



EDUCAÇÃO+
financeira

Exposição itinerante de
Educação
Financeira

guia da
EXPOSIÇÃO

<http://pmate.ua.pt/educacaomais>



A EXPOSIÇÃO

O projeto **EDUCAÇÃO+ Financeira** é uma iniciativa conjunta do PmatE – Projecto Matemática Ensino, da Universidade de Aveiro, e da Caixa Geral de Depósitos, com o objetivo de sensibilizar, estimular e mobilizar os jovens com idades entre os sete e os 17 anos para as questões da educação financeira.

Os conceitos de **educação financeira** e **literacia financeira** têm-se vulgarizado, durante a última década, como resultado da crescente preocupação com a fraca capacidade das pessoas para lidar com as suas finanças pessoais.

Este projeto consta, basicamente, de uma exposição itinerante com atividades interativas que colocam os visitantes perante desafios, confrontando-os com as escolhas relativas à gestão do seu dinheiro no dia a dia – ganhar, gastar, poupar e investir.

O primeiro objetivo é despertar neles a curiosidade, o espírito crítico e o interesse que os levem a aprofundar conhecimentos, a desenvolver atitudes e a adotar comportamentos socialmente responsáveis, de cidadania.

A exposição é modular e apresenta conteúdos adaptados às diferentes faixas etárias, que dão ênfase à experimentação e ao jogo. É uma forma de estimular os

visitantes e a escola para a exploração didática dos temas da educação financeira, de forma sistemática e continuada.

A par da exposição, decorre o ciclo de conferências “Construindo uma Educação+ Financeira”, para reforço da sensibilização e da mobilização dos agentes educativos locais (pais, professores, autarcas, funcionários municipais e outros quadros), a quem cabe um papel fundamental no desenvolvimento da educação financeira.

Estas conferências têm assumido diferentes formatos: desde *workshop* para professores e outros agentes educativos a palestras para alunos.

As visitas são organizadas pelas escolas em função da idade dos alunos e das três atividades disponíveis:

Dinheiro para quê? – Módulo I

Destinado aos alunos do 1º e do 2º ciclo. Com esta atividade, pretende-se que os jovens apreendam o valor e as funções do dinheiro (o que é que representa na vida das pessoas), através de uma viagem pela história do comércio de bens e serviços, das trocas diretas até ao aparecimento da moeda.

Numa primeira fase, os alunos trocam produtos por produtos, até atingirem um

objetivo de jogo, tendo em conta uma tabela de conversão. Posteriormente, trocam esses produtos por dinheiro que, no final, depositam no banco.

Alguns conceitos envolvidos:

- Educação financeira: moeda (visão histórica, valor, funções, circulação), bens (necessidades, aquisição, valor), banco, depósito bancário.
- Matemática: grandeza, unidade de medida, cálculo.

Como Gastar o Dinheiro? – Módulo II

Dirigido aos estudantes do 3º ciclo. Procura-se, com esta atividade, sensibilizar os jovens para a importância do consumo responsável, para o valor do trabalho e dos hábitos de poupança, tendo em vista a realização de objetivos e gastos pessoais.

No início do jogo, é entregue um cartão de desafio a cada aluno. Colocado perante uma necessidade a satisfazer, que implica uma despesa, o aluno tem de escolher a opção mais correta. A seguir, tem de trabalhar para ganhar o dinheiro necessário. Depois de comprar o produto ou serviço, deposita o que sobra no banco. No momento do depósito o aluno tem,

também, de calcular o juro que aquele dinheiro vai render.

Alguns conceitos envolvidos:

- Educação financeira: orçamento pessoal, consumo responsável, rendimento, despesa, poupança, banco, depósito bancário, juros, taxa de juro.
- Diversos conteúdos das áreas curriculares da matemática, português, física, biologia, geologia, etc.
- Matemática: cálculo.

Compro ou não compro? – Módulo III

Vocacionado para alunos do ensino secundário e público em geral. O propósito da atividade é sensibilizá-los para as questões relacionadas com a gestão do orçamento pessoal (rendimento, despesas pessoais, poupança, recurso ao crédito) e para as consequências das suas decisões. O sobre-endividamento, por exemplo!

Através de um simulador, os participantes escolhem um personagem com um determinado perfil e têm de gerir o seu orçamento durante 12 meses. Durante o jogo, além das despesas de carácter regular, são confrontados com estímulos e contrariedades como os que se colocam a



cada um de nós na vida real (despesas imprevistas, oferta de diferentes bens e serviços, possibilidade de recurso ao crédito, etc...) e com a necessidade de tomar decisões.

Alguns conceitos envolvidos:

- Educação financeira: orçamento pessoal, consumo responsável,

rendimento, despesa, poupança, endividamento, sobre-endividamento, banco, depósito bancário, crédito, juros, taxa de juro, TAEG.

- Matemática: cálculo, grandezas.
- Filosofia: ética, moral, responsabilidade social, cidadania.

“O facto de apresentar atividades práticas com conteúdos interdisciplinares obriga os alunos a consciencializarem-se da importância do saber para o saber-fazer.”

A: Relvas, Profª Português | Fundão, março 2011

É comigo. É com a Universidade de Aveiro.

UMA INICIATIVA:



universidade
de aveiro



Caixa Geral
de Depósitos

MEDIA PARTNER:



APOIO:

