Cálculos Financeiros Básicos

Ser capaz de explicar conceitos como taxas de juro, juros compostos e cálculos simples relacionados com o orçamento e poupança.

11. Gestão de Riscos e Seguros

Compreender a importância da cobertura de seguros e como estes mitigam os riscos financeiros.

12. Comportamento Ético e Responsável

Emphasize responsible financial behaviors, ethical considerations, and making informed choices.

13. Tomada de Decisões Financeiras

Saber como orientar os jovens na avaliação de escolhas financeiras, considerando as soluções de compromisso, e a tomar decisões informadas.

14. Recursos Financeiros

Estar familiarizado com recursos financeiros, sítios Web, ferramentas e aplicações que podem ajudar na educação financeira.

15. Considerações Culturais e Sociais

Ser sensível aos fatores culturais, físicos e/ou mentais e sócio-económicos que possam que podem influenciar as atitudes, os comportamentos e o acesso ao dinheiro.

16. Competências de Comunicação e Facilitação

Desenvolver competências de comunicação e facilitação eficazes e adaptáveis para envolver jovens de todos os sectores da vida e tornar os conceitos financeiros relacionáveis e compreensíveis.

8. A Arte do Debriefing

8.1 Comece por Criar um Espaço Seguro

Facilitar um ambiente seguro e de apoio durante a discussão em grupo é essencial para garantir que os jovens se sintam à vontade para partilhar as suas ideias, perceções e experiências. Siga estes passos, que são princípios orientadores. Encorajamo-lo a segui-los em todas as atividades educativas que facilitar.

1. **Diretrizes Claras -** No início da discussão, estabeleça regras básicas que promovam o respeito, a escuta ativa e o não julgamento. Encoraje os jovens a estarem atentos ao uso que fazem da linguagem e a absterem-se de interromper. Certifique-se de que todos estão de acordo com as regras que estabeleceram como grupo.

2. **Confidencialidade -** Como regra geral, as coisas discutidas num grupo ou 1:1 nunca devem ser partilhadas com terceiros, uma vez que devem ser mantidas em segurança no contexto do local onde a informação foi partilhada. Salientar que tudo o que é partilhado no âmbito da discussão em grupo é confidencial e não deve ser partilhado fora da sessão. Isto cria confiança entre os jovens.

3. **Participação sem Pressão -** Enfatize que a participação é voluntária. Ninguém é obrigado a partilhar algo com que não se sinta à vontade. Os sentimentos e pensamentos de todos são válidos.

4. **Utilização de Afirmações do tipo "eu" -** Encoraje os jovens a expressarem os seus pensamentos utilizando afirmações do tipo "eu" (`eu sinto`, `eu acredito`, `eu vivi...` versus pessoa(s)/ele(s)/ela(s) diz(em)/pensa(m)/acredita(m)...`). Isto muda o foco para as experiências pessoais e reduz a probabilidade de fazer com que os outros se sintam desconfortável.

5. **Escuta Ativa -** Praticar competências de escuta ativa. Os jovens devem concentrar-se no orador, evitar interromper e fazer perguntas de esclarecimento, se necessário. Isto demonstra respeito e empatia, que são tão necessárias, especialmente nas sociedades atuais.

6. **Reflexão Respeitosa -** Incentive os jovens a darem a sua opinião de forma construtiva e respeitosa. Se discordarem, podem fazê-lo tendo em conta os sentimentos do orador e em primeiro lugar, concordando em discordar.

7. **Criar Empatia -** Partilhar a importância da empatia e da compreensão. Incentivar os jovens a colocarem-se no lugar dos outros e a abordarem os debates com um coração aberto.

8. **Honrar o seu Papel de Animador de Juventude -** Como animador de juventude, é um modelo do comportamento que espera dos jovens. Mostre empatia, paciência e escuta ativa. Assuma também o seu papel de facilitador, o responsável pelo processo educativo.

9. **Quebra-gelos -** Comece com atividades de quebra-gelos para ajudar os jovens a sentirem-se mais à vontade uns com os outros. Isto pode criar um sentimento de camaradagem, aliviar a tensão e quebrar o gelo para o tema financeiro.

10. **Vulnerabilidade Partilhada -** Partilhe as suas próprias experiências, pensamentos ou desafios relacionados com o conteúdo da atividade. Esta vulnerabilidade pode servir de exemplo e incentivar os outros a abrirem-se.

11. **Limite de Tempo -** Estabeleça limites de tempo para a contribuição de cada participante para garantir que todos tenham a oportunidade de falar. Isto evita que um indivíduo domine a conversa.

12. **Reforço Positivo -** Dê um reforço positivo à partilha e aos contributos e contribuições ponderadas. Reconheça o valor da perspetiva de cada pessoa.

13. **Mediação -** Em caso de desacordos ou conflitos, esteja preparado para mediar e garantir que a conversa se mantém respeitosa e produtiva, ao mesmo tempo que reconhece o valor da perspetiva de cada pessoa. Mantendo-se neutro e respeitoso para com todas as partes. É muito importante que não se incline para um ou outro apenas com base nas suas preconceitos e conceções.

Lembre-se que o objetivo é criar uma atmosfera em que os jovens se sintam ouvidos, apoiados e respeitados. Quando se sentem num espaço seguro, é mais provável que se envolvam autenticamente e beneficiem das ideias e experiências partilhadas pelos outros.

8.2 Utilizar Perguntas Poderosas e Intencionais

A seleção de perguntas para o debriefing que estejam de acordo com as observações feitas durante a atividade é vital para promover uma aprendizagem e reflexão eficazes. Ao adaptar as perguntas ao que observou, garante uma discussão focalizada e relevante que aborda diretamente objetivos de aprendizagem específicos, desafios ou momentos notáveis encontrados durante a atividade. Esta abordagem não só ajuda os jovens a estabelecerem ligações significativas entre as suas experiências e os resultados pretendidos, como também incentiva um processo de debriefing mais perspicaz e intencional, acabando por enriquecer a experiência global de aprendizagem para os jovens envolvidos**.**

A utilização do Modelo de Aprendizagem Experiencial de Kolb*** para o debriefing envolve a orientação dos jovens através de um processo de reflexão estruturado. Para encontrar o equilíbrio certo entre melhorar a aprendizagem e evitar a sobrecarga com demasiadas perguntas, siga estes passos**:**

Experiência Concreta: Comece por fazer algumas perguntas abertas para ajudar os jovens a recordar e descrever a sua experiência de forma factual. Encoraje-os a partilhar o que aconteceu, o que fizeram e o que observaram. Manter estas perguntas diretas e centradas na experiência em si.

1
- O que fez especificamente durante a atividade?
- Pode partilhar alguns momentos memoráveis ou desafios com que se deparou?
- Como se sentiu enquanto estava envolvido na atividade?

Observação Reflexiva: Nesta fase, guie os alunos a analisar e refletir sobre as suas experiências. Faça perguntas que os encorajem a explorar as emoções, pensamentos e reações que tiveram durante a atividade. Mantenha as perguntas exploratórias e não prescritivas.

2
- Que pensamentos lhe passaram pela cabeça à medida que a atividade se desenrolava?
- Como é que as suas expectativas iniciais se compararam com o que realmente aconteceu?
- Houve alguma surpresa durante a atividade? Como é que reagiu a elas?

Conceptualização Abstrata: Transição para uma fase mais analítica em que os jovens ligam sua experiência a conceitos ou teorias mais amplas. Incentivar o pensamento crítico e perguntas que promovam a análise e a síntese.

3
- Que princípios ou conceitos do seu conhecimento prévio se aplicam a esta experiência?
- Consegue identificar alguns padrões ou temas recorrentes na sua experiência?
- Como é que o que aprendeu durante a atividade se relaciona com situações da vida real ou conceitos académicos?

Experimentação Ativa: Nesta fase final, orientar os jovens para que pensem sobre como podem aplicar o que aprenderam com a experiência em contextos práticos. Fazer perguntas que promovam a resolução de problemas, a tomada de decisões e o planeamento de ações futuras.

4
- Que ações ou mudanças você pode implementar em sua vida ou trabalho com base nesta experiência?
- Como pode utilizar os conhecimentos adquiridos para abordar situações semelhantes de forma diferente no futuro?
- Que medidas pode tomar para desenvolver ainda mais as competências, atitudes ou conhecimentos que adquiriu durante a atividade?

Não se esqueça de dar tempo suficiente aos participantes para responderem a cada conjunto de perguntas e encorajar uma discussão de grupo onde possam partilhar as suas ideias e aprender com as perspectivas uns dos outros. A chave é equilibrar a profundidade da reflexão com o tempo disponível e a natureza da experiência de aprendizagem. Ajuste o número de perguntas em conformidade, assegurando que eles têm a oportunidade de se envolverem de forma significativa no processo de debriefing sem se sentirem sobrecarregados.

*** https://en.wikipedia.org/wiki/Kolb%27s_experiential_learning

9. Instrumentos de Avaliação da Atividade

A avaliação das atividades financeiras não formais com os jovens é crucial para que os animadores de juventude possam aperfeiçoar a sua abordagem, propor melhores atividades e adaptá-las às necessidades específicas de aprendizagem dos jovens.

Pré-avaliação da Literacia Financeira dos Jovens - pode ser um formulário

1. Idade:
2. Género:
3. nível de instrução:
4.Situação atual de emprego:

Conhecimentos Financeiros:

1. Qual é a diferença entre um cartão de débito e um cartão de crédito?
 - [ ] Posso explicar claramente a diferença.
 - [ ] Conheço algumas diferenças, mas não todas.
 - [ ] Não tenho a certeza.

2. O que é um orçamento e porque é que é importante?
 - [ ] Sou capaz de explicar o que é um orçamento e porque é que é importante.
 - [ ] Tenho alguma compreensão do que é um orçamento.
 - [ ] Não estou familiarizado com o conceito de orçamento.

3. Como é que as taxas de juro afetam os empréstimos e as poupanças?
 - [ ] Sou capaz de explicar como é que as taxas de juro afetam os empréstimos e as poupanças.
 - [ ] Tenho uma compreensão básica das taxas de juro.
 - [ ] Não tenho a certeza sobre as taxas de juro.

4. Qual é o conceito de “juros compostos”?
 - [ ] Sou capaz de explicar o que são juros compostos e como funcionam.
 - [ ] Já ouvi falar, mas não percebo bem.
 - [ ] Não estou familiarizado com os juros compostos.

Práticas Financeiras:

5.Tem atualmente uma conta poupança?
-[ ] Sim
-[ ] Não

6. Já criou um orçamento pessoal?
-[ ] Sim
-[ ] Não

7. Alguma vez contraiu um empréstimo (por exemplo, empréstimo de estudante, empréstimo pessoal ou cartão de crédito)?
-[ ] Sim
-[ ] Não

8) Já investiu dinheiro em ações, obrigações ou outros instrumentos financeiros?
-[ ] Sim
-[ ] Não

Objetivos Financeiros:

9. Quais são os seus objetivos financeiros para o próximo ano? (por exemplo, poupar para a universidade, comprar um carro, iniciar um negócio, nível de rendimento, etc.)

Comentários Adicionais:
Por favor, forneça quaisquer comentários ou informações adicionais que considere relevantes para os seus conhecimentos e objetivos financeiros.

_____

Obrigado por ter preenchido esta pré-avaliação. As suas respostas contribuem para que as nossas atividades não financeiras estejam melhor preparadas para satisfazer as suas necessidades.

Criar um instrumento de avaliação para si próprio para avaliar as suas sessões é uma ferramenta valiosa para a melhoria contínua.
Aqui está um exemplo de instrumento de avaliação:

A avaliação da sessão do educador será um formulário do Google com este formulário e um código QR no manual.

Detalhes da Sessão:

- Data:
- Título da sessão:

Instruções: Por favor, dê um feedback honesto classificando as seguintes afirmações de 1 (Discordo totalmente) a 5 (Concordo totalmente) e documente os comentários ou sugestões que tiver.

1. Como correu a sessão?
Demasiado lenta [ ] 1 [ ] 2 [ ] 3 [ ] 4 [ ] 5 Demasiado rápida
Demasiado difícil [ ] 1 [ ] 2 [ ] 3 [ ] 4 [ ] 5 Demasiado fácil
Irrelevante [ ] 1 [ ] 2 [ ] 3 [ ] 4 [ ] 5 Relevante
Desorganizado [ ] 1 [ ] 2 [ ] 3 [ ] 4 [ ] 5 Organizado
Tenso [ ] 1 [ ] 2 [ ] 3 [ ] 4 [ ] 5 Descontraído

2. Houve algum problema com os jovens? Se sim, como é que lidei com essas situações?
[ ] Não foram observados problemas.
[ ] Sim, houve problemas (por favor, descreva-os): _____

[ ] Abordei os problemas durante a sessão.
[ ] Vou abordar estas questões da seguinte forma (por favor, descreva): _____

3. Como é que o método foi recebido?
Desinteresse [ ] 1 [ ] 2 [ ] 3 [ ] 4 [ ] 5 Entusiasmo
Regras pouco claras [ ] 1 [ ] 2 [ ] 3 [ ] 4 [ ] 5 Regras muito claras
Objetivos não atingidos [ ] 1 [ ] 2 [ ] 3 [ ] 4 [ ] 5 Objetivos ultrapassados

4. Que melhorias posso introduzir em termos de clareza, facilidade de utilização ou envolvimento?
[ ] Não são necessárias melhorias específicas.
[ ] Sugestões de melhoria (por favor, descreva): _____

5. O que é que vou mudar na próxima vez, e o que é que vou manter definitivamente?
[ ] Farei alterações significativas para a próxima sessão.
[ ] Farei pequenos ajustes para a próxima sessão.
[ ] Manterei o formato da sessão praticamente o mesmo para a próxima sessão.
[ ] Alterações específicas e elementos a manter (por favor, descreva): _____

Comentários adicionais:
Por favor, forneça quaisquer comentários ou sugestões adicionais sobre a sessão ou qualquer outra informações relevantes:

_____

Obrigado pelo seu feedback. Os seus comentários ajudar-nos-ão a melhorar as nossas sessões para jovens e a proporcionar-lhes uma melhor experiência de aprendizagem.

A criação de um instrumento de avaliação para os jovens avaliarem uma atividade é essencial para recolher feedback e melhorar as sessões futuras. Aqui está um exemplo de instrumento de avaliação que inclui os elementos solicitados:

Avaliação das Atividades dos Jovens

Detalhes da Atividade:
- Data:
- Título da atividade**:**

Instruções: Por favor, dê um feedback honesto classificando as seguintes afirmações de 1 (Discordo totalmente) a 5 (Concordo totalmente) e partilhe os seus comentários ou ideias.

Feedback dos Jovens:
Desinteressante [ ] 1 [ ] 2 [ ] 3 [ ] 4 [ ] 5 Interessante
Demasiado lento [ ] 1 [ ] 2 [ ] 3 [ ] 4 [ ] 5 Demasiado rápido
Demasiado difícil [ ] 1 [ ] 2 [ ] 3 [ ] 4 [ ] 5 Demasiado fácil
Irrelevante [ ] 1 [ ] 2 [ ] 3 [ ] 4 [ ] 5 Relevante (para os meus interesses)
Desorganizado [ ] 1 [ ] 2 [ ] 3 [ ] 4 [ ] 5 Organizado
Tenso [ ] 1 [ ] 2 [ ] 3 [ ] 4 [ ] 5 Descontraído

Feedback sobre Momentos de Energia:
- Eu estava mais energizado hoje quando (por favor, seja específico) _____

Feedback sobre Momentos de Menor Interesse:
- Eu estava menos interessado hoje quando (por favor, seja específico) _____

O que Aprendi Hoje:
Partilhe o que aprendeu com a atividade de hoje ou quaisquer ideias que tenha adquirido:
_____

Sugestões de Melhoria:
Há alguma sugestão para melhorar esta atividade ou ideias para a tornar mais cativante ou informativa?
_____

Avaliação Global:
-De um modo geral, como classificaria a atividade de hoje?
-[ ] Excelente
-[ ] Muito bom
-[ ] Bom
-[ ] Razoável
-[ ] Mau

Comentários Adicionais:
Por favor, forneça quaisquer comentários ou sugestões adicionais sobre a atividade ou qualquer outra informação relevante:
_____

Obrigado pelo seu valioso feedback. Os seus comentários ajudar-nos-ão a melhorar as nossas atividades e a criar uma experiência mais envolvente e significativa para todos os jovens.

10. Como Desenvolver as Suas Próprias Atividades Não Formais

Integrar **aspetos de gamificação** e outros abordagens **não formais** na educação financeira para jovens pode tornar a experiência de aprendizagem mais envolvente, prática e eficaz. Aqui estão algumas dicas para o ajudar a conceber o seu próprio programa de sucesso:

1. **Definir Objetivos de Aprendizagem Claros:** Defina os resultados de aprendizagem específicos que pretende alcançar com o programa de educação financeira. Isto irá orientar a conceção dos elementos e atividades de gamificação.

2. **Compreender o seu Público:** Adapte o conteúdo e os métodos à idade, interesses e nível de conhecimento do seu público-alvo. Considere a sua familiaridade com a tecnologia e os jogos.

3. **Inclua alguns Elementos de Gamificação:**
   - **Pontos e Recompensas****: Crie um sistema de pontos em que os jovens ganham pontos por completarem desafios financeiros ou questionários. Ofereça recompensas ou distintivos para atingir determinados objetivos.
   - **Tabelas de classificação*****:** Apresentar uma tabela de classificação para promover a competição e a motivação entre os jovens.
   - **Conteúdo desbloqueável**: Disponibilizar lições ou recursos avançados à medida que os jovens progridem, incentivando-os a continuar a aprender.
   - **Moeda virtual:** Introduzir uma moeda virtual que os jovens possam ganhar e gastar em itens ou privilégios no jogo.
   - **Narração de histórias:** Desenvolver uma narrativa que guie os jovens através de cenários financeiros, tornando a aprendizagem mais envolvente.

4. **Seminários Interativos:**
   - **Simulações:** Utilizar simulações financeiras ou ambientes virtuais onde os jovens podem tomar decisões financeiras reais e sentir as consequências.
   - **Estudos de casos:** Apresentar situações financeiras do mundo real e pedir aos jovens que as analisem e resolvam.
   - **Dramatização:** Fazer com que os jovens assumam diferentes papéis (por exemplo, investidor, aforrador, mutuário) para compreenderem diferentes perspetivas.

5. **Atividades de Colaboração:**
   - Incentive atividades de grupo em que os participantes trabalhem em conjunto em desafios financeiros, promovendo o trabalho de equipa e a discussão.
   - Organize debates ou discussões em grupo sobre tópicos financeiros para promover o pensamento crítico.

6. **Experiências do Mundo Real:**
   - Associe a educação financeira a experiências da vida real, como fazer compras, elaborar um orçamento para um evento ou poupar para um objetivo.
   - Convide oradores de instituições financeiras ou investidores de sucesso para partilharem as suas ideias.

7. **Desafios Gamificados:**
   - Conceba desafios financeiros que exijam que os participantes apliquem conceitos em cenários práticos, como a criação de um orçamento para uma personagem fictícia ou a conceção de uma carteira de investimentos.

**** Utilize estes itens de forma sensata, certificando-se de que estão de acordo com os seus valores e princípios como facilitador e alinhados com os objetivos educativos da sua atividade proposta. Pense neles como um mapa de aprendizagem, e não como um sistema de pontos.

***** Idem como acima.

8 **Feedback e acompanhamento do Progresso:**

- Fornecer feedback imediato sobre as decisões e o progresso dos participantes para melhorar o processo de aprendizagem.
- Permitir que os participantes acompanhem os seus progressos e melhorias ao longo do tempo.

9 **Envolvimento Contínuo:**

- Ofereça uma variedade de atividades para atender a diferentes preferências de aprendizagem (vídeos, questionários,
- exercícios interativos, etc.).
- Atualizar regularmente os conteúdos para manter os participantes envolvidos e interessados.

10 **Avaliação e Adaptação:**

- Recolher o feedback dos jovens para compreender quais os aspetos do programa que estão a funcionar bem e onde podem ser feitas melhorias.
- estão a funcionar bem e onde podem ser feitas melhorias.
- Aperfeiçoe e adapte continuamente o programa com base nas reações e na evolução das necessidades.

Lembre-se, a chave é encontrar um equilíbrio entre diversão e conteúdo educativo.

A gamificação e os métodos não formais devem melhorar a experiência de aprendizagem, tornando a educação financeira agradável, prática e eficaz para os jovens. A “forma” da atividade não pode sobrepor-se ao “conteúdo”. Por outras palavras, a aprendizagem é gamificada para se tornar mais atrativa, mas os elementos de gamificação continuam a ser a parte decorativa.

1. Roda da Vida

ASSUNTO
Planeamento
Gerar receitas

TEMPO
90 min

Nº DE PARTICIPANTES
1-24

AGE 14+

Resumo da Atividade

A atividade "Roda da Vida" oferece uma viagem de **autodescoberta e reflexão**, com o objetivo de avaliar várias dimensões da vida dos participantes para obter informações sobre o seu bem-estar geral. O conceito da Roda da Vida é introduzido como uma representação visual dos domínios interligados da vida. Esta ferramenta serve como um meio de autorreflexão, auto-consciência e definição de objetivos. Os participantes recebem materiais para criar a sua própria **Roda da Vida**, em que cada domínio, como o bem-estar físico, as finanças, as relações e o crescimento pessoal, é representado visualmente num círculo.

A atividade começa com uma autorreflexão, levando os participantes a considerar os **seus níveis de satisfação** em diferentes áreas da vida. Em seguida, traduzem essas avaliações para o gráfico circular, ligando os pontos para formar uma representação visual. Este padrão de "teia de aranha" revela o seu atual equilíbrio de vida. A região sombreada indica a satisfação global com a vida. Seguem-se discussões em grupo, encorajando os participantes a partilhar as suas observações, perceções e pensamentos.

Guiados por perguntas de reflexão, os participantes aprofundam as suas reflexões. Exploram as relações entre os diferentes domínios, identificam áreas a melhorar e consideram estratégias para alcançar uma vida mais equilibrada e gratificante. A atividade enfatiza **a natureza interligada das facetas da vida**, capacitando os participantes para estabelecerem objetivos e embarcarem numa viagem de **crescimento e desenvolvimento pessoal.**

Objetivos

De um modo geral, os objetivos educativos desta atividade giram em torno **da autoconsciência, do pensamento crítico, da comunicação eficaz, da definição de objetivos e do desenvolvimento pessoa**l, que contribuem para o crescimento holístico e para uma melhor compreensão do percurso de vida de cada um. **Este exercício contribui para os seguintes objetivos:**

1. **Autoavaliação Financeira**
   Os participantes avaliam a sua satisfação e bem-estar financeiro como um dos domínios da Roda da Vida. Isto promove autoconsciência da sua situação financeira e atitudes.

2. **Sensibilização para a Orçamentação**
   Ao refletirem sobre a relação entre rendimento e as necessidades pessoais, os participantes pessoais, os participantes tornam-se mais conscientes dos hábitos de consumo e o seu alinhamento com os objetivos financeiros.

3. **Definição de Objetivos**
   Os participantes identificam os seus objetivos financeiros e e aspirações financeiras como parte da avaliação global. Isto ajuda-os a definir objetivos financeiros específicos e mensuráveis para os quais trabalhar.

4. **Prioridade Financeira**
   Considerando a importância da estabilidade financeira estabilidade financeira no âmbito da Roda da Vida, os participantes reconhecem a importância da importância da gestão das finanças como um aspeto crucial do seu bem-estar geral.

5 **Planeamento a Longo Prazo**
A reflexão sobre a forma como a satisfação financeira pode mudar ao longo do tempo leva os participantes a considerar o planeamento financeiro a longo prazo, as poupanças para a reforma e as estratégias de investimento.

6 **Atribuição de Recursos**
Os participantes refletem sobre a forma como a estabilidade financeira apoia outras áreas da vida, como a saúde, a família e o lazer, ajudando-os a compreender o papel das finanças no bem-estar holístico.

7 **Planeamento do Futuro**
A consideração da forma como as diferentes áreas da vida podem mudar com a idade leva os participantes a pensar nos seus objetivos a longo prazo e na forma como podem moldar pro-ativamente o seu futuro.

8 **Bem-Estar Holístico**
A atividade enfatiza a interligação de vários domínios da vida, promovendo a compreensão de que o bem-estar geral é influenciado por múltiplos fatores.

Requisitos

Os participantes devem ter uma compreensão básica da autoreflexão e a vontade de se envolverem na introspeção. Esta atividade implica refletir sobre os pontos fortes, os pontos fracos e os objetivos pessoais.

Criar um ambiente seguro e sem julgamentos para a atividade. Certifique-se de que os participantes se sentem à vontade para partilhar os seus pensamentos e sentimentos.

Recursos

- A roda da vida e o plano de ação
- Canetas

Notas

Quando se fala de áreas em que o nível é baixo, salienta-se que há alturas na vida em que é compreensível estar em baixo. É possível que as pessoas se sintam culpadas se não atingirem determinados objetivos de desempenho.

Introdução — 15 min

- Comece por apresentar o objetivo da atividade: avaliar vários aspetos da vida dos participantes e obter informações sobre o seu bem-estar geral.
- Explicar o conceito da Roda da Vida como uma representação visual das diferentes dimensões da vida e da forma como interagem.
- Sublinhe que a atividade é uma ferramenta para a autoreflexão, a auto-consciência e a
- definição de objetivos. Forneça aos participantes os materiais necessários: papel, canetas e um modelo de círculo impresso ou desenhado onde possam criar a sua Roda da Vida. No início da atividade, certifique-se de que cada jovem tem um lugar confortável para escrever.

A experiência — 30 min

1.Explicação dos domínios da vida:

- **Forneça uma visão geral clara das diferentes áreas ou domínios que os participantes irão avaliar** (bem-estar físico, finanças, relações, crescimento pessoal, etc.). Tendo em conta que existem vários campos, pode ser útil ter o modelo da Roda da Vida projetado com as informações abaixo inseridas.

- **Bem-estar físico:** Avalie o que sente sobre o estado do seu corpo, a rotina de exercício, a qualidade do sono e os hábitos alimentares. Avalie os seus níveis de energia.
- **Dinheiro/ Finanças:** Avalie a sua capacidade de satisfazer as suas necessidades financeiras. Considere até que ponto os seus rendimentos correspondem às suas despesas pessoais.
- **Estilo de Vida e Vida Social:** Pense nas suas relações, no ambiente social, nos amigos e na forma como contribuem para o seu bem-estar e projetos globais.
- **Casa/família:** Reflita sobre o seu papel na vida doméstica e o seu sucesso na ligação com os membros da família.
- **Diversão e lazer**: Avalie até que ponto está envolvido em atividades que lhe trazem alegria e satisfação, tanto individualmente como em grupo.
  Autoestima: Considere a sua auto-perceção e a sua capacidade de responder a desafios com bom senso. Reflita sobre o seu contentamento com a sua identidade e direção de vida.
- **Pessoal:** Avalie a sua capacidade de se relacionar com um parceiro de confiança, partilhar experiências e emoções e expressar sentimentos de forma adequada.
- **Produtividade e Desempenho:** Pense nos seus planos de educação, formação e crescimento profissional. Considere as suas realizações e desempenho.
- **Dê exemplos e descrições de cada domínio para garantir que todos compreendem o seu âmbito**

2. Autoreflexão:

Reserve algum tempo para refletir sobre as diferentes áreas da sua vida e até que ponto está satisfeito com cada uma delas.Tenha em consideração, pelo menos, os seguintes domínios: vida social, produtividade e desempenho, autoestima, saúde física.

3. Representação Visual:

- Unless you provide everyone with a print out of the provided Wheel of life handout, ask all to draw a circle on a piece of paper. Divide the circle into 8 sections, each corresponding to one of the areas mentioned above. The center of the circle represents 0, and the outer circle represents 10.

4. Avaliação:

- A não ser que tenha imprimido o folheto da Roda da Vida, peça a todos que desenhem um círculo numa folha de papel. Divida o círculo em 8 secções, cada uma correspondendo a uma das áreas mencionadas acima. O centro do círculo representa 0, e o círculo exterior representa 10.

5. Ligar os Pontos:

- Depois de marcar pontos para cada área, ligue os pontos para criar um padrão de “teia de aranha”.

6. Sombreamento:

- Sombreie a área formada pelos pontos ligados. A região sombreada representa a sua atual satisfação e equilíbrio global com a vida.

7. Preparação da Discussão em Grupo:

Reflita sobre as seguintes questões e escreva o que pensa:

- Quão equilibrada está a sua roda? Existem áreas que se destacam como significativamente mais ou menos satisfatórias?
- O que é que notou quando completou a roda? Houve alguma surpresa ou ou percepções?
- Como é que as mudanças nas diferentes áreas o afetaram?
- Como espera que estas áreas da vida mudem à medida que envelhece? Que mudanças espera antecipa? Que áreas poderão ser mais afetadas?
- Em que áreas pretende melhorar a sua satisfação no próximo ano? (pode utilizar o plano de ação para conceber alguns passos concretos)

8. Criar um espaço seguro para a discussão em grupo:

No início do debate, estabeleça regras básicas que promovam o respeito, a escuta ativa e o não julgamento.

Algumas dicas para partilhar:

- Incentive os participantes a terem cuidado com a sua linguagem e a não interromperem.
- Reiterar que tudo o que for partilhado durante a discussão em grupo é confidencial e não deve ser deve ser partilhado fora da sessão. Isto cria confiança entre os participantes.
- Enfatize que a participação é voluntária. Ninguém é obrigado a partilhar algo com que se sinta se sentir desconfortável. Os sentimentos e pensamentos de todos são válidos.
- Uso de frases do tipo "eu": Encoraje os participantes a expressarem os seus pensamentos utilizando frases do tipo "Eu". Isso muda o foco para experiências pessoais e reduz a probabilidade de deixar os outros desconfortáveis.

Debriefing 15-30 min

Lembre-se de que o objetivo destas perguntas é incentivar os participantes a envolverem-se profundamente nas suas experiências, a refletirem sobre as suas ideias, a estabelecerem ligações com conceitos mais amplos e a considerarem medidas práticas para o seu crescimento e desenvolvimento pessoal.

Consideramos as perguntas abaixo na ordem sugerida:

- Que emoções ou pensamentos sentiu ao avaliar os seus níveis de satisfação em cada área da Roda da Vida?
- Houve elementos que o surpreenderam? Quais?
- Quais foram as secções mais fáceis e quais foram as mais difíceis de classificar?
- O que é que precisaria de fazer para mudar um dos números um ou dois níveis?
- Se mudar o nível de um dos domínios, a pontuação muda nos outros domínios? Qual é a sua perceção da relação entre a sua satisfação global com a vida e o equilíbrio entre os diferentes domínios da vida?
- Consegue identificar quaisquer potenciais relações de causa e efeito entre os seus níveis de satisfação em vários domínios e o seu bem-estar geral?
- Em que áreas gostaria de obter uma melhor pontuação?
- Houve alguma surpresa ou constatação que tenha surgido ao completar a atividade?
- Com base nas suas reflexões e perceções desta atividade, que passos ou mudanças pode considerar fazer na sua vida para melhorar o equilíbrio e a satisfação geral?
- Como é que poderia aplicar o conceito de avaliação da Roda da Vida para definir e alcançar objetivos específicos nas áreas que necessitam de ser melhoradas?
- Que estratégias poderia experimentar para melhorar o seu bem-estar financeiro com base na na sua avaliação?

Variação "Adivinha a Roda do Educador"

- Incentivar os jovens a empatizar, refletindo sobre as qualidades, preferências e características do animador de juventude, criando uma representação visual do que pensam ser a Roda do animador.
- Os jovens começam a desenhar e a etiquetar secções no seu papel para representar o que pensam que está na Roda do animador. Incentivar a criatividade e a especulação. Quando todos tiverem terminado os seus desenhos, junte os jovens e o animador de jovens num círculo.
- Cada jovem apresenta a sua versão da roda do animador de juventude, explicando as suas escolhas para cada secção. Isto pode dar origem a ideias e debates interessantes.
- Depois de todos os jovens terem apresentado, o animador de juventude tem a oportunidade de refletir sobre a exatidão das suas perceções e suposições.
- O animador de juventude pode partilhar as suas ideias sobre se as representações estavam próximas da realidade ou se houve surpresas.
- Podem ser efetuados exercícios semelhantes para os pais, amigos, avós e professores.

Folheto

RODA DA VIDA 2 PLANO DE AÇÃO

Nome: **Data:**

Em que domínios quero melhorar a minha satisfação no próximo ano?

Qual será a mudança que quero introduzir nestes domínios? Qual é o meu objetivo?

O que tenciono fazer para realizar estas mudanças a partir da próxima semana?

O que tenciono fazer para realizar estas mudanças a partir do próximo mês?

O que é que eu preciso dos outros, de que recursos preciso (atitudes, conhecimentos, competências) para atingir o meu objetivo?

O que vai mudar/o que vou conseguir na minha vida ao atingir o meu objetivo? Como é que a minha vida vai melhorar?

DICAS PARA O EDUCADOR

COMO INTRODUZIR A ATIVIDADE RODA DA VIDA

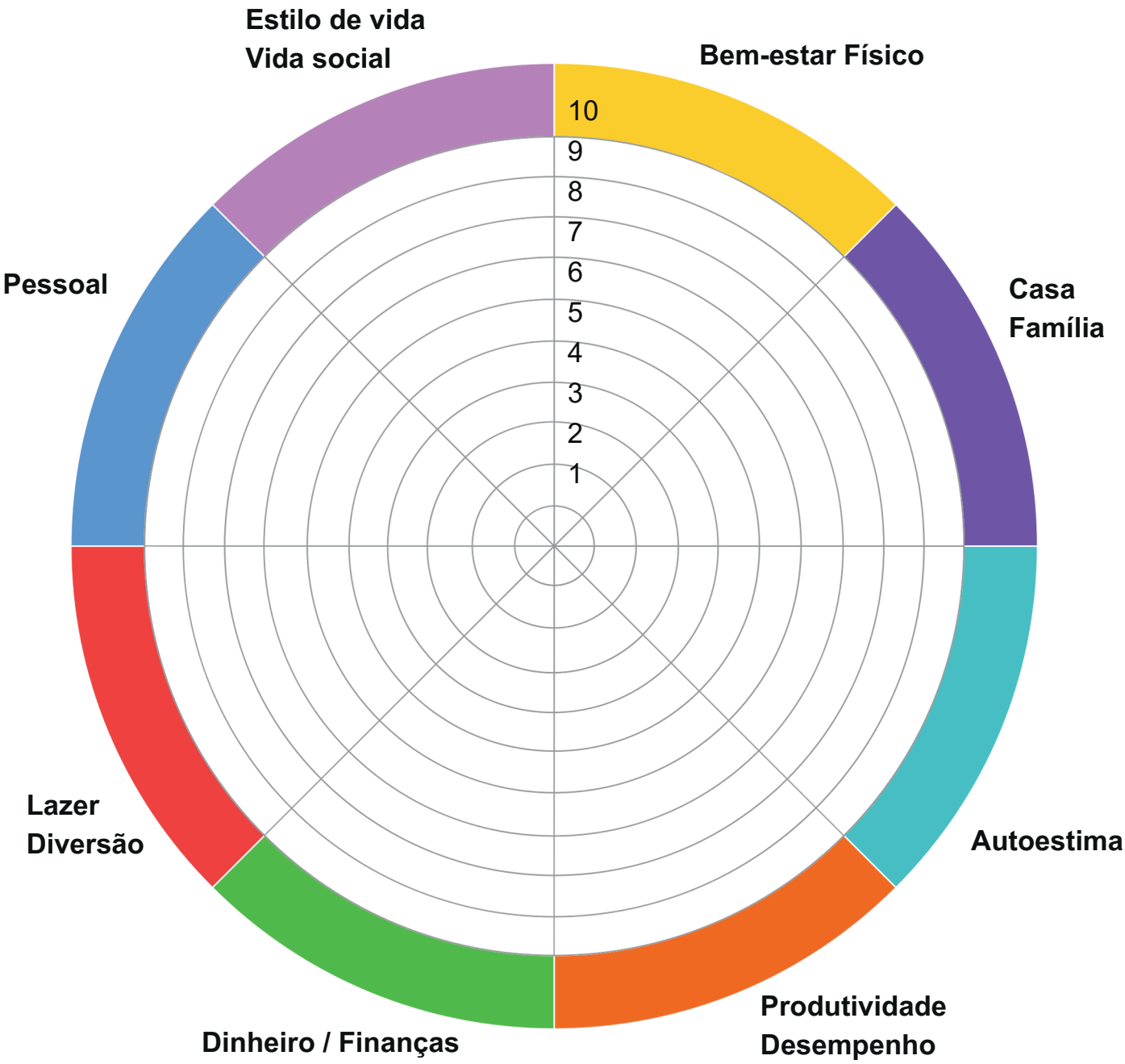
“Sejam todos bem-vindos! Hoje, temos uma oportunidade única de olhar mais de perto para as nossas vidas numa perspetiva holística. A vida é uma viagem repleta de vários aspectos, cada um dos quais contribui para o nosso bem-estar e felicidade globais. Tal como uma roda com vários raios, estas áreas estão interligadas e influenciam-se mutuamente. Através da atividade “Criar a sua Roda da Vida Pessoal”, vamos embarcar numa viagem de auto-descoberta e reflexão, obtendo uma visão do nosso atual equilíbrio de vida e das áreas que merecem a nossa atenção.

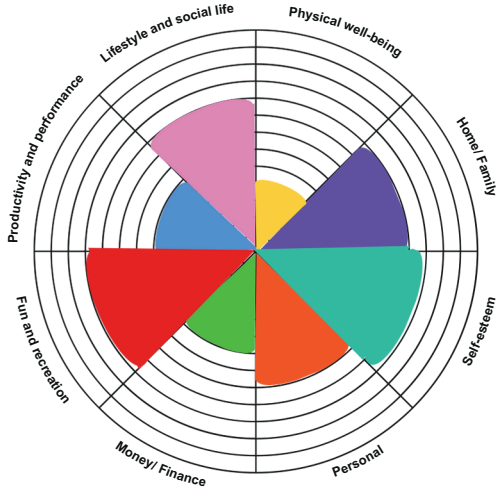
Nesta atividade, vamos explorar diferentes domínios da nossa vida, desde o bem-estar físico e as finanças até às relações, ao crescimento pessoal e muito mais. Ao avaliarmos a nossa satisfação em cada uma destas áreas, poderemos visualizar o equilíbrio da nossa vida e identificar potenciais áreas de melhoria. Este exercício não é um julgamento, mas sim uma oportunidade de nos conhecermos melhor a nós próprios e às nossas aspirações.

Ao desenharmos as nossas próprias Rodas da Vida e ao refletirmos sobre as perguntas que se seguem, teremos a oportunidade de descobrir padrões, estabelecer objetivos e considerar as formas como os vários aspetos da nossa vida interagem. No final desta atividade, terá não só uma representação visual da satisfação com a sua vida atual, mas também uma visão que pode guiar a sua jornada para uma vida mais equilibrada e gratificante.

Então, vamos mergulhar e criar as nossas próprias Rodas da Vida, explorando as dimensões únicas que compõem as nossas experiências individuais. Está pronto para ganhar novas perspetivas, estabelecer objetivos e descobrir como pequenas mudanças podem conduzir a alterações significativas? Vamos começar!”

RODA DA VIDA


Estilo de vida
Vida social
Bem-estar Físico
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
Pessoal
Casa
Família
Lazer
Diversão
Autoestima
Dinheiro / Finanças
Produtividade
Desempenho


Lifestyle and social life
Physical well-being
Productivity and performance
Home/ Family
Fun and recreation
Self-esteem
Money/ Finance
Personal

2. Quadro de Visão

ASSUNTO
Planeamento
Equilíbrio de vida

TEMPO
60 min

Nº DE PARTICIPANTES
1-24

AGE 12+

Resumo da Atividade

Um Quadro de Visão é uma colagem de imagens e palavras que deve afixar num lugar de destaque para se lembrar **PORQUE** faz o que faz todos os dias, imagens e palavras que despertam a sua motivação e o recordam dos seus valores, objetivos ou sonhos. Também pode incluir coisas que o inspirem ou o façam sentir-se feliz.

Tem tudo a ver com o cérebro: O sistema de ativação reticular (SRA) é a "estação de filtragem" do cérebro. A visualização constante das imagens no Quadro de Visão ajuda o cérebro a filtrar as coisas que não tem, concentrando-se no que quer, separando o que não é importante do essencial. Ver **um lembrete visual constante dos objetivos** é a forma como o subconsciente se mantém focado nos objetivos.

A única regra importante para criar um Quadro de Visão é que **não há regras**! Este deve ser um momento divertido e criativo para se concentrar nas suas maiores ambições.

Objetivos

Os objetivos educativos de um quadro de visão são descritos abaixo. O facilitador pode centrar-se mais num ou mais objetivos:

1. **Definição de Objetivos e Visualização**
O objetivo principal é apoiar os jovens jovens na compreensão da importância de importância de definir objetivos claros e visualizar o futuro desejado. Ao criar um quadro de visão, os participantes praticam a forma de articular as suas aspirações, sonhos e objetivos em vários aspetos da vida, incluindo as dimensões pessoal, profissional e social, pessoais, profissionais e sociais.

2. **Autoreflexão e Auto-Consciência**
Os participantes são encorajados a identificar as suas fontes de alegria e os valores que têm significado para eles. Isto promove a auto-consciência, ajudando-os a reconhecer o que realmente importa nas suas vidas e o que e aquilo a que querem dar prioridade.

3. **Clareza na Tomada de Decisões**
Ao selecionar e assinalar com um círculo os três principais valores da folha de valores fornecida, os participantes praticam a tomada de decisões com base nos seus valores fundamentais. Esta competência pode orientar as suas escolhas e ações e ações no futuro, conduzindo a uma vida mais e orientadas para objetivos.

4. **Planeamento a Longo Prazo**
Envolver os participantes na previsão das suas vida nos próximos anos (1 ano, 5 anos, 10 anos) anos) incentiva o planeamento a longo prazo e a planeamento a longo prazo e a orientação para os objetivos. Este exercício ajuda-os a a considerar o panorama geral e a definir marcos alcançáveis.

5. **Auto-Motivação e Responsabilização**
Os participantes praticam a motivação do seu quadro de visão e assumem a responsabilidade das suas ações e decisões. O quadro de visão torna-se um lembrete tangível dos seus compromissos e intenções quando guardado depois.

6. **Capacitação**
Ao imaginarem o seu futuro e ao e definindo objetivos, os participantes desenvolvem um sentido de poder e de ação. Eles reconhecem a sua capacidade de moldar as suas vidas de acordo com os seus desejos e valores.

Requisitos

- Escolha um local adequado com espaço suficiente para os participantes trabalharem confortavelmente e espalharem os seus materiais.

Recursos

- Folhas de tamanho A3
- Revistas antigas
- Tesoura, cola
- Ficha de valores
- Folha de valores impressa para cada participante

Notas

Definir o período de tempo relevante para o grupo: para os adolescentes, um ano pode ser suficiente para desenvolver o pensamento prospetivo.

O quadro de visão pode ser criado online, o que reduzirá o custo dos recursos, mas precisará de uma impressora.

Introdução — 15 min

No início da atividade, certificamo-nos de que cada jovem tem um local confortável para trabalhar e todos os materiais à mão.

Explicar o que é um quadro de visão e como é que este exercício nos vai ajudar:

O Quadro de Visão é uma representação visual de tudo o que queremos realizar num ano, 5 anos, 10 anos e até na nossa vida. Encarna como te queres sentir, em quem te queres tornar, que coisas novas queres experimentar, o que queres realizar. Com quem quer passar o seu tempo, como é o seu dia ideal.

A experiência — 30 min

1. Escrever os Elementos de Alegria:

- Peça aos participantes que façam uma lista de **pelo menos 5 coisas que lhes dão alegria na vida**, em papéis individuais ou num quadro branco.

2.Selecionar Valores:

- Distribua a folha de valores (ver folheto) e peça aos participantes para fazerem um círculo à volta dos valores que são mais importantes para eles.
- Diga-lhes para escolherem apenas três valores a que querem dar prioridade nas suas vidas.

3. Visualize o Seu Futuro:

- Diga aos participantes para imaginarem a sua vida daqui a X anos (1, 5 ou 10) a nível pessoal, profissional e social.
- Incentive-os a pensar no sítio onde querem viver, no ambiente que os rodeia e nas pessoas que os rodeiam.

4. Criar o Conteúdo do Quadro de Visão:

- Ajude os participantes a selecionar imagens, citações, frases e itens que reflitam:
- Crenças ou mudanças de perspetiva que querem fazer daqui a X anos?
- Atividades que quer fazer mais e pessoas com quem quer passar mais tempo?
- O que quer ter alcançado no final do período de tempo do quadro de visão?
- Quem será nessa altura? Como estará a nível pessoal daqui a X anos?
- O que mais pode acrescentar para o inspirar, à sua visão global daqui a X anos?
- Que imagens, citações, frases e itens precisa de acrescentar ao Quadro para refletir?

5. Definir o Eu Futuro:

- Peça aos participantes que descrevam quem querem ser daqui a X anos a nível pessoal.
- Incentive-os a imaginar o seu crescimento e desenvolvimento pessoal.

6. Melhorar o Quadro de Visão:

- Dê aos participantes tempo para colarem e colarem as imagens e palavras selecionadas no quadro de papel.
- Sublinhe que o Quadro tem como objetivo inspirar a sua visão global para os próximos X anos.

7. Exibir o Quadro de Visão:

- Aconselhe pendurar o Quadro numa área visível onde o possam ver todos os dias. Sugira que acrescentem itens ao quadro periodicamente, se sentirem necessidade de atualizações.

8. Refletir em Tempos de Stress:

- Lembre aos participantes que devem refletir sobre as suas motivações quando se sentem stressados: *Em alturas de stress, é importante recordar a razão pela qual se está a fazer o que se está a fazer. O que é que o motiva?*
- Como é que se lembram do que é realmente importante na vossa vida?
- Incentive-os a lembrarem-se porque é que fazem o que fazem e o que é realmente importante nas suas vidas.

Debriefing

15 min

As perguntas de avaliação ajudam os participantes a refletir sobre a sua experiência e a obter conhecimentos mais profundos. As perguntas que se seguem foram concebidas para orientar os participantes no processo de reflexão sobre a sua experiência, estabelecendo ligações com os seus valores e objetivos, considerando as implicações mais amplas e planeando a forma de integrar as suas perceções nas suas vidas. Incentivam uma exploração abrangente do impacto da atividade e promovem uma aprendizagem mais profunda e a auto-consciência.

Propomos a seguinte ordem de perguntas, consoante o tempo disponível:

- Qual foi a sua principal sensação ao fazer este exercício?
- Como se sentiu durante o processo de seleção de imagens e palavras?
- Que elementos específicos incluiu no seu Quadro de Visão?
- O que descobriu sobre os seus valores e prioridades através desta atividade?
- Como é que o ato de visualizar os seus objetivos influenciou a sua perspetiva?
- Como se sente quando olha para o Quadro de Visão que criou? Quais são as coisas a fazer este ano para concretizar a visão da sua vida?
- Que ligações pode estabelecer entre os valores que circulou e os objetivos que definiu para os períodos de tempo escolhidos?
- Como é que o seu Quadro de Visão o pode ajudar a tomar decisões alinhadas com os seus valores?
- Como pode e deve utilizar o seu quadro de visão para se manter motivado e concentrado nos seus objetivos?
- Em caso afirmativo, como é que esta atividade influenciou a sua abordagem à definição e concretização de objetivos?
- Como se vê a si próprio a evoluir à medida que trabalha para atingir os objetivos do seu Quadro de Visão?
- Que mudanças de mentalidade ou de comportamento poderão ser necessárias para encarnar o futuro que imagina?
- Qual é o plano financeiro para que esta visão se concretize?
- Como palpite, qual acha que é o custo mensal de tal estilo de vida?
- Como é que pode saber qual seria o custo real desse estilo de vida?
- O que é que retira - para si - deste exercício para recordar?

CONJUNTO DE VALORES

Pense nos três valores que são mais importantes para si? Quais são as razões pelas quais este valor é importante para si? Consegue lembrar-se de um momento da sua vida em que viveu realmente esse valor? Que comportamentos demonstrou que apoiam este valor?

Como reagiria se esse valor não fosse respeitado pelos outros? Descreva como se sentiria, que pensamentos teria e o que faria.

- Aceitação
- Realização
- Aventura
- Altruísmo
- Atenção
- Equilíbrio
- Beleza
- Carinho
- Caridade
- Compaixão
- Conexão
- Competência
- Coragem
- Criatividade
- Curiosidade
- Determinação
- Disciplina
- Empatia
- Simpatia
- Amizade
- Divertimento
- Generosidade
- Graça
- Gratidão
- Honestidade
- Esperança
- Humor
- Independência
- Integridade
- Alegria
- Justiça
- Fé
- Bondade
- Liderança
- Aprendizagem
- Amor
- Lealdade
- Modéstia
- Natureza
- Abertura de espírito
- Abertura
- Paz
- Filantropia
- Brincar/ Lúdico
- Positividade
- Razão/ Lógica
- Fiabilidade
- Respeito
- Responsabilidade
- Auto-controlo
- Espiritualidade
- Altruísmo
- Estabilidade
- Segurança
- Apoio
- Trabalho em equipa
- Ponderação
- Transparência
- Confiança
- Sabedoria
- Maravilha
- Trabalho
- ...

3. Os Vampiros Interiores

ASSUNTO
Motivação
Dinheiro
Psicologia

TEMPO
60 min

Nº DE PARTICIPANTES
Min. 3, max. 30

AGE 16+

Resumo da Atividade

Trata-se de um conjunto de **150 cartas de jogo** com **crenças limitadoras ou crenças geradoras** e cartas vazias nas quais cada jogador pode anotar as suas próprias crenças.

Nesta atividade, os participantes são encorajados a examinar as **suas crenças pessoais sobre o dinheiro**. É-lhes pedido que reservem um momento de introspeção e escrevam uma crença limitadora e uma crença geradora sobre o dinheiro em cartões separados. O objetivo é refletir sobre estas crenças sem julgamento, uma vez que se baseiam puramente em pensamentos e perspetivas individuais.
Depois de anotarem as suas crenças, os participantes exploram o impacto dessas crenças nos seus comportamentos financeiros, decisões e bem-estar geral. Utilizando uma escala de -100 a +100 para cada crença, os participantes avaliam até que ponto essas crenças influenciam as suas vidas.
Em seguida, os participantes formam **grupos de 3** e cada pessoa partilha as suas crenças positivas e negativas, discutindo as razões subjacentes a essas crenças. É introduzida uma reviravolta única em que os outros 2 participantes avaliam o impacto das crenças partilhadas nos seus parceiros. Atribuem pontuações às crenças de cada um, com o objetivo de fazer coincidir a sua avaliação com a autoavaliação do participante. Ganha pontos aquele que mais se aproximar da sua pontuação com a avaliação original do participante.

Objetivos

De um modo geral, os objetivos educativos desta atividade visam dotar os participantes de autoconsciência, capacidades de pensamento crítico, empatia e a compreensão fundamental ..necessária para navegarem nas suas crenças e decisões financeiras de forma mais eficaz

1. **Auto-Consciência**
Os participantes desenvolverão uma maior auto-consciência das suas crenças pessoais sobre o dinheiro. Aprenderão a identificar as crenças financeiras positivas e negativas que têm, encorajando a introspeção e a reflexão sobre a forma como essas crenças moldam as suas atitudes e comportamentos em relação ao dinheiro.

2. **Compreender o Impacto das Crenças**
Ao avaliarem o impacto das suas crenças financeiras nas suas decisões, comportamentos e bem-estar geral, os participantes terão uma visão do poderoso papel que as crenças desempenham nas suas vidas financeiras. Este objetivo promove uma compreensão mais profunda da ligação entre crenças e ações.

3. **Pensamento Crítico**
Os participantes desenvolvem o pensamento crítico discutindo e analisando as origens e as razões subjacentes às suas crenças financeiras. A atividade incentiva-os a questionar os seus pressupostos e a explorar os fatores que influenciaram a sua mentalidade em relação ao dinheiro.

4. **Empatia e Mudança de Perspetiva**
Ao partilhar e discutir as suas crenças com os seus pares, os participantes cultivam a empatia e a capacidade de ver o mundo do ponto de vista dos outros. Além disso, estimar o impacto das crenças dos seus pares melhora as competências de mudança de perspetiva, promovendo uma compreensão mais ampla das diversas perspetivas sobre o dinheiro.

