

COMIENZA EL JUEGO: Juego de Alfabetización Financiera para Adultos.



www.euroinvestment-project.eu

Objetivo del Proyecto

Los adultos poco cualificados tienen una gran participación en tasas de desempleo. Un número muy significativo de ciudadanos europeos carece de competencias clave: alrededor de una cuarta parte de la población adulta tiene bajo conocimiento de lectura, escritura, habilidades numéricas y digitales, lo que aumenta el riesgo de desempleo y exclusión social y, en consecuencia, la pobreza. En un intento por abordar estos problemas, las prioridades establecidas por el Juego Europeo de Educación Financiera para Adultos (Euroinvestment) incluye:

- Desarrollo de habilidades relevantes y de alta calidad y competencias en adultos poco cualificados;
- Mejorar y ampliar la oferta de oportunidades de alta calidad de aprendizaje adaptadas a las necesidades de los individuos de baja calificación o adultos de baja calificación;
- Ampliar y desarrollar las competencias de los educadores relacionadas con la educación financiera.

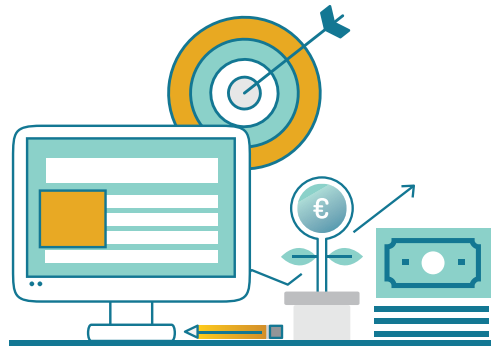
El proyecto de Euroinvestment tiene como objetivo diseñar, probar y proporcionar un juego específicamente adaptado y dirigido a adultos de baja cualificación, fomentando sus conocimientos y competencias en términos clave de la educación financiera, tales como: interés compuesto y diversificación de riesgos, exploración de la vulnerabilidad e influencia en el crédito, ahorro e inversiones, entre otros.



Objetivos

Los objetivos específicos son:

- Diseñar y desarrollar un conjunto de herramientas y materiales para explorar la educación financiera en adultos poco cualificados;
- Ofrecer un taller para proveedores de formación de adultos para que puedan usar los resultados del proyecto en sus propias formaciones;
- Desarrollar un plan estratégico para expertos financieros que estén relacionados con el desarrollo de programas de educación financiera para adultos;
- Diseñar un mecanismo para permitir un uso independiente del juego en línea para todos los grupos objetivos;
- Aumentar las competencias en adultos poco cualificados para mejorar la posibilidad de lograr mejores empleos y futuro;
- Aumentar las competencias en habilidades digitales básicas en adultos poco capacitados y proveedores de formación que utilizan el juego y la plataforma.



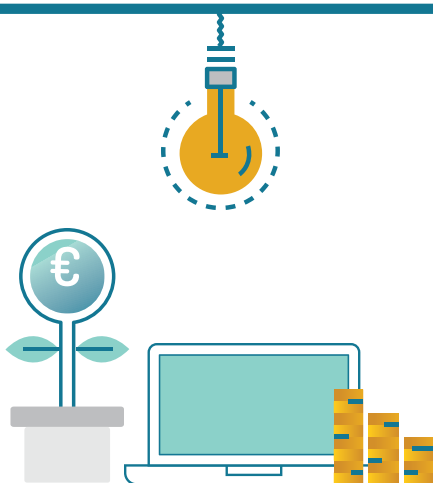
Destinatarios

- Adultos poco cualificados;
- Proveedores y profesionales de la educación de adultos;
- Expertos Financieros.



Resultados y Actividades

- Plan estratégico de educación financiera de adultos poco cualificados en Europa: informe sobre las brechas y necesidades en educación financiera para adultos poco cualificados en los países del consorcio, sobre la base de los marcos europeos y nacionales desarrollados dentro de este tema.
- Euroinvestment – Jugando según las reglas – manual para permitir el uso independiente del juego para adultos poco cualificados y proveedores de formación, así como para ofrecer más profundidad teórica sobre los temas presentados en el juego.
- Modelo del juego Euroinvestment: juego divertido, interactivo y didáctico que responderá a las necesidades y vacíos identificados, complementado por una plataforma en línea para albergar el juego y los principales resultados y logros del proyecto.



El juego

Se desarrollará un juego interactivo centrado en las principales necesidades de los países del consorcio, en relación con adultos poco cualificados en educación financiera. El juego se utilizará como herramienta en los programas de formación sobre educación financiera para adultos.

 www.euroinvestment-project.eu

 @euroinvestmentproject

INOVA+

 **CARDET**

 **ACCIÓN LABORAL**

 **CESAE**
CENTRO DE SERVIÇOS E APOIO ÀS EMPRESAS

 **IEF**
Institut d'Estudis Financiers

 **innovADE**
LEADERSHIP IN INNOVATION



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

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, los cuales reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

[Número de proyecto: 2018-1-PT01-KA204-047362]