# 

**Literacia Financeira para Famílias**

**Formação de Formadores Módulo 6**

**Criação e utilização de Recursos Digitais**

# 

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Módulo 6: | | | |
| Objetivo: | Criação e utilização de Recursos Digitais | | |
| Horário de aprendizagem  Total de horas: | Hora do contacto  3 horas | Autoestudo  2 horas | Notas |
| Resultados da aprendizagem: | Após a conclusão com sucesso deste módulo, os participantes poderão:   * Considerar os benefícios e desafios da utilização de recursos digitais * Explorar uma gama de recursos digitais | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Módulo 6 Plano de Aula: Criação de Recursos Digitais | | | | |
| Tempo | **Atividade** | **Método de Entrega** | **Recursos** | **Notas** |
| 5 minutos | Abertura do Workshop O facilitador vai acolher os alunos na sessão e dar uma breve visão geral do  Resultados de aprendizagem (LO).  Os alunos serão convidados a discutir o que esperam conseguir ao completar esta sessão. | Local de treino com equipamento de TI, projetor e tela.  Quadro e marcadores | PP 1  PP2- LOs  PP3 - Plano Visual |  |
| 10 minutos | Atividade quebra-gelo6.1 - Desenhe como se sente O facilitador pedirá a cada participante que desenhe como se sente num post-it, ou numa folha de papel. Em alternativa, o facilitador pode pedir aos participantes que escrevam uma palavra de como se sentem. Esta questão pode ser geral em termos de como o dia está a decorrer.  Se online isto pode ser completado num quadro. | Desenhe um rosto  Se online - Use o quadro branco | PP4, como se sente? |  |
| 15 minutos | Atividade M 6.2Utilização de Recursos Digitais O facilitador colocará a seguinte questão ao grupo:  Como e que recursos digitais poderiam ajudar os indivíduos a melhorar a sua capacidade de literacia financeira?  O facilitador explorará ainda mais o impacto da utilização de software digital, plataformas e materiais de aprendizagem dentro das definições de ensino.  O facilitador pode colocar as respostas num flipchart. | F2F – use o flipchart para recolher ideias  Se online, plataformas online como <https://padlet.com/> podem ser usadas. | PP 5- pergunta |  |
| 15 minutos | Criação de Recursos Digitais O facilitador explicará aos participantes como podem criar os seus próprios recursos digitais. O facilitador explorará os tópicos da criação:   * Um Quiz * Um vídeo * Uma sala de fuga digital   O facilitador pode optar por explorar os links da plataforma fornecidos na apresentação do PowerPoint, se assim o desejar.  Ao explicar como fazer uma Sala de Fuga Digital, o facilitador pode optar por mostrar aos participantes o seguinte vídeo:   * <https://www.youtube.com/watch?v=Fd0CZaSWPjA> | Colaboração & Prática. | PP 6 – criação de recursos digitais- um quiz  PP7 - um vídeo |  |
| 10 minutos | Recursos Digitais - Modelos de Aprendizagem Digital, Acelerador e Benefícios Os participantes são questionados sobre que recursos de aprendizagem digital tendem a usar em sessões de formação. O facilitador iniciará uma breve discussão em grupo com os participantes.  Posteriormente, o facilitador identificará possíveis ligações a tópicos no anúncio PP7 8, incluindo experiências de aprendizagem misturadas, personalizadas e colaborativas e benefícios do digital | Se online, plataformas online como | PP 8 -modelos de aprendizagem  e PP 9 – recursos digitais como acelerador  e PP10 – Benefícios da aprendizagem digital |  |
| 10 minutos | Atividade 6.3Os Desafios Associados aos recursos digitais O facilitador pedirá aos participantes que identifiquem barreiras que possam dificultar a utilização de recursos digitais e métodos de aprendizagem não tradicionais.  O facilitador pode pedir aos participantes aleatoriamente que descrevam uma barreira que possam ter enfrentado/possam enfrentar na implementação de recursos digitais em ambientes de aprendizagem. Os participantes serão convidados a concentrarem-se na utilização de recursos digitais em ambientes online e offline.  O facilitador sugerirá desafios associados à Adaptação Digital em PP 13. |  | PP 11 -introduz desafios  PP  12 - Pergunta: que desafios?  PP 13- Respostas sugeridas |  |
| 10 minutos | Atividades M6.4Tipos de Recursos de Aprendizagem Digital - Introdução de uma Sala de Fuga Os participantes serão convidados a nomear recursos de aprendizagem digital que possam ser usados para ensinar literacia financeira e registar respostas num flipchart.  O facilitador irá então mostrar ao grupo uma das Salas de fuga do *Money Matters* e incentivar o grupo a trabalhar através de um deles.  Obtenha feedback dos participantes sobre o que pensam sobre a sala, conteúdo, etc. Como pode esta sala de fuga contribuir para o seu trabalho com as famílias? |  | PP 14 – pergunta  e ligação a uma sala Escape |  |
| 10 minutos | Pausa |  | PP 15 |  |
| 30 minutos | M6.5 Criando a sua própria sala de fuga Peça aos participantes que trabalhem em pequenos grupos para criar uma sala de fuga, com três desafios.  O PP16 tem links para a utilização de formulários do Google para o desenvolvimento da sala de fuga.  PP17 são instruções para o grupo. |  | PP16- Criação de uma sala de fuga usando formulários google- Link do Youtube para diretrizes  PP 17- Instruções de Tarefa | Cada grupo precisará de um computador para criar o seu quarto. |
| 30 minutos | M6.6 Olhando para a app de assuntos de dinheiro O facilitador também irá demonstrar e discutir a aplicação do *Money Matters* e explicar a sua função.  Este é um recurso digital que explora o vocabulário financeiro, planos de poupança e orçamentação  Descarregue a aplicação para o seu telefone. |  | PP 18 |  |
| 20 minutos | Uma visão geral dos recursos digitais do dinheiro O facilitador fornecerá ao grupo uma visão geral dos materiais de aprendizagem digital do projeto Money Matters e pergunte aos participantes  Como é que eles podem integrar os seus próprios recursos, e o dinheiro importa para criar os recursos com os seus alunos? |  | PP 19 |  |
| 10 minutos | Considerações Os participantes podem ser convidados a discutir como implementarão recursos digitais nas suas sessões de formação. Esta sessão de feedback pode funcionar para oferecer ideias colaborativas entre os participantes. |  | PP20 |  |
| 5 minutos | **Resumo:**  **Tarefas de Autoestudo:**  - Tenha a oportunidade de criar os seus próprios recursos de aprendizagem digital – um quiz online, uma sala de perguntas ou uma sala de fuga.  - Vá à Biblioteca de Literacia Financeira online para completar os distintivos Digitais para o Módulo 6.  - Será enviado um último inquérito sobre a formação para completar.  **Obrigado** | *Inquérito de feedback a ser enviado por e-mail aos participantes.* | PP 21  PP22 |  |
| Duração | 180 minutos | | | |
|  | Leitura e atividades adicionais | | | |