



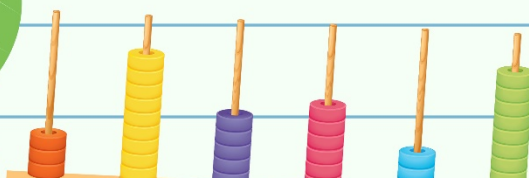
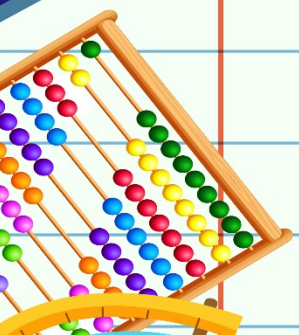
Cofinanciado pelo  
Programa Erasmus+  
da União Europeia



# Energiza a tua aula - Compêndio de atividades 'Escola & Profissão'

Projeto "UP2B - Boosting Up School Education towards  
European Citizenship and Labour Market Inclusion"

Nº: 2019-1-PT01-KA201-061346





# Parceria “UP2B”





Cofinanciado pelo  
Programa Erasmus+  
da União Europeia

## Aviso

A utilização desta publicação implica o conhecimento e a aceitação desta declaração de exoneração de responsabilidade. O conteúdo desta publicação não representa um conselho e, portanto, não deve ser tratado como tal. Esta publicação foi produzida exclusivamente no âmbito do projeto Erasmus+ "UP2B - Boosting Up School Education towards European Citizenship and Labour Market Inclusion", contrato nº 2019-1-PT01-KA201-061346, e a menção ou referência à mesma deve indicar essa qualidade. A Comissão Europeia, as Agências Nacionais Erasmus+ para o Programa Erasmus+ ou qualquer outra entidade para além dos autores deste documento, identificados nesta publicação como "Parceiros" ("Parceria UP2B"), não endossaram a sua forma ou conteúdo e não são responsáveis pelo conteúdo, interpretações e/ou possíveis usos a ele atribuídos.



## Agradecimentos

Foram várias as pessoas e organizações que contribuíram para a elaboração deste Manual, para as quais assinalamos o nosso reconhecimento e o nosso agradecimento aos seus inestimáveis contributos. Sem elas, dificilmente teríamos tido o mesmo êxito.

Para além dos parceiros e participantes do projeto, agradecemos a Rui Dário Santos, professor de Artes Visuais do Agrupamento de Escolas de Airões, Felgueiras, ano letivo 2020/2021, pela inestimável colaboração e pelo envolvimento entusiástico dos seus alunos nesta iniciativa que nos permitiu obter dezenas de ilustrações que enriquecem esta publicação. Muito obrigado!

Gostaríamos de agradecer aos/às alunos/as, cujos nomes estão listados abaixo\*, das turmas A, B e C do 7º ano do Agrupamento de Escolas de Airões, Felgueiras, Portugal, no ano letivo 2020/2021, pelo seu empenho em fornecer as ilustrações para esta publicação e pelo maravilhoso resultado que nos proporcionaram! A todos/as eles/as, muito obrigado!

Gostaríamos também de agradecer a Matias Barros Reis, 12 anos, aluno do 7º ano do Grande Colégio Universal, no Porto, Portugal, pela sua iniciativa e contribuição com uma ilustração alusiva ao UP2B e a várias profissões (exposta na página 8), o que enriquece muito esta publicação. Muito obrigado!

\*Gostaríamos de agradecer aos/às seguintes alunos/as (\*\*)

