



Programa de  
Formação em Serviço  
Manual do Aluno – Parte 2  
Aprendizagem Autodirigida  
Online



A Family Learning Model to  
Promote Financial Literacy

## ÍNDICE

<b>Introdução .....</b>	<b>2</b>
<b>Atividade de Aprendizagem 1 – Bandas Desenhadas Piggy Bank .....</b>	<b>2</b>
<b>Atividade de Aprendizagem 2 – Como conceber ideias e histórias para os seus próprios livros de banda desenhada.....</b>	<b>7</b>
Os quatro passos para criar a sua própria banda desenhada.....	7
<b>Atividade de Aprendizagem 3 – Escape Rooms Piggy Bank.....</b>	<b>8</b>
Como funciona a aprendizagem baseada em desafios e recursos e por que são tão atrativos para os estudantes .....	9
<b>Atividade de Aprendizagem 4 – WebQuests Piggy Bank.....</b>	<b>10</b>
<b>Atividade de Aprendizagem 5 – Como criar a sua própria WebQuest .....</b>	<b>10</b>
<b>Atividade de Aprendizagem 6 – Ensino à Distância durante e depois da pandemia .....</b>	<b>12</b>
O que é o ensino à distância? .....	13
Ensino à distância síncrona vs assíncrona .....	13
O ensino à distância pode ser variado e interessante? .....	14
Quais são as desvantagens do ensino à distância? .....	14
Boas práticas para aulas online .....	14



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

Esta parte do programa de formação é a continuação da aprendizagem em sala de aula. Contém materiais de estudo para cerca de 35 horas de autoaprendizagem. Pode gerir os seus estudos de forma autónoma e escolher os tópicos e os blocos de aprendizagem que lhe interessam.

Recordamos que todo o programa de formação consiste em duas partes: aprendizagem em sala de aula (25 horas) e autoaprendizagem (35 horas). O programa de formação ajuda, principalmente, os educadores adultos a aproveitar o potencial dos recursos educativos do projeto Piggy Bank, muitos deles baseados em desafios. Além disso, tem a oportunidade de adquirir outras competências e conhecimentos adicionais para melhorar o seu trabalho como educador, especialmente na área das ferramentas pedagógicas baseadas em desafios.

Após completar esta parte do programa de formação, será capaz de:

1. Utilizar 12 bandas desenhadas do Piggy Bank para fins educativos.
2. Conceber ideias e histórias para as suas próprias bandas desenhadas.
3. Utilizar 12 salas de fuga do Piggy Bank para fins educativos.
4. Explicar como funcionam os recursos educativos baseados em desafios e por que são tão atrativos para os estudantes.
5. Utilizar 12 WebQuests do Piggy Bank para fins educativos.
6. Preparar WebQuests sobre diferentes tópicos.
7. Melhorar a aprendizagem à distância dos seus alunos e incluir os recursos online do projeto Piggy Bank entre as suas ferramentas pedagógicas online.

**Vamos começar e usufrua do seu autoestudo!**

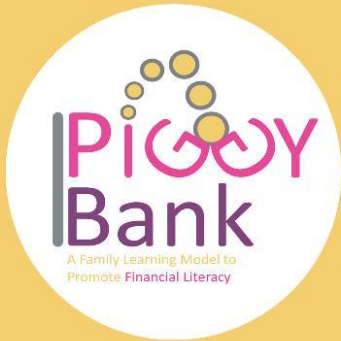
## Atividade de Aprendizagem 1 – Bandas Desenhadas Piggy Bank

### Objetivos da atividade de aprendizagem



- **Conhecer todos os livros de banda desenhada do projeto Piggy Bank.**
- **Refletir sobre a forma de utilização destas ferramentas educativas enquanto educador ou pai.**

A equipa do projeto Piggy Bank desenvolveu 12 bandas desenhadas para apoiar a alfabetização financeira das crianças. Estas bandas desenhadas destinam-se a crianças entre os 6 e os 12 anos de idade. A coleção completa compreende 12 bandas desenhadas. Cada uma delas aborda um tema diferente de literacia financeira. Vejamos como se parece uma das bandas desenhadas do Piggy Bank.



# Dime a Dozen

Adventures of the Financial Warriors  
Comic 12 - March - Currencies around the world

I'm Penny and this is my brother Cash

With the help of heroes Marc, Rupee and Lira, we're going to learn about money!

