



Programa de  
formação em serviço  
Manual do Aluno – Parte 1  
Aprendizagem na sala de aula



A Family Learning Model to  
Promote Financial Literacy

## ÍNDICE

<b>Introdução ao Manual do Aluno para o Programa de Formação Presencial .....</b>	<b>3</b>
Estrutura do programa de formação .....	3
Resultados de aprendizagem.....	4
Grupo-alvo do PIGGY BANK.....	4
<b>Atividade de Aprendizagem 1 – Importância da Literacia Financeira .....</b>	<b>4</b>
<b>Atividade de Aprendizagem 2 – Utilizar uma Estratégia Pedagógica Inovadora .....</b>	<b>5</b>
Tornar a aprendizagem mais envolvente e memorável .....	6
Proporcionar aos alunos uma disciplina positiva .....	7
<b>Atividade de Aprendizagem 3 - Apresentação do Novo Recurso Pedagógico para a Aprendizagem baseado em Desafios.....</b>	<b>8</b>
<b>Atividade de Aprendizagem 4 – Desenvolvimento do Novo Recurso Pedagógico para a Aprendizagem baseado em Desafios.....</b>	<b>9</b>
<b>Orientações para o Desenvolvimento: Banda Desenhada.....</b>	<b>9</b>
Introdução .....	9
Nível .....	9
Relevância .....	9
Qualidade .....	9
Normas e cenário .....	10
Mensagem clara e competências úteis .....	10
Tradução.....	10
Digitalisation .....	10
<b>Orientações para o Desenvolvimento: Escape Room.....</b>	<b>10</b>
O que é uma <i>escape room</i> pedagógica digital? .....	10
Apresentação da tarefa .....	11
Questões teste.....	11
Nível da tarefa.....	11
Relevância.....	11
Qualidade .....	11
Passos .....	11
Regras.....	11
Respostas .....	12
Conclusão – uma boa dica .....	12
<b>Orientações para o Desenvolvimento: WebQuest .....</b>	<b>12</b>
O que é uma WebQuest?.....	12
Introdução.....	12

Motivação.....	12
Pré-requisitos e novos conhecimentos.....	12
<b>Tarefas.....</b>	<b>12</b>
Nível da tarefa.....	13
Regras.....	13
<b>Recursos .....</b>	<b>13</b>
Passos.....	13
Colaboração.....	13
Relevância.....	13
Qualidade .....	13
<b>Autoavaliação.....</b>	<b>13</b>
<b>Conclusão .....</b>	<b>13</b>



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

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do seu conteúdo. Este reflete apenas as opiniões dos autores e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações nele contidas.

## Introdução ao Manual do Aluno para o Programa de Formação Presencial

Este Manual do Aluno fornece apoio ao programa de Formação (25 horas de workshop presencial), que se concentra em permitir aos alunos adultos desenvolverem os seus próprios recursos baseados em desafios, contendo todos os conteúdos de aprendizagem necessários. O Manual do Aluno foi concebido para educadores adultos apoiarem o seu envolvimento com os novos recursos de aprendizagem familiar desenvolvidos no projeto PIGGY BANK. O Manual do Aluno e o Programa de Formação assegurarão que os educadores adultos adquiram as competências necessárias para desenvolverem as suas próprias bandas desenhadas, recursos online baseados em desafios de *escape rooms* e os seus próprios recursos baseados em desafios WebQuest.

### Estrutura do programa de formação

O programa de Formação começa por introduzir os princípios básicos da literacia financeira antes de mudar a sua atenção para o modelo de aprendizagem familiar desenvolvido no âmbito do projeto PIGGY BANK e para os diferentes recursos apropriados à idade. O Manual do Aluno é concebido como um documento de apoio para a realização do programa de Formação a alunos adultos.

