

Repórter na estrada

DE PEQUENINO... SE APRENDE A GERIR O DINHEIRO

Dos 7 aos 17 anos, os alunos são desafiados a aprender a gerir o dinheiro, na exposição itinerante de Educação Financeira, que vai percorrer o País, ao longo deste ano lectivo, com propostas pedagógicas definidas de acordo com os níveis de ensino.

Texto de **Elsa Barros**
Fotografias de **Pedro Aperta**

Crise. Orçamento. Dinheiro, cartões de débito e cartões de crédito. Endividamento, sobreendividamento. Aumento do custo de vida, subida das taxas de juro. Ginástica financeira. Controlo orçamental... ou será descontrolo? E, novamente, crise!

Porque, actualmente, todas as conversas vão dar à crise. E depois de irem dar à crise, esmiúçam o orçamento – o do Estado e o das famílias, claro. Mas sobretudo a falta de orçamento para fazer face às despesas. Soma de parcelas a pagar e subtracções sucessivas, até chegar, quem sabe, aos números negativos. É esta a matemática da vida real nos tempos que correm.

Qualquer criança ou jovem ouve falar nestes assuntos. Basta ligar a televisão ou ouvir os adultos a falar. Ou melhor, a queixar-se. O que fazer perante este cenário? Pedir um aumento da mesada é uma estratégia que provavelmente não vai resultar. Mas aproveitar para investir na literacia financeira é uma hipótese a considerar.

A exposição itinerante de Educação Financeira promovida pela Universidade de Aveiro em parceria com a Caixa Geral de Depósitos não podia ter sido inaugurada em altura mais oportuna, apesar de a motivação inicial não ser baseada no actual contexto. Até

porque já havia essa ideia há algum tempo, como explica António Batel Anjo, coordenador do Projecto Matemática Ensino (PmatE) da Universidade de Aveiro: “Ao contrário do que possa pensar-se, as questões da literacia financeira e da utilização do dinheiro não são tão simples como parecem. Já tínhamos essa percepção, mas resolvemos confirmar a teoria através da realização de um inquérito a alunos que tinham entrado no ensino superior num curso de contabilidade. Como os





resultados foram baixos, o objectivo de concretizar esta iniciativa foi ganhando forma.”

Da intenção à inauguração da exposição Educação Financeira, em Aveiro, no dia 6 de Outubro de 2010, muito houve a fazer para conceber as actividades destinadas aos diversos ciclos de escolaridade e construir os materiais necessários para as tornar possíveis. Ou melhor, em vez de salientar a inauguração propriamente dita, talvez seja mais exacto falar em inaugurações sucessivas, porque se trata de uma mostra itinerante que vai percorrer o País de Norte a Sul, ao longo deste ano lectivo, abrindo as portas a um novo público cada vez que chega a uma cidade diferente.

Esta mostra segue-se a uma iniciativa de sucesso a nível nacional, a CAIXAmat, que levou a matemática a diversas escolas do País, dentro de um camião TIR equipado com módulos interactivos que desafiavam os alunos a aprenderem mais e melhor, suscitando verdadeiro entusiasmo por uma das disciplinas que nem sempre é das mais populares entre os jovens.

“Que bem que esta exposição ficava dentro de um camião! Até parece que a estou a ver!”, afirma Batel Anjo, com o entusiasmo que o caracteriza, antes de tecer considerações de carácter prático: “Tendo em conta motivos ecológicos e

económicos, optámos por solicitar às câmaras municipais a cedência de locais e, assim, levamos a exposição a 18 distritos do País, até Maio de 2011.”

QUATRO MORANGOS VALEM UMA BANANA

Foi precisamente o que aconteceu em Águeda, onde a autarquia cedeu o espaço da Biblioteca Municipal para a exposição itinerante e se responsabilizou pela divulgação do projecto junto das escolas da região, que responderam prontamente ao desafio.

É o caso da Escola EB 1 de Mourisca do Vouga, do Agrupamento de Valongo do Vouga, que levou duas turmas do 4.º ano a visitar a mostra itinerante, inscrevendo-as no módulo I, “Dinheiro para quê?”, destinado aos alunos dos 1.º e 2.º ciclos. Quando a primeira turma entra no espaço expositivo, a monitora Catarina Tavares solicita às crianças que se sentem no chão e, depois de desejar uma boa tarde a todos, questiona: “Sabem para que estamos aqui hoje?” Os alunos respondem prontamente: “Para falar de dinheiro!”

Catarina esboça um sorriso perante a resposta que as crianças parecem trazer na ponta da língua e prossegue para o primeiro objectivo da sessão: recuar no tempo, até à altura em que ainda não havia dinheiro. “Alguém sabe como é que



as pessoas antigamente iam às compras?” Ana põe o braço no ar e aguarda que lhe dêem a palavra para explicar: “As pessoas levavam alimentos para o mercado e trocavam.” Está dado o mote para Catarina chamar a atenção para a tabela de conversão patente na exposição, que estabelece o valor das trocas entre alimentos e define o seu custo nas moedas disponibilizadas na exposição: o educa e o centuca. Mas até chegar ao dinheiro ainda há um longo caminho a percorrer, efectuado através de um jogo que tem como objectivo a realização de trocas recorrendo à tabela de conversão. Divididos em quatro equipas, os alunos têm um cartão com os objectivos a cumprir e cartas com a imagem dos alimentos presentes na tabela de conversão. O jogo consiste em efectuar as trocas de cartas necessárias com a outra equipa, de modo a conseguir os géneros estipulados em cada cartão. Tudo parece fácil quando se trata de troca directa: não há dificuldade em trocar 4 morangos por 1 banana ou 2 morangos por 1 pêra, seguindo as instruções da tabela.