I'm Marc!



I'm Lira!

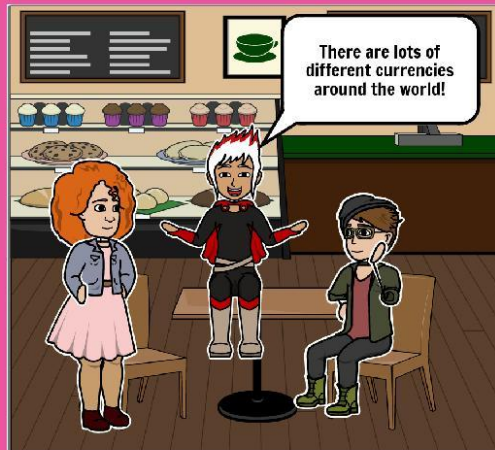
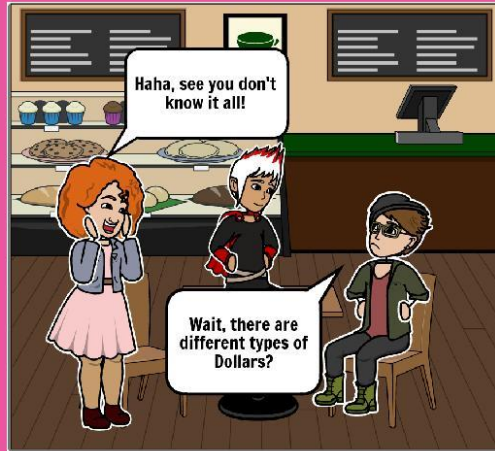


I'm Rupee!









## Dicas para os Pais

### Envolver toda a família na aprendizagem financeira em apenas algumas etapas fáceis:

**Demonstrate:** Show children the currency used in your country and discuss the value of each note and coin.

**Discuss:** Talk to children about the Euro, explaining to them that 19 countries in the European Union use this currency. Expand on this further by researching the countries in Europe that do not use Euro and discuss the different currencies used in those countries.

**Desenvolver a compreensão:** Diga às crianças que as moedas de outros países têm um valor diferente - 1 euro não é igual a 1 libra esterlina, por exemplo. Explique que os bancos centrais de cada país ajudam a diminuir o valor da sua moeda, e que as taxas de câmbio são utilizadas para calcular o valor de uma moeda para outra. Mostrar às crianças uma ferramenta de conversão de moeda online, e permitir-lhes descobrir quanto vale 10 euros em libras esterlinas. Dólares americanos, Yuan chinês, etc.

**Explicar:** Descreva os passos necessários para mudar a sua moeda para uma moeda diferente . utiliza um banco ou um centro de câmbio de moeda / precisa de encomendar a moeda com antecedência / há algum custo extra envolvido em fazer isto?

### Atividade divertida para jovens

Faça corresponder o país à moeda. Pode encontrar o nome correto para cada uma.

Polónia



Libra

Espanha



Euro

América



Zloti

Reino Unido



Dólar



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.





Note-se que a banda desenhada contém uma história para crianças, mas também uma secção para os pais. Assim, estas bandas desenhadas apoiam a educação familiar no campo da alfabetização financeira.



A sua tarefa é conhecer todas as 12 bandas desenhadas do projeto Piggy Bank e pensar em que medida pode utilizá-las na sua prática pedagógica ou, possivelmente, na educação dos seus filhos no campo da alfabetização financeira. Todos os recursos educativos do Piggy Bank estão disponíveis em [www.piggybank.eu](http://www.piggybank.eu).

[www.piggybankproject.eu](http://www.piggybankproject.eu)

## Atividade de Aprendizagem 2 – Como conceber ideias e histórias para os seus próprios livros de banda desenhada

### Objetivos da atividade de aprendizagem



- Compreender o processo de preparação de uma banda desenhada.
- Tente preparar as suas próprias bandas desenhadas para fins educativos.

### Os quatro passos para criar a sua própria banda desenhada

#### 1. Há sempre uma ideia no início

Todas as coisas começam com uma ideia, e uma banda desenhada não é exceção. Uma boa ideia e uma boa história são primordiais para o sucesso de uma banda desenhada, romance ou filme. Tem uma folha de papel em branco e a sua imaginação. Respire vida para uma nova história e novos heróis. Seja um bom contador de histórias. Se alguma ideia criativa lhe vier à mente, siga-a. Nunca se sabe para onde ela o vai levar.