O Manual do Aluno inclui os seguintes elementos:

- Introdução
- Importância da Literacia Financeira
- Utilização de Estratégia Pedagógica Inovadora
- Apresentação do Novo Recurso Educativo para a Aprendizagem Baseado em Desafios
- Desenvolvimento do Novo Recurso Educativo Baseado em Desafios para a Aprendizagem

As 25 horas de currículo presencial são apresentadas nos módulos seguintes, como se segue:

<b>Dia 1</b>	4 horas	Um workshop de introdução à literacia financeira e aos princípios básicos das boas práticas de aprendizagem familiar
<b>Dia 2</b>	7 horas	Um workshop que demonstra as melhores práticas na construção de uma <i>Escape Room</i> Educativa Online, WebQuest e banda desenhada
<b>Dia 3</b>	7 horas	Um workshop que demonstra as melhores práticas na construção de uma <i>Escape Room</i> Educativa Online, WebQuest e banda desenhada
<b>Dia 4</b>	7 horas	Um workshop onde os educadores adultos devem desenvolver um esboço dos diferentes passos

		necessários para desenvolver os seus próprios recursos baseados em desafios
--	--	---

## Resultados de aprendizagem

Após a conclusão deste programa de formação, os participantes devem:

1. Ser apresentados aos objetivos do projeto, à importância da alfabetização financeira e ao manual do PIGGY BANK.
2. Compreender a pedagogia subjacente ao desenvolvimento de *escape rooms*, WebQuests e banda desenhada.
3. Compreender os métodos de ensino para diferentes grupos etários e ser capazes de adaptar o estilo de ensino para cada grupo de alunos.
4. Ser capazes de desenvolver a sua própria banda desenhada, *Escape Room* e WebQuest.

## Grupo-alvo do PIGGY BANK

O principal grupo-alvo do projeto PIGGY BANK são famílias com jovens nativos digitais que têm tecnologias móveis incorporadas na sua vida quotidiana. A conceção de recursos educativos por medida, baseados em jogos que podem ser acedidos diretamente em telefones inteligentes e outros dispositivos móveis, aumenta significativamente as hipóteses de ter um impacto duradouro no grupo-alvo em todos os países parceiros e de construir uma maior compreensão dos conceitos e temas selecionados em matéria de literacia financeira.

## Atividade de Aprendizagem 1 – Importância da Literacia Financeira

A atual crise pandémica na Europa e em todo o mundo está a ter um impacto fatal na economia. Os problemas económicos dos países refletem-se na vida das famílias e dos indivíduos. Há muitas famílias para as quais as dívidas continuam a ser uma questão profunda e permanente. Consolidação e reestruturação da dívida, hipotecas negativas, insolvência pessoal, fundos de abutres são termos que se tornaram demasiado familiares para muitos adultos em toda a Europa e têm sido acompanhados por retomadas de bens e propriedades e expropriações. Embora estes sejam os sinais visíveis do stress que muitas famílias ainda enfrentam, também tem havido um aumento de ruturas familiares, doenças relacionadas com o stress, até mesmo suicídios. Para muitos adultos, a falta de literacia financeira adequada está no centro destes problemas contínuos. Na verdade, não há uma saída fácil para a situação atual de muitas famílias e terão de ser feitas escolhas difíceis para tentar mitigar o impacto das dificuldades financeiras que se avizinham.

Se há algumas lições a tirar dos recentes acontecimentos na Europa, deve certamente reconhecer-se que a literacia financeira é uma literacia fundamental para todos os europeus, se quisermos alcançar a sociedade inclusiva e equitativa que é um dos objetivos centrais da UE.

As famílias não podem emitir obrigações ou obter apoio do Banco Central Europeu. Quando as famílias são apanhadas em circunstâncias financeiras difíceis, existe um número limitado de opções à sua disposição para ajudar a ultrapassar os seus problemas. Enquanto as instituições financeiras em toda a Europa estão empenhadas em trabalhar com as famílias endividadas para planear uma saída para as atuais situações angustiantes e enquanto há agora toda uma série de organizações que foram criadas para oferecer aconselhamento e apoio a indivíduos em dificuldades financeiras, os membros adultos da família que, na maioria dos casos, iniciaram o atual fardo da dívida ainda se recusam a envolver-se com as instituições financeiras e agências de apoio.

Estes problemas não desaparecerão e um dos principais fatores que impedem a possível resolução do endividamento das famílias é a falta de competências-chave em matéria de literacia financeira que, atualmente, pertence à maioria das comunidades pouco qualificadas onde o peso da dívida permanece elevado. Para muitos indivíduos, as agências de apoio que foram criadas vêm com um estigma, stress e constrangimento. Além disso, muitos dos adultos afetados não têm a autoconfiança de contactar a sua instituição financeira e iniciar o processo de reestruturação ou reconciliação do seu endividamento. Para muitos, a construção de literacia financeira num ambiente não ameaçador pode ser o primeiro passo no caminho da recuperação. Os contextos de educação de adultos e da comunidade são os veículos perfeitos para iniciar o processo de alfabetização através de uma abordagem de aprendizagem familiar.

## Atividade de Aprendizagem 2 – Utilizar uma Estratégia Pedagógica Inovadora

O programa de formação em serviço utilizará metodologias pedagógicas inovadoras para fornecer formação em ambientes dinâmicos e para construir ferramentas de aprendizagem dinâmicas que utilizem metodologias de aprendizagem baseadas em desafios.

Os novos recursos baseados em desafios são ricos em meios e interativos, e a formação em serviço familiarizará os educadores adultos com as novas abordagens necessárias para utilizar e integrar eficazmente os novos recursos nas atividades quotidianas.

A construção de relações de confiança e credibilidade entre as famílias e os educadores de adultos que trabalham com eles é o objetivo fundamental que formou a base para a conceção do processo de implementação do PIGGY BANK.

As *Escape Rooms* Educativas Online e as WebQuests podem proporcionar uma abordagem dinâmica à aprendizagem na qual os alunos exploram problemas e desafios do mundo real. Com este tipo de aprendizagem ativa e envolvente, os aprendentes são inspirados a obter um conhecimento mais profundo das matérias que estudam. A utilização destes recursos está a ser proposta devido à sua flexibilidade em enquadrar várias estratégias pedagógicas e à sua adaptabilidade aos mais diversos temas ou conteúdos. Podem também ajudar a maximizar a utilização das ferramentas e ambientes digitais que estão profundamente enraizados na vida quotidiana das nossas populações nativas digitais e que estão hoje amplamente disponíveis. É uma abordagem desenvolvida sobre teorias construcionistas com as quais muitos parceiros

de projetos se familiarizaram no seu trabalho diário e como resultado da sua participação em projetos ERASMUS+.

Quando a abordagem de utilizar uma combinação de Banda Desenhada para crianças, Escape Rooms Educativas Online e desafios WebQuest para crianças e jovens mais velhos, e seminários de formação de indução para pais e tutores foram apresentados por parceiros a educadores adultos nas suas áreas locais; o feedback positivo foi esmagador.

### Tornar a aprendizagem mais envolvente e memorável

O programa de formação PIGGY BANK visa tornar a aprendizagem mais envolvente e memorável, através da utilização de ferramentas educativas incorporadas e baseadas em inquéritos. Como formador de adultos, tem uma oportunidade única de melhorar as atividades pedagógicas e as aulas, utilizando as ferramentas educativas do projeto PIGGY BANK. Ao pensar em como planear e implementar estas ferramentas de aprendizagem, considere as seguintes perspetivas:

- **Recordar conhecimentos prévios**

As pessoas aprendem melhor quando a nova forma de aprendizagem está ligada a competências e ideias familiares. Quanto mais conhecer os seus participantes, os seus pontos fortes e interesses académicos, bem como os seus pontos fortes e interesses pessoais, mais facilmente poderá adaptar as suas atividades de ensino aos seus alunos.

- **Cada aluno é único**

A forma como uns aprendem pode não ser a mesma que outros. Tente estratégias diferentes até encontrar uma (ou algumas) que pareçam funcionar para cada indivíduo e para o grupo. Deve ter em mente que o grupo alvo neste projeto é composto por pessoas com idades diferentes. Por conseguinte, é importante adaptar a abordagem a cada idade.

- **Seja criativo**

Quando a aprendizagem é divertida, as pessoas sentem-se motivadas para participar de forma ativa, sendo mais provável que, posteriormente, se lembrem do que aprenderam.

- **Ajude os alunos a completar tarefas de forma independente**

Seja um recurso para os alunos, dando-lhes, simultaneamente, espaço para encontrarem as suas próprias respostas. Oriente-os, em todas as etapas, para que possam abordar um problema semelhante ou responder a uma pergunta idêntica sem

ajuda. Quando os alunos pedirem ajuda pela primeira vez, tente determinar formas de os encorajar a ajudarem-se a si próprios.

- **Concentre-se nos pontos fortes e dê um feedback positivo**

Contrarie esses sentimentos de desconforto com elogios e concentrando-se em novas competências e progressos perceptíveis.