5 **Avaliação Quantitativa**

A atribuição de pontuações numéricas ao impacto das suas crenças incentiva os participantes a quantificar conceitos abstratos, promovendo competências de avaliação quantitativa e fornecendo um quadro para compreender e comparar a influência percebida de diferentes crenças.

Requisitos

- Manter o ambiente descontraído e aberto, permitindo que os participantes partilhem confortavelmente.
- Certifique-se de que adapta a linguagem e os conceitos à idade e à idade e à compreensão dos jovens a quem se dirige.

Recursos

- Dentro dos cartões de vampiro
- impressos
- folhas de papel
- canetas
- 150 cartões de extratos financeiros

Notas

Ao discutir a pontuação, pode haver divergências de opinião. É fundamental sublinhar que certas crenças podem ter um potencial maior ou menor para certos indivíduos e que a pontuação é subjetiva.

Antes desta atividade, recomendamos a utilização da atividade “Crenças Transgeracionais”.

Introdução

5-10 min

- Comece por dar as boas-vindas ao grupo.
- Explique que a atividade de hoje consiste em compreender as crenças que temos sobre o dinheiro e as finanças e como essas crenças podem afetar as nossas decisões
- financeiras e o nosso futuro.
  Comece com uma pergunta rápida para quebrar o gelo: “Qual é o pensamento ou crença que tens sobre dinheiro que achas que os teus amigos achariam intrigante?”
- Pode pedir a alguns voluntários que partilhem as suas perspetivas.

Pode definir o que são crenças e o seu papel nas nossas vidas:

As crenças são pensamentos que adquirimos desde a infância, dos pais, familiares, professores, amigos, sociedade, meios de comunicação, ou como resultado da experiência. Ouvidas e repetidas muitas vezes, estas crenças podem ser assimiladas e eventualmente acabam por se tornar nossas.

Funcionam como filtros através dos quais vemos a vida:

- *A crença de que a vida é uma realidade faz-nos explorar o nosso potencial criativo e aceder ao mundo das infinitas possibilidades. (crenças generativas)*
- *Também nos cria bloqueios, e assim entramos no mundo das limitações, que colocamos a nós próprios. (crenças limitadoras)*

A experiência

30 min

1. Pedir-lhes que reflitam sobre as suas crenças pessoais sobre o dinheiro e que escrevam num cartão: uma crença positiva e outra negativa que têm sobre o dinheiro. Por exemplo, "O dinheiro é difícil de arranjar" (limitador) ou "Com trabalho árduo, posso alcançar o sucesso financeiro" (gerador).
Sublinhe que não há respostas certas ou erradas - trata-se de pensamentos e perspetivas pessoais.

2 - Avalie o impacto significativo destas duas crenças nos seus comportamentos financeiros, nas suas decisões e no seu bem-estar geral, atribuindo uma pontuação de -100 a +100 a cada crença que escreveu (utilize a folha de apoio "*Impacto das crenças financeiras*", ver mais adiante)

3. Dividir o grupo em grupos mais pequenos de 3 participantes

- Diga aos participantes para partilharem, um de cada vez, as suas crenças limitadoras positivas e negativas no grupo mais pequeno e para discutirem brevemente porque é que acham que têm essas crenças.
- Depois de cada partilha, os outros 2 participantes tentam adivinhar a pontuação que os outros colegas escreveram nos seus índices de crenças, com base no quanto acham que essa crença afeta o jogador que a tinha. O jogador que der a pontuação mais próxima da pontuação da avaliação do leitor de cartões ganha 5 pontos.
- A pessoa que ganhar mais pontos é a vencedora.

4. Encerramento
Reúna todos os grupos e pergunte se algum grupo gostaria de partilhar alguma ideia ou pensamento. Refira que na parte de debriefing desta atividade, irá explorar a forma como estas crenças podem afetar as suas decisões financeiras e as formas de cultivar mentalidades financeiras positivas.

Debriefing

10 min

A lista de perguntas que se segue pode ser utilizada no debriefing desta atividade. Pode selecionar as perguntas mais relevantes de acordo com o tempo disponível e os objetivos definidos para esta atividade.

- Como se sentiu em relação a esta atividade?
- O que é que foi mais fácil e o que é que pode ter sido mais difícil?
- Alguma vez se deparou com situações que reforçaram as crenças positivas ou negativas que escreveu sobre o dinheiro?
- Como é que essas crenças se relacionam com as suas experiências passadas, educação ou influências culturais?
- Como é que se podem ter desenvolvido ao longo do tempo?
- Como é que o seu comportamento financeiro poderia mudar se desafiasse ou reformulasse essas crenças?
- Consegue lembrar-se de momentos específicos em que a sua crença positiva teve um impacto positivo suas escolhas financeiras? E o mesmo para a crença negativa?
- Como é que se sentiu ao partilhar as suas crenças com outras pessoas? Encontraram alguma base comum ou diferenças nas vossas crenças?
- Que conhecimentos obteve ao discutir com outra pessoa a razão pela qual tem essas crenças?
- outra pessoa? A perspetiva do seu parceiro trouxe alguma nova perspetiva?
- Como é que o ato de questionar e adivinhar pontuações pode ajudá-lo a ver as suas crenças de um ângulo diferente? O que é que aprendeu sobre o poder da perspetiva?
- Como é que a experiência de adivinhar e discutir as pontuações com o seu parceiro pode influenciar a sua vontade de desafiar ou reavaliar as suas crenças no futuro?
- Como é que esta atividade pode ter realçado a complexidade das crenças financeiras e o seu
- impacto na tomada de decisões e no bem-estar?
- Há alguma coisa sobre a qual tenha curiosidade em aprender mais ou discutir?

Variação

Tamanho do grupo:
Máx de 6 participantes

1. **Selecionar Cartões de Crenças (5 minutos):**

   Cada jogador escolherá 3 cartas de um conjunto de cartas com crenças pré-definidas sobre dinheiro e finanças.
   Estas crenças são afirmações sobre atitudes e pensamentos relacionados com o dinheiro.

2. **Avaliar o Impacto das Crenças (5 minutos):**

   Cada jogador avaliará individualmente e atribuirá uma pontuação de -100 a +100 a cada crença que escolheu.
   A pontuação representa a forma como acreditam que cada crença afeta os seus comportamentos financeiros, decisões e bem-estar geral.
   As pontuações negativas indicam o impacto negativo de uma crença, as pontuações positivas indicam um impacto positivo e zero representa nenhum impacto.

3. **Jogo de Adivinha (15-20 min. dependendo do tamanho do grupo):**

   1 - Os jogadores sentam-se em círculo.
   2 - Um jogador começa por ler uma das crenças selecionadas nos seus cartões.
   3 - Os outros jogadores, um a um, tentarão adivinhar a pontuação (de -100 a +100) que o leitor atribuiu a essa crença.
   4 - Depois de todos os participantes terem adivinhado, o leitor revela a sua pontuação.
   5 - O jogador cujo palpite estiver mais próximo da pontuação atribuída pelo leitor ganha 5 pontos.

4. **Repetir os Passos 3 para cada Jogador (rodar os turnos)**

   Continue no sentido dos ponteiros do relógio à volta do círculo, com cada jogador a ler uma crença e os outros a adivinharem a pontuação.
   Vá registando os pontos de cada jogador à medida que o jogo avança.

Discussão (5 minutes):

- Inicie um breve debate sobre os conhecimentos adquiridos durante o jogo.
- O que é que o surpreendeu nas suas próprias pontuações e nas perceções dos outros?
- Esta atividade fê-lo refletir sobre as suas crenças e o seu impacto de forma diferente?

Objetivo:

- O objetivo é compreender melhor a forma como os diferentes indivíduos percebem o impacto das suas crenças nos seus comportamentos e decisões financeiras.
- Também incentiva a empatia e a compreensão das perspetivas dos outros.

Principais Conclusões:

- O jogo ajuda os participantes a perceber a subjetividade das crenças e a diversidade de perspetivas dentro do grupo.
- Destaca as potenciais discrepâncias entre a auto-perceção e a forma como os outros percecionam o impacto das nossas crenças.
- Nota: Certifique-se de que o jogo é leve e não julga, promovendo um espaço seguro para partilhar e adivinhar.
- Adapte a duração do jogo em função da dinâmica do grupo e das limitações de tempo.
- Certifique-se de que os cartões de crenças incluem uma mistura de afirmações positivas e negativas para manter o equilíbrio (há crenças que têm um maior impacto negativo: uma mulher não pode ser uma boa corretora, por exemplo, isto fecha uma via de carreira para uma mulher, ou um impacto positivo é: tem todos os recursos de que precisa para ter sucesso na vida).

Folheto

DICAS PARA O EDUCADOR

IMPACTO DAS CRENÇAS FINANCEIRAS

As crenças financeiras podem ter um impacto significativo nos comportamentos financeiros, nas decisões e no bem-estar geral de uma pessoa. O facto de uma crença financeira ser limitadora ou geradora pode levar a resultados muito diferentes:

Consequências da Limitar as Crenças Financeiras:

- **Mentalidade de Escassez:** As crenças financeiras limitadoras resultam frequentemente de uma mentalidade de escassez, em que os indivíduos acreditam que existe uma quantidade limitada de riqueza ou de recursos disponíveis. Isto pode levar a que se agarre no dinheiro, se tenha medo de gastar e se percam oportunidades de investimento.
- **Medo de Falhar:** Acreditar que não se é capaz de alcançar o sucesso financeiro pode levar a evitar riscos ou oportunidades que poderiam potencialmente levar ao crescimento e ao ganho financeiro.
- **Falta de Investimento:** As crenças financeiras limitadoras podem desencorajar as pessoas de investir na sua educação, competências ou oportunidades de negócio, o que pode dificultar o crescimento pessoal e profissional.
- **Baixa Autoestima:** Se alguém acredita que não merece o sucesso financeiro ou a riqueza, isso pode ter um impacto negativo na sua confiança e autoestima, levando a que se percam oportunidades de negociar melhores salários ou de procurar oportunidades mais bem pagas.
- **Oportunidades Perdidas:** As crenças limitadoras podem impedir que os indivíduos procurem novas oportunidades de rendimento ou de empreendimentos empresariais, fazendo com que percam potenciais possibilidades de rendimento.
- **Estagnação:** Acreditar que as circunstâncias financeiras não podem mudar pode levar à autoindulgência e à falta de esforço para melhorar a situação financeira.

Consequências das Crenças Financeiras Geradoras:

- **Mentalidade de Abundância:** As crenças financeiras geradoras surgem frequentemente de uma mentalidade de abundância, em que os indivíduos acreditam que existem muitas oportunidades para criar riqueza e melhorar a sua situação financeira. Esta mentalidade pode levar a uma maior vontade de correr riscos calculados.
- **Espírito Empreendedor:** Uma crença generativa na capacidade de criar e gerar riqueza pode encorajar os esforços empresariais, levando a ideias de negócio inovadoras e a um potencial sucesso financeiro.
- **Investimento no Crescimento:** Acreditar no potencial de crescimento e melhoria pode motivar os indivíduos a investir na sua educação, competências e desenvolvimento pessoal, o que pode levar a um aumento do potencial de ganhos.
- **Confiança e Autoestima:** Ter crenças financeiras generativas pode aumentar a confiança e a autoestima, permitindo que os indivíduos negociem melhores salários, procurem promoções e aproveitem as oportunidades financeiras.
- **Abertura para Aprender:** As crenças generativas incentivam a vontade de aprender sobre finanças pessoais, investimento e estratégias de construção de património, levando a melhores decisões financeiras ao longo do tempo.
- **Resiliência Financeira:** A crença na capacidade de adaptação aos desafios financeiros pode levar a melhores mecanismos de sobrevivência em períodos de recessão económica e contratempos.

- Essencialmente, as crenças financeiras desempenham um papel crucial na definição dos comportamentos e resultados financeiros de um indivíduo. As **crenças limitadoras** podem impedir que os indivíduos realizem todo o seu potencial financeiro, enquanto as **crenças geradoras** podem capacitá-los a tomar medidas que conduzam a um maior sucesso e bem-estar financeiro.
- É importante que os indivíduos reflitam sobre as suas crenças, desafiem quaisquer crenças negativas ou limitadoras e trabalhem no sentido de cultivar uma mentalidade financeira positiva e generativa.

Folheto

PARA O EDUCADOR

As crenças geradoras e as crenças limitativas são termos frequentemente utilizados no contexto do desenvolvimento pessoal e da psicologia para descrever os diferentes tipos de crenças que os indivíduos têm sobre si próprios e sobre o mundo que os rodeia.

Eis como se relacionam com a área financeira e como os técnicos de juventude os podem compreender:

Crenças Geradoras

As crenças geradoras são crenças positivas, capacitadoras e construtivas que os indivíduos têm sobre si próprios e sobre as suas capacidades.

Estas crenças inspiram os indivíduos a tomar medidas, a estabelecer objetivos e a lutar pelo sucesso.

No contexto financeiro, as crenças geradoras podem incluir:

- *"Sou capaz de aprender sobre finanças pessoais e tomar decisões financeiras sensatas."*
- *"Sou capaz de criar um plano financeiro sólido para o meu futuro."*
- *"Tenho a capacidade de gerir o meu dinheiro de forma sensata e alcançar a estabilidade financeira."*
- *"Acredito que, com esforço e aprendizagem, posso melhorar a minha situação financeira."*

Crenças Limitadoras

As crenças limitativas, por outro lado, são crenças negativas, auto-limitantes e muitas vezes irracionais que impedem o progresso e o potencial de um indivíduo.
Estas crenças podem criar um sentimento de medo, dúvida e paralisia, impedindo as pessoas de tomarem medidas positivas.
No contexto financeiro, as crenças limitativas podem incluir:

- *"Não tenho jeito para o dinheiro; não vale a pena tentar melhorar as minhas finanças".*
- *"Nunca serei capaz de poupar dinheiro suficiente, por isso, para quê dar-me ao trabalho?"*
- *"As pessoas ricas são apenas sortudas; nunca serei capaz de alcançar o sucesso financeiro."*
- *"Sou demasiado jovem para começar a pensar em finanças; preocupar-me-ei com isso mais tarde."*

Em suma, as **crenças geradoras** permitem que os indivíduos tomem medidas positivas e trabalhem para atingir os seus objetivos financeiros, enquanto as **crenças limitadoras** impedem o progresso e criam dúvidas.

Os animadores de juventude desempenham um papel crucial na promoção de crenças geradoras, fornecendo educação e ajudando os jovens a ultrapassar as suas crenças limitativas para desenvolver atitudes e comportamentos financeiros mais saudáveis.

CONVICÇÕES FINANCEIRAS

O dinheiro não traz felicidade.

We don't make movies to make money, we make money to make movies.
Walt Disney

O homem culto transporta as suas riquezas na sua alma.
Phaedrus

Há uma forma muito fácil de sair de um casino com uma pequena fortuna: Entrar nele com uma grande fortuna.

Não é só o tempo que é dinheiro, mas também a saúde. E nunca se pode trocar dinheiro por saúde.
Alexander Peskin

A educação formal ajudá-lo-á a viver, a autoeducação ajudá-lo-á a enriquecer.
Jim Rohn

O dinheiro nunca foi uma motivação para mim, apenas uma forma de manter a pontuação. É um verdadeiro prazer entrar no jogo.
Donald Trump

Aquele que está confiante de que tem o que precisa deve ser considerado rico.

É mais fácil um camelo passar pelo buraco de uma agulha do que um rico entrar no Paraíso.

Lembre-se: Tempo é dinheiro.
Benjamin Franklin

Se te queres sentir rico, conta todas as coisas que tens e que o dinheiro não pode comprar.
Anónimo

Sem dinheiro, seríamos todos ricos.
Anónimo

A maneira mais fácil de duplicar o seu dinheiro é metê-lo no bolso.
Kin Hubbard

Quase todos os homens sabem como ganhar dinheiro, mas nem um num milhão sabe como o gastar.
Henry David Thoreau

Quando o dinheiro precede, todas as portas se abrem.
William Shakespeare

Não é o seu salário que o torna rico, são os seus hábitos de consumo.
Charles A. Jaffe

O dinheiro é feito para circular.

O dinheiro compra um bom cão, mas só o amor o fará gemer.
Richard Friedman

Se não souberes como cuidar do dinheiro, o dinheiro ficará longe de ti.
Robert T. Kiyosaki

O dinheiro poupado é ganho duas vezes.
Alexandru Gh. Radu

Nenhuma riqueza está acima da saúde do corpo.

O dinheiro fala a língua compreendida por todas as nações.
Aphra Behn

O bem-estar é o produto da capacidade de pensar do homem.

Todas as manhãs, quando acordo, olho para a lista da Forbes para saber se estou entre as pessoas mais ricas da América. Se não estiver na lista, vou trabalhar.

4. Crenças Transgeracionais*

ASSUNTO
Psicologia do dinheiro
Motivação

TEMPO
50 min

Nº DE PARTICIPANTES
18

AGE 14+

Resumo da Atividade

É um método utilizado com influência da terapia cognitivo-comportamental** que trabalha com crenças. A mais-valia é que trabalha com crenças predefinidas para ajudar o jovem a identificar mais facilmente as crenças limitadoras e o seu efeito sobre nós.
A atividade foi concebida para ajudar os jovens participantes **a descobrir e a transformar as suas crenças limitadoras em crenças fortalecedoras**. Facilitada por um animador de juventude, a atividade começa com um mergulho profundo nas crenças dos participantes sobre o dinheiro, reconhecendo como as influências da infância moldam as suas perceções. Através de exercícios de reflexão, os participantes exploram o impacto emocional e comportamental dessas crenças. Posteriormente, os participantes são orientados para desafiar e reformular essas crenças limitadoras, promovendo uma mentalidade orientada para o crescimento. Em grupos, os participantes analisam as suas crenças utilizando uma folha estruturada e participam em discussões sobre os efeitos dessas crenças nas emoções, comportamentos e atitudes. No final da atividade, os participantes adquirem uma maior autoconsciência, desenvolvem competências de pensamento crítico e saem com um sentido renovado de poder para influenciar positivamente as suas atitudes, comportamentos e tomadas de decisão em vários aspetos das suas vidas.

Objetivos

Os objetivos educativos desta atividade abrangem a autoconsciência, o pensamento crítico, a inteligência emocional, a capacitação e a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos. Os participantes saem da atividade com uma melhor compreensão da forma como as suas crenças afetam as suas vidas e como podem moldar ativamente um futuro mais positivo e capacitado.

1. **Identificar e Desafiar as Crenças**
Os participantes aprendem a reconhecer as suas crenças existentes e a questionar as suas origens. Isto cultiva o pensamento crítico e a capacidade de analisar os fatores subjacentes que moldam as suas perspetivas.

2. **Compreender o Impacto Emocional**
Os participantes relacionam as suas crenças com as emoções, compreendendo como certas crenças desencadeiam respostas emocionais específicas. Isto aumenta a inteligência emocional e a capacidade de gerir as emoções de forma eficaz.

3. **Examinando Padrões de Comportamento**
Os participantes analisam como as suas crenças afetam os seus comportamentos e decisões. Isto encoraja a autoavaliação e a perceção de que certas crenças podem estar a impedi-los de realizar o seu potencial.

4. **Mudança de Mentalidade Positiva**
O processo de transformação de crenças limitadoras em crenças geradoras introduz o conceito de uma mentalidade orientada para o crescimento. Os participantes aprendem que as suas crenças podem ser reformuladas para promover a positividade e a resiliência.

*Atuar em várias gerações.
** Um tipo de psicoterapia em que os padrões negativos de pensamento sobre o eu e o mundo são desafiados de forma a alterar padrões de comportamento indesejados

5 Capacitação

Ao reconhecerem a influência das suas crenças, os participantes ganham um sentido de controlo sobre os seus processos de pensamento. Transformar crenças limitadoras em crenças geradoras permite aos participantes moldar proativamente as suas atitudes e respostas.

6 Empatia e Partilha de Perspetivas

As discussões e apresentações em grupo promovem a empatia, uma vez que os participantes partilham as suas experiências e ouvem os outros. Isto alarga a sua compreensão de diferentes pontos de vista e percursos de vida.

Requisitos

- Criar um clima de confiança no grupo de trabalho.
- Estabelecer regras de segurança emocional nos grupos.

Recursos

- Lista de crenças - escrever uma crença numa folha A4
- Análise da crença

Notas

O facilitador seleciona as crenças que são mais frequentemente ouvidas no ambiente dos jovens com quem trabalha.

Introdução — 15 min

No início da atividade, o animador de jovens define o que **são crenças e o seu papel na nossa vida**:

As crenças são as convicções que adquirimos desde a infância, dos pais, familiares, professores, amigos, sociedade, meios de comunicação social ou como resultado da experiência. Ouvidas e repetidas muitas vezes, estas crenças são assimiladas e acabam por se tornar nossas.
Funcionam como filtros através dos quais vemos a vida:

- *leva-nos a explorar o nosso potencial criativo e a aceder ao mundo das infinitas possibilidades.*
- *por outro lado, as crenças limitantes criam-nos bloqueios e, assim, chegamos ao mundo das limitações que impomos a nós próprios.*

Como é que sabe quais são as suas crenças limitadoras?

1. Refletindo sobre o Passado: Os participantes exploram o seu passado para descobrir as suas memórias e crenças mais antigas sobre o dinheiro. Isto ajuda a reconhecer a origem das suas perspetivas.
2. Explorar as Influências: Identificar as cinco pessoas que tiveram um impacto significativo na sua perspetiva sobre o dinheiro. Analisar os efeitos duradouros dessas influências.
3. Reflexões sobre a Infância: Recorde como se sentia quando era criança em termos de riqueza e pobreza. Examine os fatores que contribuíram para essas emoções.
4. Frustrações Atuais: Os participantes identificam as suas principais frustrações atuais e associam-nas a potenciais crenças subjacentes.

A experiência — 30 min

1. Fazer um brainstorm sobre os tipos de crenças que ouviu dos pais, avós, pessoas de referência sobre dinheiro, relacionadas com ganhar dinheiro, pedir dinheiro emprestado, emprestar, gastar.

2. Criem um grupo de pelo menos 3 pessoas, no máximo 6, e avaliem os efeitos de uma crença selecionada utilizando a **Ficha de Análise de Crenças**

- os efeitos das crenças nas suas emoções atuais?
- os efeitos das crenças no seu comportamento. atual?
- os efeitos das suas crenças na sua atitude atual?
- É verdade? É realmente verdade o que pensa?
- Esta crença é útil para si? O que é que ganha ao ter esta crença?
- O que é que pode fazer para substituir esta crença se ela não for útil?

3. Dê um exemplo de como completar o folheto usando o exemplo fornecido.

4. Cada um dos grupos apresentará as principais conclusões desta experiência. Colocarão na parede a análise da crença para que os participantes possam ver o seu trabalho**.**

Debriefing

 **15 min**

Lembre-se de que o objetivo destas perguntas é incentivar os participantes a envolverem-se profundamente nas suas experiências, a refletirem sobre as suas ideias, a estabelecerem ligações com conceitos mais amplos e a considerarem medidas práticas para o seu crescimento e desenvolvimento pessoal.

Consideramos as perguntas abaixo na ordem sugerida:

- Como se sentiram ao explorar as vossas crenças e ao discuti-las no vosso grupo?
- Houve alguma memória ou influência específica do seu passado que o tenha surpreendido ou que tenha tido um forte impacto sobre si?
- Que padrões notou nas crenças partilhadas pelos diferentes participantes?
- Como é que as suas crenças influenciaram as suas emoções e comportamentos durante a atividade?
- Observou alguma mudança no seu pensamento ou atitudes à medida que avançava na atividade?
- Como acha que as suas crenças moldaram as suas decisões financeiras e a sua visão geral da vida?
- Como planeia aplicar os conhecimentos adquiridos com esta atividade na sua vida diária?
- Existem situações específicas em que se vê a desafiar e a reformular crenças limitadoras?
- Que medidas vai tomar para adotar ativamente uma mentalidade generativa e fazer mudanças positivas com base no que aprendeu?

Estas perguntas estão alinhadas com o ciclo de aprendizagem de Kolb e incentivam os participantes a refletir sobre as suas experiências, a retirar conclusões significativas e a considerar medidas práticas para aplicar a sua aprendizagem a situações futuras.

VARIAÇÃO

Em vez de dizerem quais são as suas crenças, podem votar nas crenças da atividade Os vampiros dentro de nós, em folhas A4 afixadas nas paredes, de acordo com o grau de familiaridade que têm com elas.

ANÁLISE DA CRENÇA

1. Escreva aqui a crença que vai trabalhar a partir da lista inicial ou a versão dessa crença de acordo com a sua experiência.

2. Quais são os efeitos das crenças no seu comportamento atual?

3. Quais são os efeitos destas crenças na sua atitude atual?

4. Quais são os efeitos das crenças nas suas emoções atuais?

5. Esta crença é verdadeira? É real?

6. Esta crença é útil para ti? O que é que ganha por ter esta crença?

7. Por que crença podes substituir esta crença se ela não te ajudar?

Folheto

DICAS PARA EDUCADORES

EXEMPLO DE UTILIZAÇÃO DA FOLHA DE APOIO ANÁLISE DA CRENÇA (1)

1. Escreva aqui a crença que vai trabalhar a partir da lista inicial ou a versão dessa crença de acordo com a sua experiência.

A minha crença limitadora: "Nunca vou conseguir poupar dinheiro suficiente, por isso, para quê dar-me ao trabalho?"

2. Quais são os efeitos das crenças no seu comportamento atual?

Esta crença faz-me sentir como se não quisesse fazer nada, porque não vai fazer diferença nenhuma. Se acredito que não consigo poupar o suficiente, é menos provável que estabeleça um plano de poupança, faça esforços orçamentais ou procure oportunidades de rendimento extra. Esta crença também me faz auto-sabotar, desencorajando-me a mim próprio e aos meus esforços para gerir o meu dinheiro de forma sensata.

3. Quais são os efeitos destas crenças na sua atitude atual?

Esta crença leva-me a ter uma atitude negativa em relação ao planeamento financeiro e ao auto-aperfeiçoamento. Evito procurar educação ou aconselhamento financeiro porque penso/ estou convencido de que os meus esforços não terão resultados positivos.

4. Quais são os efeitos das crenças nas suas emoções atuais?

A crença de que "nunca vou conseguir poupar dinheiro suficiente, por isso, para quê dar-me ao trabalho?" faz-me sentir frustrado, sem esperança e desanimado. A ideia de que os meus esforços não vão fazer diferença faz-me sentir impotente e ansioso em relação às questões financeiras.

5. Esta crença é verdadeira? É real?

Embora possa parecer verdade, é importante questionar a exatidão desta crença. Ela generaliza o futuro com base nas limitações do presente e não leva em conta o potencial de mudança, aprendizagem e crescimento. Parece verdade, e eu penso assim, mas se a analisar mais profundamente e me forem apresentadas provas de que não é completamente verdadeira, posso começar a mudar de ideias.

6. Esta crença é útil para ti? O que é que ganha por ter esta crença?

Esta crença não é útil, pois mina qualquer motivação para tomar medidas no sentido do bem-estar financeiro. Agarrar-se a esta crença pode proporcionar uma sensação de alívio imediato por não ter de assumir responsabilidades, mas, a longo prazo, dificulta o meu progresso financeiro.

7. Por que crença podes substituir esta crença se ela não te ajudar?

Substituir a crença inútil por uma mais fortalecedora, como por exemplo: "Posso fazer mudanças financeiras significativas começando com pouco e poupando consistentemente ao longo do tempo. Cada passo que dou é importante e sou capaz de melhorar a minha situação financeira."

Ao adotar uma crença mais positiva, os indivíduos abrem-se a possibilidades, inspiram comportamentos proativos e encorajam uma abordagem construtiva à gestão financeira. Esta nova crença fornece motivação para dar passos graduais em direção à estabilidade e crescimento financeiros.

Folheto

DICAS PARA EDUCADORES

EXEMPLO DE UTILIZAÇÃO DA FOLHA DE APOIO ANÁLISE DA CRENÇA (2)

1. Escreva aqui a crença que vai trabalhar a partir da lista inicial ou a versão dessa crença de acordo com a sua experiência.

A minha crença limitadora: "O orçamento é demasiado restritivo".

2. Quais são os efeitos das crenças no seu comportamento atual?

Esta crença pode levar a que se evite totalmente a elaboração de um orçamento ou a que se tente fazê-lo de forma hesitante. Pode levar a gastos excessivos, a negligenciar objetivos de poupança e a não ter plena consciência da sua situação financeira. Este comportamento pode perpetuar a instabilidade financeira e o stress.

3. Quais são os efeitos destas crenças na sua atitude atual?

A convicção de que a elaboração de um orçamento é demasiado restritiva pode fomentar uma atitude negativa em relação ao planeamento financeiro. Pode desencorajar a procura de aconselhamento financeiro, a aprendizagem sobre finanças pessoais e a tomada de medidas proativas para gerir o dinheiro de forma eficaz.

4. Quais são os efeitos das crenças nas suas emoções atuais?

Esta crença pode levar a sentimentos de resistência, frustração e apreensão quando se pensa em fazer um orçamento. A ideia de que a orçamentação é restritiva pode gerar ansiedade quanto à limitação das despesas e do gozo da vida.

5. Esta crença é verdadeira? É real?

Embora a orçamentação envolva o planeamento e o controlo das despesas, não significa necessariamente viver um estilo de vida restritivo. Os orçamentos podem ser flexíveis e adaptados aos objetivos e preferências individuais. Muitas pessoas consideram que a orçamentação proporciona uma sensação de controlo, ajuda-as a atingir objetivos financeiros e reduz o stress.

6. Esta crença é útil para ti? O que é que ganha por ter esta crença?

Esta crença não é particularmente útil, pois impede a pessoa de adotar hábitos financeiros saudáveis. Impede o indivíduo de compreender que a orçamentação pode oferecer liberdade, segurança e a capacidade de afetar recursos a coisas que realmente lhe interessam.

7. Por que crença podes substituir esta crença se ela não te ajudar?

Substituir esta crença por: "O orçamento permite-me atingir os meus objetivos". Reconheça que um orçamento bem estruturado pode realmente fornecer-lhe os meios para realizar as suas aspirações financeiras, enquanto toma decisões de despesa informadas. Encarar o orçamento como uma ferramenta de capacitação em vez de restrição pode mudar a sua mentalidade de forma positiva.

Ao adotar uma perspetiva mais positiva sobre a orçamentação, as pessoas podem ter uma maior sensação de controlo financeiro, reduzir o stress, trabalhar para atingir os seus objetivos e fazer escolhas mais conscientes em matéria de despesas. Esta mudança de mentalidade pode conduzir a um maior bem-estar financeiro e a uma relação mais positiva com o dinheiro.

Folheto

DICAS PARA EDUCADORES

EXEMPLO DE UMA CRENÇA LIMITADORA RELACIONADA COM AS FINANÇAS E TRANSFORMÁ-LA NUMA CRENÇA GERADORA:

Crença Limitadora

“Nunca serei rico porque o dinheiro é sempre difícil de arranjar.”

Crença Geradora

“Eu tenho a capacidade de criar e atrair abundância para a minha vida.”

Explicação:

A crença limitadora pressupõe que o dinheiro é inerentemente escasso e difícil de adquirir, levando o portador da crença a sentir-se sem poder e sem esperança de alcançar a prosperidade financeira. No entanto, ao transformar esta crença numa crença generativa, o indivíduo **muda a sua mentalidade** para se concentrar na sua capacidade de criar resultados financeiros positivos.

A crença generativa reconhece que **a abundância é alcançável** e que o indivíduo tem o poder de a atrair através das suas ações, mentalidade e escolhas. Esta crença encoraja comportamentos proativos como a procura de oportunidades, a tomada de decisões financeiras informadas e a promoção de uma mentalidade orientada para o crescimento.

Ao adotar a crença generativa, é mais provável que **a pessoa tome medidas que se alinham com os seus objetivos financeiros**, explore diversas vias de rendimento e faça escolhas que promovam o bem-estar financeiro. Esta mudança de mentalidade abre possibilidades e encoraja a pessoa a ser proativa na sua busca de abundância financeira.

5. Um Passo em Frente

ASSUNTO
Empatia
Estilo de vida
Bem-estar

TEMPO
40-90 min

Nº DE PARTICIPANTES
10-25

AGE 13+

Resumo da Atividade

Nesta atividade, os participantes começam por partilhar acontecimentos e momentos em que assumiram diferentes papéis nas suas vidas. Depois de receberem notas secretas sobre os papéis, refletem e mergulham nas personagens que lhes foram atribuídas, considerando aspetos como a infância, a profissão, o estilo de vida e o rendimento.
De pé juntos numa linha de partida, os participantes dão um passo em frente sempre que uma situação se alinha com os seus papéis, obtendo uma visão das diversas experiências de vida. A atividade incentiva a empatia e a compreensão à medida que os participantes observam como as diferentes circunstâncias afetam as suas posições em relação uns aos outros.
Através do debate, os participantes refletem sobre o significado da tomada de perspetiva e o impacto das diferentes circunstâncias de vida nas oportunidades e nos aspetos financeiros. É uma atividade que estimula o debate sobre muitas questões importantes, para esta variante do exercício "um passo em frente", particularmente relacionadas com aspetos como o estilo de vida, o consumo, as oportunidades de rendimento, etc.

Adaptado de http://www.coe.int/en/web/compass/take-a-step-forward

Objetivos

Os objetivos educativos desta atividade são:

1 Desenvolvimento da Empatia

Através da representação de papéis e da representação de diferentes personagens, os participantes cultivam a empatia, adquirindo uma compreensão mais profunda dos desafios e privilégios associados às diversas circunstâncias da vida, promovendo uma perspetiva mais compassiva em relação aos outros.

2 Consciência das Influências Socioeconómicas

Ao refletirem sobre vários aspetos dos papéis que lhes foram atribuídos, como o rendimento, as condições de vida e a ocupação, os participantes tornam-se mais conscientes da forma como os fatores socioeconómicos podem moldar as oportunidades e as realidades financeiras dos indivíduos.

3 Pensamento Crítico

Os participantes desenvolvem um pensamento crítico à medida que analisam e consideram as implicações de cada cenário em relação aos seus papéis, encorajando-os a avaliar a forma como as diferentes situações da vida afetam a tomada de decisões e as oportunidades.

4 Tomada de Perspetiva

A atividade promove a tomada de perspetiva, uma vez que os participantes se imaginam em papéis diferentes dos seus, aumentando a sua capacidade de considerar múltiplos pontos de vista e compreender os desafios financeiros enfrentados por outros.

5 Reflexão sobre Preconceitos Pessoais

Os participantes refletem sobre os seus próprios preconceitos e suposições ao compararem as suas posições iniciais com os seus papéis e posições depois de reagirem aos cenários, levando a uma maior consciência das noções preconcebidas.

6 Consciência Social

Ao discutir o impacto de várias circunstâncias da vida nas oportunidades, os participantes desenvolvem uma consciência mais alargada das desigualdades sociais e da importância de defender a equidade e a inclusão.

7 Analisar os Privilégios Pessoais

Os participantes analisam os seus próprios privilégios e a forma como estes se relacionam com os papéis que lhes foram atribuídos, incentivando a auto-consciência e a reflexão sobre a forma como as circunstâncias pessoais moldam as suas perspetivas.

8 Competências para a Vida

Os participantes debruçam-se sobre o orçamento, a tomada de decisões e o estilo de vida no contexto das suas funções, melhorando a sua compreensão dos aspetos financeiros práticos.

Requisitos

- Assegurar um clima de confiança no grupo.
- Estabelecer regras de segurança emocional nos grupos.

Recursos

- Lista de papéis
- Afirmações

Notas

Este exercício pode também ser uma oportunidade para abordar ou rever alguns dos preconceitos ou estereótipos que surgiram durante o debate.

Introdução — 5 min

Introdução e Partilha de Experiências Passadas:
No início da atividade, envolva os participantes num debate de grupo sobre os momentos em que tiveram de adotar diferentes papéis ou personas. Se for relevante, dê um exemplo seu (por exemplo, momentos em que desempenhou um papel de liderança, um papel participativo, etc.). Explique-lhes que este exercício implica que se ponham na pele de outra pessoa.

A experiência — 30 min

1. Distribuir as Notas de Papel. Entregue uma nota de papel a cada participante. Explique que os papéis devem ser mantidos em segredo até ao final do exercício. Diga aos participantes para se sentarem individualmente e lerem o papel que lhes foi atribuído. Se tiverem dúvidas ou precisarem de esclarecimentos sobre os seus papéis, podem dirigir-se ao facilitador.

2. Reflexão e Auto-imaginação. O animador orienta os participantes através de um exercício de reflexão. Fazer uma série de perguntas que levem os participantes a construir uma imagem mental detalhada dos seus novos papéis:

- Que tipo de infância tiveste?
- Como eram as vossas condições de vida?
- Quais eram as profissões dos teus pais?
- Como é o seu estilo de vida atual?
- Imaginem a vossa situação de vida?
- Qual é o vosso rendimento mensal?
- Como é que passa o seu tempo livre?

3. Visualizando o cenário. Depois de os participantes terem desenvolvido uma imagem mental (forte) das funções que lhes foram atribuídas, peça-lhes para se imergirem mentalmente nessa função.

4. Posicionamento dos participantes. Peça aos participantes para se colocarem lado a lado, como se estivessem numa linha de partida.

5. Dar um passo em frente com as situações. Explicar as regras aos participantes. Diga-lhes que vai ler uma série de situações e que, sempre que uma situação se aplicar ao papel que lhes foi atribuído, eles devem dar um passo em frente. Se a situação não corresponder ao seu papel, devem permanecer no seu lugar. Definam em conjunto o tamanho de 1 passo, por exemplo, 1 ladrilho ou 1 tamanho de sapato para a frente.

6. Ler as situações. Leia as situações em voz alta, uma a uma. Depois de cada situação, dê tempo aos participantes para avançarem, caso se aplique ao seu papel. Observe a distância a que os participantes se afastam uns dos outros à medida que reagem às situações.

7. Observação das posições finais. Depois de todas as situações terem sido lidas e de os participantes se terem movimentado de acordo com as mesmas, peça-lhes que olhem em volta e observem as suas posições finais na sala.

Debriefing

15 min

- Quando experimentou este exercício, que sentimento principal sentiu no início e agora no fim?
- Como é que se sentiu ao dar um passo em frente - ou não?
- Para aqueles que deram frequentemente um passo em frente, em que momento começaram a notar que os outros não estavam a avançar tão depressa como
- vocês?
- Alguém sentiu que houve alturas em que as suas necessidades básicas foram ignoradas?
- Conseguiram adivinhar os papéis uns dos outros? (Deixar que as pessoas revelem os seus papéis nesta parte do debate)
- Quão fácil ou difícil foi “desempenhar” o vosso papel? Como é que imaginaram a
- pessoa que estavam a representar?
  Este exercício reflete a sociedade de alguma forma? Como?
  O que é que a sua personagem pode fazer para ter uma vida melhor e bem-estar financeiro?

UM PASSO EM FRENTE

CARTÕES DE PAPEL

- É um pai solteiro desempregado.
- Os seus pais são gestores bancários. Estuda economia na universidade.
- És um soldado do exército que cumpre o serviço militar obrigatório.
- É um jovem com deficiência que só se pode deslocar numa cadeira de rodas.
- É um jovem de 17 anos, de etnia cigana, que nunca terminou a escola primária.
- É um refugiado de 24 anos da Ucrânia.
- É filho de um imigrante chinês que gere um negócio de fast food de sucesso.
- É um reformado de uma fábrica de calçado.
- És amigo de um jovem artista que é viciado em heroína.
- Você é uma pessoa transgénero de 22 anos.
- És um sem-abrigo de 27 anos.
- Tu és o filho de 19 anos de um agricultor de uma aldeia remota nas montanhas.
- És um jovem que vive numa zona de conflito armado e a tua vida está em perigo todos os dias.
- É uma jovem vítima de tráfico de seres humanos forçada a prostituir-se num país
- estrangeiro.
  É uma pessoa de meia-idade desempregada que pretende frequentar cursos de reciclagem
- profissional.
  É mecânico de automóveis numa empresa privada e ganha muito bem com as gorjetas dos
- seus clientes, porque é um excelente mecânico.
- É um jovem de etnia cigana, recém-licenciado na Faculdade de Direito, à procura de emprego.
- Está casado há 10 anos e quer divorciar-se, mas o seu companheiro e a sua família ameaçam-no com espancamentos e com a perda dos seus filhos.
- Acaba de ser libertado da prisão. Condenado por violência e roubo. Ninguém o contrata por
- causa do seu registo.
- És um jovem agricultor.
- És funcionário público e faltam 2 anos para a reforma.
  É um ativista dos direitos humanos com formação secundária.
- É proprietário de uma empresa com 40 trabalhadores, mas não está satisfeito com a
- produtividade da equipa.
  Trabalhador independente, 43 anos, gosta de viajar para destinos exóticos.
- Desempregado, licenciado em economia, a pensar na possibilidade de deixar o país.
  É um estudante muçulmano com uma bolsa de estudo social que vive num quarto e tem um
- emprego a tempo parcial.
  Vive no campo. Sai de casa todos os dias às 6 da manhã e regressa às 9 da noite.
- É um trabalhador não qualificado da construção civil.
- Vende sacos de plástico na rua, numa cidade industrial.
- É padeiro e trabalha 6 dias por semana, 8 a 10 horas por dia.
- É médico num hospital de uma cidade bem desenvolvida.
- É engenheiro, tem 3 filhos e é voluntário numa associação de proteção dos animais.

UM PASSO EM FRENTE

COM AFIRMAÇÕES

Leia as seguintes situações em voz alta. Depois de lerem cada situação, os participantes devem dar um passo em frente e ver a que distância se afastaram uns dos outros.

a.Tem gerido as suas finanças de forma consistente sem enfrentar desafios económicos significativos.
b.Os seus pontos de vista sobre assuntos sociais e políticos e as suas perspetivas são tidos em consideração.
c.Os outros procuram a sua orientação numa série de assuntos, incluindo os financeiros.
d.As interações com as forças da lei não lhe provocam medo.
e. Sabe onde se dirigir para obter aconselhamento e apoio financeiro.
f. Nunca sofreu discriminação relacionada com a idade ou a profissão e tem oportunidades financeiras iguais às dos outros.
g. Tem apoio social e médico suficiente para responder às suas necessidades.
h.Tem dinheiro para ir de férias todos os anos.
i. Receber amigos para um jantar caseiro é financeiramente possível para si.
j. A sua vida é cativante e está otimista quanto ao seu futuro financeiro.
k. Está confiante na sua capacidade de completar a sua educação e carreira.
l. Desfrutar semanalmente de atividades culturais como cinema ou teatro está dentro das suas possibilidades financeiras.
m. É capaz de renovar o seu guarda-roupa com roupas novas pelo menos uma vez a cada três meses.
n.A sua competência financeira é reconhecida e respeitada na sua comunidade.
o. Dá prioridade a compras ecológicas, minimizando o uso de plástico.
p. Contribui para causas caritativas pelo menos duas vezes por ano.
q.O bem-estar global é importante para si, incluindo o bem-estar financeiro de indivíduos noutras nações.
r.Participa nas reuniões do Conselho local, mesmo as relacionadas com decisões financeiras.
s.Apoia os cães de rua e é capaz de incluir as suas necessidades no seu orçamento.
t. Sabe muito sobre o que está a acontecer na Europa e como isso pode afetar as coisas do dinheiro.
u. A gestão responsável do consumo de água e eletricidade em sua casa reflete a sua consciência financeira.
v.Conseguiste convencer a família e os amigos a fazer voluntariado anualmente.
w. Vota em todos os assuntos relevantes, uma vez que considera que isso faz parte da sua responsabilidade financeira e cívica.
x. Plantou pelo menos uma árvore, tendo em conta os benefícios financeiros e ambientais a longo prazo.
y. Tem acesso a serviços de Internet, telefone e televisão, que são essenciais para as suas ligações financeiras e sociais.
z. Sente-se satisfeito com o seu trabalho e considera-o financeiramente compensador.
aa. A sua família e você experimentam diariamente um sentimento de segurança financeira.
bb. Sabe onde encontrar assistência e apoio se os seus direitos financeiros não forem respeitados.
cc. Sabe muito bem como salvaguardar os seus direitos financeiros e está informado sobre os recursos disponíveis.

6. Ganhamos a Mesma Quantidade de Dinheiro?

ASSUNTO
Estilo de vida
Receitas
Direito do trabalho

TEMPO
120 min

Nº DE PARTICIPANTES
16-24

AGE 13+

Resumo da Atividade

É uma atividade juvenil envolvente e educativa, concebida para desenvolver competências de literacia financeira, ao mesmo tempo que promove o trabalho em equipa e o pensamento crítico.

4 equipas ganham salários com base na sua composição e na conclusão bem sucedida das tarefas, com equipas masculinas, mistas e femininas, cada uma com ganhos distintos. Esta configuração única promove a sensibilização e a consciência do género. Ao longo do jogo, os participantes colaboram, criam estratégias e resolvem problemas de forma criativa, aprofundam a sua capacidade de fazer escolhas financeiras informadas, trabalham eficazmente em equipa e navegam em cenários do mundo real.

Através de quatro rondas dinâmicas, as 4 equipas ganham dinheiro. No final das quatro rondas, tomam decisões sobre o tipo de transporte, alojamento, refeições e férias que desejam ter de acordo com a sua capacidade financeira.

Objetivos Educacionais

A atividade tem vários objetivos educativos que visam ensinar aos participantes competências valiosas em matéria de literacia financeira, trabalho em equipa e capacidade de resolução de problemas. Eis os principais objetivos educativos da atividade:

1 Tomada de Decisões Financeiras

Os participantes praticam a tomada de decisões financeiras informadas, considerando os custos e benefícios das diferentes opções. Através dos cenários do jogo que envolvem preços de transporte, alimentação, alojamento e férias, os participantes praticam a avaliação das suas escolhas e compreendem o impacto das suas decisões no seu orçamento global.

2 Orçamentação

Ao gerirem os seus rendimentos e fazerem escolhas sobre a forma de gastar o seu dinheiro, os participantes desenvolvem competências orçamentais. Terão de afetar os seus rendimentos de forma sensata para cobrir diferentes despesas, como transportes, alojamento, refeições, etc., sem ultrapassar o seu orçamento disponível.

3 Consciência e Sensibilidade em Relação ao Género

Através da composição das equipas com base no género e da representação de mulheres grávidas, os participantes podem obter uma melhor compreensão dos diferentes papéis e desafios que os indivíduos podem enfrentar em várias situações. Isto promove a consciencialização, a sensibilidade e a inclusão do género.

4 Gratificação Diferida

Os participantes aprenderão o conceito de gratificação adiada ao decidirem como gastar os seus rendimentos. Devem equilibrar os desejos imediatos com os objectivos a longo prazo, o que é um aspeto importante da gestão das finanças pessoais.

5

Justiça e Equidade

Os diferentes salários dos vários tipos de equipas incentivam o debate sobre justiça e equidade. Isto pode levar a conversas sobre as disparidades de rendimento e o valor das diversas contribuições dentro de uma equipa.

Requisitos

- Criar um clima de confiança no grupo de trabalho.
- Estabelecer regras de segurança emocional no grupo.

Notas

Esta reunião presencial pode também constituir uma oportunidade para abordar ou rever alguns dos preconceitos ou estereótipos que surgiram durante o debate.

Recursos

- Folhetos para a ronda 1 e 3
- 4 etiquetas coloridas para as equipas
- Cartaz com os custos
- 4 kits com: um metro de fita adesiva fita adesiva, 25 palitos de esparguete e um marshmallow
- Jornais antigos/folhas de flipchart

Introdução — 2 min

"Olá a todos! Bem-vindos à emocionante atividade de hoje para jovens, o "Jogo de Aventura Financeira". Neste jogo, vamos embarcar numa viagem de decisões financeiras, trabalho de equipa e desafios divertidos. Estão prontos? Vamos mergulhar!"

A experiência — 100 min

Etapa 1: Preparação da Equipa

1. Preparar etiquetas coloridas distintas para cada equipa. (Equipa masculina, equipa mista, equipa feminina, equipa feminina com 2 mulheres grávidas que terão uma almofada grande debaixo da t-shirt).
2. Escrever os números das equipas nas etiquetas.
3. Atribuir cores em função do género (feminino e masculino). Incluir dois símbolos de uma mulher grávida para a equipa feminina específica.
Para começar, vamos dividir-nos em quatro equipas. Cada equipa terá a sua própria etiqueta colorida com um número de equipa. Estas etiquetas também representam a composição de género da sua equipa.

Etapa 2: Fixação de Preços

Ao longo do jogo, terás de fazer escolhas financeiras inteligentes. Temos preços definidos para diferentes aspetos da tua aventura, como meios de transporte, alimentação alojamento e férias. Cada escolha tem o seu próprio custo, por isso escolhe sabiamente!

Preços dos vários aspectos da aventura:

- Meios de transporte (opções públicas: barato - 1000, médio - 4000, caro - 6000, luxo - 10000)
- Alimentação (barato - 2000, médio - 3000, caro - 4000, luxo - 6000)
- Alojamento (com os pais: barato - 1000, médio - 4000, caro - 6000, luxo - 10000)
- Férias (barato - 0, médio - 2000, caro - 5000, luxo - 10000)

Etapa 3: Conclusão da Tarefa e Ganhos

Vão completar três tarefas e aqui está a parte emocionante: vão ganhar salários.
Cada equipa vai completar 4 tarefas e os salários são baseados no tipo de equipa, mas ainda não foram revelados às próprias equipas:

- Equipa masculina: 4000
- Equipa mista: 3000
- Equipa feminina: 2000
- Equipa feminina com 2 mulheres grávidas: 1500

Etapa 4: Ronda de Tarefas

As equipas passarão por 4 rondas de tarefas:

- **Ronda 1 - Barato ou Caro**. Respostas: 1. 360 euros, 2. 60 euros, 3. 100 euros, 4. 500 euros, 5. 25%, 6. 15%
- **Ronda 2 - O Teste da Ilha**: As equipas com membros grávidas não podem participar por motivos de saúde e não receberão salários.
- **Ronda 3 - Teste da Poesia da Mentira Pessoal**
- **Ronda 4 - A Torre com o marshmallow** - o animador mostrará às equipas das mulheres o desânimo e o facto de não serem capazes de executar a tarefa e de a mulher grávida não poder trabalhar devido ao risco do trabalho. Quando receberem o dinheiro, esta equipa receberá apenas metade, porque os 2 membros da equipa não trabalharam.

Passo 5: Ganhos Pós-Tarefa

Depois de cada tarefa, as equipas recebem rendimentos com base no tipo de composição da equipa.

Passo 6: Decisões Financeiras

No final das 4 tarefas, as equipas calculam os seus ganhos totais.
- As equipas podem utilizar os seus ganhos para comprar transporte, alojamento, férias e refeições.
- As equipas farão as compras pela seguinte ordem: Equipa 1, Equipa 2, Equipa 3, Equipa 4.

Passo 7: Explicação do Facilitador

- O facilitador explica como as cores foram usadas para criar as diferentes configurações das equipas.
- Esclarecer que as equipas masculinas foram sistematicamente colocadas em vantagem.
- Mencionar as diferentes composições das equipas femininas e as razões pelas quais algumas tarefas excluíram certos membros da equipa por motivos de saúde.

Debriefing



Min. 15 min

Seguem-se algumas perguntas de balanço:

1. Como é que se sentiu durante o exercício?
2. Quais foram os momentos ou desafios mais memoráveis durante o jogo?
3. Olhando para trás, houve momentos em que te apercebeste do impacto das tuas escolhas financeiras no teu orçamento global?
4. Considera que a diversidade da sua equipa influenciou o seu processo de tomada de decisões? Em caso afirmativo, de que forma. Se não, qual é a razão para isso?
5. Que princípios financeiros utilizou para tomar decisões sobre as despesas?
6. O que pensa dos diferentes salários das equipas? Como é que isso se relaciona com o conceito de equidade e diversidade?
7. Se voltasse a jogar o jogo, o que faria de diferente em termos de decisões financeiras ou de trabalho de equipa?
8. Como é que as competências e conhecimentos adquiridos com esta atividade podem ser aplicados em situações financeiras da vida real?
9. Como é que esta atividade contribuiu para a sua compreensão da literacia financeira?
10. Refletindo sobre as várias tarefas, como é que elas se alinharam com as suas preferências pessoais de aprendizagem ou pontos fortes?
11. Como é que pode aproveitar as lições aprendidas com este jogo e aplicá-las a outras experiências de aprendizagem ou a decisões futuras?