#### 2. Escrever um guião

Um dos erros mais comuns é começar a desenhar a sua banda desenhada antes de trabalhar a sua história. Este procedimento não conduz ao sucesso. Tire o tempo necessário para escrever um guião. As seguintes perguntas básicas podem ajudá-lo a começar:

- Qual será o tema da minha banda desenhada?
- Quem serão as personagens principais?
- O que irá acontecer no início, meio e fim da minha história?



### 3. Desenhe a banda desenhada

Uma vez terminado o seu guião, é altura de começar a desenhar. Quer esteja a trabalhar de forma tradicional ou digital, desenhar a banda desenhada é um trabalho exigente e demorado. Felizmente, existem aplicações e software que irão acelerar o seu trabalho ou ajudar mesmo aqueles que não conseguem desenhar. É também importante ter tempo suficiente para escolher as cores e fontes corretas. Estas são importantes para o ambiente e atratividade da banda desenhada. Mas, nesta fase do processo, o seu trabalho não precisa de ser perfeito. Concentre-se em obter o seu desenho da banda desenhada. Pode dedicar-se ao seu aperfeiçoamento mais tarde.

### 4. Promoção

Fez um abanda desenhada. E agora?

É tempo de a promover, comercializar e utilizar. O melhor que se pode fazer é falar às pessoas sobre a sua banda desenhada. Mostre-a aos seus amigos, à sua família, aos seus colegas, aos seus alunos. Fale ao mundo sobre a sua banda desenhada! Felizmente, sites de redes sociais como Facebook, Instagram, Twitter tornam a tarefa relativamente fácil.



A sua tarefa é tentar preparar a sua própria banda desenhada. Fazer banda desenhada pode soar-lhe como uma missão impossível. Mas não é tão impossível como pode parecer. Encontre inspiração e capacidades no YouTube ou no Google. Basta escrever, por exemplo:

- Banda desenhada para principiantes.
- Como fazer um abanda desenhada.

**E a tua Aventura artística pode começar!**

## Atividade de Aprendizagem 3 – *Escape Rooms* Piggy Bank

### Objetivos da atividade de aprendizagem



- Conhecer todas as *escape rooms* do projeto Piggy Bank.
- Refletir sobre a forma de utilização destas ferramentas educativas enquanto educador ou pai.
- Compreender como funciona a aprendizagem baseada em desafios e recursos e por que são tão atrativas para os estudantes.

A equipa de projeto Piggy Bank desenvolveu 12 salas de fuga. Estes recursos educativos são para jovens entre os 13 e os 18 anos de idade. As *escape rooms* do Piggy Bank representam recursos de aprendizagem inovadores que abordam temas-chave da literacia financeira. Os cenários desenvolvidos para cada sala contêm situações e problemas da vida real. A conceção dos recursos de literacia financeira a partir do zero permite aos parceiros do projeto introduzir diferentes níveis para assegurar que os alunos se possam envolver, independentemente da história educativa anterior. Todas as salas de fuga são enquadradas por uma história sobre alienígenas. A história motiva os estudantes a completar todas as *escape rooms*.



A sua tarefa é percorrer todas as 12 salas de fuga do projeto Piggy Bank e pensar em que medida as pode utilizar na sua prática pedagógica ou possivelmente para a educação dos seus adolescentes no campo da alfabetização financeira. Todos os recursos educativos do Piggy Bank estão disponíveis em [www.piggybank.eu](http://www.piggybank.eu).

[www.piggybankproject.eu](http://www.piggybankproject.eu)

### Como funciona a aprendizagem baseada em desafios e recursos e por que são tão atrativos para os estudantes

#### O que é a Aprendizagem Baseada em Desafios (ABD)?

É uma abordagem pedagógica que envolve ativamente os estudantes numa situação que é real, relevante e relacionada com o tema de estudo. É muito mais divertido aprender superando um desafio do que apenas memorizar conhecimentos. Os estudantes estão perante um desafio, devem encontrar e implementar a solução certa.

A aprendizagem baseada em desafios e os recursos são uma ferramenta poderosa para a educação que envolve os estudantes e lhes proporciona um incentivo para desenvolverem várias competências através de uma aprendizagem ativa e divertida. É motivador e envolve os estudantes em desafios e situações relevantes. Através de uma participação ativa, os estudantes são convidados a participar na resolução de problemas. Tais atividades podem ser muito inspiradoras para jovens estudantes motivados a pensar criativamente e a explorar novos conhecimentos e aptidões de forma autónoma. Além disso, a capacidade de lidar com novos problemas e desafios da vida é a competência chave para toda a vida.