### Proporcionar aos alunos uma disciplina positiva

A parceria do projeto PIGGY BANK pretende oferecer formação de alto nível a formadores de adultos, fornecendo-lhes as ferramentas necessárias para trabalharem em colaboração, para promover a literacia financeira, utilizando uma série de desafios e uma metodologia de aprendizagem baseada em projetos. Os formadores de adultos são frequentemente responsáveis pelo envolvimento e apoio aos alunos em novas áreas, como a literacia financeira, e espera-se, muitas vezes, que proporcionem o acesso a serviços a grupos mais excluídos e de áreas mais remotas. Para muitas pessoas, a educação tem ido o mais longe possível dentro de ambientes formais de instrução e aprendizagem formal, mas as oportunidades que os novos ambientes online proporcionam para abordar questões recorrentes, como as baixas taxas de literacia financeira, especialmente entre as famílias com baixos rendimentos, continuam por explorar. A oferta de novas oportunidades de aprendizagem pode ser intensificada através da consolidação dos esforços dos formadores, através da formação em serviço e da introdução de recursos pedagógicos completamente novos, baseados em desafios, que ajudam a abrir novos canais de aquisição de conhecimentos.

É importante lembrar que a maioria dos problemas disciplinares ocorrem quando os alunos não veem as suas necessidades, de alguma forma, satisfeitas. Pode ajudá-los tanto na aprendizagem como na educação, ensinando-os a satisfazer as suas necessidades, de uma forma adequada. Para o fazer, terá de estabelecer orientações sobre o comportamento. A seguir, apresentamos alguns passos que pode seguir para ajudar os alunos a gerir o seu comportamento:

- **Estabeleça expectativas**

Defina orientações claras sobre o que pretende realizar e descreva o comportamento que espera dos alunos durante a realização das atividades do PIGGY BANK. Use um tom profissional na comunicação e na condução das sessões de formação.

- **Espere respeito**

A participação no projeto PIGGY BANK é uma oportunidade única para as famílias desenvolverem a sua literacia financeira e deve ser considerada um privilégio. Cada aluno deve respeitá-lo, aos outros participantes e ao equipamento que utilizam.

- **Partilhe a estrutura**

Uma rotina bem planeada, com atividades e objetivos definidos, proporciona menos oportunidades de perturbação.

- **Mostre sentido de humor**

Não confundir com ridicularização, ria ou esboce um sorriso para quebrar a tensão ou esclarecer uma potencial disputa de poder.

- **Seja positivo e entusiasta**

Se quiser que os seus alunos mantenham a fásquia alta, em termos de resultados e realizações, assegure-se de que lhes proporciona a positividade e o entusiasmo para os conduzir às suas ambições.

### Atividade de Aprendizagem 3 - Apresentação do Novo Recurso Pedagógico para a Aprendizagem baseado em Desafios

Uma aprendizagem eficaz em família exige que diferentes subtipos de família sejam tidos em consideração na elaboração de qualquer material de aprendizagem. Para o projeto PIGGY BANK, os parceiros desenvolveram os recursos de literacia financeira dentro de 3 subconjuntos distintos, nomeadamente:

1. **Banda desenhada:** para crianças entre os 6 e os 12 anos – estes desafios incluem uma banda desenhada temática mensal que introduz os conceitos de literacia financeira. As bandas desenhadas são cuidadosamente concebidas de modo a criar uma compreensão básica sobre como gerir o dinheiro, como orçamentar de forma eficaz, como reconhecer as armadilhas financeiras, etc. A coleção completa de bandas desenhadas inclui 12 edições, mensais, cada uma delas abordando um tema diferente de literacia financeira.
2. **Escape rooms:** para adolescentes entre os 13 e os 18 anos – estes desafios incluem uma série de 12 recursos de aprendizagem online baseados no desafio pedagógico de *Escape Room*, que apresentam cenários de fuga temáticos em torno de competências práticas de literacia financeira.
3. **WebQuests:** para jovens entre os 19 e os 25 anos – estes desafios compreendem uma série de 12 recursos pedagógicos baseados no desafio WebQuest, que incentivam os alunos a aprofundar as suas competências de literacia financeira de forma a lidarem melhor com situações do dia-a-dia.

O formador fornecerá exemplos de cada um dos recursos baseados em desafios. Depois de completar esta sessão, ser-lhe-ão apresentadas as Bandas Desenhadas, *Escape Rooms* e WebQuests e ser-lhe-ão fornecidos modelos para desenvolver cada um destes recursos em formato digital.

