



**Museu do Papel Moeda**

**Fundação Dr. António Cupertino de Miranda**

## **Estrutura da Visita**

**A Brincar, a brincar...  
se aprende a comprar!**

## Educação financeira

É verdade que o dinheiro afeta a nossa vida de muitas maneiras, mas também é verdade que o dinheiro é símbolo de identidade do nosso País. Logo, também, património cultural, artístico, estético, histórico e financeiro.

A língua e o dinheiro sempre foram, desde o tempo dos romanos, fatores de unificação de países e regiões.

Para os jovens, o dinheiro é apenas um meio de obter coisas, muitas vezes de forma fácil e sem esforço!

É fundamental que desde muito cedo comecem a encarar o dinheiro como uma unidade de medida que recompensa o trabalho, esforço, sacrifício, sentido de oportunidade e prioridades, entre outros.

É este um dos desafios que o programa “A brincar, a brincar... Se aprende a comprar” lança aos jovens: aprenderem a gerir o seu dinheiro!

## **Palavras**

## **chave**

- Comprar
- Gerir
- Poupar
- Optar

## **Introdução**

A atividade “A brincar, a brincar, se aprende a comprar”, proposta pelo Museu do Papel Moeda da Fundação Dr. António Cupertino de Miranda, tem como objetivo principal a educação financeira de crianças do 1º e 2º ciclos.

## **Objetivo**

## **geral**

É objetivo geral deste programa criar uma relação saudável com o dinheiro, sabendo gerir o aspeto emocional das opções.

## **Objetivos**

## **específicos**

- Desenvolver a competência de gerir opções
- Definir prioridades
- Desenvolver a autonomia do aluno, responsabilizando-o pelas opções tomadas
- Relacionar o esforço com a recompensa
- Estimular a competência da tomada de decisão

## **Estrutura da**

## **visita**

Na Sala do Serviço Educativo, os alunos terão oportunidade de responder a algumas questões sobre o dinheiro. Como recompensa pelo esforço, o Museu entregará, por cada resposta correta, determinado montante. Quanto mais bem comportados forem e melhor aprenderem, mais possibilidades terão de aumentar o seu pecúlio. Pelo contrário, caso se portem mal, ser-lhes-á aplicadas multas. Para entrar no Museu, aceder ao filme e restantes atividades, os alunos terão de comprar esse acesso.

## **Estrutura da visita**

<b>PLANO</b>	<b>3 - 6 anos</b>	<b>6 - 10 anos</b>	<b>10 - 14 anos</b>
<b>Recursos / Opções de investimento</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• História</li><li>• Jogo da memória</li><li>• Fotoquiosque</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Filme</li><li>• Fotoquiosque</li><li>• Viewmasters</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Filme</li><li>• Visita à exposição</li><li>• Fotoquiosque</li><li>• Viewmasters</li></ul>
<b>Orçamento</b>	10 Cupertinos	20 Cupertinos	20 Cupertinos