RONDA 1

BARATO E CARO

1. Um objeto custa 240 euros. Determine o preço do objeto após um aumento de 50%.

2. Um objeto custa 80 euros. Determine o preço do objeto após um desconto de 25%.

3. Após um aumento de 10%, um artigo custa 110 euros. Determina o preço inicial.

4. Após um preço de 20%, um artigo custa 400 euros. Determina o preço inicial.

5. Um artigo custa 120 euros e, após um aumento do preço, o novo custo é de 150 euros. Determina a percentagem em que o produto foi aumentado.

6. Um objeto custa 340 euros e após uma redução de preço custa 289 euros. Determina a percentagem em que o produto foi reduzido.

RONDA 2

A ILHA EM DECLÍNIO

1. **Distribuição dos Materiais (2 minutos):**
Entregar a cada grupo uma folha de jornal ou de flipchart, que representa a sua "ilha".

2. **Formação da Ilha (5 minutos):**
Instrua cada grupo a colocar-se em pé sobre a folha de jornal/flipchart, que será tratada como a sua ilha. Têm de permanecer inteiramente na ilha e não podem sair dela.

3. **Simulação do Aquecimento Global (10-15 minutos):**
Explique que, devido ao aquecimento global, as suas ilhas começarão a diminuir com o tempo. Dobrem periodicamente as folhas de jornal para as tornar mais pequenas. À medida que as ilhas diminuem, os participantes terão de colaborar para se manterem na ilha. Cada equipa dobrará a sua "ilha" de cada vez ao meio.

   O número de vezes que o papel será dobrado durante a atividade depende do seu critério enquanto animador de jovens. Pode escolher quando e com que frequência dobrar o papel para simular os efeitos do aquecimento global e criar um sentido de urgência e colaboração entre os participantes.

   O objetivo não é dobrar o papel um número específico de vezes, mas sim dobrá-lo gradualmente para tornar a "ilha" mais pequena e incentivar os participantes a trabalharem em conjunto para se adaptarem às condições em mudança. Pode dobrá-lo algumas vezes até que os participantes tenham atingido os objetivos de aprendizagem da atividade: sentido de urgência e colaboração entre os participantes, escassez de recursos.

RONDA 3

POESIA PESSOAL

Cada equipa escreve um poema com base nas 17 palavras iniciais das frases que se seguem. O poema tem de ter pelo menos 8 mentiras.

Uma vez terminado, cada equipa lê o seu poema em voz alta para as outras equipas. As outras equipas adivinham quais foram as 8 mentiras mínimas.

Eu sou...
Penso...
Quero saber...
Ouço...
Estou a ver...

Eu finjo...
Eu sinto...
Toco...
Preocupo-me...
Choro quando...
Estou...

Eu sei...
Eu digo...
Eu sonho com...
Estou a tentar...
Espero...
Estou...

RONDA 4

DESAFIO DO MARSHMALLOW

A equipa terá 20 minutos para trabalhar em conjunto e construir uma torre de esparguete com um marshmallow no topo. A equipa vencedora será aquela que tiver a torre mais alta.

AS REGRAS

1. A tua equipa só pode utilizar os materiais fornecidos. Este material inclui um metro de fita adesiva, 25 palitos de esparguete e um merengue.
2. Não podem utilizar outros materiais.
3. Dispõem de 20 minutos. O merengue deve estar no topo da torre quando o tempo terminar. A torre deve manter-se de pé sem ajuda.
4. A medida é uma medida vertical desde a base da torre até ao marshmallow.
5. Pode colar fita-cola no tampo da mesa.
6. O esparguete pode ser partido em pedaços mais pequenos. No entanto, uma vez partidos, os pedaços não podem ser substituídos.

NOTA ao animador de juventude
O animador de juventude mostrará às equipas de mulheres o desânimo e o facto de não serem capazes de realizar a tarefa e de a mulher grávida não poder trabalhar devido ao risco do trabalho. Quando receberem o dinheiro, esta equipa receberá apenas metade, porque os dois membros da equipa não trabalharam.

7. Rendimento legal ou ilegal?

ASSUNTO
Ética
Bem-estar
Receitas

TEMPO
60 min

Nº DE PARTICIPANTES
16-24

AGE 13+

Resumo da Atividade

Este exercício baseia-se num debate em que os jovens pensam e refletem sobre o tema do suborno. O debate decorre entre 3 equipas que expõem as suas ideias e defendem as suas opiniões e interesses. À medida que os argumentos apresentados aumentam em quantidade e coerência, aquele que os apresenta torna-se mais credível. No final de todos os argumentos apresentados, o moderador toma uma decisão final com base nos argumentos apresentados pelas 3 partes e com base no número de pessoas que estão em cada posição. Se houver mais jovens na posição "não estou decidido", isso significa que nenhum dos lados teve argumentos suficientemente convincentes.

Objetivos Educacionais

Esta atividade juvenil cria uma plataforma interativa para que os jovens sejam confrontados com desafios éticos, pratiquem o pensamento crítico e as competências de comunicação, desenvolvam a empatia e adquiram uma compreensão mais profunda da natureza multifacetada da tomada de decisões éticas na vida profissional e pessoal, bem como das consequências das atividades ilegais.

1. **Compreensão dos Dilemas Éticos**

   Os jovens compreendem e envolvem-se na complexidade dos dilemas éticos enfrentados pelos profissionais, em particular pelos médicos, quando as suas responsabilidades pessoais e profissionais se sobrepõem.

2. **Pensamento Crítico**

   Através de debates em grupo e da análise de argumentos, os jovens melhoram as suas capacidades de pensamento crítico, avaliando vários pontos de vista, identificando os pontos fortes e fracos dos argumentos e fazendo juízos mais informados.

3. **Desenvolvimento da Empatia**

   A atividade incentiva os jovens a empatizar com várias partes interessadas, como o filho do médico e os doentes, permitindo-lhes apreciar diferentes perspetivas e considerar o impacto emocional das decisões éticas.

4. **Reflexão sobre Valores**

   Através do estudo de casos e dos debates, os jovens refletem sobre os valores pessoais e sociais, a ética e as normas morais, ajudando-os a articular e a aperfeiçoar as suas próprias convicções.

5. **Consciência das Consequências**

   Através da análise das potenciais consequências de diferentes escolhas, os jovens compreendem os efeitos de longo alcance das decisões éticas nos indivíduos, nas famílias e na sociedade.

6. **Complexidade da Ética nas Profissões**

   Os jovens adquirem conhecimentos sobre as intrincadas considerações éticas que os profissionais, como os médicos, enfrentam nas suas carreiras e como estas considerações podem ter impacto nos contextos pessoais, familiares e sociais.

Requisitos

- Criar um clima de confiança no grupo.
- Estabelecer regras de segurança emocional nos grupos.

Recursos

- Se for necessário, distribuir um folheto com o caso.

Notas

Esta reunião presencial pode também constituir uma oportunidade para abordar ou rever alguns dos preconceitos ou estereótipos que surgiram durante o debate.

Introdução

15 min

As perguntas seguintes são o ponto de partida:

- Qual pode ser a fonte de rendimento de uma pessoa? (subsídios, pensões, salários, dividendos, juros, etc.)
- Existem rendimentos ilegais? Que fontes de rendimentos ilegais conhece? O que é que os torna ilegais?

A experiência

30 min

1. Apresentação do Estudo de Caso. Apresentar o estudo de caso do médico, a dedicação aos doentes e à família e o desafio ético.

Imagine um médico altruísta que se dedica totalmente ao trabalho, mas que é também um pai responsável, chefe de família, aquele que assegura o rendimento da família. Todos os médicos tratam pessoas, mas há uns que o fazem de forma mais altruísta e outros que o fazem de forma mais calculista.

Neste caso, o filho mais velho do médico tem um bom desempenho na aviação e quer estudar no estrangeiro. Mas o médico não ganha o suficiente para cobrir as despesas dos estudos no estrangeiro. Uma decisão importante, que o médico tem de tomar, diz respeito ao futuro do filho. Se o talento da criança é explorado e um sonho desejado se torna realidade, ou se, como resultado da permanência no país, fica a sensação de ser menos realizado. O médico poderia usar a sua posição médica e aceitar o suborno, e o dinheiro poderia ser usado para pagar os estudos no estrangeiro. Mas o que acontecerá ao juramento de Hipócrates e à sua dedicação aos doentes?

2. Divisão de Grupos. Dividir os jovens em três grupos: um a favor de os médicos aceitarem subornos ocasionalmente, um contra os médicos aceitarem subornos em NENHUMA circunstância e um grupo indeciso.

3. Debates em Grupo.
Permita que cada grupo discuta e formule argumentos.
Sublinhe que os jovens devem expressar as suas ideias com respeito, sem atacar as ideias dos outros grupos.

4. Apresentação de Argumentos
Um a um, cada grupo apresenta os seus argumentos a favor das suas respetivas posições.
Os jovens podem mudar de posição dentro dos grupos a qualquer momento para encorajar a abertura de espírito, se os argumentos apresentados pelas outras equipas os convencerem.

5. Análise dos Argumentos. Após a apresentação de cada grupo, abra a palavra para uma discussão analítica em que os jovens critiquem e avaliem os argumentos apresentados por cada grupo.

6. Troca de Papéis. Permitir que os jovens mudem para a posição de um grupo diferente se acharem os argumentos mais convincentes do que os argumentos que o seu grupo inicial apresentou.

7: Exercício de Empatia.
Incentive os jovens a pensar como se sentiriam se estivessem no lugar do filho do médico ou de um dos pacientes.
Discutam como é que o filho do médico pode perceber as ações dos seus pais e se estes dão um exemplo positivo.

Orientações:
- Os jovens falam à vez, evitando interrupções.
- As ideias são apresentadas com respeito e os jovens devem abster-se de atacar as ideias dos outros.
- Incentivar a introdução de novas ideias em vez de repetir as já existentes.

Debriefing

15-30 min

O debriefing utilizando as perguntas abaixo permite que os jovens se envolvam num processo de reflexão holístico, ligando os aspetos do rendimento ilegal e da tomada de decisões éticas no contexto da atividade e dos seus próprios estilos de aprendizagem pessoal.

Como se sentiram em relação a esta atividade?
1. Como é que o estudo de caso do dilema do médico altruísta o afetou pessoalmente? Houve algum elemento específico que se tenha destacado para si?
2. Que emoções sentiu durante o debate? Algum aspeto específico da situação do Algum aspeto particular da situação do médico desencadeou reações fortes?
3. De que forma é que as perspetivas apresentadas por cada grupo influenciaram os seus próprios pensamentos e opiniões?
4. Houve algum momento durante o debate em que se sentiu em conflito ou desafiado em termos das suas crenças ou valores?
5. Que princípios ou valores éticos acha que estavam em jogo no processo de decisão do médico? De que forma é que estes valores entraram em conflito ou se alinharam uns com os outros?
6. À luz do debate, qual é a sua perceção do conceito de rendimento ilegal? Quais são as principais razões pelas quais determinadas fontes de rendimento são consideradas ilegais?
7. Se fosse confrontado com um dilema ético semelhante ao do médico altruísta, como é que abordaria a situação? Que fatores teria em conta?
8. Como é que os conhecimentos adquiridos com este debate podem ser aplicados a outros cenários do mundo real que envolvam escolhas éticas, legalidade e valores pessoais?
9. Considerando o conceito de rendimento ilegal, de que forma é que o debate moldou a sua compreensão dos riscos e consequências associados a essas fontes de rendimento?
10. Refletindo sobre a situação do médico, acha que pode haver casos em que as pessoas podem escolher meios ilegais para financiar objetivos importantes? Quais poderão ser algumas das motivações subjacentes a essas escolhas?
11. Consegue pensar em situações da sua vida pessoal ou profissional em que os dilemas éticos e a legalidade de certas ações se sobrepõem? Como poderia abordar estas situações de forma diferente, com base nos conhecimentos adquiridos com esta atividade?

Variação - A Cadeira Polémica

1 Organizar o Espaço (2 minutos):

Coloque as cadeiras em forma de U com duas cadeiras no centro.

2 O Animador de Juventude escolhe um Dilema (2 minutos):

O animador de juventude seleciona um dilema destinado a provocar o debate entre os participantes. Os jovens também podem sugerir o seu próprio dilema para a atividade.

3 Explicação das Regras da Atividade (3 minutos):

O facilitador explica as regras da atividade da seguinte forma:

- O facilitador apresenta um dilema.
- Depois de ouvir o dilema, os jovens tomam uma posição, sentando-se concordar ou responder “sim”, discordar ou responder “não”, ou no meio (indecisos).
- No caso de haver um número aproximadamente igual de jovens de ambos os lados, os representantes de cada lado sentar-se-ão na cadeira do meio e apresentarão argumentos para para persuadir os jovens do outro lado a mudar as suas opiniões e posições.
- Os jovens só podem falar se estiverem sentados na cadeira do meio.
- Uma decisão sobre um dilema é adoptada em grupo se uma clara maioria dos jovens estiver sentada num dos lados (concordar ou discordar).

4 Discussão do Dilema (15-20 minutos):

O facilitador apresenta o dilema e os jovens tomam as suas posições. Os dilemas são lidos um a um, e os jovens indicam se dizem sim ou não a cada regra.

Esta atividade incentiva os jovens a participar em debates, a tomar decisões coletivamente e a compreender a importância de estabelecer regras de grupo através de um processo participativo.

Folheto

OUTROS DILEMAS

Eis alguns dilemas éticos relacionados com o dinheiro, as despesas, os empréstimos e a geração de rendimentos que podem ser relevantes para a juventude europeia e que podem ser utilizados para esta atividade de debate.

1. Consumismo ético: Imagina que queres comprar um novo smartphone. Tem a opção de escolher entre uma marca conhecida por explorar trabalhadores em países em desenvolvimento para manter os preços baixos e uma marca mais cara conhecida por práticas laborais justas. Na sua compra, dá prioridade à poupança de custos ou a considerações éticas?

2. Dívida de cartão de crédito: Tem um cartão de crédito com um limite elevado e sente-se tentado a fazer uma grande compra que sabe que não pode pagar na totalidade. É ético usar o cartão de crédito, sabendo que isso pode levar a uma dívida substancial e a pagamentos de juros elevados?

3. Rendimento não declarado: Tem um emprego a tempo parcial em que a sua entidade patronal lhe paga em dinheiro, o que lhe permite evitar os impostos. É ético aceitar este acordo, apesar de potencialmente privar o seu país de receitas fiscais que sustentam serviços essenciais?

4. Pressão financeira sobre a família: A sua família está a enfrentar dificuldades financeiras e descobre que os seus pais estão a considerar pedir um empréstimo com juros elevados para cobrir despesas imediatas. É ético intervir e tentar encontrar soluções alternativas, mesmo que isso vá contra a vontade deles?

5. Dilema da herança: Herda uma quantia significativa de dinheiro de um familiar distante, mas fica a saber que essa riqueza está ligada a práticas comerciais pouco éticas no passado. Aceita a herança e utiliza o dinheiro, ou doa-o a uma causa que esteja de acordo com os seus valores éticos?

6. Investimento em criptomoeda: Tem a oportunidade de investir numa criptomoeda com elevado potencial de lucro, mas sabe-se que tem impactos ambientais devido aos processos de extração intensiva de energia. É ético investir nela, tendo em conta as consequências ambientais?

7. Investimentos éticos: Tem a opção de investir as suas poupanças numa carteira que inclui empresas conhecidas pelas suas práticas sustentáveis e éticas, mas espera-se que os rendimentos sejam inferiores aos de uma carteira tradicional menos ética. Ao investir, dá prioridade aos ganhos financeiros ou às considerações éticas?

8. Apoio financeiro a amigos: Um amigo próximo pede-lhe um empréstimo significativo para iniciar um negócio, mas tem dúvidas sobre o seu plano de negócios e a sua capacidade de reembolsar o empréstimo. Deve dar o apoio financeiro, potencialmente pondo em risco a sua amizade, ou recusar e arriscar-se a prejudicar a relação?

9. Doação para fins caritativos ou luxo pessoal (Dilema da despesa): Tem uma quantia significativa de dinheiro. Tem de decidir se doa uma parte substancial a uma causa de caridade que pode salvar vidas ou se a utiliza para comprar um artigo de luxo que sempre desejou.

10. Lucro empresarial injusto (Dilema do Rendimento): Trabalha para uma empresa que está a obter lucros substanciais através da exploração de práticas laborais num país em desenvolvimento. Tem a opção de denunciar e arriscar o seu emprego ou ficar em silêncio e continuar a lucrar com as ações da empresa.

11. Pedir um empréstimo para estudar (Dilema do Empréstimo): É um estudante que se vê confrontado com as elevadas propinas de uma universidade de prestígio. Pode pedir um empréstimo substancial para frequentar essa universidade ou escolher uma opção mais económica que pode limitar as suas perspetivas de carreira.

12. Apoiar financeiramente um familiar (Dilema da despesa): O seu irmão ou familiar próximo encontra-se numa situação financeira difícil e pede-lhe um empréstimo avultado que poderá não conseguir pagar. Tem de decidir se o ajuda financeiramente, pondo potencialmente em risco a sua própria estabilidade financeira.

13. Investir num sector controverso (Dilema de Investimento): Tem a oportunidade de investir numa indústria lucrativa mas controversa, como o tabaco ou o fabrico de armas. Tem de decidir se dá prioridade aos ganhos financeiros ou a considerações éticas.

14. Gastos pessoais excessivos (Dilema dos Gastos): Tem o hábito de se entregar a compras caras e experiências luxuosas, mesmo sabendo que isso está a contribuir para a instabilidade financeira pessoal. Tem de decidir se quer continuar com este comportamento ou adotar um estilo de vida mais frugal.

15. Evasão fiscal das empresas (Dilema do Rendimento): Trabalha para uma empresa que adopta estratégias agressivas de evasão fiscal para minimizar as suas obrigações fiscais. Tem de decidir se deve denunciar estas actividades às autoridades ou manter-se cúmplice.

16. Tirar partido de uma lacuna financeira (Dilema da despesa): Descobre uma lacuna legal que lhe permite reduzir significativamente a sua carga fiscal ou receber benefícios financeiros que não estavam previstos para a sua situação. Deve decidir se explora a lacuna ou se a denuncia.

Estes dilemas abordam vários aspetos da gestão do dinheiro, considerações éticas e valores pessoais, desafiando os indivíduos a fazerem escolhas difíceis com implicações morais e financeiras.

8. Critérios para o Futuro

ASSUNTO
Rendimento
Carreira
Decisões

TEMPO
60 min

Nº DE PARTICIPANTES
Min 5, max 24

AGE 15+

Resumo da Atividade

Esta atividade baseia-se no 'Método Bola de Neve'. Através da ligação das atividades individuais com as atividades realizadas cooperativamente nos grupos, o número de elementos, aspetos e facetas de um problema/situação é reduzido e a atenção concentra-se nos elementos essenciais. Este método motiva os jovens a pensar corajosamente sem se deixarem desencorajar pelas opiniões dos outros e a terem confiança no seu próprio contributo.

A atividade tem 3 etapas principais. Começa com uma reflexão individual, onde cada jovem contempla vários critérios de emprego e seleciona os mais relevantes para si. Este processo cultiva o pensamento crítico e a auto-consciência, uma vez que os participantes ponderam fatores como os interesses pessoais, as condições de trabalho e o rendimento. Ao classificarem os critérios escolhidos por ordem de importância, aprendem a tomar decisões informadas com base nos seus valores e aspirações. Através destas 3 etapas, os participantes não só aprofundam a sua autoconsciência e as suas capacidades de tomada de decisão, como também desenvolvem competências interpessoais essenciais para um trabalho de equipa e uma comunicação eficazes.

Objetivos Educacionais

Estes objetivos educativos visam criar oportunidades de capacitação para os participantes no sentido de adquirirem os conhecimentos e as competências necessárias para tomarem decisões informadas sobre o seu bem-estar financeiro e os seus planos de vida. Ao integrar conceitos de literacia financeira e de planeamento de vida na atividade, os jovens podem adquirir conhecimentos valiosos que contribuem para o seu desenvolvimento pessoal e profissional.

1. **Compreender os Critérios Financeiros**
Os participantes identificam e avaliam critérios financeiros na escolha de um emprego, como o salário e o potencial de rendimento, e reconhecem a sua importância para a estabilidade financeira e para a realização dos objetivos de vida.

2. **Impacto Económico**
Os participantes compreendem a relação entre as escolhas financeiras relacionadas com o trabalho e o seu impacto económico mais amplo, promovendo a compreensão da responsabilidade financeira pessoal num contexto social.

3. **Planeamento Financeiro a Longo Prazo**
Através de discussões hierárquicas, os participantes refletem sobre a forma como as prioridades financeiras se alinham com os objetivos financeiros a longo prazo, encorajando-os a considerar as implicações futuras das suas decisões.

4. **Autoreflexão**
Os participantes fazem uma introspeção sobre os seus valores, interesses e aspirações. É uma prática concreta sobre como fazer escolhas profissionais que se alinham com os seus planos de vida.

5. **Definição de Objetivos**
A atividade convida os participantes a considerar as suas aspirações para além dos aspectos financeiros, encorajando-os a incluir objectivos pessoais e relacionados com a vida no seu processo de tomada de decisões.

6. **Considerações sobre o Estilo de Vida**
Ao discutir fatores como o equilíbrio entre a vida profissional e pessoal, os participantes reconhecem o impacto das escolhas profissionais no seu estilo de vida geral, contribuindo para um planeamento equilibrado da vida.

Requisitos

- Garantir um clima de confiança no grupo de trabalho *
- Regras de segurança emocional a estabelecer no grupo *

* = As regras básicas que incluem o comportamento seguro e as questões de confidencialidade são definidas logo no início da atividade.

Recursos

- O pedaço de papel com as 2 flores desenhadas ou preparado num diapositivo para ser projetado para os participantes.
- Flipchart, folheto com os critérios, pastilha elástica, marcadores (pelo menos 1 para anotar os votos para as flores), informação impressa para a tarefa individual 1 e para a tarefa 2, canetas e papéis para os participantes para as partes B, C e D.

Notas

Dependendo do grupo, pode alterar o tempo de trabalho em pares ou em pequenos grupos, se necessário.

Introdução — 10 min

Iniciamos a atividade com uma pergunta de quebra-gelo relacionada com o tema:

- **Qual é a flor mais bonita?**

Pergunta-se aos jovens qual a flor de que mais gostam (mostrar as duas flores, ver folheto) e as razões pelas quais gostam mais dela. Os votos são contados para cada flor.
Discuta com o grupo se houve critérios claros relacionados com a avaliação do desenho e quais foram esses critérios. (por exemplo: exatidão das linhas, semelhança com uma flor real, etc.).

Crie a ligação com a vida quotidiana com a próxima pergunta:

- **Quais são os critérios pelos quais avaliamos o nosso sucesso ou pelos quais tomamos decisões na vida?**

A experiência — 40 min

Etapa A. A Fase de Trabalho Individual:

Selecione e justifique três critérios da lista abaixo que teria em conta ao escolher um emprego, bem como três critérios que consideraria menos importantes. Explique o raciocínio subjacente às suas escolhas. Pode escrever os seus argumentos e organizar os seus pensamentos mais facilmente.

Tarefa 1. Assinala e argumenta. Escolhe 3 dos critérios abaixo que:

- São importantes para ti na escolha de um emprego.
- São menos importantes para ti na escolha de um emprego.

Defina as razões para estas escolhas. (podem escrevê-los, se for mais fácil de memorizar)

Vou escolher um emprego:

- *de que gosto;*
- *onde trabalham funcionários jovens e simpáticos empregados;*
- *que é bem pago;*
- *que não exige muito trabalho;*
- *que tem longas pausas para almoço e uma semana de trabalho;*
- *que exige uma aprendizagem contínua;*
- *que tenha um chefe amigável;*
- *que corresponda às minhas competências;*
- *onde o escritório é bonito e o edifício tem bom aspeto;*
- *que me dá a oportunidade de ganhar mais com o tempo.*

Tarefa 2. Classifica os critérios de escolha do emprego de acordo com a sua importância, do mais importante para o menos importante.

- *ser pessoas que dependem de mim;*
- *fazer algo de bom e útil na vida;*
- *ter respeito, reconhecimento e prestígio;*
- *seguir a minha vocação (fazer o que sei fazer melhor);*
- *ter uma vida fácil e agradável;*
- *seguir a tradição familiar;*
- *aprender e tornar-me um melhor profissional;*
- *ganhar bem, independentemente do esforço.*

Passo B. A fase de trabalho em pares:

Peça aos participantes para se juntarem em pares e discutirem os seus resultados. (É aqui que as notas escritas são úteis) Diga-lhes que têm de definir em conjunto a partir **da tarefa 1**: os 2 critérios mais importantes e os 2 menos importantes. **Da tarefa 2**: criar uma classificação comum. Diga aos pares para escreverem os resultados.

Passo C. A fase de reunião:

Nesta fase, crie grupos maiores de 2 ou 3 pares. Depois de partilharem os resultados do trabalho em pares, a sua tarefa é fazer o mesmo, mas desta vez no grupo maior. Diga aos grupos para escreverem os resultados.

Passo D. A fase do grupo inteiro:

Reúna todos os grupos e cada grupo apresenta os seus resultados, Descubra e discuta em conjunto os pontos comuns e as diferenças nos critérios e hierarquias selecionados. Pode utilizar perguntas como: **"Que critérios foram escolhidos com mais frequência: interesses, competências, rendimentos ou condições relacionadas com o trabalho?"** Explore em conjunto com o grupo estas preferências e partilhe as suas ideias.

Debriefing

10-30 min

Para o debriefing, propomos as seguintes questões. Consoante o tempo disponível, explore menos ou mais perguntas.

- Como se sente em relação a esta atividade?
- Quais foram os aspetos mais significativos da atividade que se destacaram para si?
- Como é que se sentiu durante a fase de reflexão individual? Houve algum momento que tenha ressoado particularmente em si?
- Lembra-se de algum critério que tenha sido difícil de escolher na Tarefa 1?
- Olhando para trás, para as suas escolhas, há algum padrão ou tendência que tenha notado nos critérios que selecionou?
- Como é que os seus valores e interesses pessoais influenciaram as suas decisões?
- Ao classificar os critérios por ordem de importância, que princípios ou fatores subjacentes influenciaram o seu processo de tomada de decisão?
- De que forma é que a atividade o fez reavaliar a sua compreensão das prioridades de carreira e dos critérios de decisão?
- Consegue estabelecer ligações entre os critérios que escolheu e conceitos mais amplos, como o crescimento pessoal, o equilíbrio entre a vida profissional e a vida privada ou os valores sociais?
- Como é que os conhecimentos adquiridos com esta atividade podem influenciar a sua futura exploração da carreira e a tomada de decisões?
- Há alguma alteração que possa considerar fazer na sua abordagem à seleção de um emprego depois de participar nesta atividade?
- Como pode aplicar as competências de tomada de decisão em colaboração que praticou durante o par e o grupo maior noutras áreas da sua vida?
- De que forma é que esta atividade desafiou os seus pressupostos sobre escolhas e prioridades de carreira?
- De que forma é que as diversas perspetivas do grupo contribuíram para uma melhor compreensão dos fatores que influenciam a escolha do emprego?
- Olhando para os resultados coletivos, o que acha que os critérios mais comuns refletem sobre os nossos valores e objetivos comuns?

A FLOR MAIS BONITA





9. Dilema Profissional

ASSUNTO
Rendimento
Análise crítica
Decisões

TEMPO
90 min

Nº DE PARTICIPANTES
8-24

AGE 14+

Resumo da Atividade

Esta atividade realiza-se em **cinco pequenos grupos**. A cada grupo é atribuída uma ficha de caso que envolve diferentes cenários. Durante 20 minutos, os grupos debatem vários aspetos-chave do seu caso. Estes incluem a identificação dos problemas em cada situação, a exploração das emoções vividas pelas personagens, a avaliação das vantagens e limitações das profissões envolvidas, a tomada de decisões para os cenários apresentados e a definição de critérios pessoais de carreira.

O primeiro caso apresenta Maria, uma rapariga dedicada ao basquetebol, que tem dificuldade em fazer parte da equipa devido à sua altura. O segundo caso acompanha Camélia, que admira a sua avó professora mas se preocupa com o baixo salário associado à profissão. No terceiro caso, Ana sonha em ser cirurgiã, apesar de desmaiar ao ver uma vítima de acidente. O quarto caso centra-se em Alex, um músico talentoso mas forçado pelos pais a estudar Direito para obter um melhor salário. O último caso destaca Maria, uma excelente aluna que está a pensar numa carreira em finanças, mas está desanimada com as oportunidades de emprego no seu país.

Após estes debates, cada grupo apresenta as suas decisões e perspetivas, permitindo uma comparação das escolhas feitas pelos vários grupos. Esta atividade incentiva o **pensamento crítico, a empatia e a reflexão sobre as aspirações pessoais de carreira**, ao mesmo tempo que promove a compreensão das complexidades e considerações envolvidas na tomada de decisões que alteram a vida.
O objetivo não é encontrar "a" solução correta, pois não existe nenhuma.

Objetivos Educacionais

Ao participarem nesta atividade, os participantes têm a oportunidade de praticar o seu pensamento crítico, empatia, competência de tomada de decisões e compreensão dos fatores complexos que influenciam as escolhas de carreira e os percursos de vida. Praticarão também uma comunicação e colaboração eficazes, refletindo simultaneamente sobre os seus próprios valores e aspirações.

1. **Pensamento Crítico e Resolução de Problemas**

   Os participantes identificam e analisam os problemas apresentados em cada caso, avaliando os vários fatores que contribuem para os desafios e desenvolvendo soluções criativas e ponderadas para resolver os problemas.

2. **Exploração de Carreiras e Tomada de Decisões**

   Os participantes analisam as vantagens e as limitações de cada caso apresentado, consideram o alinhamento dos interesses, valores e competências pessoais com a profissão escolhida e justificam as decisões com base numa combinação de aspirações pessoais e considerações práticas.

3 Empatia e Compreensão Emocional

Os participantes reconhecem e discutem o impacto emocional das diferentes escolhas e circunstâncias da vida e também a importância de compreender as emoções nos processos de tomada de decisão.

4 Autoreflexão e Definição de Objetivos

Os participantes refletem sobre os critérios pessoais para a escolha de uma carreira e a definição de objetivos de desenvolvimento futuro, identificando os pontos fortes e fracos de cada um e os valores relevantes.

5 Consciencialização e Abertura de Espírito

Os participantes integram conhecimentos de vários domínios, como a economia, a psicologia e a sociologia, e consideram diferentes aspirações e circunstâncias de vida, promovendo uma abordagem aberta a diferentes perspetivas e escolhas.

6 Gestão do Tempo e Apresentação

Os participantes praticam a gestão eficaz do tempo nos debates em grupo e apresentam as conclusões e decisões de forma clara dentro do tempo atribuído.

Requisitos

- Garantir um clima de confiança no grupo de trabalho *
- Regras de segurança emocional a estabelecer no grupo *

* = As regras básicas que incluem o comportamento seguro e as questões de confidencialidade são definidas logo no início da atividade.

Recursos

- Uma folha de casos impressos para cada grupo
- Canetas e papéis, se necessário, para tomar notas
- Flipchart-papel-marcador para os destaques e/ou conclusões

Notas

O calendário das atividades será adaptado em função do grupo de jovens envolvidos.

Introdução — 10 min

Como ponto de partida para a atividade, desafie os jovens a explicar o seguinte provérbio:

"Sem treino não se pode tentar, sem tentativa não há progresso, sem progresso não há perfeição, sem perfeição não há satisfação." (Sri Chinmoy, também conhecido como Chinmoy Kumar Ghose)

Pergunta de apoio: Concorda com a progressão do treino para a satisfação, tal como descrita no provérbio? Explique as suas razões.

A experiência — 35 min

Dividir o grupo em 5 grupos mais pequenos e dar a cada grupo uma ficha de caso. (**NOTA**: O educador decide grupos de 3 ou 4 jovens e se cada grupo recebe os 5 casos, mas neste caso o tempo de análise do grupo aumentará para pelo menos 30-40 minutos)

Os grupos dispõem de 20 minutos para discutir as seguintes questões:

- Definir o problema de cada situação.
- Explicar os sentimentos que cada personagem experimentou.
- Quais são as vantagens e os limites da escolha de cada profissão?
- Que decisão tomaria no caso da situação proposta?
- Quais são os critérios de escolha de uma carreira para si?

Caso 1. Maria é uma rapariga muito trabalhadora. Frequenta a secção de basquetebol do ginásio local. Embora vá regularmente aos treinos e obtenha bons resultados, depara-se com um problema constante: a sua baixa estatura, pelo que, apesar de ser o seu desejo, não consegue entrar para a equipa de basquetebol.
Caso 2. Camélia ia muitas vezes de férias ter com a sua avó, que é professora. Ela via o quanto a avó gostava de ler livros escolares e de ensinar os alunos. Mas um dia descobre o baixo salário que a avó recebe e fica preocupada.
Caso 3. A Ana gosta muito de medicina e planeia fazer um curso superior nesta área. O seu sonho é tornar-se cirurgiã. Mas sempre que vê uma pessoa ferida num acidente, desmaia.
Caso 4. Alex toca guitarra e cria as suas próprias canções. Participou em vários concursos de música em que ficou em posições de destaque. No entanto, os pais não concordam com esta escolha e obrigam-no a prosseguir os estudos na Faculdade de Direito, argumentando que uma profissão nesse domínio é mais bem paga.
Caso 5. Maria é uma aluna exemplar, que concluiu o ensino secundário com resultados brilhantes. Embora estivesse a pensar em trabalhar na área financeira, ficou indignada quando descobriu que todos os seus colegas, que também se formaram na universidade, não encontraram emprego e foram para o estrangeiro.

Cada grupo apresenta um caso, depois as outras equipas apresentam soluções alternativas ou perspectivas sobre esse caso e podem comparar o seu caso com o apresentado (semelhanças, diferenças).

Debriefing

15 -30 min

As seguintes perguntas de balanço visam encorajar os participantes a refletir sobre a atividade, a relacionar as experiências das personagens com as suas próprias vidas e a promover uma compreensão mais profunda da tomada de decisões, da empatia e da exploração de carreiras. Escolha as perguntas mais relevantes, de acordo com o tempo disponível e o nível de envolvimento dos jovens.

- O que acharam desta atividade?
- Como é que o provérbio inicial se relaciona com os desafios e decisões enfrentados pelas personagens dos casos?
- Quais foram os principais problemas ou desafios com que as personagens se depararam em cada caso?
- Como é que esses problemas contribuíram para os processos de tomada de decisão das personagens?
- Que emoções pensa que as personagens podem ter experimentado em cada situação?
- Como é que as suas emoções podem ter influenciado as suas escolhas e decisões?
- Em cada caso, quais foram as vantagens e as limitações da profissão ou do percurso que a personagem estava a considerar?
- Como é que os interesses e as competências pessoais se podem alinhar ou entrar em conflito com estas escolhas profissionais?
- Por que razão optou por essa decisão em particular?
- Houve decisões alternativas que consideraste durante o teu debate? Quais foram as razões subjacentes a essas alternativas?
- Com base nos casos, que critérios consideras importantes para a escolha de uma carreira?
- De que forma é que estes critérios se alinham com as suas próprias ideias sobre a escolha de uma carreira?
- Enquanto grupo, quais foram as semelhanças e as diferenças entre as decisões do vosso grupo e as decisões dos outros grupos relativamente aos casos?
- Que conhecimentos obtiveram ao ouvir diferentes perspetivas e escolhas?
- O que é que recorda destes casos sobre as complexidades da tomada de decisões e da prossecução das suas paixões?
- Algum dos casos coincidiu com as tuas experiências pessoais ou com as experiências de pessoas que conheces? Como assim?
- Que reflexões, perguntas ou observações adicionais tem sobre a atividade e os tópicos discutidos?

ESTUDOS DE CASO

DILEMAS

- Determinar o problema de cada situação.
- Explicar os sentimentos que cada personagem experimentou.
- Quais são as vantagens e os limites da escolha de cada profissão?
- Que decisão tomaria no caso da situação proposta?

CASO Nº. 1

Maria é uma rapariga muito trabalhadora. Frequenta a secção de basquetebol do ginásio local. Embora vá regularmente aos treinos e obtenha bons resultados, depara-se com um problema constante: a sua baixa estatura/altura, pelo que, apesar de ser o seu desejo, não consegue fazer parte da equipa de basquetebol.

CASO Nº. 2

Camélia ia muitas vezes de férias ter com a sua avó, que é professora. Ela via o quanto a avó gostava de ler livros escolares e de ensinar os alunos. Mas um dia descobre o baixo salário que a avó recebe e fica preocupada.

CASO Nº. 3

Gabi gosta muito de medicina e planeia fazer um curso superior nesta área. O seu sonho é tornar-se cirurgiã. Mas sempre que vê uma pessoa ferida num acidente, desmaia.

CASO Nº. 4

Alex toca guitarra e cria as suas próprias canções. Participou em numerosos concursos de música, nos quais obteve posições de destaque. No entanto, os seus pais não concordam com esta escolha e obrigam-no a prosseguir os estudos na faculdade de Direito, argumentando que uma profissão nesse domínio é mais bem paga.

CASO Nº. 5

Maria é uma aluna exemplar, que concluiu o ensino secundário com resultados brilhantes. Embora estivesse a pensar em trabalhar na área financeira, ficou indignada quando descobriu que todos os seus colegas, que também se formaram na universidade, não encontraram emprego e foram para o estrangeiro.

10. Leilão de Competências

ASSUNTO
Carreira
Gerar receitas

TEMPO
120 min

Nº DE PARTICIPANTES
Min 6, max 24

AGE 13+

Resumo da Atividade

Nesta atividade, os participantes participam numa exploração dinâmica das suas carreiras profissionais desejadas e das competências necessárias para as alcançar. Começam por discutir, em pares, as aspirações profissionais e os critérios que influenciam as suas escolhas. De seguida, os participantes avaliam as suas competências atuais e identificam áreas de melhoria alinhadas com as carreiras que escolheram.

Cada participante recebe 200 pontos para atribuir estrategicamente a várias competências. O animador de juventude apresenta uma seleção de competências gerais, destacando o seu potencial valor monetário em sectores relevantes, e os participantes licitam pontos nas competências que consideram mais valiosas. Após a ronda inicial, as competências adicionais são distribuídas aleatoriamente entre os participantes. Segue-se um período de 15 minutos, durante o qual os participantes podem negociar trocas de cartões e compras utilizando os seus pontos restantes. Por fim, os participantes avaliam potenciais portefólios de carreira com base nas competências adquiridas e identificam áreas para o desenvolvimento de competências. A atividade incentiva a reflexão sobre os percursos profissionais e a aquisição de competências, recorrendo a um sistema de licitação dinâmico para promover o envolvimento e a tomada de decisões. Note-se que o animador de juventude deve estar preparado com dados de ganhos específicos do sector para as competências apresentadas.

Trata-se de um conjunto de cartões com competências das quais: 102 competências específicas por domínio de atividade e 18 competências gerais.

As competências são selecionadas de acordo com uma análise dos recursos humanos a nível europeu, a partir da análise do mercado de trabalho, tendo em conta as exigências dos empregadores.

Objetivos

1. **Respeito pela Singularidade e pelas Diferenças Humanas**
   Os participantes tomam consciência das suas aspirações profissionais e dos conjuntos de competências.

2. **Articulação entre Educação e Carreira**
   Os participantes reconhecem a importância dos seus objetivos educativos para os planos de carreira a longo prazo e articulam a forma como as competências identificadas contribuem para o seu sucesso profissional.

3. **Estimular o Interesse pelos Percursos Educativos**
   Os participantes demonstram maior curiosidade e interesse por percursos educativos específicos que correspondam às suas escolhas e podem fazer planos para se empenharem ativamente no processo de aquisição de competências.

4. **Pensamento Crítico e Tomada de Decisões**
   Os participantes avaliam criticamente o valor das competências em sectores específicos e fazem escolhas estratégicas durante o processo de concurso, aperfeiçoando a sua competência de tomada de decisões.

5. **Comunicação e Colaboração**
   Os participantes participam em debates significativos com os seus pares para troca de competências, promovendo o trabalho em equipa e as interações interpessoais.

6. **Auto-Consciência e Desenvolvimento Pessoal**
   Os participantes refletem sobre as suas competências atuais e identificam áreas de crescimento e desenvolvimento pessoal.

Requisitos

- Discussões preliminares sobre os planos de carreira
- Deve ser assegurado um clima de confiança no grupo de trabalho*
- Regras de segurança emocional a serem estabelecidas no grupo *

* = As regras básicas que incluem o comportamento seguro e as questões de confidencialidade são definidas logo no início da atividade.

Recursos

- Cartas com competência
- Fichas com pontos
- Lista de competências

Notas

- Deve ser verificado se os participantes compreendem a que competência se refere cada cartão e dar exemplos de como esta é posta em prática, especialmente nas competências técnicas. Também podem ser feitas referências às competências europeias para aumentar o valor da competência, especialmente as de carácter geral.
- O animador de juventude pode decidir quantas e quais as competências que pretende utilizar na atividade, dependendo do número de participantes, da idade e do nível de escolaridade.

Introdução — 15 min

1. Cada participante discute com um parceiro o tipo de carreira profissional que deseja ter. Quais foram os critérios de seleção?
Quais as competências que têm atualmente e quais as competências que querem adquirir para poderem exercer essa profissão.
2. Cada participante recebe 200 pontos que pode utilizar para "comprar" determinadas competências

A experiência — 45 min

1. O educador apresenta um mínimo de 10 competências gerais e qual é o valor da monetização da capacidade em relação aos empregos em que essas competências são necessárias. De seguida, os jovens podem licitar uma soma de pontos, de acordo com o seu interesse em adquirir essa competência. Ganha aquele que licitar mais pontos. Se demorar muito tempo a apresentar as competências, apresentará apenas 10. Caso contrário, faça uma segunda ronda de venda de outras 10 competências gerais.

2. Distribua o resto dos cartões de competência aleatoriamente entre os participantes.

3. Os participantes dispõem de **15 minutos durante os quais podem trocar cartões de competências** entre si e comprar outras competências com o que ainda lhes resta dos seus pontos. O preço dos pontos é decidido entre os próprios participantes.

4. Cada participante avalia que carteira de profissões pode exercer se tiver essas competências e quais as competências que lhe faltam.

5. Cada participante recebe **o folheto do plano de formação para registar as competências** e criar um plano de formação para adquirir as competências de acordo com o seu percurso profissional.

Debriefing

45 min

As perguntas que se seguem servem de orientação para apoiar o debriefing analítico após a atividade. Pode reduzir ou acrescentar perguntas, de acordo com o tempo disponível e o interesse/envolvimento dos jovens.

- Como se sentiram em relação a esta atividade? O que é que vos fez sentir assim?
- Quais foram os temas ou critérios comuns que surgiram quando discutiram os percursos profissionais que escolheram?
- Algum dos planos de carreira dos vossos colegas vos surpreendeu? Se sim, como?
- Como é que você e o seu colega selecionaram as competências da lista? Houve alguma competência específica que tenha sido escolhida por unanimidade?
- Houve algumas competências que inicialmente não considerou, mas que decidiu incluir depois de as discutir com o seu parceiro?
- Como decidiram a que competências atribuir os vossos pontos? Que fatores influenciaram as suas decisões?
- Houve alguma competência que tenha sido valorizada por vários participantes e que tenha resultado numa licitação competitiva?
- Quais as competências gerais apresentadas que mais lhe chamaram a atenção? Quais as razões para tal?
- Considerou as informações sobre a monetização das competências úteis para tomar a sua decisão de licitação?
- Pode partilhar um exemplo de uma competência que licitou e ganhou? Como é que imagina utilizar essa competência na carreira que escolheu? Que estratégias utilizou para determinar o valor da licitação?
- Participou na troca de cartões de competências durante a atividade? Como é que abordou a negociação e o comércio com os outros?
- Houve algum desafio que enfrentou ao tentar trocar ou adquirir cartões de competência? Como é que lidou com eles?
- Com base nas competências que adquiriu, em que tipo de profissões se sente confiante para confiante para se destacar?
- A atividade destacou algumas competências que se apercebeu serem cruciais para a carreira que deseja, mas que inicialmente não estavam no seu radar?
- Após esta atividade, existem competências que gostaria de melhorar? Como tenciona fazê-lo?
- Há algumas competências que agora percebes que são importantes num vasto leque de profissões?
- Surgiu alguma discussão ou debate interessante durante a atividade - especialmente durante a licitação ou a troca de competências?
- Em caso afirmativo, como é que o trabalho em pares e em grupo melhorou a sua tomada de decisões e a compreensão de diferentes perspetivas?
- Como tenciona utilizar os conhecimentos adquiridos nesta atividade no seu plano de desenvolvimento da carreira pessoal?
- Há algum passo específico que queira dar com base no que aprendeu hoje?

Folheto

CARTÕES DE COMPETÊNCIAS
COMPETÊNCIAS GERAIS

Posição visada

Pontos fortes

Objetivos

A curto prazo:

A longo prazo:

Pontos fracos

Competências atuais

Áreas de interesse

Competências que pretendo adquirir

Necessidades financeiras

Formas de educação para adquirir competências

EXEMPLO DE UM
PLANO DE EDUCAÇÃO

Posição visada

Gestor de contas

Pontos fortes

Excelentes competências de comunicação e de execução de tarefas múltiplas.
Conhecimentos de inglês a um Nível avançado.

Objetivos

A curto prazo:

Obtenção de 3 certificações de marketing digital, obtenção de uma certificação para a utilização do Google Analytics.

A longo prazo:

Coordenar pelo menos 2 projetos no cargo atual, estabelecer relações mais estreitas com os membros da equipa e os clientes, estabelecer contactos.

Pontos fracos

Falta de experiência na coordenação de projetos.

Competências atuais

Muito boas competências de comunicação e de trabalho em rede, organização do tempo e das tarefas no local de trabalho, competências de negociação, experiência na interação com os clientes,Ferramentas Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint, Outlook)

Áreas de interesse

Marketing digital, publicidade, liderança.

Competências que pretendo adquirir

Pensamento crítico, competências de liderança, assunção de riscos, pensamento estratégico, conhecimentos de marketing digital, capacidade de resolver conflitos no seio de uma equipa.

Necessidades financeiras

Salário superior a 1000 euros, vales de refeição/alimentação, subscrição médica numa clínica privada

Formas de educação para adquirir competências

- Cursos em linha: Coursera e Google
- Assistir a cursos na Faculdade de Marketing
- Seguir no YouTube uma pessoa relevante no área do
- marketing

Folheto

COMPETÊNCIAS PARA LEILÕES

Note-se que se trata de estimativas aproximadas e que podem variar em função de muitos factores. Além disso, algumas competências são aplicáveis a uma vasta gama de empregos e os ganhos podem depender do sector específico e da localização geográfica. Pesquise sempre funções e sectores específicos para obter informações salariais mais precisas.

1. Competências Empresariais

- **Empregos:** Proprietário de uma empresa, fundador de uma empresa em fase de arranque, formador
- de empresários
  Ganhos: Os rendimentos podem variar muito consoante o sucesso da empresa ou dos empreendimentos. Os ganhos empresariais podem variar entre potencialmente nada nas fases iniciais e lucros substanciais se a empresa for bem sucedida.

2. Adaptabilidade e Criatividade

- **Empregos:** Diretor criativo, designer UX/UI, gestor de inovação
- **Remuneração:** Os salários podem variar entre 40 000 euros e 150 000 euros ou mais, dependendo da especialização e do sector.

3. Competências de Trabalho em Equipa

- **Empregos:** Chefe de equipa, gestor de projetos, especialista em colaboração
- **Salário:** Os salários podem variar entre 40 000 euros e 150 000 euros ou mais, dependendo da especialização e do sector.

4. Competências Financeiras e de Gestão de Projetos

- **Empregos:** Gestor de projetos, analista financeiro, gestor de operações
- **Salário:** Os salários podem variar entre 50 000 euros e 150 000 euros ou mais, dependendo da especialização e do sector.

5. Pensamento Estratégico, Análise de Risco e Incerteza

- **Empregos:** Planeador estratégico, analista de riscos, consultor empresarial
- **Salário:** Os salários podem variar entre 50 000 euros e 150 000 euros ou mais, dependendo da especialização e do sector.

6. Competências de Liderança e Espírito Cívico

- **Empregos:** Chefe de equipa, diretor de organização sem fins lucrativos, organizador comunitário
- **Salário:** Os salários podem variar entre 40 000 euros e 150 000 euros ou mais, dependendo da especialização e do sector.

7. Liderança e Iniciativa Colaborativas

- **Empregos:** Chefe de equipa, gestor de projetos, gestor de inovação
- **Salário:** Os salários podem variar entre 50 000 euros e 150 000 euros ou mais, dependendo da especialização e do sector.

8. Competências para Falar em Público e nos Media

- **Empregos:** Orador público, especialista em relações com os media, porta-voz
- **Ganhos:** Os ganhos podem variar muito consoante o sucesso e o reconhecimento do orador, podendo ir de algumas centenas de euros por evento até vários milhares de euros.

9. Competências de Liderança das Várias Equipas

- **Empregos:** Gestor de equipa, chefe de departamento, diretor executivo
- **Remuneração:** Os salários podem variar entre 60 000 euros e várias centenas de milhares de euros, consoante o nível de chefia e a organização.

10. Flexibilidade Cognitiva e Escuta Ativa

- **Empregos:** Especialista em formação, conselheiro, mediador
- **Salário:** Os salários podem variar entre 40 000 euros e 100 000 euros ou mais, dependendo da especialização e do sector.

11. Competências em Matéria de Conceção de Processos Digitais

- **Empregos:** Designer de processos, Designer de experiência do utilizador, Analista de negócios
- **Salário:** Os salários podem ir de 50 000 euros a 120 000 euros ou mais, dependendo da especialização e do sector

12. Competências Digitais e Novas Tecnologias

- **Empregos:** Especialista em marketing digital, especialista em TI, cientista de dados
- **Remuneração:** Os salários podem variar entre 50 000 euros e 150 000 euros ou mais, dependendo da especialização e do sector.

13. Análise e Gestão de Dados

- **Empregos:** Analista de dados, cientista de dados, gestor de Business Intelligence
- **Salário:** Os salários podem variar entre 60 000 euros e 150 000 euros ou mais, dependendo da especialização e do sector.

14. Capacidade de Colaboração Virtual (Zoom, Beekast, Teams, etc.)

- **Empregos:** Gestor de projetos à distância, coordenador de equipas virtuais, formador em linha
- **Salário:** Os salários podem variar entre 50 000 euros e 120 000 euros ou mais, dependendo da especialização e do sector.

15. Pensamento Crítico e Resolução de Problemas Complexos

- **Empregos:** Especialista em resolução de problemas, analista, consultor de gestão
- **Salário:** Os salários podem variar entre 50 000 euros e 120 000 euros ou mais, dependendo da especialização e do sector.

16. Inteligência Emocional, Competências Culturais e Diversidade

- **Empregos:** Gestor de Diversidade e Inclusão, Especialista em RH, Formador Intercultural
- **Remuneração:** Os salários podem variar entre 50 000 euros e 120 000 euros ou mais, dependendo da especialização e do sector.

17. Comunicação Interpessoal e Empatia

- **Empregos:** Conselheiro, assistente social, especialista em apoio ao cliente
- **Salário:** Os salários podem variar entre 30 000 euros e 80 000 euros ou mais, dependendo da especialização e do sector de atividade.

18. Autonomia na Aprendizagem

- **Empregos:** Consultor autónomo, educador em linha, investigador independente
- **Ganhos:** Os rendimentos podem variar muito consoante as atividades e o nível de sucesso de cada um.

LISTA DE COMPETÊNCIAS PARA OS PARTICIPANTES

1. Microsoft Office Suite: Word, Excel, Access, Publisher, Outlook, PowerPoint Data Entry

- **Empregos:** Assistente administrativo, funcionário de entrada de dados, gerente de escritório
- **Salário:** Os salários podem variar entre 30.000 e 60.000 euros, consoante a função e a experiência.

2. Contabilidade/Excel

- **Empregos:** Contabilista, analista financeiro, gestor orçamental
- **Remuneração:** Os salários variam, sendo que os contabilistas ganham normalmente entre 50.000 euros e 100.000 euros ou mais.

3. Introduzir Dados em Diferentes Programas

- **Empregos:** Especialista em introdução de dados, administrador de bases de dados, assistente de investigação
- **Salário:** Os salários variam entre 30.000 euros e 60.000 euros ou mais, consoante a função.

4. Investigação e Análise de Dados

- **Empregos:** Analista de estudos de mercado, cientista de dados, cientista de investigação
- **Salário:** Os salários podem variar entre 50.000 euros e 150.000 euros ou mais, consoante a função e o sector.

5. Desenvolvimento de Aplicações Web

- **Empregos:** Programador Web, Engenheiro de Software, Programador Front-End
- **Salário:** Os salários variam normalmente entre 60.000 euros e 150.000 euros ou mais, consoante a especialização e a localização.

6. Capacidade de Interagir com uma Aplicação ou um Sítio Web

- **Empregos:** Designer de interface de utilizador, Testador de experiência de utilizador, Suporte de Help Desk
- **Salário:** varia consoante o tipo de emprego e o sector, oscilando entre 40.000 € e 120.000 € ou mais.

7. Redação Técnica: Documentação, Relatórios, Projectos, etc.

- **Empregos:** Redator técnico, Programador de conteúdos, Designer instrucional
- **Salário:** Os salários podem variar entre 50.000 euros e 100.000 euros ou mais, dependendo da especialização e do sector.

8. Utilização de Redes em Nuvem e Partilha de Ficheiros

- **Empregos:** Arquiteto de soluções na nuvem, administrador de IT, engenheiro de sistemas
- **Salário:** Os salários variam entre 60.000 euros e 150.000 euros ou mais, consoante a função e a especialização.

9. Marketing SEO/ SEM

- **Empregos:** Especialista em SEO, Gestor de SEM, Gestor de Marketing Digital
- **Salário:** Os salários variam muito, de 40.000 euros a 150.000 euros ou mais, consoante a experiência e o sector.

10. UI/ UX Design

(criar interfaces de fácil utilização que permitam aos utilizadores compreender como utilizar produtos técnicos complexos)

- **Empregos:** Designer UI/UX, Designer de Interação, Investigador de Experiência do Utilizador
- **Remuneração:** Os salários variam normalmente entre 60.000 euros e 150.000 euros ou mais, consoante a experiência e a localização.

11. Produção de Vídeo

- **Empregos:** Produtor de vídeo, diretor de cinema, editor de vídeo
- **Remunerações:** Os salários podem variar muito, de 40.000 euros a 150.000 euros ou mais, dependendo da especialização e do sector.

12. Segurança dos Dados

- **Empregos:** Analista de segurança da informação, engenheiro de cibersegurança, diretor de segurança da informação (CISO).
- **Salário:** Os salários variam normalmente entre 70.000 euros e 150.000 euros ou mais, dependendo da especialização e do sector.

13. Gestão de Projectos/Campanhas

- **Empregos:** Gestor de projetos, Gestor de campanhas, Coordenador de eventos
- **Salário:** Os salários variam entre 50.000 euros e 150.000 euros ou mais, dependendo do âmbito do projeto e do sector.

14. Redes Sociais e Marketing Móvel

- **Empregos:** Gestor de redes sociais, especialista em marketing digital, comerciante de aplicações móveis
- **Remuneração:** Os salários variam, indo de € 40.000 a € 120.000 ou mais, dependendo da experiência e do sector.

15. Criar Campanhas Publicitárias

- **Empregos:** Gestor de publicidade, Diretor criativo, Estratega de marketing
- **Remuneração:** Os salários podem variar entre 50.000 euros e 150.000 euros ou mais, consoante o nível de responsabilidade e o sector de atividade.

16. Marketing B2B

- **Empregos:** Gestor de Marketing B2B, Especialista em Desenvolvimento de Negócios, Executivo de Contas
- **Salário:** Os salários variam, com as funções de marketing B2B a oferecerem normalmente salários entre 50.000 e 120.000 euros ou mais...

17. Editar Textos

- **Empregos:** Editor, redator, gestor de conteúdos
- **Salário:** Os salários variam muito, de 40.000 euros a 100.000 euros ou mais, consoante a especialização e o sector.

18. Instrumentos CMS

- **Empregos:** Gestor de conteúdos, administrador de sítios Web, especialista em CMS
- **Salário:** Os salários podem variar entre 40.000 euros e 90.000 euros ou mais, consoante a organização e o nível de responsabilidade.

11. A Ilha Deserta

ASSUNTO
Psicologia do dinheiro
Motivação
Receitas

TEMPO
50 min

Nº DE PARTICIPANTES
6 - 24

AGE 14+

Resumo da Atividade

Nesta atividade envolvente para jovens, os participantes são imersos num cenário de sobrevivência único, concebido para praticar o seu pensamento estratégico e trabalho de equipa. O cenário envolve imaginarem-se presos numa ilha deserta com recursos limitados, onde devem escolher os indivíduos mais essenciais para a sobrevivência. No início, diversas profissões, incluindo as não convencionais, são discretamente distribuídas entre os participantes. Durante a primeira ronda, cada participante defende as razões pelas quais as suas competências e qualidades o tornam indispensável para a vida na ilha. Na segunda ronda, os participantes debatem e selecionam as profissões mais vitais para a sobrevivência em pequenos grupos. Estas seleções são depois apresentadas ao grupo maior. A terceira ronda intensifica-se quando todos os participantes apresentam os seus argumentos finais e convincentes para garantir a importância das suas profissões. Segue-se um processo de votação privado, que culmina com a revelação dos vencedores - aqueles cujas profissões obtiveram o maior número de votos.

A atividade promove a participação ativa, a argumentação crítica e incentiva a exploração de um leque diversificado de profissões, oferecendo uma experiência holística que mostra a importância de diversas competências e qualidades para a sobrevivência coletiva.

Objetivos Educacionais

A atividade da Ilha Deserta proporciona aos jovens uma experiência prática que incentiva o pensamento crítico, a empatia e a autoconsciência relativamente às profissões e à sua importância social. A atividade desafia os pressupostos, promove a colaboração e fomenta uma compreensão mais profunda da forma como os valores sociais influenciam as perceções de carreira. A atividade equipa os jovens com as ferramentas necessárias para tomarem decisões de carreira mais informadas e imparciais e prepara-os para apreciarem as diversas contribuições das diferentes profissões na sociedade.

1. **Identificar o valor percepcionado**
   Os jovens avaliam os argumentos apresentados pelos seus pares para identificar o valor percebido e o impacto de diferentes profissões num cenário de sobrevivência, examinando preconceitos implícitos próprios e da sociedade.

2. **Compreender a comunicação persuasiva**
   Compreender a arte da comunicação persuasiva e o seu impacto nos processos de tomada de decisão, através da análise de argumentos e argumentos dos seus pares.

3. **Aplicar o pensamento crítico**
   Envolver-se no pensamento crítico para avaliar os argumentos apresentados, considerando os contributos tangíveis e intangíveis das diferentes profissões para a sobrevivência e o bem-estar.

4. **Promover a colaboração**
   Os jovens colaboram e comunicam eficazmente durante os debates, praticando a escuta ativa e o diálogo construtivo.

5. **Incentivar a empatia**
   Conhecer os desafios e as responsabilidades de várias profissões, fomentando a empatia e uma compreensão mais alargada dos diversos papéis.

6. **Reflexão sobre os valores pessoais**
   Os jovens refletem sobre os seus valores e prioridades pessoais na escolha das profissões, considerando as seleções e justificações experimentadas.

Requisitos

- Garantir um clima de confiança no grupo de trabalho *
- Regras de segurança emocional a estabelecer no grupo *

* = As regras básicas que incluem o comportamento seguro e as questões de confidencialidade são definidas logo no início da atividade.

Recursos

- Lista das diferentes profissões
- Sistema de votação (papelinhos para votar, marcadores, etc.)

Notas

Ao preparar a atividade, decida qual a opção da atividade que vai utilizar: aquela em que distribui aleatoriamente as profissões ou aquela em que os jovens escolhem a sua profissão preferida.

Introdução — 15-20 min

1. Reunir todos os jovens num local adequado.
2. Comecem com um breve debate sobre as profissões que consideram mais importantes para a sociedade. Discutam e debatam as **5 profissões** mais importantes do ponto de vista deles.
3. Incentivar os jovens a partilhar as razões que os levam a considerar estas profissões vitais.

A experiência — 30 min

Introdução à profissão e cenário da ilha

1. Explicar a atividade: “Imaginem que ficam retidos numa ilha deserta com recursos limitados e têm de escolher as pessoas mais indispensáveis para sobreviver, haverá 3 rondas de votação.”
2. Distribua folhas de papel com nomes de profissões escritas. Certifique-se de que há uma variedade de profissões, incluindo profissões antigas e invulgares: Vitrinista, limpador de chaminés, conselheiro escolar, enfermeiro, detetive de assassinos em série, gerente de prostitutas, desempregado, padre, coveiro, etc.
3. Cada um escolhe aleatoriamente uma profissão sem a revelar aos outros.

Ronda 1 - Argumentação

1. Os jovens apresentam-se à vez (através dos olhos da sua profissão, sem confessar qual é essa profissão) e argumentam porque é que são indispensáveis para sobreviver na ilha deserta.
2. Cada participante concentra-se nas suas competências, experiências e qualidades que contribuiriam para a sobrevivência do grupo.
3. Depois de cada argumento, dar algum tempo para possíveis perguntas ou contra-argumentos.

Ronda 2 - Escolha da Equipa de Sobrevivência

1. Dividir o grupo em grupos mais pequenos (3-5 pessoas) para discutir e debater quais as profissões que consideram mais vitais para a sobrevivência, com base na argumentação de cada jovem sem saber ao certo qual é a profissão.
2. Dentro dos grupos, todos partilham os seus argumentos e participam em debates para decidirem coletivamente as 5 melhores escolhas.
3. Cada grupo apresenta ao grupo maior as profissões que escolheu e as razões por detrás das suas decisões.

Ronda 3 - Argumentação final e votação

1. Todos os grupos partilham em plenário os seus argumentos finais sobre a razão pela qual as suas profissões devem estar entre as escolhidas.
2. Cada participante vota em privado nos três indivíduos que considera mais indispensáveis para a sobrevivência na ilha. Não podem votar em si próprios.
3. Recolham os votos e calculem os resultados.

Revelação da profissão e seleção do vencedor

1. Anuncia quem recebeu o maior número de votos como vencedor.
2. Os jovens revelam as profissões que lhes foram atribuídas e partilham as razões dos seus argumentos.
3. Discutam a diversidade de profissões e as razões que os jovens utilizaram para tomar as suas decisões.

Debriefing



15 min

Sugerimos as seguintes perguntas para a fase de debriefing. De acordo com o tempo disponível e o interesse do grupo, selecionar menos ou mais perguntas.

- Qual é a vossa opinião sobre esta atividade?
- Quais foram os argumentos mais convincentes apresentados em cada ronda?
- Notaram algum padrão nos tipos de argumentos utilizados durante as três rondas de argumentação?
- Houve algum argumento surpreendente ou inesperado que tenha influenciado as suas decisões?
- Em caso afirmativo, como é que a sua perceção das várias profissões se alterou ao longo da atividade?
- Os argumentos apresentados pelos outros fizeram-no reconsiderar a importância de certas profissões?
- Houve alguma profissão que inicialmente subestimou, mas que depois reconheceu como crucial?
- Fez alguma suposição sobre a profissão com base nos argumentos apresentados?
- De que forma é que a não revelação das profissões reais afetou o seu processo de tomada de decisão?
- Houve alguma discrepância ou surpresa entre os argumentos apresentados e as profissões reveladas?
- Quais foram os argumentos mais importantes para a escolha de determinadas profissões?
- Como é que esta experiência pode influenciar as suas futuras interações e tomadas de decisão relativamente a profissões e pessoas?
- Achou difícil persuadir os outros ou avaliar a validade dos argumentos apresentados pelos seus colegas?
- De que forma é que ouvir os argumentos dos outros o ajudou a compreender melhor as suas perspetivas e as razões subjacentes às suas escolhas?
- A participação neste exercício alterou a tua opinião sobre o conceito de importância na sociedade?

12. Problemas Financeiros

ASSUNTO
Orçamento
Planeamento
Estilo de vida

TEMPO
60 min

Nº DE PARTICIPANTES
6 - 24

AGE 16+

Resumo da Atividade

Nesta atividade, os jovens são introduzidos aos conceitos fundamentais de orçamento, crédito e cartões de crédito através de cenários envolventes e exercícios práticos. Os jovens exploram situações da vida real que envolvem a tomada de decisões financeiras e são divididos em grupos para analisar esses cenários com os objetivos correspondentes de cada personagem, identificando oportunidades de melhoria financeira. Utilizando folhas de orçamento adaptadas, os jovens trabalham em colaboração para restaurar os orçamentos com base em escolhas mais responsáveis, ajustando as despesas, a utilização do crédito e os pagamentos com cartão de crédito. Durante as apresentações, cada grupo explica as suas modificações, promovendo debates que destacam várias estratégias e ideias. Através desta abordagem interativa, os jovens melhoram a sua compreensão da gestão financeira prática, criam oportunidades de capacitação para fazerem escolhas informadas e cultivam competências de literacia financeira essenciais para o seu futuro.

Objetivos Educacionais

Através da participação ativa nesta atividade, os jovens não só melhorarão a sua compreensão das demonstrações financeiras e da gestão orçamental, como também desenvolverão competências essenciais para tomar decisões financeiras informadas, adaptadas às suas circunstâncias e aspirações específicas.

1. **Desenvolvimento da Literacia Financeira**
   Compreender os princípios básicos das demonstrações financeiras e seus componentes.

2. **Pensamento Crítico**
   Compreender a importância da orçamentação através da análise de cenários financeiros e da identificação de discrepâncias entre objetivos e realidades.

3. **Resolução de Problemas**
   Cultivar as competências de resolução de problemas, tomando decisões informadas sobre a reafetação de fundos e a redução de despesas.

4. **Responsabilidade Financeira**
   Desenvolver uma atitude positiva em relação à responsabilidade financeira e à gestão eficaz do dinheiro

5. **Decisão Financeira**
   Incorporar as necessidades e prioridades específicas da geração jovem nos ajustamentos orçamentais.

6. **Reflexão**
   Refletir sobre o processo de tomada de decisões financeiras e o seu impacto no bem-estar financeiro geral.

Requisitos

- Exercícios de orçamentação, praticados com antecedência.

Recursos

- Demonstrações financeiras (dois cenários diferentes) adaptadas ao grupo de jovens e às especificidades do seu contexto de vida.
- Folhas de orçamento para os jovens trabalharem
- Canetas, lápis e calculadoras
- Espaço para discussões em grupo e apresentações.

Notas

O conteúdo específico dos cenários financeiros e das fichas orçamentais dependerá do contexto da sua comunidade (país, zona urbana ou rural, comunidade étnica, etc.) e dos dados demográficos dos jovens. Certifique-se de que os adapta em conformidade, para que os cenários sejam compreensíveis e interessantes para os jovens. A atividade foi concebida para incentivar a participação ativa, o pensamento crítico e a aplicação prática de conceitos financeiros.

Introdução — 15 min

- Comece por uma breve explicação dos termos: orçamento, crédito e cartões de crédito.
- Dê exemplos da vida real para ilustrar cada conceito.
- Explicar o objetivo e a importância do orçamento, da utilização responsável do crédito e da compreensão dos cartões de crédito.

A experiência — 45 min

1. Apresentação do Cenário:

- Apresentar o primeiro cenário financeiro aos jovens.
- Leia o cenário em voz alta e certifique-se de que todos compreendem a situação.
- Repetir o processo para o segundo cenário financeiro.

2. Discussão em Grupo e Análise do Cenário:

- Dividir os jovens em pequenos grupos.
- Distribua as folhas de cenário e as folhas de orçamento a cada grupo.
- Instrua-os a ler e analisar os cenários, discutir as decisões financeiras tomadas e identificar quaisquer áreas de preocupação ou melhoria.
- Incentivar o pensamento crítico sobre a afetação do orçamento, as decisões de crédito e a utilização do cartão de crédito.

3. Atividade de Recuperação do Orçamento:

- Peça a cada grupo para trabalhar em conjunto para restaurar o orçamento com base no cenário dado.
- Modificam as folhas de orçamento para refletir escolhas financeiras mais responsáveis.
- Os jovens ajustam as despesas, a utilização do crédito e os pagamentos com cartão de crédito, conforme necessário.

4. Explicação e Debate:

- Peça a cada grupo que apresente o seu orçamento restaurado e explique as alterações que efetuaram.
- Incentive os jovens a explicar os seus processos de pensamento e as razões por detrás das suas modificações.
- Facilite uma discussão entre todos os jovens para comparar as diferentes abordagens e estratégias.
- Enfatize a importância da elaboração do orçamento, do uso responsável do crédito e da compreensão dos termos do cartão de crédito.
- Responda a quaisquer perguntas ou preocupações que os jovens possam ter.

Debriefing

15 min

Adapte as perguntas com base nas respostas e na dinâmica do grupo e incentive um debate aberto e respeitoso.

- Como se sentiram em relação a esta atividade?
- Quais foram os vossos pensamentos iniciais quando receberam os cenários e as folhas de orçamento?
- Que passos seguiram para trabalhar cada cenário? Podem explicar o vosso processo de raciocínio?
- Encontraram algum desafio ao tentar repor o orçamento de cada personagem? Em caso afirmativo, quais foram?
- Que itens específicos do orçamento modificou e por que razão fez essas alterações?
- Deu prioridade a determinadas despesas em detrimento de outras?
- Teve dificuldade em equilibrar o orçamento e cumprir os objectivos da personagem no cenário? O que fez para atingir o equilíbrio?
- Como é que as suas alterações afectaram a situação financeira global de cada personagem? Conseguiste melhorar a sua situação financeira e, em caso afirmativo, como?
- Deu prioridade a alguma despesa ou objetivo específico ao fazer os ajustamentos? Quais foram as razões para tal?
- Utilizou estratégias comuns em ambos os cenários ou a sua abordagem foi significativamente diferente? Quais foram as principais razões para tal?
- Como é que os desafios que enfrentou durante a atividade se relacionam com situações da vida real em que poderá ter de gerir as suas finanças ou tomar decisões orçamentais?
- Consegue identificar algumas áreas das suas finanças em que poderia aplicar os princípios da orçamentação e do planeamento financeiro?
- Que medidas podes tomar para garantir que tomas decisões financeiras informadas no futuro?
- O que é que vai fazer de diferente no futuro como resultado desta experiência?
- O que é que vai mudar amanhã na sua atitude/comportamento numa situação destas?

ESTUDO DE CASO
JOÃO

O rendimento mensal líquido do João é de **1.642 euros**.

As suas despesas mensais fixas incluem:

- 550 euros para aluguer
- um empréstimo escolar de 232 euros
- Taxa de utilização do automóvel de 152€
- Um seguro de 112 euros

As suas despesas mensais flexíveis incluem:

- Contas de eletricidade e telefone, em média 125 euros
- 120 euros para alimentação
- 50 euros para artigos pessoais e domésticos
- 50 euros para gás e petróleo
- 100 euros para atividades de lazer

As suas dívidas atuais são:

- 850 euros num cartão de crédito de uma loja / O pagamento mínimo mensal é de 42 euros.
- 1.200 euros no seu cartão de crédito, que acumulou com o levantamento de um adiantamento em numerário / O pagamento mínimo mensal é de 65 euros.

João mantém o seu objetivo de abrir uma conta poupança e depositar uma pequena parte de cada salário, apenas para situações de emergência e de necessidade de dinheiro extra. Mas ele simplesmente falhou.

O carro do João avaria-se no caminho do trabalho para casa. O seu mecânico diz-lhe que vai custar cerca de 1.200 euros para pôr o carro a funcionar novamente. João precisa do carro para ir e voltar do trabalho. Como acabou de ser pago, utiliza a maior parte do seu salário para reparar o carro.

Se fosse o João, o que faria com a sua atual situação financeira a curto prazo?

ESTUDO DO CASO

CARMEN

Carmen tem um rendimento mensal líquido de **1.200 euros.**

As suas despesas mensais fixas incluem:

- 300 euros for rent (she shares an apartment with two friends)

As suas despesas mensais flexíveis incluem:

- €45 for her share of utility bills and phone bills
- €95 for food expenses
- €50 for personal and household items
- €50 for bus
- €40 for entertainment

As suas dívidas atuais são:

- 232 euros na loja local, com um pagamento mensal mínimo de 25 euros.

Uma das companheiras de quarto de Carmen decide mudar-se, dois dias antes do mês seguinte de aluguer. A Carmen e a sua outra companheira de quarto conseguem arranjar dinheiro suficiente para pagar a renda, mas isso deixa a Carmen sem dinheiro suficiente para pagar a sua parte da conta do telefone, as contas dos serviços públicos e o pagamento do cartão de crédito.

Se fosses a Carmen, o que farias?

FICHA ORÇAMENTAL

Nome: **Mês:**

Receitas	**O início do mês**	**O fim do mês**	**Diferença**
O local de trabalho #1	€	€	€
O local de trabalho #2	€	€	€
Outro	€	€	€
Receitas totais	**€**	**€**	**€**
Despesas fixas			
Aluguer	€	€	€
Seguro automóvel	€	€	€
Pagamento do carro	€	€	€
Pagamentos em prestações	**€**	**€**	**€**
Pagamento do crédito automóvel	€	€	€
Cartão de crédito 1	€	€	€
Cartão de crédito 2	€	€	€
Dívida total em prestações	**€**	**€**	**€**
Despesas flexíveis			
Poupanças	€	€	€
Alimentação	€	€	€
Serviços públicos (gás, eletricidade, água)	€	€	€
Manutenção da casa (limpeza das escadas, etc.)	€	€	€
Outros	€	€	€
Transportes	€	€	€
Passagem de autocarro	€	€	€
Gasolina (combustível para o carro)	€	€	€
Estacionamento e taxas de circulação	€	€	€
Reparações	€	€	€
Educação	€	€	€
Despesas escolares	€	€	€
Vestuário	€	€	€
Entretenimento	€	€	€
Artigos para o lar	€	€	€
Artigos pessoais (pasta de dentes, etc.)	€	€	€
Total das despesas mensais	**€**	**€**	**€**

DICAS
PARA O EDUCADOR

1. Orçamento

Um orçamento é um plano financeiro que descreve as receitas e despesas previstas de um indivíduo ou organização durante um determinado período, normalmente um mês ou um ano. O objetivo de um orçamento é atribuir recursos de forma eficaz, controlar as despesas e garantir que estas se alinham com os objetivos financeiros.

A elaboração de um orçamento envolve a estimativa do rendimento de fontes como salários, investimentos e outros rendimentos e, em seguida, a atribuição desse rendimento a várias categorias de despesas, como habitação, transportes, compras, entretenimento, poupanças e pagamento de dívidas. Ao criar e cumprir um orçamento, os indivíduos e as organizações podem gerir as suas finanças de forma mais eficiente, evitar gastos excessivos e trabalhar para atingir os seus objetivos financeiros.

2. Crédito

O crédito refere-se à capacidade de empréstimo concedida pelos credores, geralmente instituições financeiras como bancos ou cooperativas de crédito, a indivíduos e empresas. Quando é concedido crédito a uma pessoa, esta é autorizada a pedir dinheiro emprestado até um determinado limite. O crédito é frequentemente utilizado para compras para as quais os indivíduos ou as empresas podem não ter fundos imediatos, como a compra de um carro, o financiamento da educação ou a cobertura de despesas inesperadas. Ao utilizar o crédito, o mutuário celebra um acordo para reembolsar o montante emprestado ao longo do tempo, normalmente com juros.

3. Cartão de Crédito

Um cartão de crédito é um tipo de cartão de pagamento que permite ao seu titular efetuar compras a crédito. Eis como funciona:

- **Emissão:** Uma instituição financeira (como um banco) emite um cartão de crédito a um indivíduo ou a uma empresa com base na sua solvabilidade, que é uma medida da sua capacidade para pagar dívidas.
- **Limite de crédito:** Cada cartão de crédito tem um limite de crédito predefinido, que é o montante máximo que o titular do cartão pode pedir emprestado utilizando o cartão. Este limite é determinado pelo emissor e baseia-se em fatores como o rendimento do requerente, o historial de crédito e outros fatores financeiros.
- **Compras:** Os titulares de cartões podem utilizar os seus cartões de crédito para efetuar compras em vários estabelecimentos comerciais, tanto online como offline. O titular do cartão apresenta os dados do cartão (número do cartão, data de validade e código de segurança) ao comerciante para efetuar o pagamento.
- **Ciclo de faturação:** As transações com cartões de crédito são agrupadas em ciclos de faturação, que duram geralmente cerca de um mês. Durante este período, o titular do cartão pode efetuar várias compras.
- **Extrato e data de vencimento:** No final de cada ciclo de faturação, o emissor do cartão de crédito envia um extrato com o detalhe de todas as transações efetuadas durante esse período. O extrato inclui o montante total em dívida e o pagamento mínimo devido.
- **Opções de reembolso:** Os titulares de cartões têm a flexibilidade de pagar o saldo total em dívida até à data de vencimento (evitando encargos com juros) ou pagar um montante mínimo mais pequeno (que incorre em juros sobre o saldo remanescente).
- **Juros:** Se o titular do cartão não pagar o saldo total até à data de vencimento, o montante remanescente transita para o ciclo de faturação seguinte e acumula juros, normalmente a uma taxa elevada. É aqui que a dívida do cartão de crédito pode acumular-se se não for gerida cuidadosamente.
- **Impacto na pontuação de crédito:** A forma responsável como um titular de cartão gere a sua dívida de cartão de crédito influencia a sua pontuação de crédito, que por sua vez afeta a sua capacidade de obter condições favoráveis para crédito futuro.

É importante utilizar os cartões de crédito de forma responsável e gerir eficazmente as dívidas para evitar dificuldades financeiras.

Para calcular os juros do saldo de um cartão de crédito com uma taxa de juro anual de 18% e uma prestação mensal mínima de 65 euros, é necessário ter em conta a evolução do saldo ao longo do tempo, à medida que os pagamentos são efetuados.

Vamos analisar o cálculo passo a passo:

1. Saldo inicial: 1.200 euros
2. Taxa de juro anual: 18%
3. Pagamento mensal: 65 euros

Primeiro, vamos calcular a taxa de juro mensal:

Taxa de juro mensal = (Taxa de juro anual / 12 meses) = (18% / 12) = 1,5%

Agora, para o primeiro mês:
Juros do primeiro mês = Saldo inicial × Taxa de juro mensal
= €1,200 × 1.5% = €18

Assim, no primeiro mês, os juros acumulados são de 18 euros. Se a prestação mensal mínima for de 65 euros, a prestação restante, depois de cobertos os juros, será:
Pagamento restante = Pagamento mensal - Juros
= €65 - €18 = €47

Agora, vamos calcular o novo saldo após o primeiro pagamento:
Novo saldo = Saldo inicial + Juros - Pagamento
= €1,200 + €18 - €65 = €1,153

Para o segundo mês, os juros são calculados sobre o novo saldo de 1 153 euros:
Juros do segundo mês = Novo saldo × Taxa de juro mensal
= €1,153 × 1.5% = €17.295

Uma vez que o pagamento mensal mínimo é de 65 euros, o pagamento remanescente, depois de cobertos os juros do segundo mês, seria o seguinte
Pagamento restante = Pagamento mensal - Juros
= €65 - €17.295 = €47.705

Agora, vamos calcular o novo saldo após o segundo pagamento:
Novo saldo = Novo saldo anterior + Juros - Pagamento
= €1,153 + €17.295 - €65 = €1,105.295

O processo continua para cada mês subsequente, com os juros a serem calculados sobre o novo saldo após cada pagamento. Ao longo do tempo, à medida que efetua os pagamentos, o saldo diminui e o montante dos juros também diminui.

É importante notar que os cálculos apresentados acima são simplificados e não têm em conta fatores como a capitalização, que podem afetar os cálculos dos juros reais dos cartões de crédito. Além disso, pagar apenas o pagamento mínimo pode levar a custos de juros mais elevados e a um período de tempo mais longo para pagar o saldo. Se possível, pagar mais do que o pagamento mínimo pode ajudar a reduzir os juros totais pagos e a pagar a dívida mais cedo.

13. Atividades Financeiras

ASSUNTO
Vocabulário financeiro

TEMPO
50 min

Nº DE PARTICIPANTES
4 - 16

AGE 14+

Resumo da Atividade

O “Jogo da Atividade Financeira” é uma atividade dinâmica e envolvente, baseada em equipas, em que os jovens tentam acumular pontos adivinhando com sucesso frases financeiras utilizando métodos de comunicação criativos. Organizado em 2-4 equipas com um mínimo de 2 jogadores cada, o jogo gira em torno dos jogadores que se revezam para representar, descrever ou desenhar uma frase relacionada com termos financeiros, enquanto os membros da sua equipa tentam deduzir a resposta correta num período de 1 minuto. Os pontos são ganhos pelas equipas que identificam com sucesso a frase, promovendo o trabalho de equipa, o raciocínio rápido e a literacia financeira.

Com a emoção da adivinhação, o jogo não só aumenta o conhecimento dos jovens sobre conceitos financeiros, como também proporciona uma forma divertida de reforçar competências de comunicação eficazes. A equipa com mais pontos no final sai vitoriosa, tornando o Jogo de Atividades Financeiras uma forma dinâmica e agradável de combinar aprendizagem e entretenimento.

Objetivos Educacionais

TEsta atividade é uma forma divertida e cativante de aprender conceitos financeiros e, ao mesmo tempo, melhorar as competências de comunicação e de trabalho em equipa.

1. **Literacia Financeira**
   Compreender e definir os principais financeiros, demonstrar conhecimento do vocabulário financeiro e o seu significado.

2. **Competências de Comunicação**
   Melhorar a comunicação verbal através da explicação de termos e reforçar a comunicação não-verbal através de pantomima.

3. **Criatividade e Pensamento Crítico**
   Os jovens aplicam a competência do pensamento crítico para interpretar, desenhar ou imitar a representação do termo, utilizam a criatividade para representar o termo através das atividades escolhidas.

4. **Colaboração e Trabalho de Equipa**
   Os jovens praticam a colaboração eficaz no seio de uma equipa para decifrar frases financeiras e demonstram trabalho de equipa através de um brainstorming coletivo e de estratégias para encontrar respostas.

5. **Gestão do Tempo**
   Os jovens praticam a gestão do tempo, transmitindo ou adivinhando dentro de um período de tempo limitado.

6. **Aplicação dos Conhecimentos**
   Os jovens aplicam os conhecimentos financeiros teóricos a cenários em tempo real num ambiente lúdico.

Requisitos

- Acesso à Internet.

Notas

As regras do sistema de pontos podem ser adaptadas. *Por exemplo, se alguém escolher um método de explicação mais difícil (como a mímica), quem der a resposta correta pode receber 2 pontos.*

Recursos

- Conjunto de 70 cartões de memória com termos financeiros e respetivas definições. (Cada flashcard tem uma pergunta/uma palavra num lado e uma resposta/definição no outro).
- Cronómetro (intervalos de 1 minuto)
- Papel e caneta para registar os resultados.
- Área de jogo com espaço suficiente para as equipas atuarem e interagirem.

Introdução 5 min

1. Reúna os jovens e divida-os em 2-4 equipas, certificando-se de que há pelo menos 2 jogadores em cada equipa.
2. Distribua o conjunto de cartões com noções financeiras e as suas definições a cada equipa.

A experiência 30 min

Explicação das regras

1. Reúna todos os jovens e explique as regras do jogo.
2. Introduzir a regra inicial: Cada equipa ganha 1 ponto quando dá uma resposta correta. Haverá 6 rondas, cada uma com um tema financeiro: ronda 1 - Instituições financeiras, ronda 2 - Emprego e rendimentos, ronda 3 - Dívidas ronda 4 - Orçamento ronda 5 - Seguros ronda 6 - Toque humorístico
3. Saliente que o objetivo é obter o máximo de pontos adivinhando as frases corretamente.
4. Designe uma equipa para iniciar o jogo. A sequência de turnos segue no sentido dos ponteiros do relógio.

Turno do Jogador

1. Um jogador da equipa inicial seleciona uma carta do seu conjunto de cartas. Esta carta contém uma frase financeira e a sua definição.
2. O jogador pode escolher um dos seguintes métodos para comunicar a frase à sua equipa e receber :
   - **Atuar:** Fazer mímica da frase sem usar palavras.
   - **Descrever:** Usar palavras para explicar a frase sem dizer diretamente a frase ou
   - qualquer uma das suas palavras-chave.
   - **Desenhar:** Desenhar imagens que representem a frase num quadro branco ou numa
   - folha de papel.
3. Os membros da equipa do jogador tentam adivinhar a frase correta com base no método de comunicação do jogador.

Fase de adivinhação

1. A fase de adivinhação tem a duração de 1 minuto.
2. Os membros da equipa colaboram para discutir e decidir qual a frase correta com base na comunicação do jogador.
3. Podem fazer tantas tentativas de adivinhação quantas quiserem dentro do tempo limite.

Envio de palpites e pontuação

1. Após 1 minuto, se a equipa pagadora não tiver adivinhado, todas as equipas podem apresentar o seu palpite para a frase/palavra correta
2. A equipa anfitriã (a equipa cujo jogador estava a atuar) revela a frase correta.

Pontuação

1. Se uma equipa adivinhar a frase correta, ganha 1 ponto.
2. Os pontos são registados num painel de avaliação.
3. A equipa seguinte na sequência dos ponteiros do relógio tem a sua vez.
4. O jogo continua durante um determinado número de rondas ou até que todas as frases tenham sido utilizadas.
5. Conte os pontos ganhos por cada equipa.
6. A equipa com o maior número de pontos ganha o jogo.

Debriefing  15 min

Utilize a pergunta abaixo para organizar uma sessão de esclarecimento em plenário. Selecione as perguntas mais relevantes para o seu grupo e de acordo com o tempo disponível.

- O que acharam desta atividade?
- Como é que a sua equipa abordou a tarefa de representar (mímica), descrever ou desenhar frases financeiras?
- Como é que se certificaram de que as ideias de todos eram ouvidas e consideradas?
- Encontraram algum problema de comunicação ou de compreensão na vossa equipa?
- Como é que os ultrapassaram?
- A sua equipa tinha uma estratégia específica para selecionar a forma de mostrar o significado e quem seria o ator, o descritor ou o desenhador?
- Achou que algum dos termos financeiros era difícil de transmitir ou de adivinhar? Qual deles e por que razões?
- O que pode concluir, que lição retirou do exercício?
- Como é que a sua equipa geriu o tempo durante a fase de adivinhação de um minuto? Conseguiram adivinhar com exatidão dentro do tempo limite?
- Como é que o aspeto competitivo do jogo influenciou a vossa colaboração com as outras equipas? Houve momentos de colaboração ou de competição amigável?
- O jogo despertou o vosso interesse em explorar mais os temas financeiros?
- Há alguma coisa que faria de forma diferente se voltasse a jogar este jogo?
- Recomendaria este jogo a outras pessoas? Por que razões?

Variação 1 - Licitação

As equipas competem para ganhar pontos adivinhando com sucesso frases financeiras, ao mesmo tempo que licitam estrategicamente pontos sobre o seu nível de confiança na capacidade da sua equipa para adivinhar corretamente.

Recursos necessários:

- Dinheiro de brincar (moedas ou papel-moeda) para licitar.

1. Distribua dinheiro de brincar a cada equipa. Este dinheiro será utilizado para licitar.
2. A sequência das jogadas é a mesma, começando por uma equipa e prosseguindo no sentido dos ponteiros do relógio.
3. Antes de o jogador da equipa atual começar a atuar, todas as equipas decidem secretamente quantos pontos querem licitar com base no seu nível de confiança na capacidade da sua equipa para adivinhar a frase.
4. As equipas colocam as suas apostas viradas para baixo sobre a mesa.
5. O jogador da equipa atual seleciona uma carta e comunica a frase utilizando qualquer um dos métodos mencionados anteriormente.
6. Os membros da equipa do jogador tentam adivinhar a frase correta.
7. Depois de adivinharem, mas antes de a frase correta ser revelada, as equipas revelam as suas apostas.
8. Se o palpite da equipa estiver correto:
   - As equipas que fizerem a licitação correta ganham pontos iguais à sua licitação.
   - As equipas que fizerem uma aposta incorreta perdem pontos iguais à sua aposta.
9. Se o palpite da equipa estiver incorreto:
   - Todas as equipas, independentemente da sua licitação, perdem pontos iguais à sua licitação.

Variação 2 - Jogo de cartas flash

1. Decida se quer jogar individualmente ou em grupo.
2. Comece a ronda apresentando um cartão flash ao participante ou equipa atual.
3. O animador lê a palavra ou expressão em voz alta e a equipa tenta defini-la corretamente. Marque um tempo para cada carta flash, e os jovens devem responder dentro desse limite de tempo.
4. Se o participante ou a equipa responderem corretamente à pergunta, ganham um ponto ou uma recompensa.
5. Se a resposta for incorreta, a oportunidade de responder passa para o participante ou equipa seguinte.
6. Depois de cada tentativa de resposta, revele a resposta correta mostrando o lado da resposta do cartão de memória.
7. Discuta a resposta correta e dê explicações adicionais, se necessário.
8. Continue a apresentar os cartões flash pela ordem determinada, permitindo que cada participante ou equipa responda às perguntas à vez.

Folheto com os 70 cartas flash

Instituições

1. Banco: Uma instituição financeira onde se pode guardar dinheiro, obter empréstimos e efetuar transações.
2. Cooperativa de crédito: Uma instituição financeira cooperativa detida pelos seus membros, que oferece serviços semelhantes aos de um banco.
3. Bolsa de valores: Um mercado onde se compram e vendem ações, obrigações e outros títulos.
4. Banco nacional: uma instituição financeira que opera sob a autoridade do governo de um país e é responsável pela política monetária e pela estabilidade económica.
5. Corretora: Uma empresa que facilita a compra e venda de títulos financeiros para os investidores.
6. Fundo Mútuo: Um veículo de investimento que reúne dinheiro de vários investidores para investir numa carteira diversificada de títulos.
7. Hedge Fund (Fundo de cobertura): Um fundo de investimento que emprega várias estratégias para maximizar os rendimentos dos seus investidores.
8. Fintech: Abreviatura de tecnologia financeira, refere-se a serviços e inovações financeiras orientados para a tecnologia.

Emprego e rendimento

9. Salário: Pagamento regular fixo dado a um empregado pelo seu trabalho.
10. Salário por hora: Pagamento baseado no número de horas trabalhadas.
11. Freelancer: Trabalho independente para vários clientes sem um contrato de trabalho a longo prazo.
12. Empresário: Uma pessoa que cria e gere o seu próprio negócio, assumindo riscos financeiros para obter potenciais recompensas.
13. Comissão: Uma percentagem de uma venda ou transação dada como pagamento a um vendedor.
14. Rendimento passivo: Ganhos gerados com um esforço mínimo, muitas vezes a partir de investimentos ou royalties (pagamentos contratuais ou royalties feitos por uma parte a outra pelo uso de recursos específicos, como propriedade intelectual, reservas naturais ou terras).
15. Side Hustle: Um trabalho ou projeto adicional realizado paralelamente à principal fonte de rendimento de uma pessoa.
16. Gig Economy (Economia Gig): Um mercado de trabalho caracterizado por empregos temporários de curto prazo ou trabalho freelance.

Dívidas

17. Empréstimo: dinheiro emprestado que deve ser reembolsado com juros durante um determinado período.
18. Taxa de juros: A percentagem cobrada pela contração de um empréstimo ou que se ganha com os fundos investidos.
19. Capital: O montante inicial emprestado ou investido antes dos juros.
20. Garantia: Um ativo dado como garantia de um empréstimo, que pode ser apreendido se o empréstimo não for reembolsado.
21. Pontuação de crédito: Uma representação numérica da capacidade de crédito de um indivíduo, que influencia a aprovação de empréstimos e as taxas de juro.
22. Consolidação de dívidas: Combinação de várias dívidas num único empréstimo com taxas de juro mais baixas ou melhores condições.

Orçamento

23. Orçamento: Um plano financeiro que descreve os rendimentos e as despesas para gerir o dinheiro de forma eficaz.
24. Despesas fixas: Despesas regulares que permanecem relativamente constantes todos os meses, como pagamentos de aluguer ou hipoteca.
25. Despesas variáveis: Custos que flutuam, como compras, entretenimento e jantar fora.
26. Poupança: Dinheiro posto de lado para necessidades futuras ou emergências.
27. Fundo de emergência: Um fundo de poupança dedicado para cobrir despesas inesperadas.
28. Despesas discricionárias: Despesas não essenciais em itens como entretenimento ou hobbies.

Seguros

29. Insurance: A financial arrangement that provides protection against potential losses or risks.
30. Insurance Premium: The amount paid for an insurance policy.
31. Life insurance: s a contract in which an insurer, in exchange for a premium, guarantees payment to an insured's beneficiaries when the insured dies.
32. Coverage: The range of risks or losses included in an insurance policy.
33. Beneficiary: The person or entity designated to receive the benefits of an insurance policy.
34. Underwriting: The process of evaluating risk and determining insurance eligibility and pricing.

Toque humorístico

35. Fator Latte: A ideia de que as despesas pequenas e frequentes, como o café diário, podem resultar em custos significativos a longo prazo.
36. Problema do champanhe: Um problema que surge do facto de se ter demasiada riqueza ou sucesso.
37. Broke as a Joke: Estar completamente sem dinheiro de uma forma cómica.
38. Financial Hangover (ressaca financeira): Arrependimento ou consequências após gastos excessivos.
39. Money Pit (poço de dinheiro): Um investimento que requer continuamente mais dinheiro para ser mantido do que gera em retorno.
40. Unicórnio: No mundo dos negócios, uma startup avaliada em mais de US$ 1 bilhão.
41. Walletectomia: Um termo brincalhão para uma compra particularmente cara.
42. Couch Potato Investing (investimento em sofá): Investir de forma tão passiva que praticamente faz parte da mobília.
43. Piggy Bankruptcy (falência do mealheiro): Quando o teu mealheiro fica mais vazio do que a tua carteira.

Toque humorístico

44. Orçamento do macarrão: Tentar fazer com que o seu orçamento chegue até ao macarrão instantâneo.
45. 404 not Fund: O dinheiro que desaparece misteriosamente sempre que mais precisas dele.
46. Money-Go-Round: O ciclo constante de ser pago e depois ver o seu dinheiro desaparecer.
47. Jantar e fugir do orçamento: Gastar todo o seu dinheiro em jantares fora e depois fugir das suas responsabilidades financeiras.
48. Ninja do livro didático: Dominar as finanças segundo o livro, apesar de a vida nem sempre seguir o guião.
49. Doughnut Economics: A tendência de gastar todo o seu dinheiro antes de perceber que há um buraco no seu orçamento.
50. ProcrastiSaver: Alguém que planeia sempre poupar dinheiro... mais tarde.
51. Dívida Zombie: Dívidas que voltam do túmulo financeiro para o assombrar.
52. Marcas de “estiramento” do cartão de crédito: As cicatrizes invisíveis deixadas pelos gastos excessivos com o cartão de crédito.
53. Capital da Almofada do Sofá: O tesouro escondido de trocos que se esconde no seu sofá.
54. Ações de Serendipidade: Comprar ações puramente com base em palpites de sorte e pensamentos positivos.
55. Lógica da Lotaria: Tratar o investimento como jogar na lotaria e esperar por um ganho financeiro inesperado.
56. Diva dos Descontos: Procurar saldos e cupões com um entusiasmo inigualável.
57. Economia da direita: Tomar decisões financeiras com base no que parece certo no momento.
58. Change Chameleon (Camaleão do troco): Transformar todas as moedas que encontras em dinheiro de café.
59. Paralisia de venda por pânico: Vender investimentos quando o mercado cai, apenas para se arrepender mais tarde.
60. Síndrome do Investimento por Impulso: Comprar ações da mesma forma que se compra um snack numa caixa de supermercado. 61. Olimpíadas do carrinho de compras: Correr pela loja para encontrar as melhores ofertas antes que o carrinho fique muito cheio.
62. Síndrome da tristeza da poupança: A dor de cabeça de ver as suas poupanças crescerem enquanto o seu poder de compra diminui.
63. Ballet do orçamento: A dança graciosa de gerir o dinheiro num orçamento apertado.
64. Penny Pincher's Paradox: A luta de poupar cêntimos enquanto se gasta dólares.
65. Miragem do caçador de pechinchas: Pensar que se está a poupar dinheiro quando na realidade se está a gastar mais devido aos descontos.
66. O dilema do “Skip Latte”: Perguntar-se porque é que saltar um latte ainda não o tornou milionário. 67. Miragem do dinheiro: A ilusão de ótica que o convence de que há mais dinheiro na sua carteira do que realmente há.
68. Thrift Store Serendipity: Encontrar objetos que nunca soubeste que precisavas e, de repente, o teu orçamento concorda.
69. FOMO Investing (Investimento FOMO): Colocar dinheiro na última tendência de investimento devido ao medo de ficar de fora.
70. Monopoly Millionaire (Milionário do Monopólio): Acreditar que ser ótimo no Monopólio se traduzirá de alguma forma em sucesso imobiliário.

14. Sobrevivência

ASSUNTO
Despesas
Necessidades e desejos

TEMPO
60 min

Nº DE PARTICIPANTES
6 - 30

AGE 14+

Resumo da Atividade

A atividade de educação financeira começa com uma discussão interessante sobre necessidades e desejos, permitindo que os jovens participantes definam e diferenciem estes conceitos com as suas próprias palavras. A atividade apresenta um cenário de vida ou morte em que as equipas classificam, em colaboração, os objetos com base na sua importância para a sobrevivência. Em seguida, os participantes comparam as suas classificações com os resultados de um perito (ver folheto mais abaixo), refletindo sobre os desvios e as conclusões obtidas. Este exercício experimental cultiva o pensamento crítico, a tomada de decisões e as competências orçamentais, realçando a ligação entre as necessidades prioritárias e a afetação eficaz de recursos. Para além disso, sublinha a importância da educação financeira na promoção de escolhas informadas e de uma gestão financeira responsável em situações do mundo real*.

Objetivos Educacionais

Ao participar neste exercício de sobrevivência, os participantes desenvolvem um conjunto holístico de competências, abrangendo o pensamento crítico, a colaboração, a adaptabilidade, a resiliência emocional, a análise de dados e considerações éticas. Estas competências são transferíveis e podem ser aplicadas a várias situações da vida real, tornando a atividade uma experiência de aprendizagem valiosa para o crescimento e desenvolvimento pessoal.

1. **Compreender as necessidades e os desejos**
   Distinguir entre necessidades (essenciais para a sobrevivência) e desejos (desejos que melhoram a qualidade de vida).

2. **Dar prioridade aos recursos**
   Os participantes aplicam o pensamento crítico para classificar os objetos com base na sua potencial importância para a satisfação das necessidades.

3. **Resolução de problemas**
   Os participantes participam num processo de tomada de decisões, em que têm de definir prioridades, demonstrando a sua capacidade de resolver problemas complexos sob pressão.

4. **Comunicação**
   Os participantes praticam a expressão dos seus pontos de vista e raciocínios de forma clara e persuasiva no seio das suas equipas durante o debate sobre a classificação, contribuindo para a eficácia da comunicação e das competências de argumentação.

5. **Negociação**
   Durante a fase de equipa, os participantes devem negociar e chegar a um compromisso com os membros da equipa, compreendendo e respeitando as diferentes opiniões, ao mesmo tempo que se esforçam por criar uma classificação consensual.

6. **Adaptabilidade**
   Os participantes exploram o conceito de adaptação a situações desconhecidas e desafiantes, permitindo-lhes desenvolver uma mentalidade de flexibilidade e resiliência face à adversidade.

7. **Análise de dados**
   Os participantes desenvolvem competências mais analíticas, calculando o desvio entre classificações e interpretando as diferenças e os padrões no seu processo de tomada de decisão.

8. **Dinâmica de grupo e sinergia**
   Os participantes experimentam a dinâmica da tomada de decisões em grupo, explorando a forma como as diversas perspetivas podem contribuir para uma decisão mais informada e eficaz quando se trabalha em colaboração.

* Andre de Peretti, Jean Andre Legrand, Jean Boniface, Communication techniques, Polirom Publishing House, Iași 2001

Requisitos

- Um clima de confiança a ser assegurado no grupo de trabalho *
- Regras de segurança emocional a estabelecer no grupo

* = As regras básicas que incluem o comportamento seguro e as questões de confidencialidade são definidas logo no início da atividade.

Recursos

- Quadro branco ou projetor (para apresentação de informações)
- Marcadores, canetas
- Folhas de apoio com a lista de objetos
- Calculadoras (se necessário)

Notas

A pirâmide de Maslow pode ser utilizada para hierarquizar as necessidades e discutir a forma como as satisfazemos. É necessário ter conhecimento do processo de cálculo de um desvio.

Introdução — 10 min

1. Reúna os participantes e introduza o tema das necessidades e dos desejos. Explique a importância de os distinguir e a forma como se relacionam com a sobrevivência.
2. Incentivar os participantes a partilharem as suas próprias definições e exemplos de necessidades e desejos. Facilite um debate em que os participantes definam coletivamente estes termos usando as suas próprias palavras.

A experiência — 30 min

Cenário de Tomada de Decisões de Sobrevivência

1. Apresentar o cenário de "vida ou morte" aos participantes. Explique que a sua tarefa é tomar decisões que garantam a sobrevivência com base numa situação desconhecida.
2. Incentivem os participantes a pensar sobre as necessidades a que os diferentes objetos podem responder no contexto do cenário.

Classificação Individual dos Objetos

1. Distribuam a lista de objetos a cada participante e peçam-lhes para classificarem individualmente os objetos de 1 (mais importante) a 15 (menos importante) com base no seu valor percebido para a sobrevivência.
2. Dê aos participantes algum tempo para completarem as suas classificações.

Classificação dos Objetos em Grupo

1. Formar equipas de 3 a 6 participantes cada.
2. Nas suas equipas, os participantes discutem as suas classificações individuais e chegam a um consenso sobre a classificação dos objetos em grupo.
3. Cada equipa designa um porta-voz para apresentar a classificação do seu grupo.

Apresentação da Hierarquia de Peritos

1. Apresente a hierarquia criada pelos peritos (pode também utilizar a pirâmide de Maslow) que mostra como os objetos do cenário se alinham com os diferentes níveis de necessidades.
2. Discutir as diferenças ou semelhanças entre a hierarquia dos peritos e as classificações dos participantes.

Cálculo do Desvio e da Reflexão

1. Instrua os participantes a calcular o desvio entre as pontuações individuais/da equipa e a hierarquia dos peritos. Isto pode ser feito comparando as classificações e atribuindo valores numéricos às diferenças.
2. Peça aos participantes para refletirem sobre onde as suas classificações estavam mais próximas da hierarquia de peritos e onde se desviaram mais na pontuação individual ou na pontuação do grupo.
3. Facilite uma discussão sobre as razões por detrás das diferenças e o que aprenderam com a atividade.

Debriefing  15 min

Estas perguntas de balanço ajudam os participantes a refletir sobre as suas experiências durante a atividade, a interiorizar os conceitos de necessidades e desejos e a relacionar estes conceitos com a tomada de decisões financeiras e situações da vida em geral.

- Como é que se sentiu com esta atividade?
- Como é que a atividade ajudou a clarificar a diferença entre necessidades e desejos?
- Pode partilhar um exemplo da sua classificação que tenha considerado uma necessidade? E um desejo?
- Como decidiram a ordem de importância dos objetos no cenário?
- Houve algum desacordo na vossa equipa relativamente às classificações? Como é que estas foram resolvidas?
- Que necessidades eram essenciais para a sobrevivência no cenário? Porquê?
- Houve algum objeto com uma classificação elevada que o tenha surpreendido pela sua potencial importância para as necessidades de sobrevivência?
- Como é que as suas classificações individuais ou de equipa se comparam com a hierarquia dos peritos?
- Que fatores acham que influenciaram as diferenças entre as vossas classificações e a hierarquia dos peritos?
- Como é que os conceitos de necessidades e desejos se podem relacionar com as decisões financeiras na sua vida quotidiana?
- Consegue pensar em situações em que dar prioridade às necessidades em detrimento dos desejos seria especialmente importante?
- O que aprendeu sobre as suas próprias perceções de necessidades e desejos através desta atividade?
- Como é que esta atividade pode influenciar a forma como aborda as decisões financeiras no futuro?
- De que forma é que a compreensão da diferença entre necessidades e desejos contribui para uma melhor tomada de decisões financeiras?
- Quais seriam as principais razões pelas quais é importante que os jovens estejam conscientes destes conceitos à medida que navegam na sua vida financeira?
- Como é que o pensamento crítico desempenhou um papel na atividade, desde a classificação dos objetos até à discussão das prioridades?
- Como é que as competências que utilizaram nesta atividade podem ser aplicadas a outras situações de tomada de decisão na vida?
- Como é que o trabalho em equipa influenciou a sua compreensão das necessidades e dos desejos?
- Como é que a sua equipa chegou a um consenso sobre as classificações? Houve alguns desafios?