## Atividade de Aprendizagem 4 – Desenvolvimento do Novo Recurso Pedagógico para a Aprendizagem baseado em Desafios

### Orientações para o Desenvolvimento: Banda Desenhada

#### Introdução

O conteúdo de cada banda desenhada deve ser interessante e esclarecedor para o grupo-alvo. Ao ler a banda desenhada, o leitor deve relacionar-se com as personagens e, assim, aprender a comportar-se de forma inteligente e responsável ao enfrentar situações semelhantes às da banda desenhada. Para o conseguir, o texto deve basear-se nos interesses e objetivos mais comuns do grupo alvo.

#### Nível

Além da necessidade de as bandas desenhadas serem interessantes e esclarecedoras, devem ser também divertidas e fazerem sentido para o grupo-alvo. As personagens das bandas desenhadas devem ser adaptadas à faixa etária do grupo alvo, ou seja, devem ser feitas de modo a que este possa associar as personagens a fenómenos e situações da vida real. É necessário criar uma banda desenhada que encoraje o leitor a pensar sobre a melhor forma de lidar com uma situação semelhante. Uma vez que os temas abordados são práticos, é importante adaptar o nível das bandas desenhadas aos leitores, de modo a que estes sejam capazes de compreender a mensagem e adquirir os conhecimentos práticos necessários para que os possam aplicar na vida quotidiana.

#### Relevância

A veracidade de todas as informações deve ser verificada com antecedência e o tema deve estar relacionado com o objetivo desejado. É muito importante que a informação que utilizamos possa ser aplicada na prática e que, ao utilizá-la, possamos influenciar positivamente a capacidade de decisão do grupo-alvo no seu dia-a-dia. O texto das bandas desenhadas deve ser cuidadosamente redigido, de forma a não enviar a mensagem errada ao grupo-alvo, levando-o a fazer escolhas erradas nas situações que irão encontrar ao longo da vida.

#### Qualidade

Todas as bandas desenhadas devem fornecer informação suficiente e de qualidade, para que os alunos possam adquirir conhecimentos. Toda a informação deve ser adaptada à situação económica e social do grupo-alvo, para que a banda desenhada possa ser aplicada na prática,

mesmo que o seu conteúdo seja significativamente diferente das situações quotidianas do país alvo. Por exemplo, é importante ajustar os preços e o tipo de moeda a cada país.

### Normas e cenário

As bandas desenhadas devem basear-se nos parâmetros claros que estão enumerados e definidos para cada tópico e que representam igualmente os objetivos que se pretendem atingir. Por outras palavras, o leitor deve adquirir os conhecimentos e competências definidos como resultados de aprendizagem. Ao lerem a banda desenhada, os leitores adquirem conhecimentos e competências essenciais que os ajudam em situações quotidianas. Quando se depararem com uma situação semelhante na vida real, serão capazes de reagir melhor do que seriam antes de tomarem contacto com a banda desenhada.

### Mensagem clara e competências úteis

Os passos que as personagens derem dentro da banda desenhada, para resolver uma determinada situação de forma positiva, devem ser claros para o leitor. Deve ficar claro por que razão algumas situações retratadas na banda desenhada são consideradas positivas ou negativas. Nesta parte, é importante apresentar a história de uma forma simples e esclarecedora, para que a mensagem seja clara e instrutiva para os elementos do grupo alvo, percebendo-se o desenrolar da mesma e as razões pelas quais se considera positiva ou negativa. É importante que os leitores tenham conhecimento da razão pela qual é aconselhável evitar alguns passos, assim como o melhor a fazer numa situação em particular.

### Tradução

Após o desenvolvimento das versões das bandas desenhadas em inglês, é necessário traduzi-las para as línguas dos países parceiros. Ao traduzir, é muito importante que se adapte ao grupo alvo do projeto, ou seja, que todos os termos, caracteres, guião e conteúdo sejam adaptados de modo a que possam ser facilmente compreendidos. O conteúdo deve ser de fácil compreensão, tendo em conta as situações e termos do país de proveniência do grupo alvo, de forma a que o grupo possa identificar-se com as personagens da banda desenhada e com as situações descritas na história.

### Digitalisation

Depois de todo o conteúdo da banda desenhada ter sido concebido e o guião e as personagens terem sido trabalhados, é necessário fazer a parte final, isto é, a digitalização da banda desenhada. Um ou dois parceiros do projeto estão encarregados desta parte final, que converte o conteúdo da banda desenhada em formato digital.