#### Então, como funciona a Aprendizagem Baseada em Desafios?

A resposta a esta pergunta é simples e pode ser formulada como um processo trifásico. A primeira fase é o envolvimento através do qual os estudantes passam de uma ideia mais ampla para um desafio mais específico e concreto. A segunda fase é a investigação durante a

qual os estudantes conduzem a investigação e desenvolvem uma base para soluções concretas. A última fase é a ação, durante a qual as soluções são desenvolvidas e implementadas e os resultados são avaliados.

## Atividade de Aprendizagem 4 – WebQuests Piggy Bank

### Objetivos da atividade de aprendizagem



- **Conhecer todas as WebQuests do projeto Piggy Bank.**
- **Refletir sobre a forma de utilização destas ferramentas educativas enquanto educador ou pai.**
- **Preparar uma WebQuest para os seus alunos.**

A equipa do projeto Piggy Bank desenvolveu 12 WebQuests que encorajam os alunos a desenvolver competências de literacia financeira. Estes recursos educativos destinam-se a jovens entre os 19 e os 25 anos de idade. WebQuest é uma atividade orientada para a investigação, na qual os estudantes obtêm toda a informação da internet. Os professores atribuem aos alunos tarefas que incluem links relevantes para páginas web, de acordo com o problema resolvido. O objetivo da utilização de WebQuests é encorajar os estudantes a utilizar a informação em vez de a recolherem ou memorizarem. Uma WebQuest apoia o pensamento crítico através da análise, descoberta e criação de soluções.



A sua tarefa é familiarizar-se com todas as 12 WebQuests do projeto Piggy Bank e pensar na medida em que as pode utilizar na sua prática pedagógica. Todos os recursos educativos do Piggy Bank estão disponíveis em [www.piggybank.eu](http://www.piggybank.eu).

[www.piggybankproject.eu](http://www.piggybankproject.eu)

## Atividade de Aprendizagem 5 – Como criar a sua própria WebQuest

As WebQuests são uma experiência de aprendizagem estruturada que utiliza ligações online a recursos de informação e tarefas autênticas que motivam os aprendentes. As WebQuests facilitam o desenvolvimento de competências individuais e apoiam a participação num processo que transforma a informação recém-adquirida num entendimento mais sofisticado. As WebQuests podem ser completadas como atividades individuais ou em grupo - com 4-5 alunos por grupo; em pares ou grupos menores de 3. As WebQuests podem incluir as várias tarefas de diversos níveis, desde o nível de principiante até ao nível de especialista. Cada

WebQuest tem várias partes que são consideradas vitais. Estas partes incluem a introdução, as tarefas, o processo & recursos, a autoavaliação e a conclusão.

### **Introdução**

É aqui que se define qual é o assunto desta WebQuest em particular e se contextualiza a tarefa. Assim, por exemplo, se planeia criar uma WebQuest onde os alunos precisam de planificar uma viagem a Marte, na introdução poderá oferecer alguns factos introdutórios sobre Marte. Ou se pedir aos seus alunos que descubram como parar a violência dos gangues num bairro local, na introdução poderá apresentar alguns factos sobre a violência dos gangues na Europa. O seu objetivo deve ser envolver os aprendentes e motivá-los a completar a atividade WebQuest, por isso, é muitas vezes sensato escolher tópicos que reflitam a sua vida quotidiana ou que se alinhem com os seus interesses ou objetivos.

### **Tarefas**

A secção Tarefas possui detalhes sobre o que espera exatamente que os alunos realizem até ao final das atividades da WebQuest. Estes devem considerar as suas tarefas como algo agradável, apelativo e significativo. Algumas WebQuests incluem atividades que encorajam a comunicação com outras pessoas de grupos-alvo específicos. Finalmente, as tarefas devem terminar com um resultado final:

- Apresentação de uma ideia a um "conselho de administração" (em role-play com professores);
- Preparação de uma apresentação em PowerPoint ou Google Slides;
- Produção de um pequeno vídeo no seu smartphone;
- Realização de um vox pop na sua área sobre um tópico local;
- Conceção de um folheto utilizando o Canva;
- Desenvolvimento de um modelo de negócio para uma nova ideia, etc.