DESCRIÇÃO DA SITUAÇÃO

“VIDA OU MORTE”

Com um grupo de amigos, poupou algum dinheiro e decidiu explorar os Estados Unidos como uma aventura para toda a vida. Planearam explorar diferentes locais nos EUA durante os dois meses de férias de verão.

São cerca de 10 horas da manhã do dia 15 de julho e acabas de te despenhar no deserto de Sonora, no sul dos EUA. O vosso avião ardeu e o piloto e o copiloto morreram. Nenhum de vós, o grupo de sobreviventes, está ferido.

O piloto não conseguiu contactar ninguém antes do acidente. Estão a cerca de 90 milhas (1 milha = 1,6 km) de distância de qualquer rota normal. Alguns minutos antes do acidente, o piloto disse-vos que se encontravam a cerca de 100 milhas a nordeste da povoação humana mais próxima. Encontra-se numa zona árida com alguns catos. O último boletim meteorológico indica uma temperatura de 60 graus Celsius no ar e de 65-70 graus no solo.

Usa roupa leve: camisa de manga curta, calções, meias e sapatos de couro. O que conseguiste recolher dos bolsos de cada um é 2,83 dólares em moedas, 85 dólares em notas, um maço de cigarros e uma caneta.

LISTA DE OBJETOS

ITEM	PONTUAÇÃO	DESVIO INDIVIDUAL	PONTUAÇÃO	DESVIO DA EQUIPA	PONTUAÇÃO
	(1) classificação Individual	**(1) - (3)**	**(2) Classificação das equipas**	**(2) - (3)**	**(3) Classificação dos peritos**

- Lanterna com 4 pilhas
- Faca grande
- Mapa aéreo da zona
- Casaco impermeável
- Bússola magnética
- Um kit médico de compressas (ligadura de compressão para parar a hemorragia, primeiros socorros Trauma médico Survive Ligadura)
- Pistola de calibre 45
- Para-quedas (vermelho e branco)
- Frasco com pastilhas de sal (1000
- unidades)
- 2,5 litros de água por pessoa O livro “Animais comestíveis no deserto”
- Um par de óculos de sol para cada pessoa
- 5 litros de vodka
- Um casaco para cada pessoa
- 1 espelho de maquilhagem (com propriedades de ampliação)

TOTAL

CLASSIFICAÇÃO E ARGUMENTAÇÃO DE PERITOS

PERITO: Alonzo Pond - perito em sobrevivência no deserto, diretor do Departamento de Desertos, Trópicos e Terras Árcticas do Centro de Informação da Universidade da Força Aérea - Base Aérea de Maxwell.

1. espelho cosmético: é o meio mais poderoso para comunicar a sua presença. O raio de sol refletido pode ser visto para além do horizonte. Aumenta em 80% as hipóteses de ser encontrado nas primeiras 24 horas.
2. Casaco - uma vez estabelecido um sistema de comunicação, o problema seguinte será abrandar a desidratação. 40% da água que se perde do corpo através da respiração e da transpiração. A quantidade de água que se perde através da respiração pode ser reduzida mantendo-se a calma. A que se perde através do suor pode ser reduzida limitando o contacto do ar quente e seco com a pele (por exemplo, com a ajuda de um casaco).
de um casaco). Sem ele, o seu período de sobrevivência perder-se-á pelo menos um dia.
3. 2,5 litros de água por pessoa - os dois primeiros objetos permitir-lhe-ão sobreviver cerca de 72 horas e, embora esta quantidade de água não aumente significativamente o seu tempo de sobrevivência, ajudá-lo-á a reduzir os efeitos da desidratação, facto que manterá o seu raciocínio claro.
4. A lanterna com 4 pilhas é a única forma de sinalizar rápida e eficazmente durante a noite. Com a lanterna e o espelho, poderá fazer sinais 24 horas por dia. Além disso, também pode ser utilizado durante o dia: O chapéu metálico e a janela podem ser meios auxiliares de sinalização e podem também ser utilizados para acender uma fogueira. A parte que contém as pilhas pode ser utilizada para escavar ou como recipiente para água no processo de destilação (ver também a informação sobre a gabardina).
5.Para-quedas (vermelho e branco) - pode servir de abrigo e de modo de sinalização. Os catos podem servir de pilares para uma tenda feita com o para-quedas. Se for dobrado duas vezes, pode reduzir o calor no chão em 20%.
6. Faca grande - pode ser útil para instalar o abrigo, cortar, etc.
7. Capa de chuva impermeável - útil para construir uma destilação solar. Ao cavar um buraco e colocar o casaco por cima, a diferença de temperatura criada vai extrair a água da urina areada e polvilhada com pedaços de cato. Por baixo do casaco é colocada a lanterna, em cujo espaço para as pilhas será recolhida a água. Sobre a gabardina será colocada uma pedra, de modo a obter-se um cone apontando para o "reservatório" da lanterna. Desta forma, é possível obter até 2 litros de água por dia. Isto ajuda, mas não significativamente, porque o esforço físico que faz para obter água fá-lo-á suar.
8. Pistola calibre 45 - no final do segundo dia, já terá problemas graves de fala e poderá não conseguir mexer-se (6-10% de desidratação). A pistola pode ser utilizada para fazer sinais sonoros e as balas para acender uma fogueira. O sinal internacional para sinalização sonora é 3 tiros rápidos de pistola. A cama da pistola pode ser utilizada como um martelo.
9.Par de óculos de sol pessoais - com a luz intensa do deserto, ocorre um fenómeno semelhante à cegueira da neve, especialmente a partir do segundo dia de exposição. A sombra produzida pelo abrigo construído pelo para-quedista pode evitar o fenómeno, assim como o escurecimento da área à volta dos olhos com fuligem do avião queimado. A utilização de um lenço ou de uma compressa como máscara com pequenas aberturas para os olhos pode diminuir as ilusões de ótica, mas os óculos de sol são uma solução mais confortável.
10. Um kit médico de compressas - devido à baixa humidade do deserto, este é considerado um dos locais mais "saudáveis" do mundo em termos de incidência de infeções. Como a viscosidade do sangue aumenta com a desidratação, o perigo de hemorragia diminui. As compressas podem ser úteis para construir uma corda ou envolver as pernas, os pulsos e a cabeça (para o proteger adicionalmente da desidratação e da luz solar).
11. bússola magnética - uma vez que não pretende partir, tem pouca utilidade (possivelmente como meio adicional de sinalização)
12. mapa aéreo da área: pode usá-lo para acender a fogueira, como papel higiénico ou para construir um capacete.
13. o livro "animais comestíveis no deserto" - o problema que enfrentas não é a fome, mas a desidratação. A energia consumida para caçar conduziria a uma desidratação ainda mais grave. Os animais do deserto são difíceis de detetar. Sobrevivem sentando-se o mais próximo possível do solo, escondendo-se e movendo-se o menos possível. Mesmo que tenha a sorte de caçar algo, a sua ingestão de proteínas aumentaria a quantidade de água necessária para a metabolizar.
14. 5 litros de vodka - o álcool aumenta o risco de morte por desidratação porque a eliminação do álcool no corpo mobiliza uma grande quantidade de água. Estima-se uma perda de 60-90 ml de água por cada 30 ml de álcool ingerido. A vodka seria fatal. Pode ser utilizada para acender o fogo ou arrefecer temporariamente a pele.
15.Jarra com pastilhas de sal - existem muitos mitos sobre os efeitos do sal. Quando a desidratação começa, a salinidade do sangue aumenta. O suor contém cada vez menos sal. O consumo de sal apenas potenciaria os efeitos da desidratação.

15. BINGO Necessidades e Desejos

ASSUNTO
Despesas
Orçamentação

TEMPO
15-45 min

Nº DE PARTICIPANTES

AGE 13+

Resumo da Atividade

O jogo pode ser utilizado como um estímulo no início de uma atividade. O facilitador lê uma situação no cartão de visita e os jogadores têm de adivinhar a que é que a situação se refere. Se a encontrarem no seu cartão de bingo, assinalam-na. Através desta atividade, os participantes são encorajados a pensar criticamente sobre as suas escolhas diárias, os seus valores pessoais e os conceitos mais amplos de afetação de recursos. As perguntas subsequentes de debriefing melhoram ainda mais a experiência, levando à reflexão sobre as ligações entre a conversa e um jogo de Bingo, as lições aprendidas sobre a tomada de decisões, a orçamentação e as implicações da distinção entre necessidades e desejos. Em última análise, esta atividade visa capacitar os jovens com conhecimentos que podem moldar as suas atitudes, comportamentos e estratégias financeiras futuras.

Objetivos Educacionais

1 **Literacia Financeira**
- Compreender a diferença entre necessidades e desejos.
- Reconhecer a importância de dar prioridade às necessidades em relação aos desejos no orçamento.

2 **Escuta Ativa**
- Praticar a escuta ativa enquanto se espera que os cartões do bingo sejam chamados.
- Melhorar a atenção e a concentração.

3 **Reflexão e Aplicação**
Incentive os participantes a refletir sobre a experiência e a considerar como os conceitos de necessidades e desejos podem ser aplicados a decisões financeiras da vida real.

Recursos

- Tabuleiros de jogo para cada jovem
- Pequenos marcadores (como moedas ou botões)
- Duas cópias dos cartões de chamada (impressos)
- Chapéu

Utilize este sítio para obter mais cartões de bingocards
www.myfreebingocards.com

Notas

Os cartões de visita podem ser adaptados de acordo com as necessidades dos jovens com quem trabalha. Escolha semelhante para a escolha dos temas, caso estejam relacionados com outras atividades anteriores.

Introdução

15-20 min

Iniciar uma conversa com os jovens sobre as suas necessidades e desejos. (Sugestões para o educador: utilizar o folheto para obter informações sobre necessidades e desejos)

Iniciar uma conversa com os jovens sobre as suas necessidades e desejos é uma ótima maneira de compreender as suas perspetivas e participar em discussões significativas. Aqui estão algumas perguntas que podem ser utilizadas para iniciar a conversa:

1. "Quais são algumas das coisas que consideras essenciais para a tua vida diária e bem-estar?"
2. "Quando pensa nas suas necessidades básicas, quais são as coisas sem as quais não conseguiria viver?" 3. "Quais são algumas das coisas que realmente queres ou gostas de ter, mas sem as quais poderias viver se fosse necessário?"
4. "Já alguma vez tiveste de escolher entre algo que querias muito e algo de que precisavas muito? Como é que decidiste?"
5. "Podes dar um exemplo de uma altura em que sentiste que algo era uma necessidade e não apenas um desejo?"
6. "Na tua opinião, quais são as coisas mais importantes em que se deve gastar dinheiro? Quais são as principais razões para isso?"
7. "Como é que pensas em poupar dinheiro para algo que realmente queres versus gastar dinheiro em coisas que queres agora?"
8. "Achas que há uma diferença entre desejos a curto prazo e objetivos a longo prazo? Como é que equilibras os dois?"

A experiência

30 min

1. Distribuir os materiais:
Dar a cada jovem um tabuleiro de jogo e um conjunto de pequenos marcadores.
Serão jogados 2 jogos. No primeiro, o objetivo é obter 2 linhas, e no segundo, o objetivo é obter o tabuleiro inteiro

2. Preparar os cartões de chamada:
Imprima duas cópias do cartão de chamada.
Cortar uma cópia do cartão de chamada em quadrados individuais.
Dobre cada quadrado ao meio.
Colocar os quadrados dobrados num chapéu.

3. Chamar a pista do bingo:
Para chamar a pista do bingo, peça a um jovem que tire um quadrado dobrado do chapéu.
Desdobre o quadrado e leia a pista em voz alta para o grupo.

4. Marcação dos tabuleiros de jogo:
Usando os cartões de visita desdobrados, leia uma das pistas em cada cartão.
Cada cartão contém várias pistas para garantir a variedade durante vários jogos.
Se um jovem encontrar uma pista no seu tabuleiro de jogo que corresponda à pista lida, marca-a com um marcador.

5. Alcançar o Bingo:
Quando um jovem consegue cobrir quatro quadrados seguidos em qualquer direção (horizontal, vertical ou diagonal), grita: "Bingo!"

6. Declarar o vencedor:
O jovem que gritou "Bingo!" e cobriu quatro quadrados seguidos é o vencedor dessa ronda.

7. Reiniciar para uma nova ronda:
Uma vez declarado o vencedor, todos os jogadores recebem um novo tabuleiro de jogo ou um novo marcador de uma cor de cartão diferente.
Preparar novamente o chapéu com os quadrados dobrados para a ronda seguinte.

8. Repetir o jogo:
O jogo recomeça na ronda seguinte, retirando os quadrados dobrados do chapéu e dizendo as pistas ou os números correspondentes.

9. Desfrutar de várias rondas:
Continue a jogar várias rondas de bingo, permitindo que diferentes jovens ganhem em cada ronda.

Debriefing

15 min

- Como é que se sentiu com esta atividade?
- Quantas necessidades e quantos desejos tem num quadro?
- Quando é que um desejo se transforma numa necessidade?
- O que é que vais fazer de diferente no futuro como resultado desta experiência?
- O que vais mudar amanhã na tua atitude/comportamento numa situação destas?
- Que ligações podes estabelecer entre o conceito de “necessidades” e “desejos” e o jogo do Bingo?
- Como é que o conceito de distinção entre necessidades e desejos pode ser aplicado às tuas decisões pessoais de gestão do dinheiro no futuro?
- Como é que esta atividade o ajudou a compreender a importância de dar prioridade às necessidades e aos desejos?
- Que conhecimentos adquiriu sobre a tomada de decisões e a elaboração de orçamentos através deste jogo?
- Consegue pensar em situações da vida real em que a distinção entre necessidades e desejos seria crucial para o planeamento financeiro?
- Lembre-se de que estas perguntas de balanço visam incentivar os participantes a refletir sobre as suas experiências, a estabelecer ligações com conceitos mais amplos e a pensar na forma como podem aplicar as lições aprendidas na atividade à sua vida quotidiana.

DICAS PARA O EDUCADOR

NECESSIDADES VS. QUERER: COMPREENDER AS ESCOLHAS DE DINHEIRO

Imagine que tem algum dinheiro para gastar e que quer tomar decisões inteligentes com ele. Para o fazer, é importante saber a diferença entre “necessidades” e “desejos”.

NECESSIDADES: O que temos de ter

As necessidades são coisas de que precisamos absolutamente para viver e mantermo-nos saudáveis. São as coisas que não podemos deixar de ter. Imagine que está a construir uma base forte para uma casa na árvore. Sem esta base, a casa na árvore não pode ficar de pé corretamente. Da mesma forma, as necessidades são a base das nossas despesas.

Exemplos de necessidades:

- Um sítio para viver (como a sua casa)
- Alimentos para comer
- Roupa para se manter quente e seguro
- Medicamentos e consultas médicas quando não se sente bem
- Ir à escola para aprender

DESEJOS: O que gostaríamos de ter

Os desejos são coisas que tornam a vida mais agradável e divertida, mas podemos viver sem eles se precisarmos. São como as decorações da casa da árvore - é bom tê-las, mas não são necessárias para que a casa da árvore se mantenha de pé.

Exemplos de desejos:

- Brinquedos e jogos (como videojogos ou figuras de ação)
- Comer fora em restaurantes
- Roupas ou sapatos elegantes que pareçam fixes
- Ir a parques de diversões ou em férias
- Comprar os últimos gadgets

Porque é que é Importante: Fazer Escolhas

Compreender as necessidades e os desejos ajuda-nos a fazer melhores escolhas com o nosso dinheiro. Quando recebes dinheiro - como uma mesada ou prendas - podes decidir onde o gastar. Se souberes quais são as tuas necessidades, certificar-te-ás de que as cobres primeiro. Depois, se sobrar algum dinheiro, pode pensar em gastá-lo em desejos.

Conselhos para Gerir o Dinheiro

1) Dar prioridade às necessidades: Certifique-se de que tem dinheiro suficiente para as suas necessidades antes de gastar em desejos. Isto ajuda-o a manter-se seguro e saudável.
2) Poupar para objetivos: Se poupar algum do seu dinheiro, pode eventualmente comprar coisas maiores que deseja, como um brinquedo especial ou um passeio divertido.
3) Evitar compras por impulso: Antes de comprar algo, pergunte a si próprio se é realmente uma necessidade ou apenas um desejo. Se for um desejo, pense se vale a pena gastar o seu dinheiro.

Lembre-se, não faz mal ter desejos e gostar de coisas agradáveis, mas ser inteligente com o seu dinheiro significa saber a diferença entre aquilo de que realmente precisa e aquilo com que apenas se quer divertir. Desta forma, conseguirá gerir melhor o seu dinheiro e atingir os seus objetivos.

Folheto

CARTÃO DO BINGO

Utilize o seu **Cartão do Bingo** para chamar o bingo e manter o registo das palavras que já chamou. **NOTA** - O seu cartão de chamada continua na página seguinte deste PDF.
Imprime duas cópias do cartão de chamada. Recorta uma cópia, dobra os quadrados ao meio e coloca-os num chapéu. Para chamar o bingo, tira um quadrado do chapéu, desdobra-o e lê-o.
Quando tiveres dito uma palavra, assinala-a na segunda cópia do cartão de chamada. Pode utilizar a segunda cópia do cartão de chamador para verificar se um jogador tem um cartão vencedor durante um jogo.

Comida
1. Precisas disto para comer.
2. Precisas disto quando tens fome.

Gym (ginásio, corrida)
1. Precisas disto para ajudar o teu corpo a crescer saudável e forte.
2. Precisas disto para moldar o teu corpo

Roupas
1. Precisas dele para cobrir o teu corpo.
2. É necessário para cobrir o corpo e protegê-lo do frio.
3. Precisas disto para cobrir o teu corpo de modo a que fique protegido do sol.

Medicina
1. Precisas disto quando estás doente.
2. Podes obter estes medicamentos junto do teu médico.

Água
1. Precisas disto para beber.
2. Precisas dela quando tens sede.
3. Precisas de beber isto todos os dias.

Amor
1. Precisas de sentir isto dos teus pais.
2. Toda a gente precisa de sentir isto.

Ar (limpo/fresco)
1. Precisas disto para respirar.
2. Precisas sempre de respirar isto.

Abrigo (casa)
1. Precisas disto para te protegeres a ti e à tua família das intempéries.

Casa
1. Precisas de ter um espaço onde te sintas mais confortável, amado e protegido

Quarto
1. Precisa dele para ter um espaço privado, longe do resto da família

Dormir
1. É necessário quando se está cansado.
2. Precisas dele para que o teu corpo possa descansar.
3. Precisas disto todas as noites.

Sapatos
1. Precisas deles para proteger os teus pés.
2. Precisas deles para evitar que os teus pés se magoem.
3. Precisas delas para manteres os teus pés seguros enquanto corres.

Sol
1. Precisamos dele porque aquece a Terra.

Luz de Sol
1. Precisamos dele para sermos mais felizes e mais calorosos

A televisão
1. O Carlos quer uma destas para poder ver filmes.
2. A Sofia quer uma destas para poder ver o seu programa preferido.
3. O pai do Dale quer um destes para ver jogos de futebol.

Brinquedos
Um bebé precisa deles para aprender e desenvolver competências sociais, emocionais e de resolução de problemas.

Sumo
Queres o sumo porque sabe melhor do que a água
Querê-lo em vez de comer uma fruta

Sofá
1. A família do Danny quer comprar um sofá novo para a sua família se sentar.
2. A mãe da Joana quer comprar um destes para que todos tenham onde se sentar.
3. A família do Alex quer comprar um destes para que todos tenham um lugar para se sentarem na sua televisão.

Orçamento
1. As pessoas precisam de ter um plano para o futuro.
2. As pessoas precisam de prever as suas necessidades financeiras a curto e a longo prazo.

Educação
1. As crianças precisam de ter um rendimento quando forem adultas
2. O James precisa de aprender a ler um contrato.

Biscoitos
1. O Tomás queria fazer estas bolachas com a mãe.
2. A Sam queria que o pai fizesse estas bolachas para o seu almoço.
3. A Kelly queria comer alguns destes, com leite, depois do jantar.

Telemóvel
1. Talvez queiras um destes para telefonar aos teus amigos.
2. Talvez queiras um destes para enviar mensagens de texto.
3. A tua mãe pode querer que tenhas um destes para lhe poderes telefonar.

Bicicleta
1. O Aiden precisa de uma destas para ir para a escola porque não há autocarro escolar.
2. A Sara queria uma destas para ir a casa da amiga.
3. O Derek queria um destes para andar no seu bairro.

Xbox
1. A Kaylee quer uma destas para poder jogar com jogos e aplicações num ecrã grande.

Tablet
1. O Ryan quer um destes para poder utilizar as suas aplicações favoritas num grande ecrã tátil.
2. O Jo precisa de fazer os trabalhos de casa fazendo pesquisas online.

Animais de Estimação
1. As pessoas querem ter estes animais para acariciar e levar a passear.
2. A família do Anjo queria adotar dois gatinhos fofos.
3. A Maria queria alguns destes para pôr no seu aquário.

Câmara
1. O Jamal quer uma destas para poder tirar fotografias aos seus amigos.
2. O pai da Lacey quer uma destas para tirar fotografias à sua família.
3. O Carlos quer uma destas para tirar fotografias das suas férias.

Férias
1. A família do Kyle quer levar um destes para a Califórnia.
2. O Derek quer ir num destes para poder ver a praia.
3. A Evie quer ir num destes para ver o Grand Canyon.

Comboio
1. Percorrer longas distâncias de forma ecológica.

Ventoinha
Quer que haja ar fresco

Utilize o seu Cartão de Chamador de Bingo para chamar o bingo e manter o registo das palavras que já chamou. Para chamar o bingo, tira um quadrado do chapéu, desdobra-o e lê-o.

Quando tiveres chamado uma palavra/número, assinala-a na segunda cópia do cartão de chamador. Pode utilizar a segunda cópia do cartão de chamada para verificar se um jogador tem um tabuleiro vencedor durante um jogo.

BICICLETA	ORÇAMENTO	CAMERA	TELEMÓVEL	AR LIMPO	ROUPAS
BISCOITOS	SOFÁ	EDUCAÇÃO	VENTOINHA	COMIDA	AR FRESCO
GYM	ALIMENTOS SAUDÁVEIS	CASA	SUMO	AMOR	MEDICINA
LARANJA	ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO	QUARTO	CORRER	ABRIGO	SAPATOS
DORMIR	SOL	LUZ DE SOL	TABLET	TELEVISÃO	BRINCEDOS
COMBOIO	FÉRIAS	ÁGUA	XBOX		

BINGO DE
DESEJOS E NECESSIDADES

COMIDA	CAMARA	SAPATOS	BRINQUEDOS
MEDICINA	ROUPAS	TELEVISÃO	COMIDA SAUDÁVEL
DORMIR	ESPAÇO LIVRE	AR FRESCO	LUZ DE SOL
FÉRIAS	TABLET	AR LIMPO	CASA

16. Jogo de Dados

ASSUNTO
Consumidor responsável
Desenvolvimento sustentável

TEMPO
40 min

Nº DE PARTICIPANTES
4-24

AGE 13+

Resumo da Atividade

Esta atividade desenvolve a velocidade de reatividade e a colaboração, mas também o pensamento criativo dos participantes. O jogo é jogado em equipas ou pares, permitindo que os participantes se envolvam na resolução colaborativa de problemas enquanto se divertem. Cada equipa joga com o dado para identificar a tarefa que tem de realizar num período de tempo limitado. A tarefa pode ser lida pelo animador de juventude ou pelo jogador que lança o dado, que escolhe entre as opções disponíveis.

Objetivos Educacionais

Cada tarefa da atividade oferece oportunidades educativas únicas que promovem competências práticas, a consciência das necessidades e desejos pessoais e um sentido de responsabilidade.

1. **Literacia Financeira**

   Os jovens distinguem entre necessidades e desejos, o que os ajuda a compreender o conceito básico de estabelecer prioridades nas despesas.

2. **Pensamento Crítico**

   Os jovens desenvolvem o pensamento crítico perguntando porque é que é importante compreender a diferença entre necessidades e desejos, realçando as consequências das suas escolhas no seu bem-estar financeiro.

3. **Sensibilização para a Sustentabilidade**

   Os jovens refletem sobre a ideia de como as escolhas de consumo afetam o ambiente e o mundo, lançando as bases para debates sobre sustentabilidade e consumo responsável.

Requisitos

- Precisamos de um debate sobre necessidades e desejos.

Recursos

- Um dado de seis faces
- Um cronómetro (intervalos de 3 minutos)
- Folhas de apoio impressas com tarefas para cada faces.

Notas

As tarefas podem ser adaptadas em função da vida e dos interesses expressos pelos jovens (por exemplo: 3 produtos a comprar que reduzam a pegada de carbono).

Introdução

10-20 min

Iniciar uma conversa com os jovens sobre **necessidades, desejos e sensibilização** para a sustentabilidade requer perguntas abertas que os incentivem a pensar de forma crítica e a partilhar as suas perspetivas. Aqui estão algumas perguntas para iniciar a conversa, pode escolher entre elas:

1. "O que vos vem à cabeça quando ouvem os termos 'necessidades' e 'desejos'?" - Esta pergunta convida-os a definir estes conceitos pelas suas próprias palavras e fornece uma base para discutir a diferença entre os dois.
2. "Conseguem pensar em exemplos de coisas de que precisam e de coisas que querem na vossa vida quotidiana?" - Incentive-os a dar exemplos específicos das suas experiências, o que pode levar a uma discussão sobre as suas escolhas e prioridades.
3. "Porque é que achas que é importante compreender a diferença entre necessidades e desejos?" - Esta pergunta leva-os a refletir sobre a importância de tomar decisões conscientes sobre o seu consumo.
4. "Como é que as nossas escolhas sobre o que consumimos têm impacto no ambiente e no mundo que nos rodeia?"- Esta pergunta introduz diretamente o conceito de sustentabilidade e abre a porta a uma conversa sobre a sua consciência das consequências ambientais.
5. "Quais são alguns exemplos de coisas que consumimos que podem ter efeitos negativos no ambiente?" - Incentive-os a considerar vários aspetos, como recursos, resíduos e poluição nas suas respostas.
6. "Acham que pequenas mudanças nos nossos hábitos de consumo podem fazer a diferença para o planeta? Explica." - Peça-lhes que considerem o impacto das ações individuais numa escala maior.
7. "Conseguem pensar em formas de reduzir o consumo na vossa vida quotidiana? Como é que essas mudanças podem contribuir para a sustentabilidade?" - Encoraje-os a refletir sobre as medidas práticas que podem tomar e ligue-as ao conceito mais amplo de sustentabilidade.

Lembre-se, o objetivo é promover um diálogo significativo e incentivar o pensamento crítico. A escuta ativa e as perguntas de seguimento que aprofundam as respostas podem ajudar a manter a conversa interessante e estimulante.

A experiência

30 min

1. Divida os participantes em equipas ou pares. O ideal é que cada equipa seja constituída por um número igual de participantes.

2. As equipas ou pares lançam os dados à vez. O número lançado corresponde a uma tarefa específica escrita na folha de apoio. Esta é lida em voz alta por si ou por um jovem.

3. Todas as equipas têm 3 minutos para criar uma lista que cumpra os requisitos da tarefa. O animador de jovens regista o tempo usando o temporizador.

4. Passados 3 minutos, as equipas apresentam as suas listas. Se a lista de uma equipa corresponder aos critérios da tarefa, ganha um ponto para essa ronda.

5. Pontuação: Se a lista de uma equipa corresponder aos requisitos da tarefa, recebe o número de pontos correspondente ao número do dado.

6. Continuação e progresso: O jogo continua com cada equipa a lançar o dado à vez. Se lançarem o mesmo número, criam uma nova versão das respostas. A atividade termina quando todas as tarefas relacionadas com as faces do dado estiverem concluídas

Esta atividade incentiva os participantes a pensar com os seus próprios pés, a trabalhar em conjunto e a expressar a sua criatividade, tornando-a uma experiência envolvente e interativa.

Debriefing

15 min

Ao orientar os participantes através destas perguntas de debriefing alinhadas com a teoria KOLB, estará a facilitar uma reflexão abrangente sobre a sua experiência, a encorajar uma compreensão mais profunda e a promover a transferência da aprendizagem para situações do mundo real.

1. Como se sentiu em relação a esta atividade?
2. O que é que mais o surpreendeu nos itens de cada tarefa?
3. Notaste algum padrão na tua tomada de decisão nas diferentes tarefas?
4. Houve alguma tarefa que considerou mais difícil ou mais fácil do que pensava inicialmente? Porquê?
5. Que ligações podes estabelecer entre as tarefas e a tua vida quotidiana? Como é que estas escolhas podem afetar a sua rotina diária?
6. Como é que estas tarefas se relacionam com o conceito de tomada de decisão responsável e de gestão de recursos?
7. Como é que a tua experiência nesta atividade pode influenciar as tuas decisões futuras relacionadas com o orçamento, as compras e a redução do consumo?
8. Há alguma mudança que planeies fazer nas tuas rotinas diárias com base no que aprendeste com esta atividade?
9. Que papel achas que os jovens como tu podem desempenhar na promoção da sustentabilidade através das suas escolhas de consumo?”

Folheto

VERSÃO 1
PARA TAREFAS DE DADOS

1. indica um prato que queiras cozinhar para o jantar e o custo total dos ingredientes.
2. Escreve 2 peças de roupa e acessórios de que precisas.
3. escreve 3 materiais escolares que queres.
4 - Escreve 4 coisas que sejam baratas (menos de 1 euro).
5 - Pensa em 5 coisas de que precisas que comecem pela letra M.
6 - Escreve 6 coisas que possas reciclar.

VERSÃO 2
PARA TAREFAS DE DADOS

1. Escreva 1 prato que quer cozinhar para o pequeno-almoço e o custo total dos ingredientes.
2. Escreve 2 peças de roupa e acessórios que queres.
3 - Escreve 3 materiais escolares de que precisas.
4. faz uma lista de 4 jogos/material escolar de que precisas.
5 - Encontra 5 coisas de que precisas que comecem pela letra S.
6. lista 6 coisas que podes reduzir o consumo.

VERSÃO 3
PARA TAREFAS DE DADOS

1. Faz uma lista de 1 prato que possas cozinhar para o almoço e o custo total dos ingredientes.
2. Encontra 2 roupas e acessórios que reutilizes.
3. Encontra 3 materiais escolares que possas reutilizar.
4. Lista 4 ingredientes que custam 10 euros e podes servir um pequeno-almoço.
5. Lista 5 lugares que precisas de visitar e 5 que queres visitar.
6. Lista 6 coisas que podes reutilizar.

DICAS PARA O EDUCADOR
CONSUMIDOR ESPONSÁVEL

Explicar **a sustentabilidade** aos jovens de uma forma cativante e cativante ajuda-os a compreender a sua importância e o impacto das suas escolhas de consumo. Eis uma forma simples e eficaz de explicar a sustentabilidade e a sua relação com as escolhas de consumo:

*"**A sustentabilidade** consiste em fazer escolhas hoje que garantam que podemos continuar a ter o que precisamos no futuro. É como cuidar do nosso planeta para que ele nos possa sustentar a nós e às gerações vindouras. A sustentabilidade consiste em encontrar um equilíbrio entre a utilização sensata dos recursos e a proteção do ambiente".*

Pode ter uma conversa sobre esta definição: *"Para ti, quais são as palavras mais importantes desta definição?"*

Depois de explicar o conceito de sustentabilidade:
"Consumo responsável significa fazer escolhas ponderadas sobre o que compramos, usamos e fazemos. Trata-se de compreender o impacto das nossas escolhas no ambiente e na sociedade. Quando somos consumidores responsáveis, pensamos antes de comprar. Fazemos a nós próprios perguntas como: "Preciso mesmo disto?" e "Existe uma opção mais ecológica? Consideramos a origem dos produtos, a forma como são fabricados e o que lhes acontece depois de os utilizarmos. Ao tomarmos decisões conscientes e ao não desperdiçarmos recursos, estamos a ser consumidores responsáveis. É como ser um super-herói para o planeta, utilizando o nosso poder de compra para o bem."

Exemplos:

- **Sustentabilidade:** *"Lembra-se de quando falámos sobre a reciclagem e a utilização de menos plástico? Isso é porque queremos manter a nossa Terra limpa e bonita para o futuro. É disso que se trata a sustentabilidade!"*
- **Consumo responsável:** *"Sabes como tentamos usar as coisas até ficarem mesmo gastas antes de comprar novas? Isso é porque queremos usar as coisas de forma sensata e não criar resíduos desnecessários. Isso é ser um consumidor responsável!"*

Explicar como é que as suas escolhas de consumo desempenham um papel na sustentabilidade:
"As nossas escolhas de consumo, como o que compramos, usamos e deitamos fora, podem ter um grande impacto na sustentabilidade. Quando utilizamos recursos sem pensar nas consequências, isso pode prejudicar o ambiente. Mas quando fazemos escolhas conscientes, podemos ajudar a proteger o planeta."
Forneça exemplos de como as escolhas de consumo afetam a sustentabilidade:
"Imagine se usássemos sempre mais água do que realmente precisamos. Isso poderia levar à escassez de água no futuro. Se estivermos atentos à quantidade de água que utilizamos, podemos ajudar a conservar este recurso precioso."
"Quando deitamos fora coisas que podem ser recicladas, como garrafas de plástico, elas podem acabar em aterros e prejudicar o ambiente. A reciclagem ajuda a reduzir os resíduos e a poupar recursos."
"Escolher produtos que são fabricados de forma responsável e utilizá-los de forma sensata, como desligar as luzes quando não são necessárias, pode ajudar a reduzir a nossa pegada de carbono. Isso significa menos poluição e um planeta mais saudável."

*"**Aqui está a parte emocionante:** Cada um de nós tem o poder de fazer a diferença! Ao fazermos pequenas alterações no nosso quotidiano, como utilizar menos plástico, reciclar e estar atento ao que consumimos, podemos contribuir para um mundo mais sustentável."*

Lembre-se de manter as explicações adequadas à idade, interactivas e relacionadas com as suas experiências quotidianas.

17. A Roda Financeira da Vida

ASSUNTO
Planeamento
Vocabulário

TEMPO
50 min

Nº DE PARTICIPANTES
1-16

AGE 14+

Resumo da atividade

Nesta atividade transformadora, os jovens embarcam **numa viagem para avaliar e melhorar o seu bem-estar financeiro através da criação de uma Roda Financeira da Vida.** Ao avaliar áreas-chave como o rendimento, a gestão da dívida, o orçamento e os investimentos, os jovens adquirem uma visão dos seus pontos fortes financeiros e das áreas que necessitam de atenção. A representação visual da sua Roda Financeira estimula-os a reconhecer o equilíbrio e os potenciais desequilíbrios na sua vida financeira. As perguntas de reflexão levam os jovens a comparar o seu estado financeiro atual com o passado, a identificar surpresas e a antecipar mudanças futuras. Através de discussões de grupo e reflexões pessoais, os jovens criam objetivos acionáveis que ligam as suas perceções financeiras aos seus planos de vida, promovendo a tomada de decisões financeiras proativas e uma compreensão mais profunda do crescimento pessoal.
Esta jornada de aprendizagem experimental segue a teoria de Kolb*, guiando os jovens através de **experiências concretas** de avaliação do seu bem-estar financeiro, observação reflexiva da sua Roda Financeira, concetualização abstrata de ligações aos seus planos de vida e experimentação ativa através da definição de objetivos acionáveis. Esta **abordagem holística** garante que os jovens não só compreendem os seus pontos fortes e desafios financeiros, como também traduzem essas perceções em ações do mundo real. Ao integrar estas perspetivas financeiras recém-descobertas nos seus planos de vida, os jovens embarcam num caminho para um bem-estar financeiro equilibrado, uma tomada de decisões ponderada e uma ligação mais forte entre os seus objetivos financeiros e aspirações mais amplas.

Objetivos Educacionais

Em geral, os objetivos educativos visam apoiar os jovens na sua aprendizagem com uma compreensão holística das suas competências financeiras, incentivar um planeamento financeiro proativo e facilitar debates que promovam a partilha de conhecimentos e o crescimento pessoal no domínio do bem-estar financeiro.

1. **Avaliar o Bem-estar Financeiro**
Desenvolver a capacidade de avaliar o seu bem-estar financeiro atual através da avaliação de vários aspetos da sua vida financeira, tais como rendimentos, gestão da dívida, orçamento, poupanças, investimentos e planeamento da reforma.

2. **Identificar as Surpresas**
Ao refletir sobre as áreas em que os seus níveis de satisfação foram surpreendentes, os jovens tornam-se mais conscientes dos seus pontos cegos e das suas suposições relativamente às suas competências financeiras e ao seu bem-estar.

3. **Prever Mudanças Futuras**
Considerar como os diferentes aspetos financeiros podem mudar ao longo do tempo incentiva os jovens a pensar criticamente sobre a natureza evolutiva dos objetivos e circunstâncias financeiras à medida que envelhecem.

4. **Definição de Objetivos e Tomada de Decisões**
O exercício leva os jovens a definir objetivos financeiros significativos e a tomar decisões informadas com base na sua avaliação, apoiando-os no desenvolvimento de competências de planeamento financeiro eficazes.

* https://en.wikipedia.org/wiki/Kolb%27s_experiential_learning

5 **Literacia Financeira**
A atividade apresenta aos jovens os conceitos-chave da literacia financeira, como a gestão da dívida, a orçamentação, a poupança, os investimentos e o planeamento da reforma, melhorando a sua compreensão destas competências essenciais para a vida.

6 **Autoreflexão e Autocuidado**
A atividade incentiva os jovens a refletirem sobre os seus objetivos e hábitos financeiros, promovendo uma compreensão mais profunda das suas necessidades financeiras pessoais e da importância do autocuidado no planeamento financeiro.

Requisitos

- Antes de realizar esta atividade, recomendamos que faça um dos exercícios "O Quadro de Visão" ou "Roda da Vida".

Recursos

- Gráfico circular em branco com raios (10 segmentos) para cada um
- Marcadores ou canetas
- Questões para reflexão (impressas ou expostos)

Notas

Quando se discutem as áreas em que o nível é baixo, sublinha-se que há períodos na vida em que é normal ser assim, para reduzir um possível sentimento de culpa ou um sentimento de culpa deslocado.

Introdução — 15 min

- Introduzir o objetivo da atividade: autoavaliação e reflexão sobre o bem-estar financeiro.
- Explicar brevemente o conceito da Roda da Vida Financeira e a sua analogia com a avaliação do equilíbrio de vida.

"Neste exercício de reflexão, vamos criar uma Roda da Vida Financeira personalizada, uma ferramenta que lhe permite avaliar e visualizar a sua satisfação e equilíbrio em várias áreas do seu bem-estar financeiro. Ao examinar os principais aspetos da sua vida financeira, obterá informações sobre onde está a prosperar e onde pode haver espaço para melhorias. Este exercício ajudá-lo-á a refletir sobre as suas competências financeiras, a definir objetivos e a considerar a forma como estas áreas podem evoluir ao longo do tempo.

Criar a sua Roda da Vida Financeira e refletir sobre ela fornecer-lhe-á informações valiosas sobre o seu bem-estar financeiro e as áreas que poderão necessitar de atenção. Este exercício ajuda-o a definir objetivos significativos e a tomar decisões informadas para aumentar as suas competências financeiras e a sua satisfação global com a vida."

A experiência — 60 min

A duração de cada etapa pode ser ajustada de acordo com o tamanho do grupo, a familiaridade com conceitos financeiros e a profundidade das discussões. Além disso, a orientação do facilitador é essencial para manter uma atmosfera positiva e construtiva durante a discussão em grupo. Esta atividade incentiva os jovens a empenharem-se ativamente na avaliação do seu bem-estar financeiro, refletindo sobre os seus hábitos financeiros e considerando formas de aumentar as suas competências e objetivos financeiros.

1. Categorias de avaliação:
Apresentar as principais categorias de avaliação financeira: Rendimento ativo, Gestão da dívida, Planeamento/orçamento, Gestão das despesas, Poupança, Investimentos, Riqueza líquida, Plano de reforma/seguro.

Fornecer uma breve descrição de cada categoria e da sua importância para o bem-estar financeiro.
Rendimento ativo: Pense na forma como obtém rendimentos ativos, explore as possibilidades de fontes de rendimento múltiplas e identifique as competências mais procuradas no mercado de trabalho.
Gestão da dívida: Avaliar os seus conhecimentos sobre produtos financeiros (cartões de crédito, empréstimos, descobertos), opções de refinanciamento e estratégias para reembolsos antecipados.
Planeamento/orçamento: Refletir sobre a utilização de ferramentas adequadas para planear objetivos financeiros a curto e longo prazo e sobre as medidas que toma para ajustar o seu orçamento.
Gestão das despesas: Considerar a sua capacidade de efetuar despesas de forma sustentável e em conformidade com o seu plano financeiro.
Poupança: Refletir sobre os seus hábitos de poupança e a eficácia com que afeta fundos para necessidades futuras.
Investimentos: Avaliar a sua compreensão e envolvimento em oportunidades de investimento.
Património líquido: Refletir sobre o seu património financeiro global e os seus ativos em comparação com os seus passivos.
Plano de reforma/seguro: Considerar os seus preparativos para a reforma e a adequação da sua cobertura de seguro.

2. Criar a sua Roda da Vida Financeira:
Distribua os gráficos circulares em branco e os marcadores aos participantes.
Instrua os jovens a desenhar um ponto em cada raio que represente o nível (0 a 10) na categoria financeira
categoria financeira correspondente que identificam para si próprios.
Diga aos jovens para ligarem os pontos que desenharam em cada raio para criar uma forma poligonal.

3. Preparar a discussão em grupo
Mostre ou distribua a pergunta de reflexão a cada um. Diga aos jovens para responderem primeiro às perguntas individualmente.

- Quão equilibrada é a sua roda financeira? Examina a forma do teu polígono. É bem arredondado ou irregular? O que é que isso indica sobre o equilíbrio da sua vida financeira?
- Observações: O que é que notou ao completar a sua roda financeira? Houve alguma área em que o resultado o tenha surpreendido?
- Impacto das mudanças: Considere as mudanças que fez desde então. Como é que essas alterações afetaram a sua situação financeira e a sua pontuação global?
- Antecipação de mudanças futuras: Como é que prevê que estas áreas da sua vida financeira irão mudar à medida que envelhece? Considere a evolução do mercado de trabalho, os objetivos financeiros e as circunstâncias pessoais.

4. Discussão em grupo (15-20 minutos):
Dividir os jovens em pequenos grupos.
Em cada grupo: partilhem reflexões e ideias uns com os outros.
Incentivar os jovens a aprender com as experiências e observações uns dos outros.

Debriefing



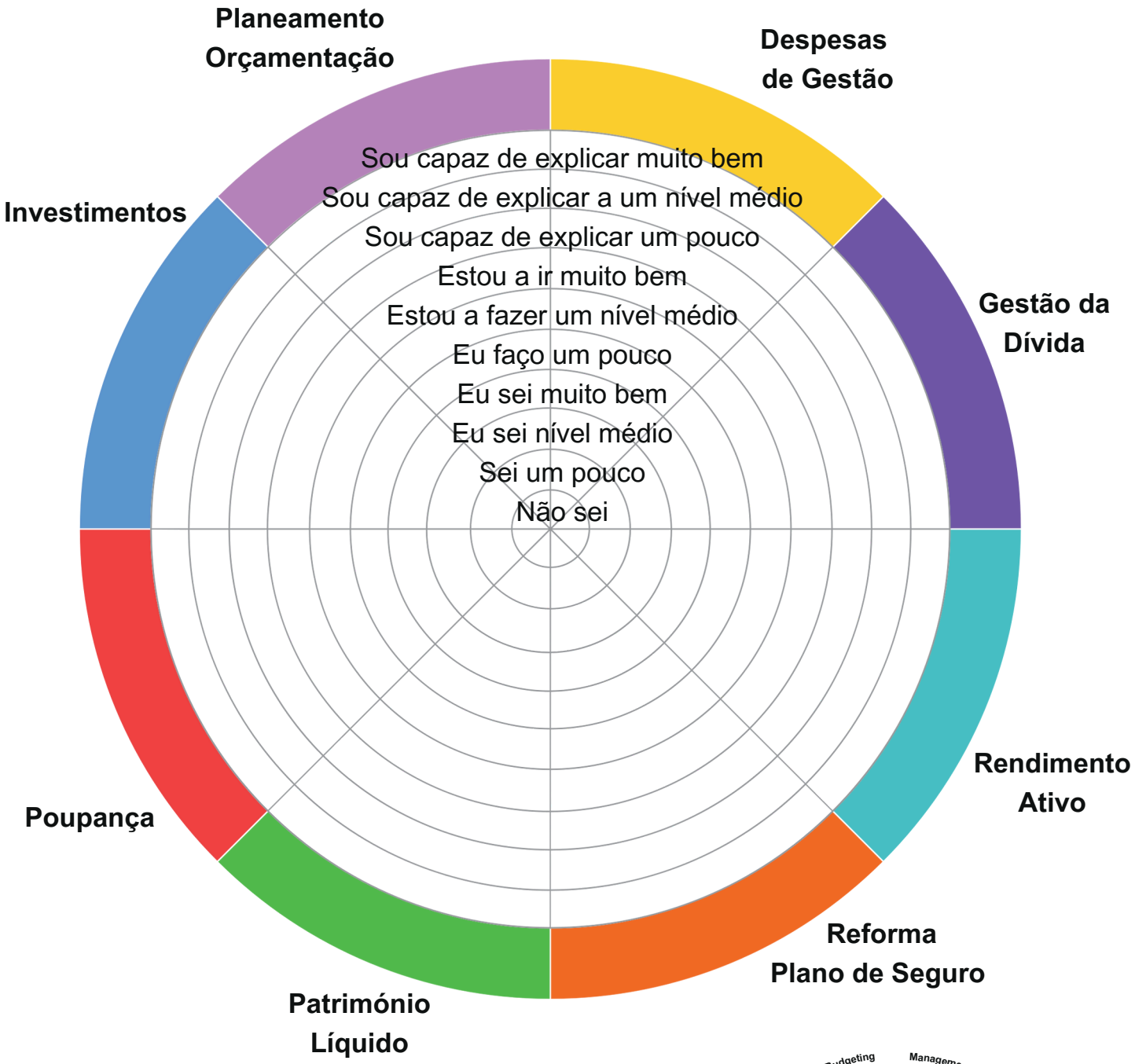
15 min

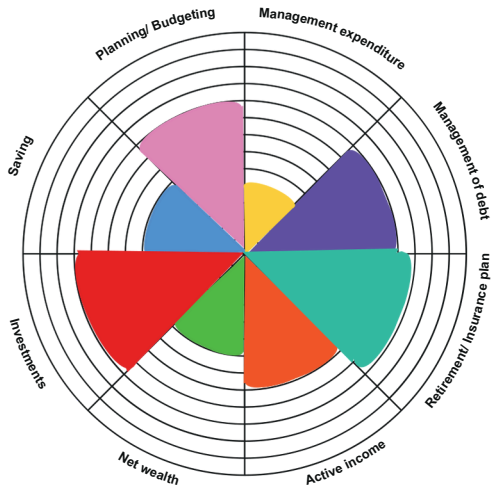
Para facilitar uma sessão de esclarecimento que relacione a reflexão sobre o bem-estar financeiro dos participantes com os seus planos de vida, pode utilizar as seguintes perguntas de esclarecimento:

- Como se sentiu em relação a toda esta atividade?
- Que observações específicas fez ao avaliar o seu bem-estar financeiro em cada categoria? Como é que se sentiu ao desenhar a sua Roda da Vida Financeira? Houve alguma área em particular que se tenha destacado para si?
- Ao examinar a sua roda financeira, que padrões ou tendências notou? Existem áreas em que é particularmente forte ou áreas que podem precisar de ser melhoradas?
- Olhando para as áreas da sua roda financeira que são fortes, como é que estas se alinham com os seus planos de vida atuais e objetivos futuros?
- Para as áreas em que a sua pontuação é mais baixa, como é que melhorar estes aspetos pode ter um impacto positivo no seu plano de vida e aspirações gerais?
- Síntese (Ligar os conhecimentos ao crescimento pessoal)
- De que forma é que esta atividade aprofundou a sua compreensão do seu bem-estar financeiro e a sua ligação ao seu plano de vida?
- Como pode continuar a utilizar o conceito da Roda Financeira como uma ferramenta de autoavaliação e crescimento contínuo no futuro?
- Que compromissos deseja assumir consigo próprio com base nos conhecimentos adquiridos com esta atividade?
- Como é que vai incorporar as suas reflexões na sua vida quotidiana e nas suas decisões financeiras futuras?

A RODA FINANCEIRA DA VIDA

Como é que a minha vida financeira sustenta o estilo de vida na Roda Financeira da Vida hoje e para atingir objetivos futuros? Quais são as mudanças necessárias para sustentar um estilo de vida futuro?





18. Tempo para Novos Planos

ASSUNTO
Plano de negócios
Crédito

TEMPO
60 min

Nº DE PARTICIPANTES
12-24

AGE 14+

Resumo da atividade

A atividade de dramatização "Tempo para novos planos" foi concebida para melhorar as competências dos jovens em matéria de resolução de problemas, trabalho de equipa e negociação através de um cenário dinâmico. Divididos em papéis de alunos, pais, gestores bancários ou representantes da escola, os jovens colaboram na elaboração de um plano de recuperação para uma escola que enfrenta uma crise financeira envolvendo o seu campo desportivo. Praticam a comunicação persuasiva, a negociação eficaz e o pensamento estratégico, tendo em conta conceitos financeiros. A atividade promove a liderança, a empatia e a adaptabilidade, incentivando os jovens a aplicar conhecimentos do mundo real num contexto simulado. O resultado da decisão do banco leva à reflexão, promovendo uma experiência de aprendizagem abrangente que combina literacia financeira, dinâmica interpessoal e análise crítica de decisões.

Objetivos Educacionais

1. **Competência na Resolução de Problemas**
Desenvolver um plano de recuperação para resolver uma situação financeira complexa. Os jovens utilizam o pensamento crítico para analisar os recursos disponíveis e conceber soluções criativas para evitar o leilão do campo desportivo.

2. **Competência de Comunicação e Apresentação**
Os jovens exercitam a transmissão de ideias de forma clara e persuasiva. O papel dos representantes de negociação
O papel dos representantes de negociação exige que apresentem o seu plano de recuperação em poucas palavras e respondam às perguntas da equipa do banco.

3. **Literacia Financeira**
O cenário incentiva os jovens a considerar conceitos financeiros como empréstimos, taxas de juro, condições de reembolso e o impacto das decisões financeiras. Os jovens adquirem adquirem conhecimentos práticos sobre gestão financeira e tomada de decisões.

4. **Pensamento Estratégico**
Os jovens analisam estrategicamente as suas opções, avaliando os prós e os contras de diferentes estratégias de recuperação, tendo em conta os interesses do banco.

5. **Liderança e Tomada de Decisões**
Os jovens que desempenham funções de liderança, como diretores executivos e gestores de investimentos, praticam a tomada de decisões informadas sob pressão. Descobrem também a importância de considerar o impacto mais alargado das suas escolhas.

6. **Aplicação no Mundo Real**
A atividade simula um desafio financeiro do mundo real, proporcionando aos jovens um contexto prático para a aplicação de conhecimentos teóricos, pensamento crítico e competência na resolução de problemas.

7. **Empatia e Tomada de Perspetiva**
Os jovens que assumem vários papéis adquirem uma visão das perspetivas das diferentes partes interessadas, tais como o diretor executivo, os alunos, os pais, os representantes da escola e os banqueiros. Isto estimula a empatia e a capacidade de considerar múltiplos pontos de vista.

