







Título: O1.A5. Guia do Facilitador

Autor(es): Scuole Paritarie dell'Istituto di Maestre Pie dell'Addolorata (Itália) e

Dječji vrtić Radost Zadar (Croácia)

**Contribuições:** BOON Factory (Portugal)

Versão: 2.0

**Ano:** 2019



PROJ. Nº 2017-1-PL01-KA201-038534

O apoio da Comissão Europeia para a produção desta publicação não a responsabiliza pelo seu conteúdo, pois reflete as opiniões dos autores. A Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações nele contidas.















Consciente de que a literacia financeira proporciona um maior controlo do futuro financeiro pessoal, o uso mais eficaz de produtos e serviços financeiros, e a redução da vulnerabilidade a esquemas fraudulentos, a parceria do projeto ON THE MONEY TRAIL produziu um eBook de aprendizagem interativo - OnTheMoneyTrail eBook - para a educação financeira de crianças na faixa etária pré-escolar (3 a 6 anos de idade), que podem ser usado em contextos de aprendizagem formal, não formal e informal.

Este livro de aprendizagem está disponível gratuitamente online e em 5 idiomas - inglês, polaco, português, italiano e croata.

# O1.A5. Guia do Facilitador

Além da história interativa, foi desenvolvido um Guia do Facilitador - Guia do Facilitador do OnTheMoneyTrail - para professores e pais, para ajudá-los a aproveitar ao máximo a oportunidade de aprendizagem oferecida pelo ebook interativo.

O objetivo deste Guia é maximizar as oportunidades de aprendizagem oferecidas pelo eBook interativo, propondo tópicos para reflexão, exercícios, atividades, etc., que podem ser usados por professores e pais com as crianças.















### **OBJETIVOS DA APRENDIZAGEM**

**ON THE MONEY TRAIL** é um projeto para crianças (de 3 a 6 anos de idade), professores, pais e para todos que tenham interesse em Literacia Financeira.

Para orientar o desenvolvimento do eBook interativo — **On The Money Trail eBook** -, a parceria estabeleceu objetivos de aprendizagem sobre educação financeira para o pré-escolar com base numa análise de estratégias de educação financeira na Europa.

Assim, os objetivos que guiaram o desenvolvimento do eBook são os seguintes:

### > Planeamento e Gestão do Orçamento <

Necessidades e Desejos: entender a diferença entre o que é uma necessidade e o que é supérfluo.

Despesas e rendimentos: relacionar as despesas com o rendimento.

#### > Sistema Financeiro e Produtos Financeiros Básicos <

Meios de Pagamento: descrever os vários meios de pagamento.

#### > Poupança <

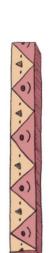
Os Objetivos da Poupança: saber o que são poupanças e os seus objetivos.

Para mais informações sobre os objectivos de aprendizagem do **ON THE MONEY TRAIL**, pode consultar o nosso documento sobre a abordagem de aprendizagem **O1.A1 OnTheMoneyTrail Learning Approach** disponível em inglês no site do projeto.















# ATIVIDADES PARA O PRÉ-ESCOLAR

As seguintes atividades foram desenvolvidas por educadores para complementar a experiência de aprendizagem do eBook.





Pode incluir as atividades propostas em experiências de aprendizagem formais, não formais ou informais e antes, depois ou mesmo enquanto faz a leitura do eBook às crianças.

As atividades sugeridas foram desenvolvidas considerando os materiais e o tempo necessários, e para diferentes objetivos de aprendizagem.

Esperamos que estas atividades possam servir de inspiração para que possa criar novas e divertidas experiencias de aprendizagem.

















# COZINHAR BISCOITOS COM AS CRIANÇAS

### **DESCRIÇÃO**

- 1. Separar os ingredientes necessários para a realização dos biscoitos.
- 2. Dar às crianças diferentes moldes de biscoitos;
- 3. Cozer e decorar a gosto;
- 4. Embalar os biscoitos em sacos decorativos para vender.

#### **OBJETIVOS**

- Desenvolvimento de competências motoras;
- As crianças devem saber medir, contar, seguir a ordem, seguir as instruções;
- Desenvolvimento da precisão e a ordem no trabalho;
- Criatividade e perceção tática.

#### **DURAÇÃO**

- Para a preparação dos biscoitos reserve uma hora, para cozer 20 minutos, e para embalar uma hora.

