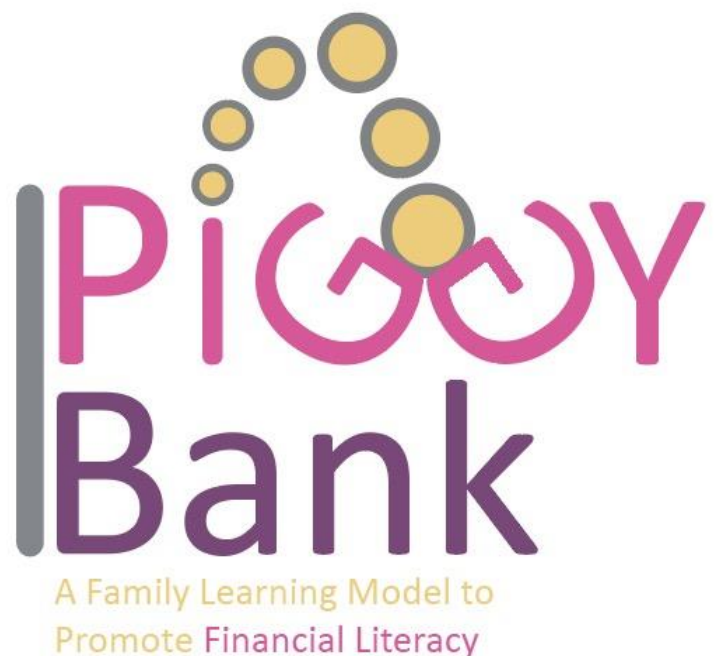




Programa de  
formação em serviço  
Manual do Formador – Parte 1  
Aprendizagem na sala de aula



## ÍNDICE

<b><i>Introdução ao Programa de Formação em Serviço.....</i></b>	<b>2</b>
Introdução .....	2
Grupo alvo do PIGGY BANK .....	2
As duas partes do Programa de Formação em Serviço .....	2
Contextualização do Programa de Formação em Serviço: Importância da literacia financeira .....	3
<b><i>Introdução ao Manual do Aluno para o Programa de Formação Presencial .....</i></b>	<b>4</b>
Estrutura do Programa de Formação .....	4
Resultados de aprendizagem.....	5
<b><i>Estratégia Pedagógica.....</i></b>	<b>5</b>
Tornar a aprendizagem mais envolvente e memorável .....	6
Proporcionar aos alunos uma disciplina positiva .....	7
<b><i>Novo Recurso Pedagógico para a Aprendizagem baseado em Desafios .....</i></b>	<b>8</b>
Banda Desenhada.....	9
Escape rooms.....	9
WebQuests .....	9
<b><i>Plano de Aula .....</i></b>	<b>10</b>
Dia 1 – Workshop Introdutório – 4h .....	10
Dia 2 - Demonstração de boas práticas na criação de uma <i>Escape Room</i> pedagógica online, WebQuest e Banda Desenhada – 7h.....	11
Dia 3 – Demonstração de boas práticas na criação de uma <i>Escape Room</i> pedagógica online, WebQuest e Banda Desenhada – 7h.....	13
Dia 4 – Desenvolvimento dos seus próprios recursos baseados em desafios - 7h.....	14

## Introdução ao Programa de Formação em Serviço

### Introdução

A literacia financeira é uma competência fundamental no mundo do século XXI. É uma competência essencial para a inclusão, como qualquer outra forma de literacia. As pessoas sem competências de literacia financeira adequadas estão em desvantagem e as suas hipóteses de sucesso são menores e mais limitadas. O modelo de aprendizagem em família, desenvolvido pelo projeto PIGGY BANK, envolve as famílias e apoia-as no desenvolvimento de aptidões de literacia financeira. Estas novas competências permitem-lhes fazer escolhas informadas e corretas no campo da gestão financeira pessoal e familiar. As novas competências e conhecimentos financeiros são uma forma de prevenção eficaz do endividamento e outros problemas e riscos financeiros. O projeto PIGGY BANK é bem sucedido neste aspeto devido à sua abordagem pedagógica inovadora e às ferramentas pedagógicas atrativas e envolventes, como bandas desenhadas, *Escape Rooms* e *WebQuests*.

O Programa de Formação em Serviço PIGGY BANK visa assegurar que os formadores de adultos, que utilizam os recursos pedagógicos baseados em desafios do projeto PIGGY BANK, tenham as competências necessárias para aproveitar o potencial dos recursos inovadores e da plataforma online, desenvolvidos pelo PIGGY BANK, para que as famílias possam desenvolver a sua literacia financeira.

### Grupo alvo do PIGGY BANK

O principal grupo-alvo do projeto PIGGY BANK são as famílias com jovens que utilizam tecnologias digitais móveis na sua vida quotidiana. A conceção de recursos educativos, à medida, que podem ser acedidos diretamente em smartphones e outros dispositivos móveis, aumenta significativamente as hipóteses de ter um impacto mais duradouro no grupo-alvo, em todos os países parceiros, e de tornar mais compreensíveis os conceitos e temas selecionados relativos à literacia financeira.

### As duas partes do Programa de Formação em Serviço

O Programa de Formação em Serviço irá dar um ênfase significativo na utilização de novos recursos pedagógicos baseados em desafios: Banda desenhada, *Escape Rooms* e *WebQuests*. O objetivo do Programa de Formação em Serviço será assegurar que os formadores de adultos participantes desenvolvam as competências necessárias para desenvolver os seus próprios recursos, utilizando o software disponível; mas também desenvolver uma compreensão de como funciona a aprendizagem baseada em desafios.

A equipa do projeto dividiu o programa de formação em duas partes, a parte 1 (formação presencial) e a parte 2 (autoaprendizagem online).

- **Parte 1 – Formação presencial em sala de aula:** A Parte 1 é composta por 25 horas de aprendizagem presencial e assegura que os formadores de adultos adquirem as competências necessárias para o ensino de literacia financeira e para o desenvolvimento das suas próprias ferramentas educativas baseadas em desafios como banda desenhada, Escape Rooms e WebQuests.
- **Parte 2 – Autoaprendizagem online:** A parte 2 é composta por 35 horas de aprendizagem online e assegura, principalmente, que os formadores de adultos estejam totalmente preparados para aproveitar o potencial de todos os recursos pedagógicos do PIGGY BANK - 12 livros de banda desenhada, 12 *escape rooms*, 12 WebQuests.

### Contextualização do Programa de Formação em Serviço: Importância da literacia financeira

A atual crise pandémica na Europa e em todo o mundo está a ter um impacto devastador 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 séria e contínua. Consolidação e reestruturação da dívida, hipotecas negativas, insolvência pessoal, "fundos abutres" são termos que se tornaram demasiado familiares para muitos adultos em toda a Europa e que foram acompanhados de reintegrações de bens e propriedades e despejos. Embora estes sejam os sinais visíveis do stress que muitas famílias ainda enfrentam, também tem havido um aumento de desagregação familiar, 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, é que a literacia financeira é 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 pedir empréstimos 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 as 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 das situações atuais 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 das famílias, que, na maioria dos casos, iniciaram a dívida, ainda se recusam a envolver-se com as instituições financeiras e agências de apoio.

Estes problemas não vão desaparecer e um dos principais fatores que impede a possível liquidação da dívida das famílias é a falta de competências-chave de literacia financeira, que falta à maioria das comunidades pouco qualificadas onde o peso da dívida permanece

elevado. Para muitos indivíduos, as agências de apoio criadas vêm com um preconceito, stress e constrangimento. Além disso, muitos dos adultos afetados não têm a autoconfiança para contactar a sua instituição financeira e iniciar o processo de reestruturação 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 em família.

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

O Manual do Aluno apoia o programa de Formação (25 horas de workshop presencial) que pretende ajudar os alunos adultos a desenvolverem os seus próprios recursos, baseados em desafios, contendo todos os conteúdos de aprendizagem necessários. O Manual do Aluno foi concebido para apoiar o envolvimento dos formadores de adultos com os novos recursos de aprendizagem familiar desenvolvidos no projeto PIGGY BANK. O Manual do Aluno e o Programa de Formação irão assegurar que os formadores de adultos adquirem as competências necessárias para desenvolverem as suas próprias bandas desenhadas, recursos online baseados em desafios de *escape room* 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 iniciar o assunto do modelo de aprendizagem em família desenvolvido no âmbito do projeto PIGGY BANK e quais os melhores recursos adequados a cada idade. O Manual do Aluno é concebido como um documento de apoio para a realização do programa de Formação para alunos adultos.

O Manual do Aluno inclui os seguintes tópicos:

- Introdução
- Importância da Literacia Financeira
- Utilização de uma 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.