### **Processo & recursos**

Nesta secção, os aprendentes são orientados ao longo do processo e de todos os recursos que os ajudarão a obter toda a informação relacionada para prosseguir com as atividades de aprendizagem e completar as tarefas. Alguns exemplos de recursos utilizados nesta secção são vídeos, artigos, etc. Os aprendentes recebem instruções claras sobre o que se espera que façam em cada tarefa e após terem percorrido os recursos.

### **Autoavaliação**

Na secção de avaliação, os alunos são convidados a responder a um questionário simples de Sim/Não, refletindo sobre os conhecimentos e competências adquiridos através das secções anteriores da WebQuest. As perguntas do questionário podem estar relacionadas com uma lista detalhada dos tópicos abrangidos pela mesma.



## Conclusão

Esta secção é a última da WebQuest e implica um resumo do que foi ensinado aos alunos. Esta informação pode ser dada em algumas frases e/ou pontos para ser clara e de fácil utilização. A conclusão pode também incluir uma generalização dos conhecimentos e competências adquiridos ou dicas úteis e boas práticas.



Your assignment is to try to prepare a WebQuest for your students. You can choose the topic and difficulty level at your discretion. Don't forget to include all the following parts into your WebQuest.

- Introdução
- Tarefas
- Processo & recursos
- Autoavaliação
- Conclusão

## Atividade de Aprendizagem 6 – Ensino à Distância durante e depois da pandemia

### Objetivos da atividade de aprendizagem



- **Adquirir competências e conhecimentos sobre como melhorar o ensino à distância dos seus alunos.**
- **Incluir os recursos online do projeto Piggybank entre as suas ferramentas educativas online.**

A pandemia da COVID-19 afetou os sistemas educativos em todo o mundo. A maioria dos governos decidiu fechar temporariamente as instituições educativas, reduzindo a propagação da COVID-19. Muitas escolas mudaram para a aprendizagem remota online através de plataformas como Zoom, Google Classroom, Microsoft Teams, etc.

O encerramento de escolas teve um impacto especial nos estudantes, professores e famílias e abriram a questão do ensino digital e da qualidade do ensino à distância. Os governos recomendaram a utilização do ensino à distância e de aplicações, fontes e plataformas educativas abertas que as escolas e os professores poderiam utilizar para ensinar os alunos à distância.

## O que é o ensino à distância?

O ensino à distância é uma forma de educar os alunos online. As aulas e os materiais de aprendizagem são fornecidos através da Internet. Os estudantes trabalham a partir de casa, não numa sala de aula. Para muitos professores, esta forma de ensino era nova e tiveram de aprender a implementá-la no ensino. Devido ao coronavírus, o ensino à distância – tipicamente um estilo de ensino utilizado por faculdades e universidades – foi adotado também por estudantes do ensino básico e secundário. Todas as escolas foram forçadas a criar oportunidades de aprendizagem online e a fazê-lo de forma eficaz.

O ensino à distância pode prejudicar alguns estudantes, nomeadamente aqueles com equipamento informático limitado ou sem acesso à Internet, bem como aqueles que precisam de ajuda extra com motivação e organização, podendo revelar dificuldades quando são retirados de um ambiente tradicional de sala de aula.

## Ensino à distância síncrona vs assíncrona

O ensino à distância inclui duas categorias principais:

- Síncrona
- Assíncrona

Deve compreender qual é a diferença entre síncrono e assíncrono. Diferentes tipos de aprendizagem à distância enquadram-se num ou em ambos os campos.

### Ensino síncrono à distância

Síncrono significa "ao mesmo tempo". Refere-se a um método de entrega de educação que acontece em tempo real. Requer comunicação ao vivo online. Utiliza tecnologia, tal como a teleconferência, para o conseguir. A aprendizagem síncrona revela-se menos flexível do que outras formas de ensino à distância. Afinal, os alunos devem encontrar-se com o seu professor e os seus colegas de turma em horários pré-agendados. Esta abordagem limita a capacidade do aluno de aprender ao seu próprio ritmo. Pode frustrar alguns alunos que anseiam pela liberdade do ensino à distância assíncrono.