## Orientações para o Desenvolvimento: *Escape Room*

### O que é uma *escape room* pedagógica digital?

Uma *escape room* pedagógica digital é um desafio divertido online com tarefas, puzzles, pistas e, possivelmente, códigos secretos e outros elementos envolventes. As *escape rooms* ensinam competências de vida e conhecimentos valiosos através de um processo de

aprendizagem divertido. A resolução de problemas e das tarefas tendo por base desafios representam um estilo de aprendizagem cativante e atrativo.

### Apresentação da tarefa

A parte introdutória - Introdução - deve despertar o interesse dos leitores através do seu conteúdo, "atraí-los" para o tema e motivá-los para desenvolver as tarefas e questões teste. Para o conseguir, o texto deve basear-se nos interesses e objetivos que atraem o grupo alvo.

### Questões teste

#### Nível da tarefa

As tarefas da *Escape Room* devem ser exequíveis e interessantes, encorajando o grupo a pensar em como resolver a tarefa de forma lógica e prática. Uma vez que os temas abordados são de natureza prática, é importante ajustar o nível da tarefa aos leitores, de modo a que estes sejam capazes de a resolver e, assim, adquirir os conhecimentos práticos necessários para os poderem aplicar na sua vida quotidiana.

#### Relevância

A fiabilidade de cada tarefa e todas as respostas devem ser verificadas com antecedência e as tarefas devem estar relacionadas com o objetivo de aprendizagem. É muito importante que a informação seja clara e que as tarefas sejam passíveis de ser resolvidas e razoavelmente exigentes.

#### Qualidade

Continuando com o ponto anterior, todas as fontes apresentadas como ajuda na resolução da tarefa devem fornecer a quantidade e qualidade de informação necessária. Toda a informação deve ser adaptada à situação económica e social do país alvo, para que as competências de aprendizagem possam ser aplicadas na prática. A qualidade do desenho gráfico é também fundamental.

#### Passos

Para que a *Escape Room* seja resolvida, os leitores devem ser esclarecidos sobre os passos que devem tomar para terminar as tarefas, bem como a ordem pela qual devem ser executadas.

#### Regras

As tarefas devem ser baseadas em parâmetros claros que correspondam aos resultados de aprendizagem para cada tópico. A definição dos resultados da aprendizagem é o primeiro passo a ter em conta na criação de uma ferramenta pedagógica como uma *Escape Room*. Os alunos devem adquirir os conhecimentos e competências de acordo com os resultados de aprendizagem definidos.

## Respostas

As soluções pretendidas para as tarefas devem ser claras e não devem permitir que os alunos deem respostas ambíguas. É necessário orientar o aluno para resultados simples e precisos, a fim de evitar respostas com interpretações diversas e que possam levar a uma resposta incorreta, podendo assim ser rejeitada pela pessoa que verifica as respostas ou pela aplicação ou plataforma web em que as *Escape Rooms* são desenvolvidas.

## Conclusão – uma boa dica

Como na introdução, a parte da conclusão também deve ser interessante e desafiante para os alunos. A parte final da *escape room* é uma oportunidade para resumir os conhecimentos e competências aprendidos. É, também, um espaço para aplicar o conteúdo aprendido a situações da vida real. Esta parte pode ser igualmente o momento para apelar ao grupo que coloquem em prática as novas competências adquiridas.

## Orientações para o Desenvolvimento: WebQuest

### O que é uma WebQuest?

Uma WebQuest é uma atividade de ensino orientada para a investigação, na qual os alunos obtêm informação a partir de fontes da Internet. A estrutura da WebQuest consiste, geralmente, nas seguintes partes essenciais:

- introdução
- tarefa
- recursos
- autoavaliação
- conclusão

### Introdução

#### Motivação

A parte introdutória - Introdução - deve cativar os alunos com o seu conteúdo, "atraí-los" para o tema e motivá-los para o desenvolvimento das tarefas. Para o conseguir, o texto deve basear-se nos interesses e objetivos do grupo alvo.

#### Pré-requisitos e novos conhecimentos

O texto da Introdução deve recordar brevemente os conhecimentos que esperamos que o grupo possua e prepará-los (de forma concisa e clara) para os novos conhecimentos que irão adquirir com a WebQuest.