## Estratégia Pedagógica

O programa de formação em serviço utilizará metodologias pedagógicas inovadoras, para fornecer formação em ambientes dinâmicos e para construir ferramentas de aprendizagem igualmente dinâmicas que utilizem metodologias de aprendizagem baseadas em desafios. Os novos recursos são ricos em recursos multimédia e interativos, e a formação em serviço familiarizará os formadores de 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 famílias e formadores de adultos que trabalham com eles, é o objetivo principal que constituiu a base para a conceção do processo de implementação do PIGGY BANK.

As *Escape Rooms* Pedagógicas Online e as WebQuests podem conferir uma abordagem dinâmica à aprendizagem, através da qual os alunos exploram problemas e desafios do mundo real. Com este tipo de aprendizagem, ativa e envolvente, os alunos são incentivados a obter um conhecimento mais profundo dos conteúdos que estão a estudar. Recomenda-se a utilização destes recursos pela sua flexibilidade em enquadrar várias estratégias pedagógicas, bem como a sua adaptabilidade aos mais diversos temas ou conteúdos. Podem, também, ajudar a maximizar a utilização das ferramentas e ambientes digitais, que estão

disponíveis e profundamente enraizados na vida quotidiana das nossas comunidades. 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 esta abordagem, que combina a utilização de Banda Desenhada para crianças, *Escape Rooms* Pedagógicas Online e desafios WebQuest para crianças e jovens mais velhos, e seminários de formação de introdução para pais e tutores, foi apresentada, pelos parceiros do projeto, a formadores adultos nas suas áreas locais, o feedback obtido foi impressionante.

### 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 fagulha alta, em termos de resultados e realizações, assegure-se de que lhes proporciona a positividade e o entusiasmo para os conduzir às suas ambições.

## 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.

## Banda Desenhada

Conforme referido anteriormente, os livros de banda desenhada PIGGY BANK destinam-se aos membros da família com idades compreendidas entre os 6 e os 12 anos. Estes recursos pedagógicos ajudam os mais jovens a familiarizarem-se com os temas financeiros básicos relacionados com situações da vida real. O conjunto inclui 12 bandas desenhadas temáticas, mensais, em que os super-heróis da literacia financeira lidam com questões relacionadas com esta. As histórias em banda desenhada são adaptadas à idade das crianças.

Embora as bandas desenhadas propostas sejam desenvolvidas como parte de um programa holístico de aprendizagem em família, serão também extremamente relevantes para as escolas que procuram introduzir a literacia financeira nos seus programas escolares. As bandas desenhadas encontram-se disponíveis em PDF para impressão e como *flipbooks* para utilização online. Todos os livros de banda desenhada estão disponíveis em todas as línguas dos países parceiros do projeto e estão acessíveis a qualquer estabelecimento de ensino através do website do projeto e do portal de aprendizagem. As bandas desenhadas são uma oportunidade para introduzir as ideias e conceitos-chave, que são fundamentais para o desenvolvimento da literacia financeira dos elementos mais novos da família, e espera-se que o impacto destes recursos e da mensagem que eles retratam seja significativo.

## Escape rooms

As *escape rooms* destinam-se a jovens entre os 13 e os 18 anos de idade. Estas representam um recurso de aprendizagem inovador que aborda temas-chave da literacia financeira e 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 introduzir diferentes níveis, para assegurar que os alunos se possam envolver, independentemente da história escolar anterior. Todas as *escape rooms* estão enquadradas numa história sobre extraterrestres. A história motiva os estudantes a completar todas as *escape rooms*.

## WebQuests

As WebQuests são uma forma de aprendizagem estruturada que utiliza links da internet como recursos e motiva os alunos a pesquisarem sobre uma questão aberta para o desenvolvimento de competências individuais e a participação num processo que transforma a informação recém adquirida num conhecimento mais completo. As melhores WebQuests motivam os alunos a verem relações temáticas mais enriquecedoras, a contribuírem para o verdadeiro mundo da aprendizagem e a refletirem sobre os seus próprios processos metacognitivos. São frequentemente descritas como os "andaimes" das estruturas de aprendizagem no apoio do desempenho dos alunos para além das suas capacidades atuais.

Os desafios WebQuest do PIGGY BANK são concebidos para apoiar os elementos da família com idades compreendidas entre os 19 e os 25 anos a desenvolverem o seu conhecimento e compreensão da literacia financeira. Uma WebQuest típica tem várias partes, nomeadamente introdução, tarefa, recursos, avaliação e conclusão. As WebQuests apresentam cenários do mundo real relacionados com a literacia financeira e definem tarefas a realizar pelos alunos. É importante compreender que estes são exercícios baseados em

desafios e os desafios podem ser tematizados para abordar tópicos ou assuntos específicos e importantes.