8. **Análise da Decisão**
A decisão final do banco leva os jovens a refletir sobre o plano de recuperação escolhido e a analisar as razões subjacentes à decisão. Isto contribui para a compreensão do processo de avaliação e para a aprendizagem com os resultados.

Requisitos

- Antes desta atividade, alguns exercícios para compreender os juros de um empréstimo e a forma como são calculados.

Recursos

- O plano de reembolso
- Bilhetes com o nome dos papéis

Notas

Dar tempo ao grupo para se identificar com os papéis atribuídos.

Introdução — 15 min

- Explicar os tipos de empréstimos que um banco pode oferecer e em que condições. **(utilize o folheto Dicas para animadores de juventude - Tipos de empréstimos dos bancos para a aprendizagem dos jovens).**
- Peça aos jovens para darem exemplos da sua experiência.

A experiência — 45 min

1: Introdução e atribuição de funções

- No início da atividade, apresente o jogo e o seu contexto.
- Cada jovem recebe aleatoriamente um papel que define o seu papel no jogo. Os papéis disponíveis são: 3 banqueiros (incluindo o CEO que é um ex-aluno da escola e o diretor de investimentos financeiros), alunos e pais.
- **Apresente a seguinte situação:** *"A escola enfrenta uma crise financeira devido a um empréstimo contraído pelo anterior diretor para garantir o campo desportivo. A incapacidade de reembolsar o empréstimo de 100 000 euros a uma taxa de juro de 10% levou o banco a considerar a hipótese de leiloar o campo desportivo. O diretor executivo, um antigo aluno da escola, quer dar uma oportunidade de salvar o campo desportivo, envolvendo os alunos e os pais na preparação de um plano de recuperação".*

2: Planeamento e preparação (30 minutos) (utilizar a folha de apoio)

- Os jovens são divididos em 4 grupos (cada grupo deve ter um máximo de 6 membros):
- um grupo de estudantes, um grupo de pais, um representante da escola, um representante do banco.
- Cada grupo trabalha em conjunto durante 30 minutos para elaborar um plano de recuperação global. O plano deve utilizar os recursos disponíveis ou propor opções alternativas para apresentar ao banco.
- O plano de recuperação deve centrar-se em convencer o banco a reconsiderar o leilão do campo desportivo. Deve ser criativo, prático e financeiramente viável.
- No final da fase de planeamento, cada grupo seleciona um máximo de 3 representantes para negociar com a equipa do banco.
- Estes representantes serão responsáveis pela apresentação do plano de recuperação e por responder às perguntas durante a fase de negociação.
- Os representantes selecionados de cada grupo apresentam, à vez, o seu plano de recuperação à equipa do banco, que inclui o CEO, o diretor de investimentos e outros representantes.
- Cada equipa de negociadores tem um máximo de 10 minutos para apresentar o seu plano. Devem realçar os pontos fortes, a viabilidade e os benefícios do plano, tanto para a escola como para o banco.
- A equipa do banco pode fazer perguntas, especialmente dirigidas ao plano de viabilidade e sustentabilidade da escola.

5: Decisão do Banco

- Depois de todos os grupos terem apresentado os seus planos, a equipa do banco discute e avalia as propostas em privado.
- O banco toma uma decisão sobre o plano de recuperação com o qual mais concorda e que acredita ser o mais prático.
- A decisão do banco é anunciada publicamente e a atividade termina com um breve debate sobre o processo de negociação, os méritos do plano selecionado e o que os jovens aprenderam.

Debriefing  10 min

Lembre-se que o processo de debriefing deve incentivar os jovens a pensar criticamente sobre a sua experiência, ligá-la a conceitos mais amplos e explorar formas de aplicar a sua aprendizagem em vários contextos.

De acordo com o tempo disponível, escolha mais ou menos perguntas, de acordo com a sua relevância para si e para os jovens.

- Como é que se sentem em relação a esta atividade? Quais foram os momentos emocionantes e quais foram os menos agradáveis?
- Quais foram os principais desafios que enfrentou enquanto trabalhava no plano de recuperação?
- Como se sentiram ao apresentar o vosso plano de recuperação à equipa do banco?
- O que observou e descobriu sobre os pontos fortes e fracos do plano de recuperação da sua equipa?
- De que forma é que a fase de negociação teve impacto na sua compreensão da comunicação persuasiva?
- Reflita sobre os diferentes papéis (alunos, pais, banqueiros, etc.). De que forma é que o desempenho destes papéis afetou a sua perspetiva sobre a situação financeira?
- Como é que o conceito de taxas de juro se tornou mais claro para si através desta atividade?
- Consegues explicar como funcionam os empréstimos e as condições de reembolso com base na tua experiência na atividade?
- Que relações podem ser estabelecidas entre o processo de negociação na atividade e a tomada de decisões no mundo real?
- De que forma poderás abordar as decisões financeiras de forma diferente depois de compreenderes melhor os empréstimos, as taxas de juro e a negociação?
- Como é que as competências que desenvolveu durante esta atividade podem ser úteis noutros cenários de colaboração, não necessariamente relacionados com finanças?
- Poderia utilizar estratégias de resolução de problemas e de negociação semelhantes em situações fora desta atividade? Se sim, como?
- Como poderia adaptar a sua abordagem de apresentação e persuasão com base no feedback que recebeu da equipa do banco?

Folheto

PLANO DE REEMBOLSO

Data do balanço: Hoje

Crédito	Saldo (crédito + juros)	Taxa de juro
100 000	110 000	10%

Plano de ação para encontrar fontes de rendimento para pagar o empréstimo

O que é que	Quando	Rendimento total estimado

Credor	**Saldo:** quanto falta pagar do montante emprestado	**Taxa:** quanto é a taxa de juro do do empréstimo montante	**Pagamento:** quanto é pago a partir do montante do empréstimo	Data de pagamento
Banco		**10%**		
TOTAL:				

INo primeiro ano, a taxa de juro é de 10.000 euros. No ano seguinte (100.000 euros menos os pagamentos efetuados no primeiro ano) multiplicar por 10%.

Pode utilizar https://www.calculator.net/loan-calculator.html

Folheto

DICAS PARA O EDUCADOR

TIPOS DE EMPRÉSTIMOS BANCÁRIOS PARA A APRENDIZAGEM DOS JOVENS

1. Empréstimo Pessoal

- **Objetivo:** Financiar necessidades pessoais como a compra de aparelhos, o pagamento de estudos ou o planeamento de uma viagem.
- **Condições:** Normalmente, não é garantido, o que significa que não é necessária qualquer garantia. As taxas de juro variam consoante o historial de crédito e as condições de reembolso.
- **Considerações para jovens:** Ajuda a cobrir despesas pessoais, mas exige um reembolso responsável para evitar dívidas.

2. Empréstimo a Estudantes

- **Objetivo:** Financiamento de despesas relacionadas com a educação, tais como impostos escolares, livros e custos de vida.
- **Condições:** Frequentemente, têm taxas de juro mais baixas e opções de reembolso flexíveis. O reembolso começa geralmente após a conclusão dos estudos.
- **Considerações para jovens:** Ajuda na prossecução do ensino superior, mas requer a compreensão das condições de reembolso e a elaboração de um orçamento pós-licenciatura.

3. Empréstimo Automóvel

- **Objetivo:** Comprar um veículo, normalmente um automóvel ou um motociclo.
- **Condições**: O próprio veículo serve de garantia. Os pagamentos mensais e as taxas de juro dependem do prazo do empréstimo e do historial de crédito.
- **Consideração Jovem**: Útil para o transporte, mas implica conhecer o custo total, incluindo os juros.

4. Empréstimo à Habitação (hipoteca)

- **Objetivo:** Aquisição de uma casa ou propriedade.
- **Condições:** O imóvel serve de garantia. Os prazos dos empréstimos podem ser longos, frequentemente de 15 a 30 anos. As taxas de juro podem variar.
- **Considerações para jovens:** Trata-se de um investimento significativo que exige um conhecimento profundo das condições, responsabilidades e planeamento financeiro a longo prazo.

5. Empréstimo para Pequenas Empresas

- **Objetivo:** Financiamento de uma pequena empresa ou de uma empresa em fase de arranque.
- **Condições:** Requer um plano de negócios sólido. As taxas de juro e os termos variam consoante a entidade financiadora e a viabilidade da empresa.
- **Considerações para jovens:** Oferece oportunidades de empreendedorismo, mas exige um planeamento empresarial cuidadoso e um empréstimo responsável.

6. Cartão de Crédito

- **Objetivo:** Acesso ao crédito para várias compras.
- **Condições:** Não é um empréstimo tradicional, mas permite a contração de empréstimos até um limite de crédito. Os juros aumentam se o saldo não for pago na totalidade.
- **Considerações para jovens**: Requer uma utilização responsável para evitar juros elevados e potenciais dívidas.

Considerações fundamentais para os jovens:

- **Taxas de juro:** Compreender que a taxa determina o montante extra que irá pagar para além do dinheiro emprestado.
- **Condições de reembolso:** Conhecer o calendário de pagamentos e as consequências de não os efetuar.
- **Garantias:** Reconhecer quando algo valioso pode ser exigido como garantia do empréstimo.
- **Responsabilidades:** Pedir um empréstimo de forma responsável, garantindo que consegue cumprir as obrigações de reembolso.
- **Orçamentação:** Planeie as suas finanças para gerir os pagamentos mensais do empréstimo juntamente com outras despesas.

Lembre-se de que os empréstimos oferecem oportunidades financeiras, mas também implicam responsabilidades. É importante pesquisar, fazer perguntas e procurar orientação junto de fontes fiáveis antes de tomar decisões sobre empréstimos.

19. Arranja uma Vida

ASSUNTO
Plano de vida
Estilo de vida

TEMPO
120 min

Nº DE PARTICIPANTES
12-30

AGE 16+

Resumo da Atividade

"Arranja uma Vida" é excelente para praticar com os jovens as técnicas de construção de um projeto de vida, mas também para conceber um estilo de vida. Os participantes terão de refletir e depois conceber um plano de vida individualmente, juntamente com um estilo de vida que podem escolher de entre os 8 estilos de vida propostos. Primeiro, escolhem uma profissão e uma carreira, depois procuram o salário relacionado com a profissão e a carreira. No final, procuram outras pessoas para construir comunidades.

Objetivos Educacionais

1 Exploração das Opções de Estilo de Vida

- Os participantes exploram uma série de opções de estilo de vida, desde o aventureiro ao artístico, e reconhecem as oportunidades e os desafios associados a cada uma delas.
- Os participantes praticam a tomada de decisões informadas sobre o seu estilo de vida preferido com base em interesses e aspirações pessoais.

2 Exploração de Percursos Profissionais

- Os participantes exploram várias profissões e carreiras que se coadunam com o estilo de vida que escolheram, tendo em conta a formação exigida e os salários potenciais.
- Os participantes experimentam a relação entre educação, carreira e rendimento, contribuindo para a tomada de decisões informadas sobre o seu futuro.

3 Literacia Financeira

- Os participantes aprendem a avaliar os aspetos financeiros do estilo de vida que escolheram, incluindo as despesas e os recursos necessários para manter o estilo de vida que desejam.
- Os participantes aprendem a importância do planeamento financeiro e da orçamentação para atingir os seus objetivos de vida.

4 Elaboração de Visões

- Os participantes imaginam e articulam o seu futuro ideal, incluindo pormenores sobre o estilo de vida, a profissão e a carreira que escolheram.
- Os participantes melhoram a sua capacidade de comunicação e de definição de objetivos, apresentando os seus planos ao grupo.

5 Adaptabilidade e Recursos

- Os participantes adaptam os seus planos individuais ao contexto de uma comunidade, tendo em conta o equilíbrio entre as aspirações pessoais e o bem-estar coletivo.
- Os participantes experimentam a importância da adaptabilidade e do pensamento criativo para alcançar o futuro desejado, colaborando com os outros.

6 Valor da Colaboração

- Os participantes são confrontados com o valor da colaboração e da partilha de recursos para atingir objetivos comuns.
- Os participantes experimentam os benefícios de trabalhar em conjunto para criar um futuro mais resiliente e próspero.

7 Crescimento Pessoal e Alinhamento de Aspirações:

- Os participantes trabalham no seu crescimento pessoal através da autoreflexão e da visualização das suas vidas futuras.
- Os participantes alinham as suas aspirações com passos e planos práticos, promovendo um sentido de propósito e direção.

Requisitos

- Estabelecer regras para a segurança emocional e o trabalho em grupo

Recursos

- O projeto de vida
- O plano de vida planeado

Notas

A atividade pode ser ampliada acrescentando engenhocas e atributos de vestuário ao criar as comunidades.

Introdução — 5 min

Preparar o cenário

No início da atividade, apresente as regras do jogo e a história emocionante que está por detrás dele. Os participantes vão embarcar numa viagem para criar o seu próprio projeto de vida e escolher um estilo de vida único entre as oito opções apresentadas. Estes estilos de vida vão desde o aventureiro ao artístico, e cada um tem o seu próprio conjunto de oportunidades e desafios.

(ver o folheto - Diferentes formas de viver: Tipos de estilo de vida para si)

A experiência — 70 min

Passo 1: Entregar o folheto (ou projeto) com os 8 estilos de vida

Os participantes começam por escolher individualmente 1 ou 2 estilos de vida que querem explorar na sua vida adulta.

Passo 2: Construir o seu futuro

Cada participante dispõe de 20 minutos para definir a sua visão do futuro, utilizando a folha de apoio “Estilo de vida”. Selecionam uma profissão que lhes agrade (pode fornecer a folha de apoio com exemplos de profissões). Em seguida, exploram os salários potenciais (pesquisando em linha) associados à profissão escolhida, tendo em conta o nível de educação necessário para o emprego de sonho. Os participantes descrevem o estilo de vida e a profissão que escolheram e refletem sobre as despesas e os recursos necessários para manter o estilo de vida que desejam. Em seguida, cada participante apresenta o seu plano ao grupo, partilhando as suas aspirações e o seu processo de reflexão.

Passo 3: Construir Comunidades

Após as apresentações individuais, os participantes reúnem-se e formam comunidades de 5 a 10 membros cada. Estas comunidades trabalharão em colaboração para melhorar e aperfeiçoar os estilos de vida que escolheram, identificando novas fontes de rendimento, definindo o seu estilo de vida e os recursos que podem reunir. Para garantir a variedade, o objetivo é criar pelo menos três comunidades diferentes. Estes grupos recém-formados irão considerar como adaptar os seus planos individuais para se enquadrarem no contexto da comunidade, tendo como objetivo um crescimento sustentável.

Passo 4: Assegurar um futuro melhor

As comunidades dispõem de 10 minutos para refletir sobre formas inovadoras de garantir novas fontes de rendimento e sobre o modo de vida da sua comunidade. Isto para garantir que se saiam bem com os estilos de vida que escolheram. São desejadas ideias criativas, como a formação de um clube desportivo ou outras iniciativas orientadas para a comunidade. Na sessão plenária que se segue, cada comunidade apresentará as suas novas estratégias de rendimento, mostrando a sua resolução coletiva de problemas, o trabalho de equipa e os seus estilos de vida, tentando adotar novos seguidores.

Debriefing

20 min

As perguntas que se seguem podem ser utilizadas na sessão de balanço e incentivam os participantes a refletir sobre as suas experiências, a relacioná-las com situações da vida real e a considerar como podem aplicar as lições aprendidas com a atividade nas suas próprias vidas.

- Como é que se sentiu em relação a esta atividade?
- Quais foram os seus pensamentos e sentimentos iniciais quando lhe foram apresentadas as diferentes opções de estilo de vida?
- Como se sentiu ao elaborar o seu plano de vida individual e ao fazer escolhas sobre a sua profissão, carreira e educação?
- Olhando para trás, que fatores influenciaram as suas decisões ao escolher um estilo de vida, uma profissão e uma carreira específicas?
- Como é que os seus valores e interesses pessoais influenciaram as suas escolhas?
- O que é que aprendeu sobre a relação entre educação, profissão, carreira e rendimento enquanto explorava os conceitos da atividade?
- De que forma é que o processo de construção de comunidades e de reunião de recursos desafiou a sua compreensão do trabalho em equipa e da tomada de decisões coletivas?
- De que forma é que o trabalho num contexto comunitário difere do seu planeamento individual? Que benefícios trouxe a colaboração para a mesa?
- Como é que vai incorporar as suas reflexões na sua vida quotidiana e em futuras decisões financeiras?

DIFERENTES FORMAS DE VIVER
TIPOS DE ESTILO DE VIDA PARA SI

1. Aventuras Ativas

Se é extrovertido e adora estar rodeado de outras pessoas, este estilo de vida pode ser o seu sonho! O estilo de vida das aventuras ativas tem tudo a ver com sair, mexer o corpo, estar com os amigos e fazer aquilo que nos apaixona. Não se trata de estar sempre ocupado - quando se tem energia, aproveita-se ao máximo.

2. Vibrações Saudáveis

Por vezes, as pessoas confundem uma vida saudável com ser super ativo. Mas aqui está a verdade: as vibrações saudáveis têm a ver com comer coisas nutritivas e evitar as porcarias. Quando tratamos bem o nosso corpo, sentimo-nos com energia e prontos para enfrentar qualquer coisa. Pense nisto como o primeiro passo para um estilo de vida ativo.

3. Voando Sozinho

Gosta da sua própria companhia? O estilo de vida a solo pode ser a sua onda. As pessoas que vivem desta forma são bastante independentes - trabalham, viajam e comem sozinhas. Trata-se de assumir responsabilidades e manter a disciplina para atingir os seus objetivos. Além disso, ninguém está a observar, por isso é livre de ser você mesmo!

4. Campo

Imagine a vida no campo, rodeado pela natureza. É esse o estilo de vida rural! As pessoas das aldeias fazem trabalho agrícola e vivem uma vida pacífica, longe da azáfama. Sem brilho ou glamour - apenas uma vida simples e feliz, sem preocupações com o estatuto social.

5. Zumbido da Cidade

Se a ideia de uma vida citadina em ritmo acelerado o entusiasma, o estilo de vida urbano é o seu lugar. Os habitantes das cidades adoram explorar e experimentar coisas novas. Pode ser um pouco desafiante, mas também é super emocionante. No estilo de vida urbano, os objetivos materiais são o centro das atenções e as pessoas ambicionam alcançá-los.

6. Modos de Viajar

Alguma vez quis ser um nómada, deslocando-se de um lugar para outro? É esse o estilo de vida nómada, inspirado nos antigos viajantes que percorriam a Ásia Central com os seus cavalos. O que importa é a viagem e evitar ficar demasiado agarrado às coisas. Embora possa não ser para toda a gente, é uma forma fascinante de viver.

7. Aventura Artística

Se gosta de se expressar através da arte e da música, o estilo de vida boémio é a sua musa. Este tipo de vida encoraja as viagens, a procura de aventuras e a satisfação dos seus desejos criativos. É como uma viagem espiritual que se sintoniza com o seu artista interior.

8. Ondas Digitais

É provável que esteja a viver uma grande parte da sua vida em linha - bem-vindo ao estilo de vida digital! É um saco misto; ligar-se a toneladas de pessoas e encontrar inúmeras oportunidades é uma vantagem, mas também tem desvantagens. Encontrar o equilíbrio entre o tempo de ecrã e a vida real é fundamental nesta era digital.

Folheto

"ESTILO DE VIDA"

NOME da personagem	Idade	Tipologia do estilo de vida
Número de estrelas (1 estrela é pobreza 5 estrelas é excelente/ luxo)		
Descrição do estilo de vida		
Fonte de rendimento ativo		
Investimentos Fontes de rendimento		
Habitação		
Automóvel/transporte		
Tempo livre/ férias		
Alimentação		
Educação		
Vida social		
Família		

EXEMPLO:

NOME da personagem Sarah Miller	**Idade** 30	**Tipologia do estilo de vida** Aventuras Ativas
Número de estrelas **(1 estrela é pobreza 5 estrelas é excelente/ luxo)**	3 estrelas	
Descrição do estilo de vida	A Sarah é uma entusiasta da boa forma física que vive um estilo de vida ativo. Adora estar ao ar livre, participar em desportos e ajudar os outros a atingir os seus objetivos de fitness como instrutora de fitness certificada. A sua vida está centrada na atividade física e gosta da companhia de amigos que partilham a sua paixão por uma vida ativa.	
Fonte de rendimento ativo	A principal fonte de rendimento da Sarah é o seu trabalho como instrutora de fitness. Trabalha num ginásio local e também oferece sessões privadas de treino de fitness	
Investimentos Fontes de rendimento	Sarah investiu num pequeno negócio de aluguer de equipamento de fitness, que gera um modesto rendimento secundário.	
Habitação	Sarah vive num apartamento confortável na cidade, que partilha com uma colega de quarto para dividir as despesas.	
Automóvel/transporte	Não tem carro, pois prefere andar a pé ou de bicicleta para se deslocar. Os transportes públicos e as aplicações de partilha de boleias são as suas opções para viagens mais longas.	
Tempo livre/ férias	Sarah gosta de passar o seu tempo livre a fazer caminhadas, andar de bicicleta e explorar novas atividades ao ar livre. Ocasionalmente, faz viagens de aventura com amigos para satisfazer o seu espírito aventureiro.	
Alimentação	Mantém uma dieta saudável, rica em frutas, legumes e proteínas magras, para se alinhar com o seu estilo de vida fitness. Cozinhar em casa ajuda-a a poupar dinheiro.	
Educação	A Sarah tem uma certificação de instrutor de fitness, o que exigiu um investimento inicial em formação e taxas de certificação. Continua a investir na sua formação, frequentando workshops e cursos para se manter atualizada com as últimas tendências de fitness.	
Vida social	A sua vida social gira em torno da sua comunidade de fitness. Participa em aulas de fitness de grupo e em eventos sociais organizados pelo ginásio. Sarah também gosta de sair ocasionalmente à noite com os amigos.	
Família	A Sarah vem de uma família que a apoia e que incentiva o seu estilo de vida ativo. Vivem numa cidade diferente, mas mantêm-se em contacto através de visitas regulares e videochamadas.	

Folheto

TIPOS DE EMPREGO
RELACIONADO COM O ESTILO DE VIDA

Tenha em atenção que estes intervalos salariais são aproximados e podem variar em função de fatores como a localização, a experiência e a empresa ou organização específica para a qual trabalha. Além disso, algumas carreiras nestas categorias de estilo de vida podem exigir educação ou formação para começar.

1. Aventuras Ativas

- Guia de aventuras ao ar livre: 25.000€ a 50.000€ por ano
- Instrutor de fitness: 30.000€ a 60.000 euros por ano
- Coordenador de eventos para passeios de aventura: 40.000 € - 70.000 € por ano
- Instrutor de rafting ou de escalada: 25.000€ a 50.000€ por ano
- Instrutor de esqui: 30.000€ - 60.000€ por ano

2. Vibrações Saudáveis

- Nutricionista/Dietista: 45 000 € - 75 000 € por ano
- Treinador pessoal: 35.000 € - 60.000 € por ano
- Técnico de saúde e bem-estar: 40 000 euros - 70 000 euros por ano
- Instrutor de ioga: 30 000 € - 60 000 euros por ano
- Agricultor biológico: 25 000 € - 60 000 € por ano

3. Voando Sozinho

- Escritor freelance: 30 000 a 60 000 € por ano
- Consultor independente: os rendimentos variam muito em função da especialização
- Empresário/Proprietário de uma pequena empresa: os rendimentos variam muito, com potencial para ganhos elevados
- Assistente virtual: 25 000 a 50 000 € por ano
- Blogger/Criador de conteúdos: O rendimento varia muito, com potencial para ganhos elevados

4. Campo

- Agricultor: 25 000 a 60 000 € por ano
- Professor de escola rural: 30 000 a 50 000 € por ano
- Conservacionista da natureza: 40 000 euros - 70 000 euros por ano
- Guarda-parque: 30 000 euros - 60 000 euros por ano
- Biólogo da vida selvagem: 40 000 a 70 000 € por ano

5. Zumbido da Cidade

- Gestor de Marketing: 60.000 a 120.000 € por ano
- Diretor de restaurante: 40.000 a 70.000 € por ano
- Agente imobiliário: 45 000 a 100 000 € ou mais por ano
- Planeador de eventos: 40 000 a 80 000 € por ano
- Analista Financeiro: 60.000 euros - 110.000 euros por ano

6. Modos de Viajar

- Blogger/Influenciador de viagens: O rendimento varia muito, com potencial para ganhos elevados
- Consultor de trabalho à distância: 50 000 euros - 90 000 euros por ano
- Guia turístico: 30 000 a 60 000 euros por ano
- Trabalhador humanitário internacional: 35 000 euros - 70 000 euros por ano
- Tripulante de navio de cruzeiro: 25 000 a 50 000 euros por ano

7. Aventura Artística

- Designer gráfico: 40 000 a 80 000 € por ano
- Músico/Artista: O rendimento varia muito, com potencial para ganhos elevados
- Terapeuta artístico: 45 000 a 75 000 € por ano
- Fotógrafo: 30 000 euros - 70 000 euros por ano
- Artista de teatro: Os rendimentos são muito variáveis, com potencial para ganhos elevados

8. Ondas Digitais

- Gestor de redes sociais: 40 000 a 80 000 € por ano
- Programador Web: 50 000 euros - 100 000 euros ou mais por ano
- Analista de dados: 60 000 a 110 000 € por ano
- Criador de conteúdos (YouTube, Podcasting, etc.): Os rendimentos variam muito, com potencial para ganhos elevados Online
- Especialista em marketing: 45 000 a 90 000 € por ano

20. Encontrar o Maior Número de Palavras

ASSUNTO
Vocabulário

TEMPO
40 min

Nº DE PARTICIPANTES
1-32

AGE 14+

Resumo da Atividade

Esta atividade pode ser utilizada durante um intervalo ou como um energizador antes de outra atividade mais longa. O processo começa com uma experiência concreta que leva os participantes ao mundo da terminologia financeira. Um puzzle de pesquisa de palavras é utilizado como uma ferramenta criativa para familiarizar os indivíduos com 21 termos financeiros chave e, depois de os utilizar, criar uma história sobre algumas personagens que estão ou não familiarizadas com os termos financeiros.

Objetivos Educacionais

De um modo geral, a atividade visa familiarizar os participantes com a terminologia financeira, melhorando assim a sua literacia financeira.

1. **Familiarizar os Participantes com a Terminologia Financeira**
   Através do puzzle de pesquisa de palavras, os participantes ficam mais familiarizados com vários termos financeiros utilizados nas discussões financeiras do dia a dia, o que é um passo essencial para a construção da literacia financeira.

2. **Compreender a Importância dos Termos Financeiros**
   Através da narração de histórias, os participantes compreendem a importância de entender os termos financeiros para tomar decisões informadas e navegar eficazmente em situações financeiras.

3. **Reconhecer as Consequências da Ignorância**
   A criação de histórias com resultados positivos e negativos leva a uma maior compreensão dos potenciais riscos e desvantagens da não compreensão dos termos financeiros.

4. **Aplicar os Conhecimentos de Forma Criativa**
   Os participantes são encorajados a usar a sua criatividade para incorporar termos financeiros em narrativas interessantes, promovendo a aprendizagem ativa e o pensamento crítico.

5. **Promover a Aprendizagem Colaborativa**
   Ao trabalharem em conjunto no aspeto da narração de histórias, os participantes aprendem com as ideias uns dos outros, alargando a sua compreensão dos conceitos financeiros.

6. **Motivar a Literacia Financeira**
   Através da história de resultados positivos, é mais provável que os participantes se sintam motivados a investir tempo e esforço na melhoria da sua literacia financeira, uma vez que testemunham os benefícios da compreensão dos termos financeiros.

Recursos

- Pode ajustar este jogo através desta ligação: https://thewordsearch.com/maker/?edit=5860648&key=BvUNblOzkg

Notas

- Os jovens podem criar o seu próprio puzzle ou criar puzzles para outras equipas.

Introdução

5 min

Iniciar um debate sobre a importância de conhecer os termos financeiros e quais são os riscos se não os compreendermos.

A experiência

30 min

Fase 1: Puzzle de pesquisa de palavras

Envolva os participantes num puzzle de pesquisa de palavras divertido e educativo. O puzzle inclui 21 termos financeiros colocados na horizontal, na vertical, na diagonal e mesmo ao contrário. Incentive os participantes a fazer um círculo em cada termo à medida que os vão encontrando. Este passo tem como objetivo familiarizá-los com a terminologia financeira.

Fase 2: Contar histórias - A importância dos termos financeiros

1. Criar uma história (final mau)

Diga aos participantes para criarem, em colaboração, uma história usando pelo menos 10 termos financeiros. Esta história deve ilustrar os resultados negativos da não compreensão destes termos. Incentive a criatividade e o pensamento crítico à medida que os termos são inseridos na narrativa.

2. Partilhar a história (final mau)

Convide os participantes a partilharem as suas histórias com o grupo. Cada membro do grupo pode apresentar, à vez, a sua versão da história.

Fase 3: Narração de histórias - Os benefícios dos termos financeiros

1. Criar uma história (final bom)

Agora, peça aos participantes para criarem uma nova história que mostre os resultados positivos da compreensão dos termos financeiros. Devem incorporar novamente pelo menos 10 termos financeiros na sua narrativa, mas desta vez enfatizando os benefícios e recompensas da literacia financeira.

2. Partilhar a história (bom final)

À semelhança do passo anterior, os participantes devem apresentar as suas histórias com um desfecho positivo.

Ao estruturar a atividade desta forma, os participantes não só ganharão exposição a termos financeiros essenciais, mas também compreenderão os riscos potenciais de permanecerem ignorantes sobre eles. Através da narração de histórias, eles têm a oportunidade de explorar cenários negativos e positivos, reforçando a importância da literacia financeira de uma forma mais envolvente.

Debriefing

15 min

Utilize as perguntas sugeridas abaixo. Incentive os participantes a refletir sobre o seu processo de aprendizagem, a relacionar as suas experiências com aplicações da vida real e a planear ativamente a aprendizagem futura e a aplicação de termos financeiros.

- Como se sentiu em relação a esta atividade?
- Como te sentiste quando te deparaste com termos financeiros que não te eram familiares?
- Depois de completar a atividade, que aspetos dos termos financeiros e da sua importância consideraste mais intrigantes?
- Houve algum momento durante a narração da história em que se apercebeu da importância de compreender os termos financeiros na vida real?
- Como é que as histórias de resultados positivos e negativos influenciaram a sua perceção da literacia financeira? Que ideias mais amplas obteve sobre a literacia financeira e o seu papel na tomada de decisões?
- Existem medidas específicas que tenciona tomar para melhorar a sua literacia financeira e compreender melhor a terminologia financeira?
- Consegue pensar em cenários onde possa encontrar estes termos e como é que a sua nova compreensão afetaria as suas decisões?
- Fazendo uma retrospetiva de toda a atividade, quais foram as principais conclusões para si em termos de literacia financeira e compreensão dos termos financeiros?
- Como é que esta experiência influenciou a sua atitude em relação à aprendizagem de conceitos financeiros?
- Que medidas pode tomar para continuar a desenvolver os seus conhecimentos financeiros e tomar decisões financeiras informadas?

PUZZLE FINANCEIRO

De cima para baixo, da esquerda para a direita e na diagonal de cima para baixo da esquerda para a direita. Encontra as 21 palavras escondidas.

Q	G	Ç	C	A	P	I	T	A	L	Ç	J	I	W	E	E
W	P	R	E	Ç	O	G	G	I	J	F	U	N	D	O	R
E	H	Z	Q	Ã	Y	H	K	L	A	O	R	V	J	L	F
L	U	C	R	O	U	J	R	T	M	P	O	E	Y	U	V
R	J	X	M	E	R	C	A	D	O	O	S	S	W	D	T
T	K	C	W	A	L	L	S	T	R	E	E	T	S	I	G
Y	L	V	W	S	I	K	G	H	T	E	T	I	X	N	D
P	O	U	P	A	N	Ç	A	H	I	R	Y	M	C	H	E
U	D	L	I	Q	U	I	D	E	Z	T	N	E	V	E	P
I	Í	B	E	D	O	L	L	O	A	T	M	N	C	I	Ó
O	V	N	R	B	A	L	A	N	Ç	O	L	T	Â	R	S
P	I	M	T	F	P	Ç	Z	X	Ã	C	V	O	M	O	I
A	D	I	V	I	D	E	N	D	O	B	N	M	B	Q	T
B	A	N	C	O	A	E	M	P	R	É	S	T	I	M	O
S	D	F	C	R	É	D	I	T	O	W	E	R	O	T	Y

AÇÃO / FUNDO / JUROS / LUCRO / PREÇO / BANCO
CÂMBIO / DÍVIDA / BALANÇO / CAPITAL / CRÉDITO
MERCADO / DINHEIRO / LIQUIDEZ / POUPANÇA
DEPÓSITO / DIVIDENDO / EMPRÉSTIMO
WALLSTREET / AMORTIZAÇÃO / INVESTIMENTO

21. Trabalho de Detetive

ASSUNTO
Cartão de crédito
Vocabulário

TEMPO
40 min

Nº DE PARTICIPANTES
1-18

AGE 16+

Resumo da Atividade

A atividade foi concebida para melhorar a **literacia financeira** dos jovens através de uma experiência de aprendizagem envolvente e interativa. A atividade orienta os participantes através de fases de experiência concreta, observação reflexiva, concetualização abstrata e experimentação ativa. Os participantes começam com uma discussão sobre a sua familiaridade com extratos bancários e cartões de crédito, o que leva à análise em pequenos grupos de um extrato de cartão de crédito fornecido. Nos seus grupos, os participantes decifram os componentes do extrato, calculam valores como a taxa anual de encargos efetiva global (TAEG) e a linha de crédito, e respondem a perguntas específicas. Através de discussões colaborativas e da partilha entre pares, os participantes aprofundam a sua compreensão dos conceitos financeiros e das suas aplicações práticas. A atividade termina com um diálogo reflexivo, onde os participantes articulam as suas ideias e reconhecem a importância de compreender os extratos dos cartões de crédito para uma tomada de decisões financeiras informada.

Objetivos

A atividade visa proporcionar uma experiência de aprendizagem holística que combina a compreensão concetual, a aplicação prática, o pensamento crítico, a colaboração e a autoreflexão no contexto da literacia financeira e da gestão de cartões de crédito.

1

Aquisição de Conhecimentos

- Os participantes adquirem conhecimentos sobre os componentes de um extrato de cartão de crédito, incluindo termos como TAEG, novo saldo, transações e linha de crédito.
- Os participantes exploram o funcionamento dos cartões de crédito e a sua importância nas finanças pessoais.

Aplicação de Conceitos

- Os participantes praticam a sua compreensão dos conceitos financeiros, calculando e interpretando a taxa anual efectiva global (TAEG), os encargos financeiros, a linha de crédito e o crédito disponível.
- Os participantes relacionam os conhecimentos teóricos com cenários práticos, aumentando a sua capacidade de utilizar informações financeiras em situações da vida real.

Pensamento Crítico e Análise

- Os participantes analisam um exemplo de extrato de cartão de crédito para responder a perguntas específicas, fomentando o pensamento crítico e a atenção aos pormenores.
- Os participantes são incentivados a interpretar e a dar sentido às informações financeiras apresentadas num contexto real.

Melhoria da Literacia Financeira

- Os participantes desenvolvem uma compreensão básica da leitura e interpretação de documentos financeiros, o que é essencial para tomar decisões financeiras informadas.
- Os participantes familiarizam-se com os termos normalmente encontrados nos extratos de cartões de crédito, preparando-os para futuras responsabilidades financeiras.

Requisitos

- acesso à Internet para pesquisa de terminologia.

Recursos

- Folheto para cada grupo com o enunciado e as perguntas.

Introdução

10 min

Comece por convidar os jovens a partilharem as suas experiências com extratos bancários e cartões de crédito. Faça perguntas como:

- Já alguma vez viste um extrato bancário?
- Sabem como funciona um cartão de crédito?

Incentive os participantes a partilharem as suas ideias e experiências relacionadas com extratos bancários e cartões de crédito. Isto prepara o terreno para a nova experiência de aprendizagem.

A experiência

30 min

1. Organize os participantes em pequenos grupos de três. Este formato de grupo incentiva a colaboração e a discussão.
2. Distribua um exemplo de extrato de cartão de crédito a cada grupo (folha de apoio). Explique brevemente os principais componentes de um extrato de cartão de crédito, tais como a TAEG, o novo saldo, as transações, etc.
3. Os pequenos grupos analisam o extrato do cartão de crédito fornecido e respondem às perguntas enumeradas no final da descrição desta atividade. Isto incentiva o pensamento crítico e a aplicação da sua compreensão dos conceitos.
4. À medida que os grupos vão respondendo às perguntas, incentive-os a discutir o seu raciocínio, a partilhar as suas interpretações e a apoiar as suas respostas com explicações adicionais, se necessário e desejado.
5. Depois de os grupos terem discutido e respondido às perguntas, reúna todo o grupo para uma sessão de balanço.
6. Convide cada grupo a partilhar as suas conclusões e respostas. Incentive-os a explicar o raciocínio subjacente às suas respostas.
7. Facilite uma discussão em grupo onde os participantes possam comparar e trocar as suas interpretações, aprender com as diferentes perspetivas e esclarecer quaisquer equívocos.

Debriefing

15 min

Envolva os participantes numa discussão reflexiva sobre o que aprenderam durante a atividade. Faça perguntas como:

- Como se sentiram em relação a esta atividade?
- Acharam o extrato do cartão de crédito difícil de compreender?
- Que aspetos do extrato foram mais fáceis de compreender e quais foram mais difíceis?
- Na tua opinião, como é que a compreensão dos extratos de cartão de crédito pode ser útil na vida real?
- O que é que retira desta atividade como o aspeto de aprendizagem mais valioso?

Folheto

EXTRATO DO CARTÃO DE CRÉDITO

SEND PAYMENT TO Box 1234
Roma, Italy

CREDIT LINE	CREDIT AVAILABLE	NEW BALANCE	ACCOUNT NUMBER	NOME	STATEMENT DUE	PAYMENT DUE DATE
€1200.00	€1074.76	€125.24	4125-239-412	John Doe	2/13/19	3/09/19

REFERÊNCIA		ATIVIDADE DESDE A ÚLTIMA DECLARAÇÃO	MONTANTE
463GE7382	1/25	PAGAMENTO	-168.80
32F349ER3	1/12	RECICLADOR DE DISCOS EM CIDADE,	14.83
89102DIS2	1/15	BEEFARAMA REST FIXE,	30.55
NX34FJD32	1/13	GRANDES FUGAS CIDADE GRANDE,	27.50
84RT3292A	1/15	DINO-GEL GASOLINA CIDADE,	12.26
973DWS321	1/18	CAMISAS E AFINS RIO MAIOR,	40.10

Saldo anterior	(+)	Montante atual	125.24
Compras	168.80	Vencido	
Caixa	(+)	Montante vencido	
Adiantamentos	125.24	Valor acima da	
Pagamentos	(+)	Linha de crédito	20.00
Créditos	(-)	Pagamento mínimo	
ENCARGOS	168.80 (-)	Vencido	
FINANCEIROS	(+)		
Encargos de mora	(+)		
NOVO SALDO	(=) 125.24		

ENCARGOS FINANCEIROS RESUMO	COMPRAS	AVANÇOS
Taxa periódica	1.65%	0.54%
Taxa anual percentual	19.80%	6.48%

Para o serviço de apoio ao cliente,
Ligue para: 1-800-xxx-xxxx
Em caso de perda/roubo do cartão,
Ligue para: 1-800-xxx-xxxx
Números de telefone 24h

4

Por favor, faça um cheque ou ordem de pagamento a favor do Your First Bank.
Inclua o número da conta na frente.

Utilize o extrato do cartão de crédito para responder a estas perguntas:

1. Em que data é gerado o extrato? R: 2/13/19
2. Qual é a taxa anual efectiva global (TAEG) indicada? R: Compras 19,80% TAEG, Adiantamentos 6,48% TAEG
3. Qual é a taxa correspondente para cada período de faturação? R: Compras 1,65% TAEG, Adiantamentos 0,54% TAEG
4. Qual é o novo saldo? R: 125.24
5. Qual foi o saldo transitado do período anterior? A: 0
6. Quantas transações incorreram em encargos neste ciclo de faturação?
7. Ao longo deste ciclo de faturação, quantos créditos e pagamentos foram processados?
8. Houve penalizações por pagamentos em atraso? Se aplicável, qual o montante dessas penalizações?
9. Qual é o montante global da linha de crédito? A: 1,200
10. Qual é o montante do crédito atualmente disponível?
11. Durante o período de faturação em curso, qual é o total acumulado das despesas?
12. Foi aplicado um encargo financeiro para este ciclo de faturação? Nesse caso, qual é o valor desse encargo?
13. Pode indicar o número de conta que consta do documento?
14. Para que morada deve ser enviado o pagamento?

22. As Estrelas Valem a Pena

ASSUNTO
Orçamento
Património líquido
Vocabulário

TEMPO
90 min

Nº DE PARTICIPANTES
2-18

AGE 14+

Resumo da Atividade

Esta atividade foi concebida para promover uma compreensão clara do património líquido como a diferença entre ativos e passivos. Os participantes criam, em colaboração, listas de pessoas admiradas e exploram os seus aspetos financeiros. Através de pesquisa e discussão, identificam fontes de rendimento, tipos de ativos e passivos que contribuem para o património líquido. Este processo experimental incentiva o pensamento crítico sobre finanças pessoais, cultiva a consciência financeira e capacita os participantes a aplicar as suas ideias para uma melhor tomada de decisões financeiras e planeamento futuro. Em última análise, a atividade fornece aos participantes as ferramentas para navegarem nas suas jornadas financeiras com maior compreensão e controlo.

Objetivos

Os objetivos educativos da atividade "As Estrelas Valem a Pena" foram concebidos para garantir que os participantes adquirem uma compreensão abrangente do conceito de património líquido, do seu significado nas finanças pessoais e da forma como pode ser aplicado na prática às suas vidas.

1. **Compreensão Concetual**
   - Os participantes compreendem o conceito fundamental de património líquido como a diferença entre ativos e passivos.
   - Os participantes exploram a relação entre ativos, passivos e património líquido.

2. **Consciência Financeira**
   Os participantes ficam mais familiarizados com os vários tipos de ativos e passivos que contribuem para ou diminuem o património líquido.

3. **Pensamento Crítico**
   Os participantes analisam e avaliam as decisões financeiras tomadas por indivíduos admirados e o seu impacto no património líquido.

4. **Aplicação dos Conhecimentos**
   Os participantes aplicam os seus conhecimentos sobre o património líquido calculando o património líquido de modelos escolhidos utilizando dados da vida real.

5. **Capacitação Financeira Pessoal**
   Os participantes compreendem o papel do património líquido no planeamento financeiro pessoal e na tomada de decisões.

6. **Perspetiva a Longo Prazo**
   Os participantes refletem sobre a forma como os seus comportamentos financeiros atuais podem ter impacto no seu património líquido no futuro.

7. **Tomada de Decisões Informada**
   Os participantes praticam a tomada de decisões financeiras informadas com base numa compreensão mais profunda da interação entre ativos, passivos e património líquido.

Requisitos

- Explorar previamente o significado de “património líquido”.

Notas

Recomenda-se a promoção de uma mistura de modelos do mundo da arte, da política, da educação, etc

Recursos

- Acesso à Internet para pesquisa
- Quadro branco e marcadores
- Papel de flipchart e marcadores
- Cópias impressas do conteúdo fornecido

Introdução — 15 min

1. Comece com uma breve discussão sobre o bem-estar financeiro e a importância de compreender a sua situação financeira.
2. Introduzir o conceito de património líquido utilizando o conteúdo fornecido. Explicar que o património líquido é um indicador-chave da saúde financeira.
3. Discutir os benefícios de medir o património líquido em comparação com a concentração apenas no rendimento.
4. Envolver o grupo numa conversa sobre as fontes de rendimento e os tipos de ativos que podem contribuir para o património líquido de uma pessoa.
5. Discutir os vários passivos que as pessoas podem ter e como podem afetar o património líquido.

A experiência — 60 min

1. Formem pequenos grupos de 3 a 6 participantes.
2. Diga aos grupos para criarem uma lista de pessoas que admiram, por uma razão ou outra. Podem ser celebridades, empresários, líderes comunitários, etc.
3. A partir desta lista, escolhem uma pessoa e preenchem o folheto sobre o seu património líquido, pesquisando na Internet dados sobre os seus ativos e passivos.

Discussão em grupo e conclusão

1. Peça a cada grupo que apresente a pessoa escolhida, os ativos, os passivos e o património líquido estimado.
2. Convide os grupos a partilharem os desafios enfrentados durante o processo de investigação e os conhecimentos adquiridos.
3. Facilite uma conversa sobre as lições aprendidas, incluindo a importância da consciência financeira e do planeamento para o futuro.
4. Peça aos participantes para partilharem como podem aplicar estes conhecimentos às suas próprias vidas e fazer mudanças positivas nos seus comportamentos financeiros.

Debriefing — 15 min

O debate após a atividade dos jovens é essencial para solidificar a experiência de aprendizagem e permitir que os participantes reflitam sobre as suas ideias. Abaixo sugerimos perguntas. Utilize mais ou menos perguntas de acordo com o tempo disponível e o interesse do grupo.

- Como se sentiram durante esta atividade?
- Qual foi a parte mais interessante ou desafiante da criação das listas de pessoas admiradas e dos seus aspetos financeiros?
- Como se sentiram quando estavam a pesquisar e a discutir os ativos e passivos do modelo que escolheram?

- Notou alguns padrões ou pontos comuns entre as fontes de rendimento? E quanto aos seus passivos?
- Como é que o conceito de património líquido se tornou mais claro para si ao analisar os ativos e passivos do modelo que escolheu?
- Com base na sua pesquisa, o que aprendeu sobre os fatores que contribuem para o património líquido de uma pessoa?
- Na sua opinião, como é que a gestão de ativos e passivos afeta a estabilidade financeira geral de uma pessoa?
- Houve alguma surpresa ou descoberta inesperada ao calcular o património líquido da pessoa que escolheste?
- Que competências desenvolveu durante esta atividade que considera poderem ser úteis para o seu planeamento financeiro pessoal?
- Como é que o conceito de património líquido pode ser útil na sua vida quotidiana?
- Que medidas podes tomar para melhorar a tua própria estabilidade financeira e aumentar o teu património líquido ao longo do tempo?
- Que aspetos do seu comportamento financeiro ou mentalidade acha que devem mudar com base no que aprendeu com esta atividade?
- Consegue imaginar cenários em que possa aplicar estes conhecimentos para tomar melhores decisões financeiras no futuro?
- Como é que esta atividade influenciou a sua compreensão do bem-estar financeiro e da importância do património líquido?
- Que aspetos da atividade foram mais significativos para explorar o conceito de património líquido e a sua importância?
- Partilhe uma ideia ou lição que o seu grupo tenha aprendido coletivamente com esta atividade.
- Alguém do grupo teve uma perspetiva ou experiência única que melhorou o processo de aprendizagem?

Incentive os participantes a partilharem abertamente e a ouvirem as perspetivas uns dos outros. Estas perguntas de balanço podem orientar uma discussão significativa que ajude os participantes a interiorizar os conceitos aprendidos durante a atividade e a considerar como podem aplicar estes conhecimentos às suas situações financeiras pessoais.

Folheto

PATRIMÓNIO LÍQUIDO

ACTIVO

DINHEIRO	VALO
DINHEIRO EM MÃO	
CHEQUE	2.000
CONTAS POUPANÇA	2.500
CONTAS MERCADO MONETÁRIO	4.000
MONETÁRIO CERTIFICADOS DE DEPÓSITOS	3.300
VALOR EM NUMERÁRIO DE SEGURO DE VIDA	14.000
OUTROS DINHEIROS	24.500
SUBTOTAL	50.300

PESSOAL	VALOR
RESIDÊNCIA PRINCIPAL	233.000
SEGUNDA RESIDÊNCIA	
COLECIONÁVEIS	
AUTOMÓVEIS	32.000
MOBILIÁRIO DOMÉSTICO	10.000
OUTROS ATIVOS 1	1.500
OUTROS ATIVOS 2	
SUBTOTAL	276.500

INVESTIMENTOS	VALOR
AÇÕES	15.000
TÍTULOS	
APLICAÇÕES EM FUNDOS DE INVESTIMENTO	
OUTROS INVESTIMENTOS 2	
SUBTOTAL	15.000

REFORMA	VALOR
PENSÕES	46.000
OUTRAS REFORMAS	
SUBTOTAL	46.000

TOTAL DO ATIVO

.....

PASSIVOS

PASSIVO	OWE
CARTÕES DE CRÉDITO	1.200
CARGA CONTAS	3.000
EMPRÉSTIMOS A ESTUDANTES	17.500
EMPRÉSTIMOS PARA AUTOMÓVEIS	
CRÉDITO À HABITAÇÃO	
EMPRÉSTIMOS À HABITAÇÃO	
CRÉDITO 1	
CRÉDITO ESCOLAR	
TOTAL DO PASSIVO	21.700

TOTAL DO ATIVO - TOTAL DO PASSIVO = PATRIMÓNIO LÍQUIDO		

Folheto

DICAS PARA O EDUCADOR

COMPREENDER O PATRIMÓNIO LÍQUIDO

O património líquido é um conceito poderoso que o ajuda a assumir um maior controlo do seu futuro financeiro. Pense nele como um retrato da sua saúde financeira - é uma forma de medir o seu valor financeiro. Eis uma análise simples:

Património Líquido = Ativo - Passivo

ATIVO

Trata-se de coisas que possui e que têm valor. Podem ser as suas poupanças, investimentos, propriedades, carros ou mesmo objetos valiosos que possua. Os ativos aumentam o seu património líquido.

PASSIVO

Estas são as suas obrigações financeiras ou dívidas. Isto pode incluir empréstimos a estudantes, dívidas de cartão de crédito ou qualquer dinheiro que deva a outros. Os passivos são subtraídos do seu património líquido.

Assim, quando subtrai os seus passivos dos seus ativos, obtém o seu património líquido. É como descobrir quanto dinheiro lhe restaria se vendesse tudo o que possui e pagasse todas as suas dívidas.

Porque é que o património líquido é importante?

O seu património líquido dá-lhe uma imagem mais clara da sua estabilidade financeira do que apenas olhar para o dinheiro que ganha. Mostra como está a gerir bem o seu dinheiro ao longo do tempo. Se os seus ativos forem superiores aos seus passivos, tem um património líquido positivo, o que é um bom sinal. Se as suas responsabilidades forem maiores, o seu património líquido pode ser negativo, o que indica que pode precisar de trabalhar para reduzir as dívidas e aumentar as poupanças.

Aprender sobre o património líquido é como construir uma base sólida para o seu futuro financeiro. Ajuda a compreender a sua situação financeira e orienta-o na tomada de decisões inteligentes sobre poupança, investimento e despesas.

À medida que cresce e ganha mais, o seu património líquido pode aumentar. Ao gerir os seus ativos e manter os seus passivos sob controlo, estará no caminho para um melhor bem-estar financeiro.

23. Mix-Up do Mercado de Trabalho

ASSUNTO
Rendimento
Empregos
Vocabulário

TEMPO
30 min

Nº DE PARTICIPANTES
12-28

AGE 14+

Resumo da Atividade

A atividade “Mix-Up do Mercado de Trabalho” é uma experiência dinâmica e envolvente concebida para cultivar a literacia financeira através de uma exploração lúdica das opções de carreira e da dinâmica dos rendimentos. Através de um formato de jogo, os jovens adquirem conhecimentos sobre diversos sectores, percursos educativos e variações salariais, encarnando diferentes funções profissionais e adaptando-se rapidamente às mudanças nos critérios do mercado. Esta abordagem interativa promove uma compreensão mais fácil da relação entre educação, decisões de carreira e potencial de rendimento, ao mesmo tempo que pratica competências como o pensamento crítico, a comunicação e a tomada de decisões em colaboração. Ao participarem ativamente no exercício gamificado e na subsequente sessão de esclarecimento, os participantes exploram o mercado de trabalho, fazem escolhas educativas informadas e procuram a estabilidade financeira.

Objetivos Educacionais

De um modo geral, os objetivos educativos desta atividade para jovens consistem em dotar os participantes de conhecimentos e perspetivas práticas sobre o mundo do emprego, os rendimentos e a tomada de decisões de carreira, promovendo simultaneamente competências importantes para a vida, como o pensamento crítico, a comunicação e o planeamento financeiro.