A coisa complica-se quando o objectivo definido no cartão implica uma troca indirecta, ou seja, quando a equipa A precisa de uma ovelha, mas não tem os 4 patos necessários para a troca. A monitora sugere às crianças que consultem a tabela e dá-lhes o tempo necessário para que discutam e cheguem a uma conclusão: se a equipa tem um porco, que vale 2 ovelhas, pode trocar 1 porco por 8 patos e, depois, trocar 8 patos por 2 ovelhas.

Depois deste exemplo, as trocas complexificam-se, exigindo cada vez mais concentração e ginástica mental por parte das equipas, até atingirem todos os objectivos definidos no cartão. Por fim, ainda falta um novo desafio: para percorrer a história do dinheiro, desde a troca directa até à existência de moeda, há que trocar os alimentos por educas e centucas, respeitando os valores definidos na tabela.

Já com o dinheiro na mão, é necessário realizar mais uma tarefa, que consiste em fazer um depósito no banco, preenchendo

para tal o respectivo talão de depósito. Trata-se de jogar pelo seguro, nesta última etapa da visita à exposição, que deixa as crianças visivelmente satisfeitas com os resultados obtidos. “Aprendi a trocar as coisas umas pelas outras e por dinheiro”, sintetiza o Augusto, de 10 anos. “Mas com dinheiro acaba por ser mais fácil”, reflecte a Ana, de 9 anos.



UM RELÓGIO POR 1000 EUROS? NÃO, OBRIGADO

No momento em que a equipa da Noesis julgava que tinha concluído a tarefa, com o final da actividade realizada pelas crianças, eis que é confrontada com um novo desafio que a obriga a passar do papel de espectadora ao de protagonista. Que tal experimentar o módulo III, “Compro ou não compro?”, destinado aos alunos do ensino secundário e ao público em geral?

Por que não? A proposta parece desafiadora e, além do mais, não é de bom-tom declinar tão simpática oferta. Temos, então, de nos dirigir a um simulador e escolher um “avatar” com um determinado perfil associado para gerir o seu orçamento durante 12 meses. Imbuídos do espírito da publicação, escolhemos o “avatar” de um professor (terá sido falta de imaginação?) e lançamo-nos na tarefa de gerir o seu orçamento.



Nos meses que testámos, de Janeiro a Março, as coisas não nos estavam a correr nada mal e, antes pelo contrário, até pareciam ser bastante melhores do que a realidade. As despesas fixas do nosso “avatar” não eram muito elevadas para o orçamento mensal, o que nos colocou numa posição confortável e permitiu acumular um bom pecúlio em apenas três meses.

Mas nem esse facto nos fez perder a cabeça para alargar os cordões à bolsa e investir nas despesas extra que o simulador nos propunha. A sugestão de comprar um relógio para o Dia do Pai por 1000 euros foi prontamente declinada, o que nos possibilitou continuar a amealhar e até transferir algum dinheiro para uma conta-poupança.

“Será que não podíamos trocar a ficção pela realidade?” foi a pergunta que fizemos à equipa do PmatE. A resposta não foi tão animadora como supúnhamos: se continuássemos o jogo, seria provável que, nos meses seguintes, houvesse despesas imprevistas que implicassem termos de mexer nas poupanças ou, quem sabe, até recorrer ao crédito.

Perante o risco de o jogo passar a assemelhar-se à realidade, decidimos deixar as coisas como estavam, no ponto em que ainda considerávamos que encarnar um “avatar” de um professor parecia bem mais fácil do que gerir um orçamento de verdade. Será que a crise ainda não chegou ao “avatar”?

Considerando as diferentes posturas dos visitantes perante as actividades propostas, Batel Anjo salienta que a intenção “não é ensinar nada a ninguém”. O que se pretende é que os alunos e o público em geral vão para casa pensar e que os professores se inspirem para proporem problemas de literacia financeira nas aulas de Matemática. “É possível trabalhar os conteúdos do currículo abordando questões de literacia financeira. Basta alterar os enunciados”, considera o coordenador do PmatE.

Na opinião de Batel Anjo, outras disciplinas, como a História, também podem trabalhar esta temática, neste caso estudando a evolução do dinheiro, mas o que não se torna necessário, na sua perspectiva, é criar nenhuma nova disciplina. “Esta é uma questão que se integra, antes de tudo o mais, na Educação para a Cidadania.” ::

TRÊS MÓDULOS ORGANIZADOS POR NÍVEIS DE ENSINO

<p>MÓDULO 1 Dinheiro para quê? 1.º e 2.º ciclos do ensino básico</p>	<p>O objectivo consiste em proporcionar aos alunos uma visão histórica da evolução da moeda e das trocas comerciais, realizando um jogo que implica trocas directas e, posteriormente, a troca de produtos por dinheiro.</p>	
<p>MÓDULO 2 Como gastar o dinheiro? 3.º ciclo do ensino básico</p>	<p>A mesada não chega aos jovens para aquilo que desejam comprar e têm de realizar pequenos trabalhos para ganhar algum dinheiro, ao longo de um jogo que pretende alertar para o consumo responsável e a importância do trabalho para atingir objectivos pessoais.</p>	
<p>MÓDULO 3 Compro ou não compro? Ensino secundário e público em geral</p>	<p>A gestão de um orçamento, o recurso ao crédito e a reflexão sobre o endividamento são os pressupostos abordados, através de um jogo que implica a escolha de um “avatar” com um determinado perfil e gerir o seu orçamento durante 12 meses.</p>	