Embora a aprendizagem através de WebQuests esteja a começar a atrair a atenção dos educadores em contextos educativos formais, ainda são considerados como uma ferramenta pedagógica inovadora. Estas desafiam o desenvolvimento da educação financeira num ambiente de aprendizagem em família, representando uma inovação importante em todos os países parceiros e, talvez, em toda a Europa.

## Plano de Aula

### Dia 1 – Workshop Introdutório – 4h

Conteúdo	Min	Material	Informação adicional
<p><u>Abertura do Workshop</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Como é a primeira sessão, o formador deve apresentar-se, fazer uma breve introdução à formação e responder a dúvidas que os participantes possam ter.</li> </ul>	30	Sala com cadeiras dispostas em semicírculo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Os participantes devem compreender a estrutura da formação e respetivos resultados de aprendizagem.</li> </ul>
<p><u>Quebra gelo – Speed Dating em Círculo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sendo a primeira sessão presencial do Programa de Formação em Serviço, o formador pede a todos os participantes que se apresentem através da atividade de quebra gelo.</li> <li>Pede-se ao grupo para se dividir em dois e formar dois círculos, com um círculo dentro de outro círculo.</li> <li>As pessoas do círculo interior devem virar-se de forma a ficarem de frente para o seu parceiro do círculo exterior. Esta é uma adaptação a um "quebra-gelo" <i>Speed Dating</i> em que cada participante tem 30 segundos para se apresentar ao seu parceiro.</li> <li>O formador controla o tempo e, após 1 minuto, pede aos participantes que estão no círculo interno para darem um passo à esquerda e voltarem a apresentar-se ao seu novo parceiro.</li> <li>Esta atividade é repetida até todos os participantes se terem apresentado.</li> </ul>	30	Sala com espaço suficiente para esta atividade.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Os participantes participam na atividade de quebrar o gelo para se conhecerem melhor uns aos outros.</li> </ul>

<p><u>Apresentação dos Grupos Alvo e Objetivos do Projeto PIGGY BANK</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introdução dos objetivos do Projeto PIGGY BANK.</li> <li>• Apresentação da estratégia pedagógica.</li> <li>• Definição dos grupos-alvo - membros da família de todas as idades que queiram desenvolver a sua literacia financeira.</li> <li>• Apresentação do conceito de aprendizagem baseada em desafios.</li> </ul>	<p><u>75</u></p>	<p>Sala com espaço para sessões de break-out.</p> <p>Canetas e material de escrita para as equipas.</p> <p>Quadro negro, quadro branco ou <i>flipchart</i> e marcadores.</p> <p>Projetor, ecrã de projeção e computador portátil.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Os participantes ficam familiarizados com os objetivos do projeto PIGGY BANK, ideias do projeto e grupos alvo.</li> <li>• Compreendem o conceito e as vantagens dos recursos pedagógicos baseados em desafios.</li> </ul>
<p><u>Manual do PIGGY BANK</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Como parte desta atividade, é apresentado aos participantes o manual do PIGGY BANK.</li> <li>• Apresentação dos novos recursos baseados em desafios.</li> <li>• Preparação para o dia seguinte - pedir aos participantes para explorarem o portal online com os recursos.</li> </ul>	<p><u>85</u></p>	<p>Sala com espaço para sessões de break-out.</p> <p>Canetas e material de escrita para as equipas.</p> <p>Projetor, ecrã de projeção e computador portátil.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• São apresentados os novos recursos baseados em desafios e o portal online com os recursos.</li> </ul>
<p><u>Conclusão do Workshop</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O formador fará um resumo do workshop do dia.</li> <li>• Os participantes discutem e dão o seu feedback sobre o que aprenderam.</li> </ul>	<p><u>20</u></p>	<p>Sala de formação</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Os participantes repetem e consolidam os conhecimentos e competências adquiridas.</li> </ul>

Dia 2 - Demonstração de boas práticas na criação de uma *Escape Room* pedagógica online, WebQuest e Banda Desenhada – 7h

Conteúdo	Min	Material	Informação adicional
<p><u>Abertura do Workshop</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação do programa de formação do dia</li> </ul>	<p><u>30</u></p>	<p>Sala com cadeiras dispostas em semicírculo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação dos temas do workshop para este dia e envolvimento dos</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificação das expectativas dos participantes para este dia do workshop.</li> <li>• Breve introdução aos recursos baseados em desafios – Banda desenhada, <i>Escape Rooms</i> e WebQuests.</li> </ul>			<p>participantes nos mesmos.</p>
<p><u>Apresentação de Bandas Desenhadas e Grupos-alvo Específicos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O formador apresenta os livros de banda desenhada e o grupo-alvo deste recurso pedagógico.</li> <li>• Apresentação do guia da banda desenhada.</li> </ul>	120	<p>Sala com espaço para sessões de break-out.</p> <p>Canetas e material de escrita para as equipas.</p> <p>Projetor, ecrã de projeção e computador portátil.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação e explicação das bandas desenhadas junto dos participantes.</li> <li>• Os participantes devem compreender as especificidades do grupo-alvo crianças.</li> </ul>
<p><u>Demonstração de Boas Práticas para o Desenvolvimento de Bandas Desenhadas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilização de quadro negro, quadro branco ou <i>flipchart</i>, o formador dá orientações para o desenvolvimento da banda desenhada.</li> </ul>	120	<p>Sala com espaço para sessões de break-out.</p> <p>Canetas e material de escrita para as equipas.</p> <p>Quadro negro, quadro branco ou <i>flipchart</i> e marcadores.</p> <p>Projetor, ecrã de projeção e computador portátil.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Os participantes aprendem os passos para a criação de Banda Desenhada através de guias de orientação.</li> </ul>
<p><u>Apresentação das WebQuests, <i>Escape Rooms</i> e Grupos-Alvo Específicos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O formador apresenta as <i>escape rooms</i>, WebQuests e os grupos-alvo para estes recursos pedagógicos.</li> <li>• O formador apresenta o formato mais comum para as WebQuests e explica os cinco elementos do formato.</li> <li>• O formador partilha o formato mais comum para as <i>escape rooms</i>.</li> </ul>	120	<p>Sala com espaço para sessões de break-out.</p> <p>Canetas e material de escrita para as equipas.</p> <p>Projetor, ecrã de projeção e computador portátil.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Os livros de banda desenhada devem ser apresentados e explicados aos participantes.</li> <li>• Os participantes devem compreender as especificidades de ambos os grupos-alvo (grupo-alvo das <i>escape rooms</i> e das WebQuests).</li> </ul>

<p><u>Conclusão do Workshop</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O formador faz um resumo do workshop do dia.</li> <li>• Os participantes discutem e dão o seu feedback sobre o que aprenderam.</li> </ul>	<p><u>30</u></p>	<p>Sala de formação</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Os participantes repetem e consolidam os conhecimentos e competências adquiridos.</li> </ul>
--	------------------	-------------------------	---

Dia 3 – Demonstração de boas práticas na criação de uma *Escape Room* pedagógica online, WebQuest e Banda Desenhada – 7h

Conteúdo	Min	Material	Informação adicional
<p><u>Abertura do Workshop</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação do programa de formação do dia</li> <li>• Identificação das expectativas dos participantes para este dia do workshop.</li> <li>• Breve resumo dos conhecimentos e competências aprendidos nos workshops anteriores.</li> </ul>	<p><u>30</u></p>	<p>Sala com cadeiras dispostas em semicírculo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação dos temas do workshop para este dia e envolvimento dos participantes nos mesmos.</li> </ul>
<p><u>Demonstração de Boas Práticas para o Desenvolvimento de <i>Escape Rooms</i></u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O formador apresenta um guia para o desenvolvimento de <i>escape rooms</i>.</li> </ul>	<p><u>120</u></p>	<p>Sala com espaço para sessões de break-out. Canetas e material de escrita para as equipas. Projetor, ecrã de projeção e computador portátil.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Os participantes aprendem os passos para a criação de <i>escape rooms</i> através de guias de orientação.</li> </ul>
<p><u>Demonstração de Boas Práticas para o Desenvolvimento de WebQuests</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O formador apresenta um guia para o desenvolvimento de uma WebQuest.</li> </ul>	<p><u>120</u></p>	<p>Sala com espaço para sessões de break-out. Canetas e material de escrita para as equipas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Os participantes aprendem os passos para a criação de Banda Desenhada através de guias de orientação.</li> </ul>