### Ensino assíncrono à distância

Quanto ao ensino assíncrono à distância, os estudantes recebem instruções e tarefas e estudam de forma autónoma. Têm a liberdade de trabalhar à sua própria velocidade. Os estudantes podem aceder a conteúdos educativos para além da hora marcada para a reunião ou aula e interagir através de conversas online, questionários ou comentários em vídeo na sua própria agenda. Professores e alunos beneficiam da flexibilidade da aprendizagem assíncrona, uma vez que lhes permite criar e consumir conteúdos educativos quando lhes é conveniente. Os materiais de aprendizagem podem ser acedidos em qualquer altura e em qualquer lugar. A equipa do projeto Piggybank criou *escape rooms*, WebQuests e banda desenhada que são exemplos de conteúdos educativos que podem ser utilizados em ensino

assíncrono à distância. Naturalmente, há sempre necessidade de interação virtual e ao vivo entre professor e alunos.

### O ensino à distância pode ser variado e interessante?

O Ensino à distância pode conciliar diversas atividades. Por exemplo, os alunos podem:

- assistir a palestras, vídeos ou apresentações;
- pesquisar os tópicos de discussão;
- submeter os tópicos de discussão;
- trabalhar em tarefas ou projetos;
- participar em videoconferências;
- enviar mensagens e discutir com o professor e outros alunos;
- resolver questionários e puzzles online;
- testar conhecimentos através de testes online;
- jogar jogos educativos;
- utilizar portais educativos, etc.

### Quais são as desvantagens do ensino à distância?

Vamos considerar algumas das desvantagens. Os estudantes enfrentam um risco mais elevado de distração online. Sem reuniões presenciais, os estudantes podem perder a noção dos prazos e da motivação. Aqueles que trabalham bem por si próprios podem facilmente ultrapassar estes obstáculos, mas os que têm dificuldade podem tropeçar. O mesmo acontecerá com os que não possuem capacidades de organização e de programação. O ensino à distância implica custos ocultos para as famílias. Estas despesas incluem:

- Comprar um computador de confiança para cada criança
- Ter uma ligação rápida à Internet
- Comprar uma câmara web (em alguns casos)
- Manutenção de computadores
- Utilitários (por exemplo, eletricidade)

Nem todos os alunos têm acesso a estes recursos. O ensino à distância pode colocá-los numa situação de desvantagem distinta. Uma ligação lenta à Internet irá dificultar a capacidade de um aluno participar online. Pode faltar-lhes a velocidade de ligação para ver vídeos ou teleconferências.

### Boas práticas para aulas online

Os professores não têm de sentir que estão a começar do zero. Aqui estão algumas dicas para criar melhores aulas online para os seus alunos.

- Faça um vídeo introdutório para as suas aulas.
- Disponibilize atualizações e lembretes.

- Traga oradores e peritos convidados. Utilize conversas em direto sincronizadas que tragam alguns peritos para partilhar as suas experiências e responder a perguntas.
- Dê feedback significativo.
- Permita que os alunos liderem a discussão. Tente tornar as discussões mais significativas e envolventes. Uma dica é dar aos estudantes a oportunidade de moderar ou liderar um fórum de discussão em vez de apenas participar.
- Participe na aprendizagem. A melhor coisa que pode fazer pelos seus alunos é participar e apoiá-los no processo de aprendizagem, mesmo à distância. Mantenha-se ativo nos fóruns de discussão, faça perguntas e comente as suas mensagens individuais.



Pense na forma como pode utilizar as ferramentas educativas do projeto Piggy Bank na sua prática de ensino. Lembre-se que a educação e a alfabetização financeiras são cruciais para a juventude. A educação financeira prepara-os para a vida real. É tão fácil para jovens adultos financeiramente analfabetos cair em armadilhas financeiras sem sequer o saberem. Más decisões sobre finanças pessoais podem levar até décadas para serem corrigidas. Quando os jovens recebem uma educação financeira de qualidade na gestão das suas finanças pessoais antes de precisarem destas competências, estarão preparados quando chegar a altura. Os jovens adultos com literacia financeira têm muito mais hipóteses de levar uma vida abundante em segurança desde o início. A educação financeira é importante para os jovens porque proporciona um poderoso avanço na vida.



A larger version of the PIGOY Bank logo, with "PIGOY" in pink and "Bank" in purple, and a decorative arch of yellow circles above the "OY".

**Obrigado pela sua  
participação no  
projeto!**



# PIGGOY Bank

A Family Learning Model to  
Promote Financial Literacy



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