- Receita fácil para biscoitos (farinha, açúcar, manteiga, ovos ...);
- Moldes de biscoito; pratos; fornos;
- Decorações de biscoitos comestíveis, chocolate;
- Celofane, sacos, laços, fitas.















# LOJA DE BISCOITOS / MERCADO ( DRAMATIZAÇÃO)

## **DESCRIÇÃO**

- 1. As crianças vendem biscoitos aos pais e visitantes do jardim de infância;
- 2. A atividade também pode ser com dinheiro real, com um objetivo de caráter humanitário ou de poupança para novos brinquedos;
- 3. Um jogo simples com moedas criadas para jogos de dramatização;
- 4. Prepare o espaço, suporte / mesa para venda;
- 5. Na loja, escreva a razão para angariar o dinheiro (se for uma venda humanitária), deixe que sejam as crianças a escrever os preços...

#### **OBJETIVOS**

- Desenvolvimento das competências das crianças através da cooperação com os outros, iniciativa, empreendedorismo, perseverança;
- Incentivar as crianças a desenvolver habilidades e a resolução de problemas;
- Reconhecimento, contagem (notas);
- Interação com adultos, desenvolvimento da comunicação infantil (criança adulto).

#### **DURAÇÃO**

- Enquanto se vende todos os biscoitos.

#### **MATERIAIS**

- Biscoitos para vender;
- Mesa para venda e para pagamento (use uma caixa de cartão que as crianças possam decorar);
- Notas, materiais escritos.















#### DESENHAR UMA MOEDA

## **DESCRIÇÃO**

- 1. As crianças fazem moedas de massa de modelar;
- 2. Também podem desenhar e cortar papel-moeda.

#### **OBJETIVOS**

- Desenvolvimento da motricidade fina;
- Desenvolvimento da coordenação visual;
- Expressão artística e design;
- Desenvolvimento de sensibilidade para modelar;
- Dominío de diferentes materiais e técnicas de modelagem

# DURAÇÃO

1-2 horas.

- Massa para modelar; plasticina; argila;
- Moldes ou carimbos (notas antigas, ...);
- Tempera de ouro e prata, pincel.















# JOGO DA MEMÓRIA

#### **DESCRIÇÃO**

- 1. Jogos de Procurar o Par número de pares ajustado à idade das crianças;
- 2. Imprimir e cortar miniaturas das personagens do e-book, ou imagens de dinheiro / moedas (próxima página);
- 3. Colar a um cartão ou a tampas de frascos;
- 4. . O objetivo do jogo é encontrar todos os pares;
- 5. O vencedor é aquele que tem mais pares.

#### **OBJETIVOS**

- Conhecer o conceito de dinheiro;
- Desenvolver a concentração;
- Desenvolver mais competências matemáticas: classificação, reconhecimento, correspondência, contagem e memorização;
- Desenvolvimento da perceção visual;
- -Respeitar as regras e o acordo.

# DURAÇÃO

Depende da idade da criança e do número de pares. Para crianças menores de 4 anos são suficientes 10 pares, e para mais velhos aumenta o número de pares ou fazer com miniaturas mais complicadas (com mais detalhes).

#### **MATERIAIS**

Ilustrações impressas das imagens do e-book ou imagens de dinheiro em papel (próxima página);

- Patch, cartão ou tampas de frascos

















www.money-trail.eu









## FAZER UM PORQUINHO MEALHEIRO

# **DESCRIÇÃO**

- 1. As crianças fazem um mealheiro com sobras de material / restos de embalagens;
- 2. Recortar o modelo da moeda na caixa de cartão;
- 3. Cobrir a caixa com pasta de papel, tendo atenção ao buraco para a moeda e deixar secar;
- 4. Pintar a gosto (ou adicionar partes como os olhos, sobrancelhas, cauda, ...);
- 5. Deixar secar.

#### **OBJETIVOS**

- O desenvolvimento da sensibilidade para a modelagem;
- O desenvolvimento da invenção artística, do talento e da criatividade;
- O desenvolvimento da motricidade fina;
- O desenvolvimento da sensibilidade artística para diferentes tipos de arte e materiais;
- Encorajar a criança a poupar; explicar a poupança como parte da sua cultura e do seu futuro, como um resultado correto, para o bem pessoal ou comum;

#### DURAÇÃO

. Depende da idade da criança, pode levar o dia inteiro ou algumas horas;

#### **MATERIALS**

- Caixa de cartão;
- Tesoura, pinceis, cola, guardanapos;
- Têmpera















#### **DESEJOS E NECESSIDADES**

### **DESCRIÇÃO**

- 1. As crianças sentam-se no círculo e no meio do círculo há dois anéis;
- 2. Um anel representa as necessidades e o outro os desejos;
- 3. As crianças procuram objetos ao redor da sala de aula e dependendo do que encontrarem, colocam num determinado anel;
- 4. Também pode-se cortar miniaturas de objetos diferentes e, em seguida, as crianças podem classificá-las em caixas ou pendurando em cordas (em vez de coisas reais da sala de aula).