		Quadro negro, quadro branco ou flipchart e marcadores. Projetor, ecrã de projeção e computador portátil.	
<u>Feedback e Revisão de Bandas Desenhadas, Escape Rooms e WebQuests</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>O formador pede aos participantes para darem o seu feedback sobre a apresentação das <i>escape rooms</i> e WebQuests.</li> <li>O formador partilha explicações adicionais para o desenvolvimento de <i>escape rooms</i> e WebQuests.</li> </ul>	<u>120</u>	Sala com espaço para sessões de break-out. Canetas e material de escrita para as equipas. Projetor, ecrã de projeção e computador portátil.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Os participantes discutem os recursos baseados em desafios e colocam questões sobre os mesmos.</li> </ul>
<u>Conclusão do Workshop</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>O formador sintetiza o workshop do dia.</li> <li>Os participantes partilham a sua opinião sobre as sessões de aprendizagem.</li> </ul>	<u>30</u>	Sala de formação	<ul style="list-style-type: none"> <li>Os participantes relembram e consolidam os conhecimentos e competências adquiridos.</li> </ul>

#### Dia 4 – Desenvolvimento dos seus próprios recursos baseados em desafios - 7h

Conteúdo e Metodologia	Min	Materiais	Objetivo da Atividade
<u>Abertura do Workshop</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>Apresentação do programa de formação do dia.</li> <li>Identificação das expectativas dos participantes para este dia do workshop.</li> <li>Breve resumo dos conhecimentos e competências aprendidos nos workshops anteriores.</li> </ul>	<u>30</u>	Sala com cadeiras dispostas em semicírculo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apresentação dos temas do workshop para este dia e envolvimento dos participantes nos mesmos.</li> </ul>



<p><u>Workshop – Desenvolvimento de Bandas Desenhadas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação das bandas desenhadas do projeto PIGGY BANK, bem como orientações práticas e recomendações sobre como criar uma banda desenhada.</li> <li>• Todos os participantes devem tentar criar as suas próprias bandas desenhadas com base nas competências e conhecimentos adquiridos.</li> <li>• O formador deve ajudar de forma ativa os participantes e apoiá-los no desenvolvimento das suas bandas desenhadas.</li> </ul>	<p><u>120</u></p>	<p>Sala com espaço para sessões de break-out.</p> <p>Canetas e material de escrita para as equipas.</p> <p>Projetor, ecrã de projeção e computador portátil.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Os participantes desenvolverão um rascunho das suas próprias bandas desenhadas.</li> </ul>
<p><u>Workshop – Developing Escape Rooms</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação das <i>escape rooms</i> do projeto PIGGY BANK, bem como orientações práticas e recomendações sobre como criar <i>escape rooms</i>.</li> <li>• Todos os participantes devem tentar criar a sua própria <i>escape room</i> com base nas competências e conhecimentos adquiridos.</li> <li>• O formador deve ajudar de forma ativa os participantes e apoiá-los no desenvolvimento das suas <i>escape rooms</i>.</li> </ul>	<p><u>120</u></p>	<p>Sala com espaço para sessões de break-out.</p> <p>Canetas e material de escrita para as equipas.</p> <p>Quadro negro, quadro branco ou flipchart e marcadores.</p> <p>Projetor, ecrã de projeção e computador portátil.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Os participantes desenvolverão um rascunho das suas próprias <i>escape rooms</i>.</li> </ul>
<p><u>Workshop – Desenvolvimento de WebQuests</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação das WebQuests do projeto PIGGY BANK, bem como orientações práticas e recomendações sobre como criar WebQuests.</li> <li>• Todos os participantes devem tentar criar a sua própria WebQuest com base nas competências e conhecimentos adquiridos.</li> </ul>	<p><u>120</u></p>	<p>Sala com espaço para sessões de break-out.</p> <p>Canetas e material de escrita para as equipas.</p> <p>Projetor, ecrã de projeção e computador portátil.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Os participantes desenvolverão um rascunho das suas próprias WebQuests.</li> </ul>

<p><u>Conclusão do Workshop</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O formador sintetiza o workshop do dia.</li> <li>• Os participantes partilham a sua opinião sobre as sessões de aprendizagem.</li> </ul>	<p><u>30</u></p>	<p>Sala de formação</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Os participantes relembram e consolidam os conhecimentos e competências adquiridos.</li> <li>• Os participantes fazem a avaliação dos diversos aspetos do workshop.</li> </ul>
---	------------------	-------------------------	---



# PIGGY 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