### Tarefas

A criação das tarefas é a parte mais difícil e criativa do desenvolvimento de uma WebQuest. A tarefa é a descrição formal do que os estudantes irão produzir na WebQuest ou no seu resultado final. As tarefas devem ser pertinentes e divertidas.

#### Nível da tarefa

As tarefas devem ser exequíveis, interessantes e divertidas para o grupo-alvo. É necessário criar tarefas que permitam encontrar soluções a partir de múltiplas fontes, uma síntese da informação recolhida a partir das mesmas, que resultem numa solução criativa ou "produto". Se possível, é desejável que, como parte dos resultados, o aluno expresse a sua posição ou opinião sobre o tópico no seu "produto" final.

#### Regras

As tarefas devem ser baseadas nos parâmetros que correspondem aos Resultados de Aprendizagem para cada tópico. A definição dos resultados de aprendizagem é o primeiro passo na criação de qualquer ferramenta pedagógica, como uma WebQuest. Os estudantes devem adquirir os conhecimentos e competências de acordo com os resultados de aprendizagem definidos.

#### Recursos

##### Passos

Os estudantes devem ser esclarecidos sobre os passos que devem seguir, e respetiva ordem, para poderem alcançar o objetivo delineado.

##### Colaboração

Por vezes, as tarefas WebQuest requerem o domínio e a aquisição de conhecimentos através de trabalhos de grupo (amigos, familiares, etc.) quer durante a preparação do seu produto, quer no momento da apresentação do resultado final. A apresentação do produto/resultado WebQuest é uma oportunidade para expor e resumir os conhecimentos e competências recém-adquiridos.

##### Relevância

Cada fonte mencionada (link) deve ser relevante e conter informação útil suficiente para concretizar as tarefas e alcançar o resultado final.

##### Qualidade

A qualidade do conteúdo é o mais importante, uma vez que é um ensino orientado para a investigação. A representação gráfica não é tão importante, mas contribui para a atratividade e sucesso de cada WebQuest.

#### Autoavaliação

Esta parte da WebQuest é geralmente elaborada sob a forma de um Questionário, onde o aluno avalia os seus conhecimentos adquiridos respondendo a uma série de perguntas com "Sim" ou "Não". (Exemplo: Depois de completar esta WebQuest, eu posso: Promover atitudes responsáveis como consumidor: Sim / Não).

#### Conclusão

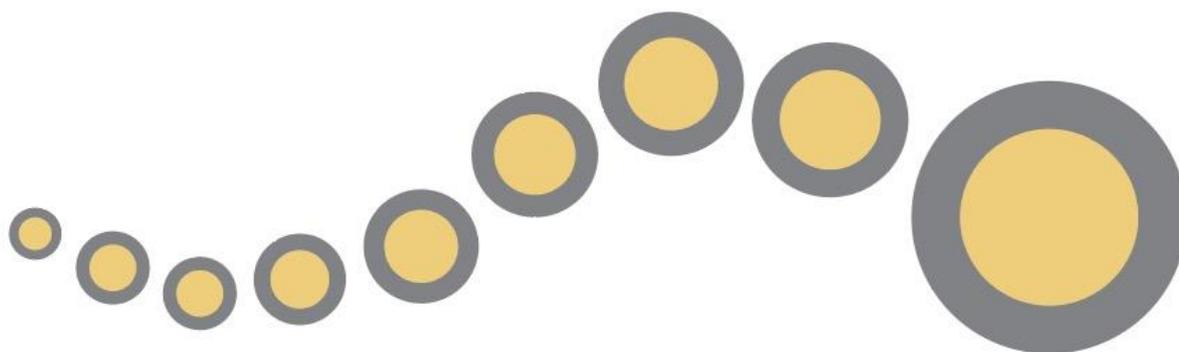
Como é o caso da introdução, a parte da conclusão também deve ser interessante e cativante para os alunos. A parte final da WebQuest é uma ótima forma para resumir os conhecimentos

e competências adquiridos. Um apelo à utilização de novas competências na vida real pode também acontecer neste momento.



# PIGGY Bank

A Family Learning Model to  
Promote Financial Literacy



**REINTEGRA**



**CALLIDUS**  
USTANOVA ZA OBRAZOVANJE ODRASLIH



S V E B ■ **movetia** Association and Institute  
for a new era of research  
through mobility  
F S E A ■



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

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

2019-1-CZ01-KA204-061127