1. **Compreender a Diversidade de Empregos**
   Os participantes adquirem uma melhor compreensão da vasta gama de oportunidades de emprego disponíveis em diferentes indústrias e sectores, promovendo a sensibilização para a diversidade de carreiras.

2. **Explorar a Relação entre Educação e Rendimento**
   Ao associar diferentes níveis de educação a vários cartões de emprego, os participantes exploram a forma como a educação pode influenciar o potencial de ganho e as opções de carreira.

3. **Reconhecer a Variação do Rendimento**
   Os participantes observam a gama de salários associados a diferentes empregos, salientando que o rendimento pode variar significativamente consoante o sector, o conjunto de competências e o nível de responsabilidade.

4. **Compreender a Dinâmica do Mercado de Trabalho**
   Através da mecânica do jogo, os participantes experimentam a natureza dinâmica do mercado de trabalho. Serão confrontados com o facto de determinados sectores poderem ter uma maior procura de profissionais, influenciando os salários e a disponibilidade de emprego.

5. **Promover a Tomada de Decisões de Carreira**
   Os participantes são incentivados a refletir criticamente sobre as suas próprias aspirações profissionais e sobre a forma como diferentes fatores, incluindo a educação e a escolha do sector, podem ter impacto no seu bem-estar financeiro a longo prazo.

6. **Introduzir o Planeamento Financeiro**
   Ao discutir os salários e o potencial de rendimento no contexto dos empregos, os participantes são introduzidos no conceito de planeamento financeiro e na importância de alinhar as escolhas de carreira com os objetivos financeiros.

7. **Reforçar o Espírito Crítico**
   Os participantes avaliam de forma crítica os vários cartões de emprego, tendo em conta fatores como a indústria, a educação e o salário.

Requisitos

- Escolha um espaço interior ou exterior adequado, com espaço suficiente para os participantes se movimentarem e trocarem facilmente de cadeiras.

Recursos

- Cadeiras (uma a menos do que o número de jogadores)
- Cartões de índice ou pequenos pedaços de papel com os cargos escritos
- Um temporizador ou um smartphone com função de temporizador
- Uma lista de perguntas para discussão relacionadas com a literacia financeira e o emprego

Notas

- Monitorizar o exercício para garantir que todos os participantes estão ativamente empenhados e têm a oportunidade de participar nos debates.
- Conceba critérios diversificados e estimulantes para desafiar as suposições dos participantes e incentivar uma reflexão mais profunda sobre as opções de carreira.

Introdução — 15 min

1. Preparar os cartões de trabalho:
2. Dispor as cadeiras: Colocar as cadeiras em círculo, com menos uma cadeira do que o número de jogadores. Esta cadeira vazia será a "saladeira".

A experiência — 60 min

1. Peça aos jogadores para se sentarem, exceto a um jogador.
2. Baralhe os cartões de emprego e distribua um cartão a cada jogador. Os jogadores devem manter os seus cargos em segredo.
3. Explique as regras: Neste jogo, o primeiro jogador que estiver de pé irá dizer critérios específicos relacionados com as funções. Os jogadores que tiverem cartões de emprego que satisfaçam esses critérios terão de encontrar rapidamente uma nova cadeira. O jogador que ficar de pé sem uma cadeira será o único a indicar o próximo critério. Como facilitador, dê alguns exemplos possíveis de critérios.
4. Começar o jogo: começar por dizer um critério específico relacionado com empregos. Por exemplo:

- "Quem trabalha na área da medicina, troque de cadeira!"
- "Qualquer pessoa com um emprego que exija um diploma universitário, troque de cadeira!"
- "Empregos que pagam um salário anual superior a 50.000 €, troquem de cadeira!"
- "Empregos nas artes e na indústria criativa, troquem de cadeira!"
- "Feira de emprego, troquem de cadeiras!" - toda a gente vai trocar as cadeiras
- "Empregos que trabalham diretamente com os clientes"

5. Os jogadores com cartas de emprego que correspondam aos critérios têm de encontrar rapidamente uma nova cadeira, enquanto o jogador que indicou os critérios também tenta encontrar uma cadeira.
6. Continue a jogar com critérios diferentes durante um determinado período de tempo (por exemplo, 1-2 minutos por ronda) ou até sentir que os jogadores compreenderam o conceito.

Debriefing — 15 min

1. Como te sentiste em relação a esta atividade?
2. Se sim, o que aprendeste com este jogo sobre os diferentes tipos de emprego e o seu potencial de rendimento?
2. Como é que decidiram para que cadeira se deviam deslocar quando um critério foi solicitado?
3. Como é que o mercado de trabalho afeta as tuas escolhas profissionais e o teu potencial de rendimento?
4. Quais são alguns dos fatores que podem influenciar o seu potencial de rendimento num emprego?
5. Como se pode preparar para o mercado de trabalho para maximizar a sua estabilidade financeira e atingir os seus objetivos financeiros?

Folheto

CARTÕES DE EMPREGO

Não hesite em ajustar os escalões salariais e os dados relativos às funções de acordo com o contexto específico e a moeda do país europeu em causa.

1. Programador de Software

- Sector de atividade: Tecnologia da Informação
- Formação académica: Bacharelato em Informática ou área afim
- Faixa salarial: 40.000 - 60.000 € por ano

2. Enfermeira

- Sector de atividade: Cuidados de saúde
- Formação académica: Qualificação de Enfermeiro Registado
- Faixa salarial: 30.000 - 45.000€ por ano

3. Diretor de Marketing

- Sector de atividade: Marketing e publicidade
- Formação académica: Bacharelato em Marketing ou Gestão
- Faixa salarial: 45.000 - 70.000€ por ano

4. Eletricista

- Sector de atividade: Construção e comércio
- Formação académica: Formação Profissional ou Aprendizagem
- Faixa salarial: 25.000 - 40.000€ por ano

5. Professor

- Sector: Educação
- Formação académica: Bacharelato em Educação ou área afim
- Faixa salarial: 30.000 - 50.000€ por ano

6. Analista Financeiro

- Sector de atividade: Finanças
- Formação académica: Bacharelato em Finanças ou Economia
- Faixa salarial: 45.000 - 65.000€ por ano

7. Cozinheiro

- Sector de atividade: Artes culinárias
- Formação académica: Escola de Culinária ou Estágio
- Salário: 25.000€ - 40.000€ por ano

8. Farmacêutico

- Sector de atividade: Farmácia
- Formação académica: Licenciatura em Farmácia
- Salário: 40.000€ - 60.000€ por ano

9. Representante de Vendas

- Sector de atividade: Vendas e desenvolvimento de negócios Formação académica: Diploma do Ensino Médio ou equivalente
- Faixa salarial: 25.000 - 45.000€ por ano

10. Arquiteto

- Sector de atividade: Arquitetura e design
- Formação académica: Mestrado em Arquitetura
- Salário: 45.000€ - 70.000€ por ano

24. Desafio para Resolver Problemas Financeiros

ASSUNTO
Vocabulário
Crédito

TEMPO
40 min

Nº DE PARTICIPANTES
2-32

AGE 16+

Resumo da Atividade

Este Desafio dos Solucionadores de Problemas Financeiros não só incentiva o trabalho em equipa e a resolução de problemas, como também melhora a literacia financeira, o que o torna uma atividade valiosa para os jovens. Nesta atividade, os jovens são divididos em pequenas equipas e recebem um conjunto de cartões com vários problemas financeiros. Trabalhando em colaboração, as equipas têm de analisar e resolver rapidamente estes problemas, aplicando conceitos como o orçamento, a poupança e a tomada de decisões. Ao participar neste desafio, os indivíduos desenvolvem competências financeiras práticas, praticam a tomada de decisões informadas e ganham confiança na sua capacidade de enfrentar cenários financeiros da vida real.

Objetivos

1. **Literacia Financeira**
O objetivo principal é melhorar a compreensão dos participantes sobre conceitos e situações financeiras. Ao envolverem-se em vários problemas financeiros, os jovens podem desenvolver um conhecimento mais profundo da orçamentação, poupança, investimento e outras competências financeiras essenciais.

2. **Competências de Resolução de Problemas**
Através da atividade, os jovens são encorajados a analisar e resolver cenários financeiros complexos. Isto promove o pensamento crítico, o raciocínio lógico e a capacidade de conceber soluções eficazes, competências que são valiosas tanto em situações financeiras como na vida quotidiana.

3. **Competição e Motivação**
O aspeto competitivo da atividade acrescenta motivação para que os jovens se empenhem ativamente e dêem o seu melhor na resolução dos problemas financeiros. Uma competição saudável pode incentivar os jovens a envolverem-se com mais entusiasmo.

4. **Tomada de Decisões Financeiras**
Os jovens praticam a tomada de decisões financeiras informadas, considerando diferentes opções e avaliando os seus potenciais resultados. Isto encoraja-os a fazer melhores escolhas financeiras na sua vida pessoal.

5. **Compreender as Consequências**
Os jovens compreendem as consequências de várias escolhas financeiras e o seu impacto no bem-estar financeiro geral. Esta compreensão incentiva comportamentos financeiros responsáveis.

Requisitos

- Recordar (eventualmente praticar antes) como calcular e trabalhar com percentagens.
- Como animador de juventude, é importante saber informações sobre o sistema de crédito.

Recursos

- computadores
- cartões de problemas

Notas

Depois de cada problema, os jovens exploram se compreenderam todos os conceitos abordados.

Introdução

15 min

Inicie um breve debate sobre os empréstimos: o que são, onde se pode obter crédito, em que condições, etc.

A experiência

30 min

1. Formação do grupo: Comece por dividir os jovens em pequenas equipas (3 a 6 membros cada). Se possível, assegure-se de que cada equipa tem uma mistura de competências e personalidades para encorajar a colaboração e diversas abordagens de resolução de problemas.
2. Preparação dos materiais: Preparar 3 conjuntos de cartões, cada um contendo um problema ou cenário financeiro diferente.
financeiro ou cenário. Estes cenários devem variar em complexidade para desafiar os jovens com diferentes níveis de competência.
3. Explicação: Reúna todas as equipas e explique as regras e os objetivos da atividade. Sublinhe que o objetivo é resolver os problemas financeiros dos cartões o mais rapidamente e com a maior precisão possível.
4. Distribuição dos cartões: Distribua os cartões preparados, assegurando que cada equipa recebe um número igual de cartões. Certifique-se de que todos compreendem que devem trabalhar em conjunto na sua equipa para encontrar as soluções.
5. Tempo de resolução de problemas: Estabeleça um limite de tempo para cada ronda, dependendo da complexidade dos problemas e do nível matemático dos jovens. As equipas devem discutir e definir estratégias sobre como resolver os problemas financeiros que lhes foram atribuídos dentro deste período de tempo.
6. Apresentação das respostas: Após a hora marcada, cada equipa apresenta as suas respostas, de preferência por escrito, para evitar confusões.
7. Pontuação: Reveja as respostas apresentadas e atribua pontos às equipas com base na correção e precisão das suas soluções. As equipas que derem a resposta correta no menor espaço de tempo devem receber pontos de bónus.
8. Discussão e aprendizagem: Após cada ronda, discuta as soluções em grupo. Incentive as equipas a partilhar os seus processos de pensamento e abordagens para resolver os problemas financeiros.
Destaque os principais conceitos financeiros e as lições aprendidas.
9. Repetir as rondas: Repita o processo com novos conjuntos de cartões ou diferentes cenários financeiros, permitindo que as equipas acumulem pontos.
10. Equipa vencedora: No final da atividade, calcule o total de pontos e declare a equipa com a pontuação mais elevada como vencedora. Eventualmente, pode oferecer pequenos prémios ou reconhecimento à equipa vencedora para tornar a atividade mais gratificante.

Debriefing 15 min

- Como te sentiste quando te foram apresentados os problemas da dívida durante o concurso?
- Lembras-te de algum desafio específico que tenhas enfrentado ao resolver os problemas da dívida? Como é que responderam a esses desafios?
- Como é que a sua equipa colaborou durante o concurso? Houve algum momento em que precisaram de ajustar a vossa abordagem com base nos problemas que encontraram?
- Que conceitos financeiros fundamentais consideraram mais relevantes quando abordaram os problemas da dívida? (por exemplo, taxas de juro, estratégias de reembolso, orçamento)
- Como é que o concurso reforçou ou desafiou a sua compreensão dos conceitos de gestão da dívida? Houve algum momento "aha" em que a teoria se relacionou com a aplicação prática?
- Se tivesse de abordar um problema de endividamento semelhante no futuro, que estratégias ou métodos específicos implementaria com base na sua experiência no concurso?
- De que forma é que a participação neste concurso influenciou a sua perspetiva sobre a importância de gerir eficazmente a dívida em situações da vida real?
- Quais foram algumas das ideias ou lições valiosas que obteve ao participar no concurso de resolução de problemas de endividamento?
- Como é que o ambiente competitivo influenciou o seu processo de resolução de problemas e a tomada de decisões?
- De que forma é que a colaboração da sua equipa contribuiu para a eficácia das suas soluções?
- Quais foram alguns dos desafios que enfrentou ao comunicar e explicar as suas soluções ao júri?

SOLUÇÕES DOS CARTÕES DE PROBLEMAS - VER PÁGINA SEGUINTE

Categoria 1 - Resposta: 30 pontos

B. o banco

Categoria 1 - Resposta: 40 pontos

C. ambas as respostas anteriores

Categoria 1 - Resposta: 50 pontos

B. sim

Categoria 2 - Resposta: 10 pontos

A. verdadeiro

Categoria 2 - Resposta: 20 pontos

A. É uma boa decisão, porque tem uma taxa de juro mais baixa do que a dos cartões de crédito.

Categoria 2 - Resposta: 30 pontos

B. 1.020 euros

Categoria 2 - Resposta: 40 pontos

B. 2.000 euros, mais os juros dos 3 dias

Categoria 2 - Resposta: 50 pontos

B. O banco não lhe concede o descoberto, porque já atingiu o limite máximo de endividamento.

Folheto

FICHAS DE PROBLEMAS

CATEGORIA 1 — Resposta: 30 pontos

Pedir emprestado 1.000 euros durante 1 ano a um banco, com 10% ao ano e 1.000 euros durante 1 ano a uma casa de penhores, com 0,8% ao dia. Em qual dos dois empréstimos os juros pagos no final são mais baixos, pelo que o empréstimo é mais vantajoso?
A. o da casa de penhores
B. o do banco
C. ambos são iguais

CATEGORIA 1 — Resposta: 40 pontos

Contraiu um empréstimo hipotecário de 100 000 euros a 10 anos com uma taxa de juro variável de 10%. Se no primeiro ano a taxa de juro aumentar 2%, então:
A. os juros pagos no final dos 10 anos aumentarão cerca de 25%
B. o montante mensal pago aumentará, pelo menos, 100 euros
C. as duas respostas anteriores

CATEGORIA 1 — Resposta: 50 pontos

O Emil faz um cartão de compras com um limite máximo de 3.500 euros. A dívida do Emil aumenta?
A. Não
B. Sim

CATEGORIA 2 — Resposta: 10 pontos

Dorina tem um cartão de crédito com um limite de 1.500 euros. O relatório de atividades é calculado entre 1 do mês e 1 do mês seguinte (ex: 1 de janeiro - 1 de fevereiro) e beneficia de um período de carência máximo de 50 dias. A Dorina fez duas compras na loja no dia 1 de janeiro, no valor de 400 euros cada. Se Dorina reembolsar 500 euros gastos em janeiro até 20 de fevereiro (último dia de pagamento), então deve juros pelo montante não reembolsado de 300 euros.
A. Verdadeiro
B. Falso

CATEGORIA 2 **Resposta: 20 pontos**

A Maria tem 6 cartões de crédito com uma dívida total de 6.000 euros. Refinanciamento de empréstimos através de um empréstimo pessoal:
A. É uma boa decisão, porque tem uma taxa de juro mais baixa do que a dos cartões de crédito.
B. É uma má decisão, porque não há juros nos cartões.
C. Não é possível, os bancos não efetuam este tipo de refinanciamento.

CATEGORIA 2 **Resposta: 30 pontos**

Maria utilizou 1.000 euros de descoberto e não reembolsa o montante no final do mês. Os juros devidos são de 20 euros. Quanto é que deve agora à Maria?
A. 1 000 euros
B. 1 020 euros
C. Nada, o dinheiro entregue através da conta descoberta não tem juros.

CATEGORIA 2 **Resposta: 40 pontos**

A Simona utilizou 2.000 euros da sua conta para comprar um televisor. Após 3 dias da compra, ela deve:
A. 2.000 euros, porque tem um período de carência de um mês
B. 2.000 euros, mais os juros dos 3 dias
C. 2.000 euros.

CATEGORIA 2 **Resposta: 50 pontos**

Mateus quer recorrer ao descoberto. Tem um rendimento de 7.000 euros por mês e um rácio de endividamento de 40%.
A. O banco conceder-lhe-á um descoberto de 42.000 euros, correspondente a 6 meses de rendimentos.
B. O banco não lhe concederá o descoberto, porque já atinge o endividamento máximo.
C. O banco só lhe concederá o descoberto se ele for um cliente fidelizado.

Folheto

DICAS PARA O EDUCADOR

COMPREENDER OS EMPRÉSTIMOS: UM PEQUENO GUIA PARA JOVENS

No percurso da educação financeira, os jovens são apresentados aos fundamentos dos empréstimos, um aspeto crucial das finanças pessoais. Este módulo de aprendizagem mergulha no mundo dos empréstimos, fornecendo informações sobre onde o crédito pode ser obtido, as condições associadas aos empréstimos e os critérios que determinam a elegibilidade dos empréstimos.

1. FONTES DE CRÉDITO

Os jovens descobrem as várias fontes onde se pode obter crédito. Estas incluem instituições financeiras tradicionais, como bancos e cooperativas de crédito, que oferecem empréstimos pessoais, empréstimos a estudantes e cartões de crédito. As plataformas de empréstimo em linha também surgiram como fontes de crédito acessíveis, oferecendo comodidade, mas muitas vezes com taxas de juro e prazos variáveis.

2. CONDIÇÕES DE EMPRÉSTIMO

Explorando as condições de empréstimo, os jovens aprendem sobre as taxas de juro, que determinam o custo do empréstimo, e como estas podem variar com base em fatores como o historial de crédito. Além disso, a compreensão dos termos do empréstimo, incluindo o período de reembolso e quaisquer taxas associadas, dá aos jovens os conhecimentos necessários para tomarem decisões informadas sobre empréstimos.

3. CRITÉRIOS DE ELEGIBILIDADE DOS EMPRÉSTIMOS

Ao aprenderem sobre os critérios para a obtenção de um empréstimo, os jovens ficam a conhecer os fatores que os credores consideram ao avaliarem a capacidade de crédito de um candidato. Estes incluem um rendimento estável, pontuação de crédito, historial de emprego e rácio dívida/rendimento. Ao compreenderem estes critérios, os jovens ficam habilitados a construir uma base financeira sólida para aumentar as suas hipóteses de se qualificarem para empréstimos quando necessário.

4. CONTRACÇÃO RESPONSÁVEL DE EMPRÉSTIMOS

Dando ênfase à contração responsável de empréstimos, os jovens são incentivados a avaliar as suas necessidades financeiras antes de contraírem dívidas. Aprendem a importância de pedir emprestado apenas o que pode ser reembolsado confortavelmente e como os empréstimos podem afetar a sua saúde financeira geral. O conhecimento dos termos e condições dos empréstimos ajuda-os a evitar armadilhas e a fazer escolhas informadas.

5. CRIAÇÃO DE CRÉDITO

Ao explorar a relação entre os empréstimos e a criação de crédito, os jovens compreendem que a gestão responsável dos empréstimos pode ter um impacto positivo no seu historial de crédito. Esta perceção encoraja-os a estabelecer um perfil de crédito saudável, efetuando pagamentos atempados e gerindo a dívida de forma eficaz.

Em conclusão, este pequeno guia abrangente apoia os jovens com conhecimentos essenciais sobre empréstimos, permitindo-lhes navegar mais facilmente e sabiamente no mundo do crédito. Ao aprenderem sobre fontes de crédito, condições de empréstimo, critérios de elegibilidade e práticas de empréstimo responsáveis, os jovens praticam a tomada de decisões financeiras informadas que contribuem para o seu bem-estar financeiro a longo prazo.

25. Aventura de uma Escapadela de Fim de Semana

ASSUNTO
Orçamentos
Poupança
Planeamento
Despesas

TEMPO
120 min

Nº DE PARTICIPANTES
8-20

AGE 12+

Resumo da Atividade

A atividade foi concebida para promover as competências essenciais em matéria de orçamentação durante uma viagem de grupo simulada. Os jovens assumem o papel de amigos que planeiam uma escapadela de fim de semana com um orçamento limitado de 300 euros cada um, tendo de tomar decisões sobre alojamento, transporte, alimentação e atividades. Ao longo da aventura, os jovens deparam-se com cenários que desafiam as suas capacidades de decisão, negociação e adaptabilidade, ao mesmo tempo que se esforçam por manter o seu orçamento. Esta atividade dinâmica centra-se em competências práticas de gestão financeira, mas também promove o trabalho em equipa, o pensamento crítico e a reflexão sobre as complexidades da orçamentação no mundo real, assegurando que os jovens saiam com conhecimentos valiosos aplicáveis à sua vida pessoal e profissional.

Objetivos

Ao participarem na atividade "Aventura de uma Escapadela de Fim de Semana", os jovens desenvolvem e melhoram as suas competências orçamentais através da aprendizagem experimental, adquirindo simultaneamente uma compreensão mais profunda da tomada de decisões, da negociação e da adaptabilidade num contexto real. Especificamente, os jovens irão:

1. **Orçamentação Prática**
   Participar no planeamento, atribuição e gestão de orçamentos práticos para atribuir eficazmente recursos financeiros limitados a vários aspetos da escapadela de fim de semana.

2. **Aplicar a Tomada de Decisões**
   Tomar decisões informadas sobre alojamento, transporte, alimentação e atividades, tendo em conta as preferências pessoais, a dinâmica do grupo e as limitações financeiras.

3. **Melhorar o Pensamento Crítico**
   Analisar custos, benefícios e compromissos associados a diferentes escolhas, promovendo o pensamento crítico necessário para um planeamento financeiro eficaz.

4. **Cultivar a Adaptabilidade**
   Enfrentar desafios e situações inesperadas que exijam ajustamentos no local ao orçamento e aos planos, promovendo a adaptabilidade e a resolução de problemas.

5. **Colaborar e Comunicar**
   Trabalhar em equipa para planear e orçamentar de forma colaborativa, partilhando ideias, fazendo compromissos e definindo estratégias coletivas para a melhor utilização dos recursos.

6. **Refletir sobre a Aprendizagem**
   Refletir sobre o processo orçamental, os resultados das decisões, os desafios enfrentados e as lições aprendidas, facilitando a autoconsciência e a melhoria contínua da gestão financeira.

7. **Aplicar Conhecimentos Práticos**
   A transferência dos conhecimentos adquiridos em matéria de orçamentação para cenários da vida real permite que os jovens tomem decisões financeiras mais informadas após a atividade.

Requisitos

- Alguns exercícios de orçamentação praticados antes desta atividade são benéficos.

Notas

Imprimir vários folhetos para o mercado.

Recursos

- Dinheiro de brincar (ou moeda impressa)
- Várias etiquetas de preço (para artigos e serviços)
- Folhas de cálculo de orçamento em branco
- Cenários e desafios (impressos ou digitais)

Introdução

5 min

Bem-vindos, aventureiros, à **"Aventura de uma Escapadela de Fim de Semana"**! Imaginem entrar num mundo de entusiasmo, onde vocês e os vossos amigos embarcarão numa viagem de orçamento, tomada de decisões e experiências inesquecíveis. Preparem-se para canalizar os vossos exploradores e estrategas financeiros interiores enquanto planeiam juntos uma escapadela de fim de semana memorável.

Nesta atividade, tornar-se-ão um grupo unido de amigos - Alex, Jamie, Morgan e Taylor - ansiosos por criar memórias duradouras com um orçamento limitado.

O vosso objetivo é simples, mas desafiante: criar um fim de semana repleto de alojamento, transporte, comida e atividades, tudo isto dentro dos limites de um orçamento de 300 euros por pessoa. Não se trata apenas de se divertir; trata-se de fazer escolhas estratégicas, negociar de forma inteligente e adaptar-se a reviravoltas inesperadas que possam surgir no seu caminho.

Ao longo desta aventura, deparar-se-á com decisões que refletem situações da vida real - em que cada euro conta e pode ser necessário fazer cedências. Por isso, junta o teu entusiasmo, o teu pensamento crítico e o teu sentido de aventura para mergulhares nesta experiência imersiva.

Está pronto para abraçar a "Aventura de uma escapadela de fim de semana"? Vamos partir numa viagem de descoberta, desafios e crescimento, onde as suas escolhas irão moldar o curso de um fim de semana inesquecível!"

A experiência

45 min

Passo 1:

1. Montagem do mercado: Crie um mini mercado com diferentes estações que representem vários artigos ou serviços (por exemplo, alojamento, transporte, alimentação, entretenimento). Cada estação deve ter artigos ou serviços com preços diferentes.

2. Exploração: Diga aos jovens para explorarem o mercado individualmente ou em pequenos grupos. Podem deslocar-se, verificar os preços e recolher informações sobre as suas opções.

3. Planeamento do orçamento individual: Forneça aos jovens folhas de cálculo de orçamento em branco. Incentive-os a refletir sobre as suas preferências, necessidades e os preços que observaram. Devem planear um orçamento que cubra todos os aspetos do cenário que escolheram.

4. Planeamento em grupo: Divida o grande grupo em grupos de 4. Partilham o seu orçamento e criam um plano de fim de semana em conjunto com o orçamento. Podem escolher uma opção para cada um dos serviços (alojamento, transporte, alimentação, entretenimento). Decidem se o vão manter ou não.

Passo 2:

1. Discussão em grupo: Reúna os jovens para uma discussão em grupo. Peça-lhes que partilhem os seus planos orçamentais, o raciocínio que os levou a fazer as escolhas que fizeram e os desafios que encontraram durante o processo de planeamento.
2. Contribuição do facilitador: Forneça algumas ideias sobre estratégias orçamentais eficazes, tais como
priorizar as necessidades em relação aos desejos, reservar fundos de emergência e considerar objetivos financeiros a longo prazo.

Passo 3:

1. Desafios e negociações: Apresente 1-2 cenários e desafios inesperados que os jovens podem enfrentar durante a sua aventura. Por exemplo, o orçamento para o transporte pode aumentar devido a circunstâncias imprevistas, ou podem encontrar um ótimo negócio em termos de alojamento. Isto obrigá-los-á a adaptar os seus orçamentos em conformidade. (Cada equipa pode escolher um bilhete para os desafios ou negociações que lhe são próprios, pelo que a experiência será única para cada equipa).
2. Jogo de papéis: Envolver os jovens em situações de dramatização em que têm de negociar preços, fazer cedências ou encontrar soluções criativas para se manterem dentro dos limites do seu orçamento.

Passo 4 - Encerramento:

1. Reflexão em grupo: Após a atividade, reúna os jovens para um debate final. Peça-lhes para partilharem a forma como os seus planos orçamentais evoluíram durante os desafios, o que aprenderam sobre a tomada de decisões sob restrições financeiras e como podem aplicar isto em situações da vida real.

Debriefing  15 min

Abaixo encontra-se uma lista de perguntas que sugerimos utilizar no debriefing desta atividade. De acordo com o tempo disponível, o seu foco educacional específico e o interesse do grupo, faça uma seleção das perguntas abaixo.

1. O que acharam da atividade de elaboração do orçamento? Que aspetos foram particularmente agradáveis ou desafiantes para si?
2. O grupo alcançou os objetivos pretendidos para o fim de semana? Quais são as razões para isso?
3. Como abordou o orçamento para alojamento, transporte, alimentação e atividades? Que fatores influenciaram as vossas decisões?
4. Houve algumas cedências que tiveste de fazer durante a elaboração do orçamento? Como é que estabeleceu prioridades entre as diferentes despesas?
5. Reflita sobre uma decisão que tomou e que teve consequências inesperadas no seu orçamento. Como é que lidou com a situação?
6. Como é que o teu grupo trabalhou em conjunto para planear a escapadela de fim de semana? As preferências e opiniões de todos foram tidas em conta?
7. Houve desacordos no seio do grupo? Como é que foram resolvidos e o que é que aprenderam com esses casos?
8. Descreva uma situação de negociação com que se deparou durante a atividade. Como é que abordaste a negociação e qual foi o resultado?
9. Como é que adaptaste os teus planos quando surgiram desafios inesperados? Qual a importância da adaptabilidade em situações financeiras da vida real?
10. Como achas que as diferentes competências que praticaste durante esta atividade podem ser aplicadas à tua vida pessoal fora deste cenário?
11. Que lições desta atividade podes levar contigo quando tiveres de tomar decisões financeiras no futuro?
12. Quais foram as lições mais valiosas que aprendeste sobre orçamento e tomada de decisões financeiras com esta atividade?
13. Como é que esta atividade mudou a sua perspetiva sobre a importância de orçamentar e gerir as finanças de forma responsável?
14. Há alguma coisa que faria de forma diferente se voltasse a realizar esta atividade? Que melhorias ou ajustamentos sugeriria?
15. Como pode continuar a desenvolver as suas competências orçamentais e aplicar as lições aprendidas com esta atividade na sua vida quotidiana?

Folheto

MERCADO

(Imprimir vários folhetos)

ALOJAMENTO:

1. Estadia num hotel de luxo - 200€/ noite
2. Boutique Hostel - 40 euros por noite
3. Aluguer na Airbnb - 100 euros por noite
4. Parque de campismo - 15€/noite
5. Alojamento e pequeno-almoço - 80 euros por noite

TRANSPORTE:

6. Aluguer de carro para o fim de semana - 150 euros
7. Passe de transportes públicos - 30 euros
8. Aluguer de bicicletas - 20 euros
9. Créditos Uber/Lyft - 50 euros
10. Gasolina para veículo pessoal - 40€

ALIMENTAÇÃO:

11. Jantar de luxo num restaurante - 50€
12. Festival de comida de rua - 10 euros
13. Mercearias para o fim de semana - 60€
14. Refeições de cafetaria - 20 euros
15. Piquenique gourmet - 30 euros

ATIVIDADES:

16. Entrada no parque temático - 75 euros
17. Bilhetes para museus - 15 euros
18. Noite de cinema - 12 euros
19. Bilhetes para concertos - 50 euros
20. Excursão de um dia de aventura ao ar livre - 100 euros
21. Compras de recordações - 50 euros
22. Tratamento de Spa e bem-estar - 80€
23. Workshop de fotografia - 30 euros
24. Noite de Karaoke - 10
25. Passeio de barco - 40 euros

Folheto

MERCADO DE TROCAS NO PLANEAMENTO DE GRUPOS

(Imprimir vários folhetos)

ALOJAMENTO:

1. Atualização do alojamento: Uma luxuosa cabana à beira-mar fica disponível a um custo de mais 50€/noite.
2. Mudança de companheiro de quarto: Devido a um erro de reserva, dois de vocês têm de partilhar um quarto, poupando 20 euros a cada um.
3. Joia escondida: Descubra um encantador bed and breakfast com excelentes críticas e um preço mais baixo de 70 € por noite.
4. Acampamento na praia: Opte por uma experiência única de campismo na praia por 10€ por pessoa.
5. Hotel sobrelotado: O hotel que reservou está sobrelotado e é-lhe oferecido um desconto para ficar num hotel próximo por menos 20 euros.

TRANSPORTE:

6. Desconto para grupos: Negociar um desconto de grupo para o aluguer de um monovolume, poupando 40€.
7. Aventura à boleia: Encontra um local simpático que te oferece boleia de graça.
8. Passe de transportes públicos: Compra um passe de fim de semana por 15€ que cobre todos os transportes públicos.
9. Ride Share Bonanza: Obter um código promocional para partilha de boleias, reduzindo os custos de transporte em 25€.
10. Especial de aluguer de bicicletas: A loja de aluguer de bicicletas oferece uma oferta de 2 por 1, poupando 30 euros para o grupo.

ALIMENTAÇÃO:

11. Descoberta de um festival gastronómico: Tropeçar num festival gastronómico com opções acessíveis e deliciosas.
12. Piquenique na praia: Opte por um piquenique na praia, poupando 15 euros no almoço.
13. Desafio de culinária: Cozinhe refeições em conjunto utilizando ingredientes locais, poupando 40 euros.
14. Visita Culinária: Embarque numa visita culinária auto-guiada com menus de degustação com desconto, poupando 25€.
15. Jantar de luxo: Ofereça a si mesmo uma experiência gastronómica requintada, gastando 60 euros num jantar luxuoso.

ATIVIDADES:

16. Concerto ao ar livre gratuito: Descubra um concerto gratuito à beira-mar a decorrer durante a sua estadia.
17. Desconto em museus: Encontre bilhetes com desconto para um museu de arte local, poupando 10 € por pessoa.
18. Desportos aquáticos económicos: Escolha desportos aquáticos económicos, como caiaque, gastando 25 euros por pessoa.
19. Visita guiada: Compre uma visita guiada à cidade por metade do preço habitual, poupando 30 euros.
20. Aventura DIY: Opte por uma caminhada auto-guiada e explore uma trilha cênica sem nenhum custo.

ESCAPADELA DE FIM-DE-SEMANA DE AVENTURA

FICHA DE TRABALHO DE PLANEAMENTO E ORÇAMENTAÇÃO

Preencha os espaços em branco com os custos reais que decidir para alojamento, transporte, alimentação, atividades e quaisquer desafios inesperados. Esta ficha de trabalho ajudá-lo-á a controlar as suas despesas e a garantir que se mantêm dentro do seu orçamento durante a aventura da escapadela de fim de semana.

Nome:

Orçamento Total: 300 euros

ALOJAMENTO:

Opção de alojamento:

Custo por noite: €
Número de noites:
Custo total do alojamento: €

ALIMENTAÇÃO:

Refeição/Restaurante	Custo
Pequeno-almoço:	€
Almoço:	€
Jantar:	€
Lanches:	€
Total de despesas com alimentação:	€

DESAFIOS INESPERADOS:

Desafio/despesa	Custo
Desafio 1:	€
Desafio 2:	€
Desafio 3:	€
Custos totais do desafio:	€

TRANSPORTE:

Opção de transporte:

Custo: €

ACTIVIDADES:

Atividade/Experiência	Custo
Atividade 1:	€
Atividade 2:	€
Atividade 3:	€
Custos totais da atividade:	€

DESPESAS TOTAIS:

Total de alojamento:	€
Total de transportes:	€
Total da alimentação:	€
Total de atividades:	€
Total de desafios:	€
Total de despesas:	€
Orçamento restante:	€

DESAFIOS E NEGOCIAÇÃO

DESAFIOS:

1. Reação alérgica: Uma pessoa tem uma reação alérgica e precisa de medicação, com um custo de 10 euros.
2.Autocarro perdido: Perde uma ligação de autocarro e precisa de voltar a reservar transporte, gastando 15 euros.
3.Surpresa da portagem: Encontrar uma portagem inesperada no caminho, com um custo de 5 euros.
4.Reparações de emergência: A bicicleta fica com um pneu furado e precisa de ser reparada, gastando 8 euros.
5.Taxa de chegada tardia: Fazer o check-in no alojamento fora de horas e incorrer numa taxa de chegada tardia, com um custo de 10 euros.
6. telemóvel perdido: O telemóvel de alguém perde-se e tem de ser substituído, com um custo de 100 euros.
7.Dia de chuva intensa: Um dia de chuva intensa que afeta as atividades ao ar livre, o que implica despesas adicionais de 25 euros no interior do hotel.
8.Barreira linguística: Encontrar uma situação em que uma barreira linguística causa confusão e despesas inesperadas de 20 euros.
9.Interpretação errada do programa de atividades: Interpretar mal um programa de atividades, o que leva a oportunidades perdidas e a um custo inesperado de 30 euros.
10.Problemas com o carro: O carro alugado avaria, levando a despesas de reboque e reparação de 50 euros. 11.Chuva inesperada: Comprar guarda-chuvas para o grupo devido a uma chuva inesperada, gastando 15 euros.
12.Carteira perdida: Um de vós perde uma carteira e precisa de substituir o essencial por 30 euros. 13. ioga ao pôr do sol: Participar numa sessão de ioga ao pôr do sol na praia, a baixo custo, gastando cada um 10 euros.
14. Fogueira na praia: Organizar uma fogueira na praia, contribuindo cada um com 5 euros para a lenha.

NEGOCIAÇÕES:

1. Mercado de artesanato local: Pechinche com artesãos para comprar lembranças, economizando € 15 em compras.
2. Pacote de atividades de praia: Negociar um pacote com desconto para desportos aquáticos e equipamento de praia, poupando 35 €.
3. Upgrade de quarto: negociar com sucesso um upgrade de quarto para todo o grupo, economizando € 25.
4. Desconto nas refeições: Solicitar um desconto num restaurante local para uma reserva de grupo grande, poupando 40 euros.
5. Pacote de atividades: Negociar um preço mais baixo para um pacote de atividades, poupando 50 euros.
6. Pacote de vendedor: negociar um pacote com vendedores num mercado local, poupando um total de 40 euros em compras.
7.Transporte partilhado: Negociar com sucesso um acordo de transporte partilhado com outros turistas, poupando 15 euros a cada um.
8.Desconto em atividades de grupo: Pechinchar por um desconto numa atividade de grupo, como um passeio de barco, poupando 25 euros.
9. Hora de check-out alargada: Negoceie uma hora de check-out mais tardia no alojamento sem custos adicionais.
10.Preferência de quarto: Negoceie com o hotel para obter um quarto com uma vista melhor sem aumentar o custo.

26. Histórias de Decisões Financeiras

ASSUNTO
Despesas
Necessidades e desejos
Literacia financeira

TEMPO
60 min

Nº DE PARTICIPANTES
6-18

AGE 13+

Resumo da Atividade

Esta atividade baseia-se nas histórias da personagem Nasreddin Hodja e convida a uma viagem estimulante através de contos populares cheios de humor. Os jovens mergulham no mundo de Nasreddin Hodja, descobrindo a sabedoria financeira nas suas abordagens pouco convencionais. Ao analisar as principais lições contidas nas histórias, os jovens adquirem conhecimentos sobre gestão de riscos, considerações éticas e resolução criativa de problemas na tomada de decisões financeiras. Através de debates em grupo, os jovens refletem sobre o papel do humor na transmissão de mensagens mais profundas sobre finanças e partilham as suas interpretações, acabando por aplicar as lições a cenários da vida real. Esta exploração intercultural incentiva os jovens a reavaliarem as suas próprias perspetivas financeiras e a adoptarem estratégias inovadoras, promovendo uma abordagem holística da literacia financeira.

Objetivos Educacionais

1. **Identificar as Principais Lições Financeiras**
   Reconhecer e articular as principais lições financeiras incluídas nas histórias de Nasreddin Hodja.
2. **Analisar o Humor e a Perceção**
   Avaliar a forma como o humor é utilizado nos contos populares para transmitir ideias mais profundas sobre a tomada de decisões financeiras e o comportamento humano.
3. **Aplicar as Lições a Situações da Vida Real**
   Aplicar as lições aprendidas nas histórias a situações financeiras da vida real, demonstrando uma compreensão da sua relevância e praticidade.
4. **Demonstrar Consideração Ética**
   Avaliar as implicações éticas de várias escolhas e ações financeiras retratadas nas histórias, bem como nas suas próprias vidas.
5. **Promover a Resolução Criativa de Problemas**
   Utilizar o pensamento criativo e a resolução de problemas, inspirados nas abordagens não convencionais de Nasreddin Hodja, para enfrentar os desafios financeiros.
6. **Refletir sobre Experiências Financeiras Pessoais**
   Refletir sobre as suas próprias experiências e decisões financeiras, estabelecendo ligações entre as histórias e as suas situações pessoais.
7. **Aplicar a Aprendizagem Intercultural**
   Reconhecer o valor das histórias interculturais na promoção da educação financeira e da tomadade decisões, apreciando diferentes perspectivas.

Requisitos

- Familiarizar-se com as histórias escolhidas e as suas lições financeiras para orientar eficazmente os debates. Preparar perguntas e sugestões de discussão para facilitar conversas significativas.

Recursos

- Cópias impressas ou digitais das histórias de Nasreddin Hodja (pode escolher entre as mencionadas anteriormente ou encontrar outras)
- Cadernos ou papel para os jovens
- Canetas
- Um espaço confortável e tranquilo para o debate em grupo

Notas

Ter em conta a diversidade cultural dos participantes. As histórias de Nasreddin Hodja provêm de várias origens culturais, por isso, certifique-se de que as histórias selecionadas são compreensíveis e respeitam o contexto cultural e as sensibilidades dos participantes.

Introdução 5 min

Dê as boas-vindas aos jovens e apresente o objetivo da atividade: explorar lições financeiras através de contos populares humorísticos sobre Nasreddin Hodja. Nasreddin Hodja foi um sufi satírico turco (=uma pessoa que usa panos de lã simples) que viveu em Akshehir (uma cidade na Turquia) no século XIII ou XIV. É um símbolo do humor turco e as suas histórias passaram de geração em geração. Uma história de Nasreddin tem normalmente um humor subtil e um carácter pedagógico. As histórias de Nasreddin Hodja centram-se frequentemente no humor e nas lições de vida, mas também podem ser interpretadas de forma a reforçar a educação financeira.

A experiência 30 min

Discussão em pequenos grupos (15-20 minutos):

- Dividir os jovens em pequenos grupos (3-5 pessoas por grupo).
- Cada grupo recebe 2 histórias curtas
- *Incentive os jovens a partilharem as suas reflexões e a discutirem as principais lições que identificaram nas histórias nos seus pequenos grupos. As perguntas abaixo podem apoiar esta partilha.
- Consegue identificar as principais lições sobre decisões financeiras que a história transmite?
- Como é que o humor foi utilizado na história para transmitir ideias sobre escolhas?
- Acham que o humor é uma forma eficaz de comunicar assuntos sérios como as finanças?
- Porquê ou porque não?
- Ficou surpreendido com as ações ou decisões de Nasreddin Hodja na história? Porquê ou porque não?
- O que é que acha que motivou esta abordagem pouco convencional?
- Acha que o contexto cultural da história influenciou as ações e decisões das personagens? decisões das personagens? Como?
- Consegue pensar numa situação da vida real em que as lições da história poderiam ser aplicadas para tomar uma melhor decisão financeira?
- Como poderia utilizar o pensamento criativo e o humor na sua abordagem?

Estas perguntas foram concebidas para promover discussões ponderadas em pequenos grupos, para aprofundar as nuances das histórias, extrair ideias valiosas e relacioná-las com a sua própria compreensão financeira e processos de tomada de decisões.

Partilha em grupo (10 minutos):

- Reúna os jovens num grupo maior.
- Convide cada grupo pequeno a partilhar as suas principais conclusões e ideias dos debates. Tome notas num quadro branco ou numa plataforma digital para que todos possam ver.

Conclusão (5 minutos):

- Resumir as principais conclusões do debate.

Debriefing

15 min

As perguntas que se seguem podem ser utilizadas para organizar uma sessão de balanço. Escolha um número de perguntas que se adeqúe ao tempo disponível, ao interesse do grupo e à finalidade educativa que pretende realçar com esta atividade.

- O que acharam desta atividade?
- Como é que estas lições se aplicam a situações da vida real e à tomada de decisões, especialmente no contexto das questões financeiras?
- Como é que a narração de histórias, tal como exemplificada pelos contos de Nasreddin Hodja, contribui para a compreensão de ideias e lições complexas?
- Pode uma narração de histórias eficaz influenciar a forma como entendemos e abordamos a educação financeira? Como pode aplicar as lições destas histórias às suas decisões financeiras quotidianas ou ao seu planeamento financeiro a longo prazo?
- Consegue identificar situações em que os princípios destas histórias o podem ajudar a fazer melhores escolhas financeiras?
- Quais os aspetos destas histórias que mais o intrigaram? Como é que pode explorar estes
- Como poderia explorar mais estes aspetos para melhorar a sua literacia financeira e as suas capacidades de tomada de decisões?
- Como é que o humor e a sabedoria das histórias de Nasreddin Hodja podem inspirar a aprendizagem e o crescimento contínuos em vários aspetos da vida?

Folheto

HISTÓRIAS DE NASREDDIN HODJA

1. A Moeda Perdida de Nasreddin Hodja

Um dia, Nasreddin Hodja estava à procura de algo à porta de casa. Um transeunte perguntou: *"O que procuras, Hodja?"* Ele respondeu: *"Perdi uma moeda de ouro".* O transeunte juntou-se a ele na procura, mas passado algum tempo, perguntou: *"Onde é que perdeste a moeda?"* Hodja apontou para um sítio distante. Confuso, o transeunte perguntou: *"Então porque estás a procurar aqui?"* Hodja sorriu e disse: *"Porque aqui há mais luz."*

Essência: Esta história realça a importância de um planeamento financeiro adequado e da definição de prioridades. Tal como a concentração errada de Hodja, as pessoas perdem frequentemente tempo e esforço em pequenas questões financeiras, em vez de se concentrarem no panorama geral, como poupar, investir e tomar decisões financeiras informadas.

2. O Pote Emprestado de Nasreddin Hodja

Nasreddin Hodja pediu uma panela emprestada ao seu vizinho. Quando a devolveu, colocou uma panela mais pequena dentro dela. O vizinho perguntou-lhe porque é que ele tinha feito aquilo. Hodja explicou: *"Quando pedi o pote emprestado, ele era novo e maior. Mas, com o tempo, parece ter encolhido. Por isso, devolvi-o com um vaso mais pequeno para corresponder ao seu tamanho atual".*

Essência: Esta história realça o conceito de inflação e o seu impacto no poder de compra. A resposta inteligente de Hodja sublinha o facto de que o valor do dinheiro pode diminuir com o tempo, o que incentiva a literacia financeira e a necessidade de investir sabiamente para vencer a inflação.

3. Nasreddin Hodja e o Comércio de Burros

Hodja decidiu trocar o seu burro velho por um novo. Levou o seu burro velho e um saco de feno para o mercado. As pessoas riram-se dele, dizendo que era um tolo por levar o feno e não montar o burro. Quando regressou do mercado, Hodja montou o burro novo enquanto levava o saco de feno. Quando questionado, respondeu: *"Estou a treinar o novo burro para carregar cargas, não para comer!"*

Essência: Esta história realça a importância de compreender as tendências do mercado e de tomar decisões de investimento informadas. A abordagem de Hodja demonstra a necessidade de considerar não apenas os ganhos imediatos, mas também os benefícios a longo prazo quando se trata de escolhas financeiras.

4. Lição de Contagem de Nasreddin Hodja

Um dia, Nasreddin Hodja estava sentado no mercado, a contar as suas moedas em voz alta. Um transeunte perguntou: *"Porque estás a contar o teu dinheiro tão alto?"* Hodja respondeu: *"Quero que toda a gente saiba que não tenho medo de ser pobre".* O transeunte riu-se e foi-se embora.

Essência: Esta história realça a importância da transparência financeira e de não deixar que as perceções da sociedade ditem as suas decisões financeiras. Também encoraja subtilmente a discussão de assuntos financeiros de forma aberta, de modo a obter informações e conhecimentos dos outros.

5. Nasreddin Hodja e o Tesouro Escondido

Hodja encontrou um mapa do tesouro e começou a cavar no seu jardim de acordo com as instruções do mapa. Cavou buracos profundos por todo o jardim, mas não encontrou nenhum tesouro. Quando lhe perguntaram porque estava a cavar, disse: *"Mesmo que não encontrasse nenhum tesouro, pelo menos o meu jardim foi arejado e arado de graça!"*

Essência: Esta história ensina que nem todos os empreendimentos financeiros conduzem ao sucesso, mas o processo pode ainda assim trazer benefícios inesperados. Destaca a importância de considerar tanto os ganhos como as perdas potenciais quando se tomam decisões financeiras.

6. Os Dois Mercados de Nasreddin Hodja

Hodja foi a dois mercados diferentes, cada um vendendo um tipo específico de artigo. Num dos mercados, vendia ovos e no outro vendia rações para galinhas. Quando lhe perguntaram por que razão não vendia ovos em ambos os sítios, respondeu: *"Se vendesse ovos no mercado de rações para galinhas, as pessoas partiam-nos. Se vendesse ração para galinhas no mercado dos ovos, as pessoas chocavam-nos. Desta forma, evito os dois problemas".*

Essência: Esta história ilustra o conceito de segmentação e especialização do mercado. Ensina que concentrar-se nos seus pontos fortes e encontrar o mercado certo para os seus produtos ou serviços pode levar a melhores resultados financeiros.

7. Nasreddin Hodja e o Conselho do Mendigo

Um mendigo aconselhou uma vez Hodja a guardar sempre o seu dinheiro num saco atado ao pescoço. Hodja seguiu o conselho, mas o saco era pesado e incómodo. Quando lhe perguntaram por que razão guardava o saco apesar do desconforto, Hodja respondeu: *"O desconforto do saco lembra-me o peso da minha responsabilidade em relação ao meu dinheiro."*

Essência: Esta história realça a importância de estarmos conscientes das nossas responsabilidades financeiras e de não tomarmos a segurança financeira como garantida. Encoraja as pessoas a gerir ativamente as suas finanças, mesmo que isso signifique suportar algum desconforto.

8. Nasreddin Hodja e a Dívida do Rico

Um homem rico devia dinheiro a Hodja, mas estava relutante em pagar-lhe. Um dia, Hodja subiu ao telhado do homem rico e começou a rezar em voz alta para lhe devolver o dinheiro. O homem rico, embaraçado com a cena, pagou imediatamente a Hodja. Quando lhe perguntaram por que razão recorreu a uma abordagem tão pouco convencional, Hodja disse: *"Pensei que, se ele é rico, deve estar perto de Deus, e Deus ouvi-lo-ia."*

Essência: Esta história destaca com humor o poder da negociação e a utilização de tácticas pouco convencionais para garantir os pagamentos devidos. Ensina a importância de defender os seus direitos financeiros e de não hesitar em agir.

27. Desafio das Taxas de Juro

ASSUNTO
Dívidas
Cálculo
Crédito

TEMPO
120 min

Nº DE PARTICIPANTES
4-25

AGE 14+

Resumo da Atividade

Esta atividade foi concebida para introduzir os jovens ao conceito de taxas de juro e ao seu significado na tomada de decisões financeiras. Através de um jogo de ordenação de cartões, os participantes trabalham em equipas ou pares para ordenar as taxas de juro por ordem crescente, considerando diferentes períodos de capitalização. Este exercício de colaboração incentiva o pensamento crítico e a comunicação. Segue-se uma discussão em grupo, sublinhando a importância de compreender as taxas de juro e o seu impacto nas transações financeiras. A atividade termina com uma reflexão sobre a forma como este conhecimento pode ser aplicado aos objetivos financeiros pessoais e um apelo à promoção da literacia financeira contínua. Em última análise, esta atividade envolvente equipa os participantes com elementos essenciais de literacia financeira e encoraja-os a fazer escolhas financeiras mais informadas no futuro.

Objetivos Educacionais

1. **Compreender as Taxas de Juro**
O principal objetivo da atividade é facilitar a compreensão dos jovens sobre as taxas de juro, incluindo os diferentes tipos (diárias, semanais, mensais, trimestrais, semestrais, anuais) e o seu significado nas transações financeiras.

2. **Aprendizagem Colaborativa**
Incentive o trabalho de equipa e a colaboração, dividindo os participantes em equipas ou pares. Isto promove a aprendizagem com os outros e a resolução de problemas em conjunto.

3. **Pensamento Crítico**
Através do exercício de ordenação de cartões, os participantes são incentivados a pensar criticamente sobre as taxas de juro, os períodos de capitalização e a forma como estes afetam o quadro financeiro global.

4. **Análise Comparativa**
Salientar a importância de comparar as taxas de juro nos mesmos períodos de tempo para fazer escolhas financeiras mais informadas. Este objetivo promove a literacia financeira e a tomada de decisões prudentes.

5. **Compreensão de Duas Partes**
Compreender que as transações de crédito envolvem duas partes, uma que empresta e ganha juros e a outra que pede emprestado e paga juros. Isto promove uma compreensão holística das transações financeiras.