#### **OBJETIVOS**

- Conhecer o conceito entre querer / precisar;
- Desenvolver concentração;
- Desenvolver competências matemáticas: classificação, reconhecimento, correspondência, contagem e memorização;
- Desenvolvimento de perceção visual;
- Respeitar as regras e o acordo.

#### **DURAÇÃO**

- Depende da idade das crianças.

- Dois anéis (arcos hulha hoop) ou caixa de cartão;
- Imprimir miniaturas de coisas diferentes.















#### **MODELAGEM DA MOEDA**

## **DESCRIÇÃO**

- 1. Colocar o papel por cima das moedas;
- 2. Passar o lápis de cera no papel por cima da moeda;
- 3. Recortar a moeda e deixe-a de lado;
- 4. No final da atividade conte as moedas ganhas.

#### **OBJETIVOS**

- Ensinar a criança que o trabalho é a fonte de rendimento

### **DURAÇÃO**

20 minutos.

#### **MATERIAIS**

- Papel, lápis de cera;
- Tesouras;
- 5 moedas;
- Giz de cera.















### **RECONHECER AS MOEDAS**

	~ ~	
	I /	$\neg$
DES	ICA(	- 1
ULJ	-	J
	 . 3	_

- 1. Colocar 3 taças de diferentes cores ou dimensões na mesa;
- 2. Pôr as as moedas na mesa;
- 3. A criança deve colocar as moedas iguais na mesma tigela;
- 4. Contar as moedas em cada taça.

#### **OBJETIVOS**

- Classificar as moedas reconhecendo a diferença.

## **DURAÇÃO**

No mínimo 10 minutos.

- 3 pequenos recipientes de diferentes tamanhos ou cores;
- Várias moedas desde € 0,50, € 1, € 2.



















### **GANHAR TRABALHANDO**

# DESCRIÇÃO

- 1. Espalhar a plasticina;
- 2. Pressionar a moeda na plasticina e recortar;
- 3. Contar as moedas ganhas.

#### **OBJETIVOS**

- A reprodução de moedas usando materiais;
- Compreender que o trabalho é a fonte de rendimento.

### **DURAÇÃO**

20 minutes.

- Plasticina;
- 5 moedas;
- Cortador de plasticina.













### O VALOR DO DINHEIRO

# **DESCRIÇÃO**

- 1. Imprimir moedas e notas de € 0,50, € 1, € 2, € 5, € 10;
- 2. Colar as moedas no cartão e cortar;
- 3. Colocar na mesa 8 caixas de canetas;
- 4. Explicar às crianças que 0,50 € corresponde a 1 caneta; 1€ a 5 canetas; 2€ por uma caixa; 5€ por duas caixas e 10€ por 4 caixas;
- 5. As crianças terão que pagar com dinheiro pelas canetas e classificar corretamente as moedas.

#### **OBJECTIVOS**

- Permitir que as crianças reconheçam e classifiquem o valor real das moedas.

#### **DURAÇÃO**

20/30 minutos.

- Fotocópia a cores de moedas e notas;
- Cola;
- Cartão;
- 8 caixas de canetas de feltro;















#### **DESEJOS E NECESSIDADES II**

### **DESCRIÇÃO**

- 1. As crianças recortam imagens de objetos que querem e de objetos que precisam.
- 2. Preparar duas folhas de cores diferentes, num papel colam os objetos que precisam e no outro, os outros objetos que querem.

# **OBJETIVOS**

- Compreender o conceito de prazer e o conceito de necessidade real.

### **DURAÇÃO**

40 minutos.

- Jornais com publicidade de alimentos e de ofertas de jogos;
- Tesouras;
- Cola;
- 2 folhas de cores diferentes.













# ATIVIDADES PARA O PRÉ-ESCOLAR

As atividades foram testadas por educadores e pais, confirmando o potencial de cativar as crianças (de 3 a 6 anos) na educação financeira.

Aceite este desafio e colabore na sua implementação!













