

E.M. VALE DO GUAPORÉ

Educação Financeira: Cofrinho dos Sonhos e Guardiões da Grana

INFORMAÇÕES INICIAIS

Assessor(es) Pedagógico(s): **Marcia Regina Simpioni Carraro**Educador(es): **Mirian Pereira de Jesus**Turma(s): **1º C**Quantidade de crianças e/ou adolescentes: **21**Etapa(s) da educação básica: **1º ano EF**

CURRÍCULO

De onde partimos? Partindo da necessidade de estudar Educação Financeira desde pequeno para facilitar a compreensão do mundo capitalista em que vivemos com as suas grandes demandas de consumo. Procurando educar financeiramente nossas crianças para adquirir sabedoria em relação ao uso inteligente da grana. Objetivos: • Introduzir o conceito de educação financeira: Conscientizar as crianças sobre a importância do uso consciente do dinheiro e do planejamento financeiro. • Identificar a moeda brasileira: Reconhecer o Real como moeda nacional, familiarizando-se com as cédulas e moedas em circulação. • Compreender o valor do dinheiro: Entender o conceito de valor e como ele se aplica aos produtos e serviços. • Desenvolver o hábito de poupar: Incentivar a prática de poupar para alcançar objetivos e realizar sonhos. • Estimular a autonomia e a responsabilidade: Promover a tomada de decisões conscientes em relação ao uso do dinheiro. • Fortalecer o aprendizado interdisciplinar: Integrar conceitos de Matemática, Português, Ciências e Geografia à temática da educação financeira.

Ciência do Coordenador Pedagógico: Sim**Permitir consulta pública:** Sim

EXPEDIÇÃO INVESTIGATIVA

Território a ser investigado: Área do conhecimento: Educação Financeira/Matemática, Língua Portuguesa, História Ciências e Geografia.

Pergunta exploratória: Como aprender

educação financeira no primeiro ano? O que é sistema monetário? De onde vem o dinheiro e como poupar?

Descrição da expedição (registro de experiências): O processo será realizado de acordo com o planejamento. A grande expedição estará na realização metodológica do cofrinho elencando objetivos para a economia e gasto futuro. Como também nas compras do mercadinho e da exposição final, mas todo o processo de sequência didática de Matemática e sistema monetário, como também outras áreas do conhecimentos são sem dúvidas excelentes expedições. A metodologia terá uma abordagem lúdica e interativa: Utilizando jogos, brincadeiras, atividades práticas e simulações para tornar o aprendizado divertido e envolvente. A exploração do tema se dará em diferentes áreas do conhecimento: Integrar a educação financeira ao currículo escolar, conectando-a a conteúdos de Matemática, Português, Ciências e Geografia. O esperado é a participação ativa dos alunos diante dos incentivos a participação nas atividades, promovendo a reflexão crítica e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais. Outra parte interessante desta expedição didática é o envolvimento da família: Incentivar a participação da família no processo de aprendizagem, através de atividades em casa e comunicação constante.

ÍNDICES INICIAL E FORMATIVO

Descrição do índice inicial - O que já sabemos? Já sabemos que os alunos co-

nhecem algumas cédulas e moedas e que nunca fizeram compras sozinhos.

Descrição do índice formativo - O que queremos saber? Queremos desenvolver habilidades Matemáticas e de uma educação financeira atrelada a questões históricas, geográficas e biológicas pensando uma sociedade que saiba lidar com o dinheiro de forma sustentável, pensando não apenas no consumo, como também no planeta e na saúde.)

ARTICULAÇÃO COM O CURRÍCULO/MOBILIZAÇÃO DOS SABERES ESCOLARES

Componentes curriculares/Campos de experiência (conteúdos ou saberes desenvolvidos): As atividades desenvolvidas partirão dos seguintes componentes curriculares e conteúdos: 1. Desvendando o mistério do dinheiro: História: Contação de histórias sobre a origem do dinheiro e sua importância na sociedade. Jogos: Jogos educativos para identificar e comparar diferentes tipos de cédulas e moedas. Atividade: Criação de um "Cofrinho dos Sonhos" personalizado para estimular a prática de poupar. 2. Mergulhando no mundo das compras: Criação do Super herói da Grana e pintura coletiva. Simulação de compra: Simulação de compras em um supermercado com lista de produtos, preços e diferentes formas de pagamento. Cálculo e comparação de preços: Cálculo do valor total das compras, comparação de preços e identificação de promoções. 3. Aprendendo a tomar decisões inteligentes: Cofre: Confecção de cofre de materiais reciclados para poupar