6. **Objetivos Financeiros Pessoais**
Incentivar os participantes a refletir sobre os seus novos conhecimentos e a definir objetivos financeiros pessoais, bem como a aplicar o que aprenderam ao seu próprio planeamento financeiro.

7. **Promoção da Literacia Financeira**
Por último, a atividade visa promover a literacia financeira entre os jovens e inspirá-los a continuar a explorar e a aprender sobre temas financeiros.

Requisitos

- O animador de juventude deve ter uma sólida compreensão dos conceitos financeiros, incluindo as taxas de juro, os períodos de capitalização e as suas implicações práticas.

Recursos

- 6 conjuntos de cartões com diferentes taxas de juro
- Papel para flipchart (ou similar) e marcadores
- Calculadoras (opcional)

Notas

Ao explicar os conceitos e conduzir os debates, utilize exemplos da vida real para ilustrar a aplicação prática das taxas de juro. Isto ajuda os participantes a compreender melhor como os conhecimentos adquiridos com a atividade podem ser diretamente aplicados às suas decisões financeiras pessoais. Por exemplo, discutir cenários como poupar para uma grande compra, contrair um empréstimo para educação ou investir numa pequena empresa para tornar o conteúdo mais relevante e cativante.

Introdução — 15 min

Reúna o grupo de jovens e apresente-lhes o conceito de taxas de juro. Explique-lhes que vão participar num jogo divertido para aprenderem como funcionam as taxas de juro e como podem afetar as decisões financeiras.

A experiência — 45 min

Explicação das Regras do Jogo (10 minutos)

1 Divida o grupo em equipas mais pequenas (máximo de 5 membros) ou em pares, dependendo do tamanho do grupo.
2. Distribuam os conjuntos de cartões com diferentes taxas de juro por cada equipa ou par.
3. Dê uma breve visão geral dos diferentes tipos de taxas de juro (diárias, semanais, mensais, trimestrais, semestrais, anuais) e da sua relação com a contração e a concessão de empréstimos. Organizar por ordem crescente (20 minutos)
4. Diga a cada equipa ou par para organizar os seus cartões por ordem crescente com base nas taxas de juro, da mais baixa para a mais alta. Incentive-os a discutir e a colaborar nesta tarefa.
5. Sublinhe que devem ter em conta o período de capitalização mencionado a seguir à taxa de juro (por exemplo, por dia, por semana, por ano), uma vez que afeta o cálculo global dos juros.

Discussão em grupo (15 minutos)

6. Quando todas as equipas ou pares tiverem organizado os seus cartões, reúna os participantes para uma discussão em grupo.
7. Peça a cada equipa ou par para explicar a sua ordem e partilhar o seu raciocínio com o grupo.
8. Discuta a importância de compreender as taxas de juro e a forma como diferentes períodos de capitalização podem afetar o montante total pago ou ganho.
- Sublinhar que as taxas de juro podem ter um impacto significativo nas decisões financeiras.
- Sublinhe que é crucial comparar as taxas de juro nos mesmos períodos de tempo para obter comparações exatas.
- Durante o debate, utilize as seguintes expressões para reforçar a compreensão:
  - 1% por dia significa que por cada 100 emprestados, paga 1 por dia.
  - 1% por semana significa que por cada 100 emprestados, paga 1 por semana.
  - 1% por mês significa que, por cada 100 emprestados, paga 1 por mês.
  - 1% por ano significa que, por cada 100 emprestados, paga 1 por ano.

- Outra ideia importante: numa transação de crédito, há sempre duas partes (indivíduos ou entidades ou uma combinação) - uma que concede o crédito e ganha juros (recebe uma renda pelo dinheiro emprestado) e outra que recebe o crédito e paga o que ainda não ganhou, ou seja, paga juros/paga renda pelo dinheiro emprestado.

Reflexão e planeamento futuro (10 minutos)

9. Peça a cada participante para refletir sobre o que aprendeu e como pode ser aplicado às suas próprias decisões financeiras no futuro. Encoraje-os a estabelecer objetivos financeiros pessoais com base neste novo conhecimento.

10. Inicie a sessão de balanço com todo o grupo.

Debriefing e aplicação na vida real

15 min

Abaixo encontram-se diferentes perguntas que sugerimos utilizar para o debriefing. Escolha o número e o tipo de perguntas de acordo com o tempo disponível e o interesse/envolvimento do grupo.

- Como se sentiram em relação a esta atividade?
- Quais foram os principais momentos ou desafios com que se depararam enquanto organizavam as taxas de juro por ordem crescente?
- Como é que a abordagem da sua equipa à organização das taxas de juro se alterou à medida que discutia e colaborava com os seus colegas?
- Durante a discussão em grupo, reparou em algumas ideias ou perspetivas interessantes partilhadas por outras equipas? Como é que isso influenciou a sua compreensão das taxas de juro?
- Que princípios financeiros mais amplos descobriram enquanto trabalhavam nesta atividade, especialmente no que diz respeito às taxas de juro e aos períodos de capitalização?
- Como é que diferentes períodos de capitalização (diários, semanais, mensais, etc.) afetam o total de juros pagos ou ganhos numa transação financeira? Como explicaria este conceito por palavras suas?
- Consegue lembrar-se de uma situação da vida real em que o conhecimento das taxas de juro poderia ser benéfico?
- Como é que este conhecimento pode ter ajudado nessa situação?
- Como pensa aplicar os seus novos conhecimentos sobre taxas de juro nas suas decisões financeiras pessoais ou nos seus objetivos financeiros futuros?
- Consegue identificar passos ou ações específicas que tenciona tomar para garantir que faz escolhas financeiras mais informadas no futuro, com base no que aprendeu hoje?

Folheto

CARTAS

1% de 100 por dia
2% de 100 por dia

1% de 100 por semana
2% de 100 por semana
7% de 100 por semana

1% de 100 por mês
2% de 100 por mês
7% de 100 por mês
30% de 100 por mês

1% de 100 por trimestre
2% de 100 por trimestre
3% de 100 por trimestre

1% de 100 por ano
2% de 100 por ano
12% de 100 por ano
55% de 100 por ano
366% de 100 por ano

Folheto

DICAS PARA O EDUCADOR

OS ELEMENTOS DE UM EMPRÉSTIMO

Os elementos de um empréstimo são:

1. MONTANTE EMPRESTADO OU CAPITAL
2. TAXA DE JUROS
3. PERÍODO DE TEMPO

Os juros são a renda que pagamos pela utilização do dinheiro que pedimos emprestado durante um determinado período. É como ficar num hotel: quando alugamos um quarto por um dia, pagamos uma taxa diária (renda); se alugarmos 10 quartos, pagamos 10 taxas (noites de alojamento). O quarto é equivalente ao montante do empréstimo.

Como são calculados os juros para o período em causa?
Juros = montante emprestado x taxa de juro

Vamos calcular para 100 euros com uma taxa de juro de 1% durante um dia:
Os juros são 100 x 1% = 100 x 1 / 100 = 100 / 100 = 1
Paga-se 1 para utilizar 100 durante um dia.

Calcular:

- 100 euros com uma taxa de juro de 1% por um dia
- 100 euros com uma taxa de juro de 1% durante uma semana
- 100 euros com uma taxa de juro de 1% durante um mês
- 100 euros com uma taxa de juro de 1% durante um ano

Quantos dias tem um ano? 365 (o ano financeiro é considerado como tendo 12 meses de 30 dias cada, totalizando 360 dias - cuidado com o cálculo dos juros no contrato de crédito!)
Quantas semanas tem um ano? 52 semanas
Quantos meses tem um ano? 12 meses

Quanto é que alguém deve pagar para guardar 100 euros durante 1 ano se pagar uma taxa de juro de:

- 1% por um dia - 1 euro por dia x 365 dias/ano = 365 euros
- 1% por uma semana - 1 euro por semana x 52 semanas/ano = 52 euros
- 1% para um mês - 1 euro por mês x 12 meses/ano = 12 euros
- 1% para um ano - 1 euro

1% de 100 por mês
Isto significa que está a calcular 1% (1/100) do valor 100, e que este cálculo é feito mensalmente. Neste caso, 1% de 100 seria 1. Assim, “1% de 100 por mês” significa que, todos os meses, tem 1% de 100, que é 1, como um montante ou uma mudança.

28. Investimentos em Cripto: A Escolha dos Jovens

ASSUNTO
IInvestir
Risco

TEMPO
90 min

Nº DE PARTICIPANTES
4-25

AGE 14+

Resumo da Atividade

Nesta atividade interactiva, os jovens colocam-se na pele de um estudante recém-licenciado que ganhou 500 Wallet Money por contribuir para um evento. Vão explorar diferentes estratégias de investimento no mundo das criptomoedas para compreender como aumentar o rendimento investindo em criptomoedas para gerar ganhos passivos. Este jogo incentiva os jovens a explorar diferentes estratégias de investimento e a ver como se traduzem em resultados no mundo real.

Objetivos Educacionais

1. **Compreender as Opções de Investimento**
Os participantes adquirem uma melhor compreensão das várias opções de investimento, incluindo trabalho a tempo parcial, investimentos em criptomoeda Wallet Money e uma combinação de ambos. Praticam a avaliação e a escolha entre estas opções com base nos seus objetivos financeiros e tolerância ao risco.

2. **Gestão do Risco**
Através do elemento de lançamento de dados no exercício, os participantes exploram a gestão do risco nas decisões de investimento. Verificam que todos os investimentos comportam um certo nível de risco e que a diversificação e a tomada de decisões ponderadas podem limitar os riscos.

3. **Orçamentação e Planeamento Financeiro**
Os jogadores gerem a sua carteira de dinheiro ao longo do jogo, fazendo escolhas sobre gastos, investimentos e poupanças. Isto promove a elaboração de orçamentos e o planeamento financeiro à medida que equilibram os seus rendimentos e despesas.

4. **Rendimento Passivo e Investimentos**
O exercício introduz o conceito de rendimento passivo através de investimentos em criptomoedas. Os participantes praticam como os investimentos podem gerar rendimento ao longo do tempo e a importância da paciência e da estratégia na construção de riqueza.

5. **Eventos de Vida e Impacto Financeiro**
As cartas “Acontecimentos de Vida” do jogo simulam acontecimentos da vida real que podem afetar a situação financeira de uma pessoa. Os participantes experimentam como eventos inesperados podem afetar a sua estabilidade financeira e a importância de ter um fundo de emergência ou resiliência financeira.

6. **Reflexão e Tomada de Decisões**
O exercício incentiva o pensamento reflexivo à medida que os jogadores fazem escolhas e experimentam as consequências dessas escolhas. Os participantes aprenderão o valor da autoreflexão na tomada de decisões financeiras informadas.

7. **Análise Comparativa**
No final da atividade, os participantes comparam as suas estratégias e resultados com os de outros jogadores. Isto promove o pensamento crítico e a capacidade de avaliar a eficácia de diferentes estratégias financeiras.

8. **Aplicação de Conceitos Financeiros**
O exercício exige que os participantes apliquem conceitos financeiros como rendimentos, despesas, poupanças, investimentos e gestão de riscos num contexto prático. Esta experiência prática reforça a sua compreensão destes conceitos.

Requisitos

- Familiaridade com os investimentos em criptografia e os riscos e benefícios associados.
- Capacidade de explicar conceitos financeiros de forma clara e compreensível aos jovens participantes.
- São necessárias competências de facilitação para orientar os participantes através das regras da atividade, das rondas e dos processos de tomada de decisão.

Notas

Diga aos jogadores que a atividade envolve um equilíbrio entre risco e recompensa.

O lançamento dos dados, que introduz um elemento de acaso, as decisões estratégicas sobre quando investir, quanto investir e quando trabalhar a tempo parcial podem influenciar significativamente o resultado.

Recursos

- Folheto do jogo
- Dados
- Dinheiro Wallet
- Cartas de acontecimentos da vida
- Tabuleiro de jogo (opcional)
- Instrumentos de escrita
- Folhas de pontuação (opcional):
- Forneça a cada jogador uma folha de pontuação ou um pedaço de papel onde possam registar as suas escolhas, investimentos e os resultados de cada ronda.
- Caderno de notas da Banca (opcional): A Banca deve ter um caderno ou uma folha de cálculo para registar os saldos dos jogadores, os investimentos e os resultados de cada ronda.
- Mesa e cadeiras

Introdução

15 min

Bem-vindo ao “Crypto Investments: Youth's Choice", um jogo dinâmico e educativo que irá testar a tua tomada de decisões financeiras e apresentar-te o excitante mundo dos investimentos em criptomoedas. Nesta atividade, colocar-se-á na pele de um estudante ou jovem licenciado que procura aumentar o seu rendimento e explorar as possibilidades de ganhos passivos através de investimentos em criptomoedas.
O objetivo é fazer escolhas de investimento sensatas, gerir o risco e maximizar os seus lucros ao longo de seis meses (seis rondas). Terá de decidir quando trabalhar a tempo parcial, quanto investir em criptomoedas e navegar por eventos inesperados da vida que podem ter impacto na sua jornada financeira.

Antes de começarmos, vamos familiarizar-nos com os principais componentes do jogo:

- Dinheiro Wallet (₿): Representa o dinheiro que irá utilizar no “jogo”, incluindo os seus 500 ₿ iniciais.
- Dados: Um dado padrão de seis lados determinará os resultados de seus investimentos em criptomoeda.
- Cartas de eventos da vida: Estas cartas apresentam eventos inesperados que podem melhorar ou desafiar a tua situação financeira. Irá tirar uma nas rondas 2, 3, 4 ou 5.

O seu sucesso neste jogo depende da sua capacidade de equilibrar risco e recompensa, fazer escolhas estratégicas e adaptar-se a eventos inesperados. O jogador com o maior lucro no final das seis rondas ganha.
Lembre-se que este jogo não é apenas para se divertir; é uma valiosa experiência de aprendizagem. Irá adquirir conhecimentos sobre a tomada de decisões financeiras, investimentos em criptomoedas e gestão de riscos.

A experiência

60 min

Agora, vamos mergulhar na mecânica do jogo:

Como jogar:

1. No início do jogo, cada jogador recebe 500 unidades de Dinheiro da Carteira pelo seu trabalho no evento. Um jogador é designado como o Banqueiro, que ajudará a gerir o dinheiro e a calcular os resultados.
2. O jogo desenrola-se em 6 rondas, o que equivale a 6 meses. A Banca e os jogadores acompanham o desenrolar das rondas.
3. No início de cada ronda, cada jogador tem três opções:
 a. Escolher trabalhar num emprego a tempo parcial e receber automaticamente 500 unidades de Wallet Money como salário mensal. Esta opção não envolve qualquer risco e não requer o lançamento de dados.
 b. Escolher investir uma parte dos fundos disponíveis em criptomoedas. Depois, lança um dado para determinar se ganhas ou perdes dinheiro com base no resultado.
 c. Optar por trabalhar num emprego a tempo parcial e investir em criptomoedas em simultâneo.

Primeiro, recebe o salário de 500 unidades de Wallet Money, depois investe e lança o dado para o teu investimento.

4. No final de cada ronda, a Banca verifica os cálculos e paga ou recolhe o montante ganho ou perdido por cada jogador.
5. Nas rondas 2, 3, 4 ou 5, cada jogador deve tirar uma carta da categoria “Acontecimentos da Vida” fornecida pela Banca. Estas cartas podem conter eventos que afetam o orçamento e as escolhas dos jogadores.
6. Se um jogador não tiver tirado uma carta da categoria “Acontecimentos da Vida” até à ronda 5, é obrigado a fazê-lo na ronda 5.
7. No final da ronda 6, os jogadores comparam as suas estratégias e resultados.
8. O jogo pode ser repetido com outro jogador a assumir o papel de Banqueiro.

Debriefing e Aplicação na Vida Real

15 min

Encontre abaixo um conjunto de perguntas, destacando diferentes tópicos e temas da atividade. Escolha o número de perguntas de acordo com o tempo disponível, o interesse dos jovens e os objetivos educacionais definidos para esta atividade.
O que acharam desta atividade?

1. Reflita sobre a sua estratégia:
- Que estratégia adotou durante o jogo e porquê?
- A sua estratégia mudou ao longo das seis rondas? Se sim, o que é que influenciou essas mudanças?
- Como equilibraste a decisão de trabalhar a tempo parcial com os teus investimentos em criptomoedas?

2. Risco e tomada de decisões:
- Como é que abordou o risco no jogo? Assumiu riscos conservadores ou mais agressivos nos seus investimentos?
- Os resultados dos lançamentos de dados afetaram as suas decisões e a sua tolerância ao risco?

3. Impacto dos acontecimentos da vida:
- Como é que as cartas “Acontecimentos de Vida” influenciaram a sua situação financeira? Lembra-se de acontecimentos específicos que tiveram um impacto significativo?
- Adaptou a sua estratégia em resposta aos cartões “Acontecimentos de Vida”? Em caso afirmativo, como?

4. Lições financeiras:
- Que lições ou conhecimentos financeiros obteve ao jogar o jogo?
- Na sua opinião, como é que a simulação do jogo se compara com a tomada de decisões e os investimentos financeiros no mundo real?

5. Colaboração e discussão:
- Colaborou ou discutiu estratégias com outros jogadores? Como é que estas interações afetaram as suas decisões?
- Houve algum caso em que negociou ou colaborou com outros para benefício mútuo?

6. Resultados e consequências:
- Qual foi o seu lucro ou perda final no fim do jogo? Como é que o resultado foi comparado com as suas expectativas iniciais?
- Olhando para trás, acha que fez as melhores escolhas ou teria feito as coisas de forma diferente?

7. Competências transferíveis:
- Na sua opinião, como é que as competências que praticou durante o jogo, como a avaliação de riscos e a tomada de decisões, podem ser aplicadas em situações financeiras da vida real?
- De que forma pode aplicar estas lições ao seu planeamento financeiro pessoal ou às suas decisões de investimento?

8. Prazer e aprendizagem:
- Gostou de jogar o jogo? Porquê ou porque não?
- Na sua opinião, que aspetos do jogo foram particularmente eficazes para facilitar a aprendizagem e o envolvimento?

9. Conclusões:
- Quais são as principais conclusões deste jogo que levarão consigo na sua compreensão dos investimentos e da tomada de decisões financeiras?
- Há alguma coisa específica sobre a qual gostaria de aprender mais ou explorar mais no domínio das finanças e dos investimentos?
- Se voltasse a jogar o jogo, adotaria uma estratégia diferente? Que alterações faria com base no que aprendeu?

Folheto

CARTÕES: EVENTOS DA VIDA

Oportunidades Financeiras:

1. Sucesso na Bolsa de Valores: Os seus investimentos em acções tiveram um desempenho excecional, adicionando 400 Wallet Money à sua conta.
2. Encontrou um Trabalho: Descobriu um trabalho ou projeto freelance, ganhando 250 Wallet Money extra pelas suas capacidades.
3. Lucros do Negócio Online: O seu negócio online ou empreendimento de comércio eletrónico gerou lucro, adicionando 300 Wallet Money.
4. Bónus de Trabalho a Tempo Parcial: o seu trabalho a tempo parcial recompensou-o com um bónus único de 150 Wallet Money pelo seu desempenho excecional.
5. Mentoria Financeira: Recebeu orientação de um mentor financeiro, o que resultou numa recompensa extra de 100 Wallet Money.

Realizações Pessoais:

1. Desafio de Fitness: Concluiu com sucesso um desafio de fitness, recebendo 50 Moedas da Carteira por ter atingido os seus objetivos de saúde.
2. Publicação de um Livro: O seu livro auto-publicado tornou-se um sucesso, ganhando 300 Wallet Money em direitos de autor.
3. Trabalho Voluntário: O seu trabalho voluntário foi reconhecido e recebeu uma recompensa única de 100 Wallet Money.
4. Sucesso na Criação de uma Empresa: A sua empresa arrancou, gerando um lucro extra de 400 Wallet Money.
5. Poupança para Viagens: Conseguiste poupar dinheiro de forma eficiente para uma viagem de sonho, adicionando 200 Wallet Money ao teu fundo de viagem.

Educação e Aprendizagem:

1. Reprovação num Exame: Falhaste num exame importante, o que te levou a um contratempo financeiro de 100 Wallet Money para refazeres o exame.
2. Custos de Educação: As tuas propinas aumentaram, resultando numa despesa adicional de 400 Wallet Money.
3. Computador Portátil Roubado: O teu computador portátil foi roubado, o que causou uma perda de 250 Wallet Money para o substituir.
4. Fraude Online: Foi vítima de uma burla online, perdendo 300 Moedas da Carteira.
5. Bolsa de Estudo Cancelada: A sua bolsa de estudo foi cancelada devido a problemas de desempenho académico, resultando numa perda de 200 Wallet Money.

Educação e Aprendizagem:

1. Renovação da Bolsa de Estudo: A sua bolsa de estudo foi renovada, concedendo-lhe 200 Wallet Money pelo seu excelente desempenho académico.
2. Curso de Investimento: Concluíste um curso avançado de investimento, ganhando 150 Wallet Money pelos teus conhecimentos financeiros acrescidos.
3. Competências de Codificação: As suas competências de codificação melhoraram e ganhou 100 Wallet Money por completar um projeto de codificação.
4. Investimento Inteligente: Fizeste um investimento inteligente em criptomoeda Wallet Money, ganhando 250 Wallet Money do teu capital inicial.
5. Trabalho em Rede na Carreira: O networking levou a uma oferta de emprego com um salário mais alto, adicionando 350 Wallet Money por mês ao seu rendimento.

Desafios Financeiros:

1. Reparação do Carro: O seu carro avariou, o que resultou numa despesa inesperada de 300 Wallet Money para reparação.
2. Dívida do Cartão de Crédito: gastou demasiado no seu cartão de crédito, acumulando uma dívida de 250 notas de dinheiro que precisa de ser paga.
3. Redução do Horário de Trabalho: O seu emprego a tempo parcial reduziu o seu horário de trabalho, causando uma perda de 150 Wallet Money por mês.
4. Perda de Investimento: um investimento de risco correu mal, causando uma perda de 200 Wallet Money do seu capital inicial.
5. Impostos Não Planeados: Impostos inesperados são devidos, reduzindo a sua carteira em 350 Wallet Money.

Contratempos Pessoais:

1. Despesas com Cuidados de Saúde: As despesas médicas decorrentes de uma doença ou lesão inesperada custam-lhe 350 Wallet Money.
2. Reparações Domésticas: As reparações domésticas inesperadas esgotaram a sua carteira em 200 Wallet Money.
3. Problemas Legais: Encontrou problemas legais, o que resultou numa despesa de 250 Moedas da Carteira com honorários legais.
4. Despedimento de Emprego: Perdeu o seu emprego a tempo parcial devido a uma redução de pessoal na empresa, o que resultou numa perda de 300 Moedas de Carteira por mês.
5. Catástrofe Natural: A sua região sofreu uma catástrofe natural, o que resultou em despesas de reparação e recuperação no valor de 400 Wallet Money.

Folheto

LANÇAR UM DADO

1

Perde Todo o Dinheiro Investido

Se o resultado for 1, o jogador sofre uma perda significativa nos seus investimentos em criptomoedas e perde todo o dinheiro que tinha investido nesta ronda.

2

Duplicar o Dinheiro Investido

O lançamento de um 2 representa uma reviravolta afortunada e duplica a quantidade de dinheiro que investiu em criptomoedas nesta ronda.

3

Nenhuma Alteração no Investimento

Um 3 indica que os seus investimentos em criptomoedas não ganharam nem perderam valor; o seu investimento permanece inalterado.

4

Ganhe 50% mais

Rolar um 4 significa que os seus investimentos em criptografia produziram um lucro de 50%. Recebe 50% mais dinheiro do que investiu nesta ronda.

5

Perda Moderada

Se o resultado for um 5, o seu investimento em criptomoedas sofreu uma perda de 50%.

6

Perda Pequeno

Um 6 significa uma perda de 20% nos seus investimentos em criptografia. Perde uma pequena parte do dinheiro que investiu nesta ronda.

29. Como Beber Coca-Cola sem Pagar

ASSUNTO
Investir
Acções

TEMPO
90 min

Nº DE PARTICIPANTES
4-12

AGE 14+

Resumo da Atividade

Esta atividade integra a literacia financeira na tomada de decisões diárias. Começando com uma demonstração prática utilizando o exemplo da Coca-Cola, os jovens praticam o cálculo de custos, exploram oportunidades no mercado de acções e desenvolvem estratégias de dividendos para cobrir as suas despesas diárias. Divididos em dois grupos, aplicam depois estes princípios a produtos de consumo como pasta de dentes (por exemplo, da Johnson & Johnson) e serviços de telemóvel (por exemplo, da Vodafone). Para aumentar a complexidade, os jovens podem explorar opções de investimento alternativas, como depósitos bancários e obrigações do Estado. Além disso, podem investigar as variações de preços regionais para compreender como as decisões financeiras podem ser influenciadas por fatores geográficos. Esta abordagem holística permite que os jovens façam escolhas financeiras mais bem informadas e reconheçam a importância do planeamento financeiro nas suas vidas.

Objetivos Educacionais

1. **Compreender as Decisões Financeiras Quotidianas**
   Os jovens compreendem o significado das escolhas financeiras quotidianas e o impacto que essas decisões podem ter no seu bem-estar financeiro geral.

2. **Análise de Custos**
   Os jovens praticam o cálculo e a análise das suas despesas anuais com produtos ou serviços específicos, promovendo uma abordagem prática da orçamentação.

3. **Sensibilização para a Bolsa de Valores**
   Os jovens adquirem uma compreensão básica do funcionamento do mercado de ações, incluindo conceitos como preços de ações, dividendos e oportunidades de investimento.

4. **Estratégia de Dividendos**
   Os jovens exploram o conceito de utilização de dividendos de investimentos para compensar as despesas, mostrando-lhes como realizar o potencial de rendimento passivo.

5. **Considerações sobre Investimentos Alternativos**
   s jovens são apresentados a opções de investimento alternativas, tais como depósitos bancários e obrigações, e à forma como estas escolhas podem ter impacto nos seus objetivos financeiros.

6. **Comparação de Preços Regionais**
   Os jovens exploram a importância de considerar as variações de preços regionais e as diferenças de custo de vida quando tomam decisões financeiras.

7. **Pensamento Crítico**
   Os jovens desenvolvem o pensamento crítico, avaliando diferentes estratégias financeiras e fazendo escolhas informadas com base na sua análise.

8. **Competência de Apresentação**
   Através de apresentações em grupo, os jovens desenvolvem e melhoram as suas competências de apresentação, incluindo a comunicação, o trabalho em equipa e a capacidade de transmitir informações financeiras complexas de forma clara e compreensível.

Requisitos

- Ensure that participants have access to reliable financial information resources such as stock market data, dividend yields, and current exchange rates. This information is essential for conducting cost analyses and developing dividend strategies.

Recursos

- Material de escrita (canetas, papel, cadernos).
- Calculadoras para cálculos financeiros
- Acesso à Internet para pesquisar e aceder a dados financeiros em linha.
- Dispositivos (computadores portáteis, tablets, smartphones) se necessário, para pesquisa em linha e preparação de apresentações.
- Software de apresentação (por exemplo, PowerPoint) para criar diapositivos, se necessário

Notas

Ao dividir os participantes em grupos, considere fatores como a sua familiaridade com conceitos financeiros e o seu conforto com a tecnologia. Tente criar grupos equilibrados em termos de competências.

Introdução — 5 min

Bem-vindo a esta experiência de aprendizagem imersiva que combina finanças com decisões de consumo da vida real. A nossa viagem começará com uma demonstração prática utilizando o exemplo da Coca-Cola. Em seguida, dividimo-nos em dois grupos, cada um explorando um contexto de produto de consumo diferente: pasta de dentes produzida pela Johnson & Johnson e serviços de telemóvel oferecidos pela Vodafone.

A experiência — 50 min

Etapa 1 Fornecer um Exemplo

1. Cálculo do Custo da Coca-Cola:
- O Miguel, que vive em Espanha, bebe diariamente uma Coca-Cola de 33 cl.
- Ele sabe que uma garrafa custa 0,85 euros/dose.
- Utilizando a taxa de câmbio (1 euro = 1,0828 dólares), o custo torna-se aproximadamente 0,92 dólares.
- Fonte: Conversor de moeda do Google e sítios Web de retalhistas.

2. Explorar o Mercado de Ações:
- O Miguel descobre que as ações da Coca-Cola são negociadas na Bolsa de Valores de Nova Iorque (NYSE).
- Aprende que os preços das ações podem valorizar-se com o tempo.
- Fonte: Site da NYSE e plataformas de notícias financeiras.

3. Análise de Custos e Estratégia de Dividendos:
- O Miguel calcula a sua despesa anual com a Coca-Cola: 365 dias x 0,92 dólares/dose = $335,80.
- Ele considera a possibilidade de utilizar os dividendos das ações da Coca-Cola para cobrir este custo.
- O dividendo por ação é de $1,84.
- Ele calcula que precisaria de cerca de 183 ações a $60,56, totalizando $11.082,48.
- Fonte: Relações com investidores da Coca-Cola e plataformas de notícias financeiras.

4. Colocar o Plano em Ação:
- O Miguel pesquisa sobre como comprar ações e escolhe um corretor adequado.
- Abre uma conta e investe em 183 ações da Coca-Cola.
- O seu objetivo é garantir o seu abastecimento de Coca-Cola através de dividendos ao longo do tempo.
- Fonte: Plataformas de corretores, guias de investimento.

Etapa 2 Aplicação a Outros Cenários:

Agora, vamos aplicar os mesmos princípios financeiros a outros cenários (Aplicação a outros cenários: Pasta de dentes da Johnson & Johnson ou PepsiCo para bebidas ou Vodafone Mobile Services para serviços móveis ou Exxon para gás).

Grupo 1: Pasta de dentes da Johnson & Johnson

1. Análise de custos e estratégia de dividendos:
 - Os jovens calculam a sua despesa anual com a pasta de dentes.
 - Explorar o desempenho das ações da Johnson & Johnson e o rendimento dos dividendos.
 - Considerar investir em ações para cobrir os custos de higiene.
 - Fonte: Relações com investidores da Johnson & Johnson, notícias financeiras.

Ligações para ações Símbolo JNJ: https://finance.yahoo.com/quote/JNJ?p=JNJ&.tsrc=fin-srch

Grupo 2: Serviços móveis da Vodafone

1. Análise de custos e estratégia de dividendos:
 - Os jovens calculam as suas despesas anuais com serviços móveis.
 - Analisar o potencial das ações da Vodafone e o rendimento dos dividendos.
 - Explorar oportunidades de investimento para compensar os custos do serviço telefónico.
 - Fonte: Relações com investidores da Vodafone, notícias financeiras.

Passo 3 Apresentação em Grupo:

1. Preparação: Dê a cada grupo algum tempo para preparar a sua apresentação. Devem resumir a sua análise de custos, estratégias de dividendos e quaisquer opções de investimento alternativas que tenham explorado.

2. Conteúdo da apresentação: Cada grupo deve cobrir o seguinte na sua apresentação:
 - Cálculo das despesas anuais do produto ou serviço escolhido.
 - Informações sobre o desempenho e o potencial das ações da empresa em questão.
 - Discussão da sua estratégia de dividendos e da forma como esta pode compensar as suas despesas.
 - Se aplicável, partilhem os resultados da análise de investimentos alternativos (por exemplo, depósitos bancários ou obrigações).

3. Recursos visuais: Incentive os grupos a utilizarem recursos visuais como tabelas, gráficos e diapositivos para tornar as suas apresentações mais interessantes e informativas.

4. Sessão de perguntas e respostas: Após cada apresentação, permita que o público faça perguntas. Isto promoverá o debate e o pensamento crítico.

5. Feedback e debate: Depois de todos os grupos terem apresentado, facilite um debate em que os jovens possam comparar e contrastar as diferentes estratégias e resultados. Incentive-os a refletir sobre os prós e os contras de cada abordagem.

Debriefing and Real-Life Application



15 min

Encontre abaixo as perguntas que sugerimos para o debriefing desta atividade. Selecione o número de perguntas de acordo com o tempo disponível, o interesse do grupo e o foco educacional que definiu para esta atividade.

0. Como se sentiram em relação a esta atividade?
1. Que decisões financeiras específicas tomaram durante a atividade?
2. Como te sentiste quando calculaste as tuas despesas anuais com o produto ou serviço escolhido?
3. Houve surpresas ou desafios que encontraste ao explorar os aspetos financeiros do cenário escolhido?
4. O que aprendeste sobre a relação entre as tuas escolhas diárias e as suas implicações financeiras?

5. Como evoluiu a sua compreensão do mercado de ações e das estratégias de investimento ao longo da atividade?
6. Notaste algum padrão ou tendência ao analisar os dados e cálculos financeiros?
7. Que princípios ou conceitos financeiros gerais aplicou durante a atividade?
8. Na tua opinião, como é que o investimento em ações ou em instrumentos financeiros alternativos pode afetar a tua estabilidade financeira e o teu planeamento a longo prazo?
9. Consegues identificar algumas conclusões importantes sobre a tomada de decisões financeiras que possas aplicar à tua vida pessoal?
10. Como é que pode incorporar o que aprendeu hoje nas suas escolhas financeiras futuras?
11. Consideraria explorar investimentos no mercado de ações para compensar as suas despesas ou prefere outras estratégias financeiras?
12. Que medidas podes tomar para desenvolver ainda mais a tua literacia financeira e as tuas competências de tomada de decisões?

Nível Extra

1. Opções Alternativas de Investimento:

E se, em vez de comprar ações, fizesse um depósito a 1 ano no banco com uma taxa de juro de 5% ao ano (a.a.) ou comprasse obrigações emitidas pelo seu Estado com uma taxa de juro de 6% a.a.? Calcule quanto dinheiro precisa de emprestar ao banco ou investir em obrigações para pagar a sua bebida, pasta de dentes ou serviços de telemóvel.

2. Comparação Regional de Preços:

A Coca-Cola custa o mesmo na Roménia que em Portugal ou Espanha? Ou, reformulando, será que a reforma custa o mesmo nestes três países da UE? Incentive os jovens a pesquisar e a comparar preços, taxas de câmbio e fatores de custo de vida nestes países.

Recursos:

Links for shares:

Coca-Cola
Symbol KO https://finance.yahoo.com/quote/KO?p=KO&.tsrc=fin-srch

Johnson&Johnson
Symbol JNJ https://finance.yahoo.com/quote/JNJ?p=JNJ&.tsrc=fin-srch

PepsiCo
Symbol PEP https://finance.yahoo.com/quote/PEP?p=PEP&.tsrc=fin-srch

Exxon Mobil Corporation
Symbol XOM https://finance.yahoo.com/quote/XOM?p=XOM&.tsrc=fin-srch

Folheto

DEFINIÇÃO DE TERMOS DE INVESTIMENTO

ACÇÕES:

Imagine que é coproprietário de uma grande piza. A piza é a empresa e quando compra uma "parte" dessa piza, torna-se coproprietário da empresa. Assim, se a empresa tiver bons resultados, a piza aumenta de tamanho e a sua parte torna-se mais valiosa.

Se a empresa ganhar mais dinheiro, a sua parte da piza também passa a valer mais dinheiro. Também podes vender a tua parte a outra pessoa se ela também quiser ser sócia da empresa.

DIVIDENDO:

Pense nos dividendos como se estivesse a receber uma fatia dos lucros da grande empresa de pizzas de que é acionista. Quando a empresa ganha dinheiro, pode decidir partilhar alguns desses lucros com as pessoas que possuem ações (lembre-se, você é uma delas!). Por isso, dão-te uma pequena parte do dinheiro que ganharam, como uma saborosa fatia de pizza. É a sua forma de dizer "obrigado por fazeres parte da nossa empresa!" Podes usar esse dinheiro para o que quiseres - talvez para comprar mais ações de piza ou qualquer outra coisa que queiras.

CAPITALIZAÇÃO BOLSISTA:

Imagine que está a olhar para uma grande caixa de blocos de construção. Cada bloco representa uma parte de uma empresa. A "capitalização de mercado" da empresa é como somar o valor de todos esses blocos de construção. Ajuda-nos a ver quão grande ou pequena é a empresa em comparação com outras. Se uma empresa tem muitos blocos valiosos, a sua capitalização bolsista é elevada. Se tiver menos blocos valiosos, é mais baixa. É como dizer: "Qual é a dimensão desta empresa no mundo dos negócios?"

CORRETORA:

Pense num corretor como o seu ajudante pessoal de compras no mundo dos investimentos. Imagine que quer comprar algo especial, como um brinquedo ou um cartão de coleção, mas não sabe onde o encontrar. Um corretor é como um amigo especialista que conhece os melhores sítios para procurar e o ajuda a comprar o que quer.

No mundo dos investimentos, um corretor ajuda-o a comprar e vender coisas como ações (partes de empresas) ou outros investimentos. É como se fosse a ponte entre si e o mercado de ações, assegurando que obtém o que procura.

30. Loucura Financeira: Cêntimos ou Disparates

ASSUNTO
Decisão
Terminologia financeira

TEMPO
45 min

Nº DE PARTICIPANTES
2-12

AGE 13+

Resumo da Atividade

"Loucuras Financeiras: Cêntimos ou Disparates" é um jogo de cartas hilariante e educativo que transforma o mundo das finanças, muitas vezes intimidante, numa aventura hilariante. Neste jogo, os jogadores preenchem os espaços em branco das "frases incompletas" financeiras com respostas, o que leva a resultados imprevisíveis e surpreendentes. Com 27 cartas pretas de "frases incompletas" e 69 cartas brancas de resposta, "Financial Folly" oferece infinitas combinações que o farão rir enquanto explora conceitos financeiros essenciais e a tomada de decisões. Quer seja um perito financeiro experiente ou um novato que está apenas a mergulhar no mundo da gestão do dinheiro, "Loucuras Financeiras" é a atividade não formal perfeita para entreter, educar e iniciar conversas sobre literacia financeira entre amigos e familiares. Prepare-se para uma viagem divertida pelo mundo das finanças como nunca experimentou antes!

Objetivos Educacionais

1. **Terminologia Financeira**
Os jogadores familiarizam-se com termos e conceitos financeiros através da exposição a cartões de perguntas e respetivas respostas. Esta exposição ajuda a construir uma base de vocabulário financeiro.

2. **Tomada de Decisões Financeiras**
As cartas de decisão do jogo apresentam aos jogadores várias opções e consequências financeiras. Isto incentiva o pensamento crítico e os jogadores praticam a tomada de decisões financeiras num ambiente sem riscos.

3. **Lidar com Desafios Financeiros**
Algumas cartas do jogo podem apresentar desafios financeiros ou despesas inesperadas. Os jogadores exploram a forma de lidar com estas situações e fazem escolhas que se alinham com os seus objectivos financeiros.

4. **Consciência do Consumidor**
O jogo inclui cartas relacionadas com as escolhas dos consumidores, incentivando os jogadores a tornarem-se consumidores mais perspicazes que tomam decisões mais informadas sobre as suas compras.

5. **Sensibilização para a Literacia Financeira**
Ao envolverem-se em questões e cenários financeiros, os jogadores tornam-se mais conscientes da importância da literacia financeira e do seu papel na tomada de decisões financeiras sólidas.

Recursos

- Preto 'frase incompleta'
- Cartões: Frases com espaços em branco.
- Cartões de resposta brancos: Frases ou palavras.
- Dados: Um dado de seis faces para determinar os critérios de avaliação.

Introdução 5 min

Bem-vindo ao "Cêntimos ou Disparates", o jogo de cartas que combina humor e sabedoria financeira para tornar a aprendizagem da gestão do dinheiro divertida e interessante! Neste jogo, vais embarcar numa viagem através de um mundo de cenários financeiros bizarros, investimentos ultrajantes e decisões de rir à gargalhada.

"Cêntimos ou Disparates" desafia-te a ti e aos teus amigos a preencherem os espaços em branco de frases financeiras bizarras e incompletas com respostas ainda mais bizarras. É um jogo que o vai fazer rir, refletir e talvez até aprender uma ou duas coisas sobre finanças pessoais pelo caminho.

Quer seja um guru das finanças ou esteja apenas a começar a sua viagem financeira, "Cêntimos ou Disparates" é para todos. É uma forma não formal de explorar o mundo das finanças, fazer escolhas financeiras loucas e descobrir a importância de uma boa tomada de decisões financeiras.

Por isso, pegue nas suas cartas e prepare-se para embarcar numa aventura financeira como nenhuma outra. Vamos jogar "Loucura Financeira: Cêntimos ou Disparates" e transformar a sabedoria financeira em hilaridade financeira!

A experiência 50 min

1. Baralhe as cartas pretas de "frase incompleta" e coloque-as numa pilha com a face para baixo.

2. Baralhe as cartas de resposta brancas e distribua uma mão de 5 a 7 cartas a cada jogador.

3. Determinar um jogador inicial.

4. Os jogadores revezam-se como "juiz" em cada ronda. O papel do juiz roda no sentido dos ponteiros do relógio após cada ronda.

5. No início de cada ronda, o juiz lança os dados.
   - Se o resultado for um número par (2, 4, 6), o Juiz avalia a combinação mais engraçada.
   - Se o resultado for um número ímpar (1, 3, 5), o Juiz escolherá a resposta que fornece a lição financeira mais exata ou interessante.

6. O Juiz retira um cartão preto de "frase incompleta" e lê-o em voz alta para o grupo.

7. Todos os outros jogadores escolhem uma ou mais cartas de resposta brancas da sua mão para preencher os espaços em branco ou criar a resposta mais engraçada ou mais educativa para a "frase incompleta".

8. Os jogadores entregam as suas cartas brancas escolhidas, viradas para baixo, ao Juiz.

9. O Juiz baralha as cartas de resposta para as manter anónimas e depois revela-as ao grupo.

10. O Juiz seleciona o cartão de resposta vencedor com base no critério pré-determinado (mais engraçado ou mais educativo) para essa ronda.

11. O jogador que apresentou o cartão de resposta escolhido ganha a ronda e recebe 1 ponto. Se for uma ronda educativa, o vencedor recebe também um bónus por ter contribuído com uma valiosa lição financeira.

12. Os jogadores revezam-se no papel de juiz e o jogo continua até ser atingido um objetivo de pontos ou um número de rondas previamente acordado.

Ganhar o Jogo:

Os jogadores podem decidir sobre um objetivo de pontos pré-determinado (por exemplo, o primeiro jogador a atingir 10 pontos ganha) ou um número definido de rondas. O jogador com mais pontos no final do jogo ou após o número especificado de rondas é o vencedor.

Debriefing e Aplicação na Vida Real



15 min

1. De que é que gostaste mais ao jogar “Loucura Financeira: Cêntimos ou Disparates” ?
2. Durante as “Rondas de Lições Financeiras”, o que é que aprendeu ou achou interessante sobre as lições financeiras partilhadas pelos outros jogadores?
3. Encontrou algum conceito ou termo financeiro durante o jogo que gostaria de conhecer melhor na vida real?
4. O jogo fê-lo pensar de forma diferente sobre a tomada de decisões financeiras ou a elaboração de orçamentos?
5. Na tua opinião, o que é que torna uma lição ou uma dica financeira particularmente memorável ou eficaz?
6. Achou difícil equilibrar o humor com o conteúdo educativo nas suas respostas?
7. Como é que podes aplicar algumas das lições ou dicas financeiras que encontraste no jogo à tua própria tomada de decisões financeiras?
8. Acha que jogos como o “Financial Folly: Cêntimos ou Disparates” podem ser uma ferramenta eficaz para o ensino da literacia financeira? Em que argumentos te lembras que são “a favor” e que são “contra”?
9. Que outros tópicos ou conceitos financeiros gostarias de ver incluídos num jogo como este no futuro?

27 CARTÕES PRETOS DE “FRASES INCOMPLETAS”

- O meu consultor financeiro sugeriu-me que investisse em _____, mas acabou por se revelar uma fraude total.
- Tentei poupar dinheiro, mas depois gastei-o todo em _____
- Em vez de comprar um carro novo, decidi investir em _____
- A melhor forma de descrever a minha pontuação de crédito é como _____
- A minha carteira de investimentos é tão diversificada que até inclui _____
- Soube que estava com problemas financeiros quando recebi uma fatura de ____
- Tenho 99 problemas, e _____ é um deles_____
- Quando descobri o preço do _____, quase tive um ataque cardíaco.
- O meu fundo de emergência é para emergências, mas utilizei-o para comprar ___
- Pensava que era frugal até começar a gastar dinheiro em _____
- A minha estratégia financeira é como tentar fazer malabarismos com _____
- Se a minha conta bancária pudesse falar, diria _____
- Invisto em ações porque ouvi dizer que são tão estáveis como _____
- O segredo do sucesso financeiro é _____, de acordo com o meu guru financeiro.
- Não acredito que gastei todo o meu reembolso dos impostos em _____
- O meu plano de reforma é tão conservador que inclui muito _____
- A minha atividade secundária é vender _____ no mercado negro.
- A taxa de juro dos meus empréstimos estudantis é mais elevada do que a probabilidade de eu ganhar _____
- Pensei que estava a fazer um investimento sensato, mas acabou por ser _____
- Os meus objectivos financeiros são tão realizáveis como _____
- Investi acidentalmente todas as minhas poupanças em _____ e agora estou falido.
- A minha estratégia financeira inclui uma reserva secreta de _____
- Recebi uma proposta de emprego que paga em _____ e estou a pensar seriamente nisso.
- A melhor forma de descrever o meu futuro financeiro é _____
- As minhas capacidades orçamentais são tão más que uma vez gastei todo o meu ordenado em _____
- O pior conselho de investimento que já recebi foi colocar o meu dinheiro em ____
- O meu consultor financeiro disse-me que devia diversificar, por isso investi em _____

69 CARTÕES DE RESPOSTA BRANCOS

1. um fornecimento vitalício de tostas de abacate
2. um cartão de crédito com um unicórnio
3. Bitcoin e ursinho de peluche
4. um orçamento que é mais uma lista de desejos
5. pagar o jantar com moedas encontradas no bolso
6. conselhos financeiros de um bolinho da sorte
7. investir numa casa assombrada
8.uma taxa de juro de 0% num empréstimo de um génio
9. ganhar a lotaria e perder o bilhete
10. obter um empréstimo do Banco da Mãe e do Pai
11. uma caixa de sapatos cheia de recibos
12. um empréstimo imobiliário numa caixa de cartão
13.procurar pechinchas nos perdidos e achados
14. uma montanha russa da bolsa de valores
15. um esquema Ponzi com uma grande equipa de marketing (*Um esquema Ponzi é um esquema de investimento fraudulento que promete rendimentos elevados aos primeiros investidores, que são pagos utilizando o capital de novos investidores, em vez de lucros legítimos, levando a um colapso inevitável quando não há novos investidores suficientes para sustentar os pagamentos).
16. uma pontuação de crédito inferior à de um campeão do limbo
17. um reembolso de impostos gasto em meias novas
18. um plano de reforma com um bilhete de lotaria premiado como peça central
19. um extrato financeiro escrito a lápis de cor
20. um fundo de dia chuvoso que está debaixo de água
21. um esquema de enriquecimento rápido envolvendo criptomoeda e animais de fazenda
22. uma conta poupança com teias de aranha
23. uma fatura de cartão de crédito tão longa como um romance
24. um orçamento que tem uma hemorragia incontrolável de dinheiro.
25.uma queda da bolsa no meu aniversário
26.um cobrador de dívidas como meu amigo por correspondência
27.um seminário financeiro com um palhaço como orador principal
28. um ganho financeiro inesperado gasto em mobiliário insuflável
29. um cartão de crédito com o estatuto de “recusado” permanente
30. um empréstimo da Fada dos Dentes
31. uma auditoria fiscal durante um apocalipse zombie
32. um plano de reforma que é apenas um diário de sonhos
33. um livro de cheques cheio de IOUs
34. um mealheiro para poupar dinheiro sem fundo
35. uma folha de cálculo orçamental com mais separadores do que o meu browser
36. uma carteira de ações composta apenas por dinheiro do Monopólio

37. uma estratégia financeira que conta com a orientação de uma fada madrinha.
38. uma coleção de cupões tão espessa como uma lista telefónica
39. um orçamento que tem mais buracos do que queijo
40. uma pontuação de crédito que se torna um tema de humor durante as reuniões sociais.
41. uma subida na bolsa durante uma falha de energia
42. um plano de pagamento de dívidas que envolve um mapa do tesouro
43. uma crise financeira causada por demasiadas compras por impulso
44. uma declaração de impostos preenchida com pinturas a dedo
45. um plano de reforma que depende de ganhar a lotaria duas vezes
46. um consultor financeiro que comunica exclusivamente através de emojis
47. um livro de cheques que só fala por enigmas
48. um mealheiro que é um frasco de snacks
49. um orçamento com uma enorme secção especial para despesas discricionárias
50. um crash na bolsa de valores causado por um gato a andar sobre um teclado
51. figuras de ação colecionáveis de economistas famosos
52. moedas criptográficas com nomes de animais
53. um esquema em pirâmide que prometia muito dinheiro
54. comprar ações de uma empresa de que nunca ouvi falar
55. um seminário “fique rico rapidamente
56. um plano de reforma que envolve ganhar a lotaria
57. um orçamento que inclui uma rubrica para “compras por impulso
58. negociar a minha renda usando dança interpretativa
59. um frasco com a etiqueta “Fundo de Emergência” com apenas cêntimos no interior
60. uma carteira de investimentos que é 90% uma empresa para máquinas de aquecimento na sobremesa 61. uma pontuação de crédito tão baixa que é um recorde mundial
62. conselhos financeiros do Oráculo
63. um trabalho secundário como passeador de cães profissional
64. um empréstimo de estudante que vai viver mais do que eu
65. uma hipoteca de 30 anos para uma casa na árvore
66. um plano de reforma baseado em ganhar a lotaria
67. um multibanco que dá dinheiro do Monopólio
68. pagar as compras com um saco de moedas pequenas
69. um plano financeiro que envolve pedir ajuda à avó

Sobre o Manual

Este manual é uma visão global das 30 atividades financeiras não formais. Para uma leitura mais aprofundada, remetemos para o projeto WallET www.wall-et.eu.

O manual complementa o jogo de fuga “Triple C” do WallET e o jogo de tabuleiro “VIRTU-A-LIFE”. Foi desenvolvido pelo consórcio internacional e aperfeiçoado ao longo de várias rondas de testes com jovens, educadores e outras partes interessadas.

A PARCERIA INTERNACIONAL

ASSOCIAÇÃO DE EDUCAÇÃO PARA A VIDA REAL (AEVR) - Roménia
A AEVR é uma ONG fundamental e dinâmica na Roménia, centrada na educação financeira e empresarial para indivíduos que aspiram a cultivar uma relação mais saudável com o dinheiro e a levar uma vida de prosperidade e significado. A nossa visão estratégica centra-se na criação de caminhos inovadores no domínio da educação financeira e dos investimentos. O nosso objetivo é duplo: não apenas gerar retornos financeiros, mas também cultivar retornos sobre o tempo investido e o capital humano. Ao fomentar o pensamento sustentável, capacitamos os indivíduos a imaginarem o seu futuro financeiro com a longevidade em mente.
www.aevr.ro

ASOCIACIÓN PROMESAS - Espanha
Promesas é uma organização com experiência em educação não formal e escuteiros de toda a Espanha. Elevando o nível de educação e as metodologias utilizadas para a educação através de várias atividades e projetos. O seu objetivo é melhorar o autodesenvolvimento dos participantes, de modo a criar uma sociedade mais sustentável, alternativa e melhor. Fazem-no principalmente através da aprendizagem baseada em jogos e da promoção de ambientes de aprendizagem criativos.
www.promesas.eu

PRODUÇÕES FIXE UNIPESSOAL LDA - Portugal
Produções Fixe é uma pequena empresa dinâmica com responsabilidade social, criada em setembro de 2010. Localizada na Vila da Marmeleira, em Portugal, envolve as comunidades locais e educadores através de projetos educativos e de formação. A sua experiência de longa data é no desenvolvimento, conceção e produção de ferramentas educativas não formais.
www.facebook.com/ProducoesFixe

Este manual foi produzido com o apoio financeiro do Programa Erasmus+ da União Europeia. As opiniões expressas neste jogo de tabuleiro são exclusivamente dos seus autores e não refletem necessariamente as opiniões dos financiadores do projeto. O apoio da Comissão Europeia à produção deste jogo de tabuleiro não constitui uma aprovação do seu conteúdo, que reflete apenas a opinião dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nele contida.

WWW.WALL-ET.EU