### 7º A

Beatriz Bessa Mendes, 12 anos

David Henrique Mendes Freitas, 13 anos

Diogo Miguel Veloso Carvalho, 13 anos

Francisco Duarte Fernandes Pereira, 13 anos

Francisco Rafael Belo Teixeira, 13 anos

Gonçalo Duarte Fernandes Machado, 14 anos

João Pedro Sampaio Nunes, 12 anos

Joel Filipe Dias da Cunha, 13 anos

Jorge Bernardo Almeida Pinto, 12 anos



José Simão Peixoto Carvalho, 13 anos

Lia Mariana Coelho Teixeira, 12 anos

Martin Carvalho Policarpo, 12 anos

Pedro Miguel Teixeira Ferreira, 13 anos

Rafael Brochado Guimarães, 14 anos

Rui Pedro Miranda da Silva, 13 anos

Tomás Costa Dias, 13 anos

Tomás Pinto da Costa, 13 anos

## 7° B

Alice Maria Magalhães Soares Pontvianne Ferreira, 12 anos

André Francisco Bessa Martins, 13 anos

André Filipe Macedo da Silva, 12 anos

David Luís Pereira Pinto, 14 anos

Diogo Philippe Ribeiro Fernandes, 12 anos

Francisco José Mendes Pinheiro, 12 anos

Inês Oliveira Valente Teixeira Carvalho, 12 anos

Jorge Gabriel da Silva Guimarães, 14 anos

Lara Margarida Martins Carvalho, 13 anos

Laura Beatriz Pinto Faria, 13 anos

Leonor Isabel Martins Ferreira, 12 anos

Luana Madalena Carvalho da Cunha, 12 anos

Marcelo Filipe de Sousa Cunha, 12 anos

Mateus Daniel Santos Lacerda, 13 anos



Matilde Isabel Bragança da Cunha, 12 anos

Patrick Pereira Ribeiro, 13 anos

Pedro Miguel Matos Maia, 13 anos

Tomás Carvalho Teixeira, 13 anos

## 7º C

Afonso Frederico Rebelo Fernandes, 13 anos

Afonso Ribeiro Barbosa, 12 anos

Alexandre Rafael Cunha Faria, 14 anos

Ana Sofia Melo Teixeira Guimarães, 12 anos

Carina Isabel Gomes da Silva, 13 anos

Carlos David Teixeira Guimarães, 13 anos

Cassandra Jénifer de Oliveira, 13 anos

Daniela Filipa Magalhães Santos, 12 anos

Érica Joana da Costa, 13 anos

Fernando Henrique Costa Teles, 13 anos

Francisco Gonçalo Teles Sampaio, 13 anos

Hélder Micael Miranda Faria, 12 anos

João Francisco Carvalho Teixeira, 13 anos

Lara Beatriz Soares Pinto, 12 anos

Lara Margarida Carvalho Pereira, 13 anos

Letícia Maria Teixeira Ribeiro, 13 anos

Miguel Albino Macedo, 12 anos

Saulo Ezequiel Monteiro, 12 anos



Cofinanciado pelo  
Programa Erasmus+  
da União Europeia

(\*\*) As idades indicadas correspondem à data de 23 de Junho de 2021 (data final do ano letivo de 2020-2021).



---

Este compêndio de atividades foi desenvolvido no âmbito do projeto "UP2B - Boosting Up School Education towards European Citizenship and Labour Market Inclusion", cofinanciado pelo PROGRAMA ERASMUS+, Ação-chave 2 - Cooperação de inovação e intercâmbio de boas práticas, KA202- Parcerias estratégicas para a educação escolar.

Destina-se a ser utilizado por professores/as em diferentes disciplinas, bem como por facilitadores, pessoal de apoio, trabalhadores juvenis, mentores, etc., como instrumento de apoio no seu trabalho quotidiano com os/as alunos/as, com o objetivo os/as motivar e restabelecer a concentração da turma em situações em que o/a professor/a identifica estudantes distraídos ou desmotivados.

O objetivo geral desta ferramenta alternativa é fornecer aos educadores uma coleção de atividades pedagógicas reunidas num documento, concebidas para utilização na sala de aula como estratégias motivacionais muito curtas e incisivas, gerando um ambiente "próximo da vida real", abrangendo a ligação entre as disciplinas escolares e atividades profissionais diversas, abrangendo ainda possíveis relações entre as disciplinas escolares e a "cidadania".

Este compêndio contém um total de 55 atividades - ferramentas curtas, práticas e atrativas, com o objetivo de aumentar a motivação e a participação dos/as alunos/as. O compêndio é transversal e aplicável dentro de cada disciplina escolar e pode ser uma ferramenta útil para qualquer professor, independentemente da disciplina escolar.

Algumas das atividades foram testadas durante a fase de experimentação do projeto, embora nem todas o tenham sido; no entanto, todas foram selecionadas pelas organizações parceiras e escolas envolvidas e desenvolvidas por especialistas e professores/as de educação formal e não formal.

---





## Índice

Onde pertenço e o que devo saber, profissionalmente falando?.....	12
O que preciso de saber para ser...? .....	14
Filosofia... para quê? .....	16
A insustentável leveza do prestígio.....	19
O outro eu .....	21
Ouvir ou não ouvir, essa é a questão .....	23
Cria o teu percurso profissional.....	25
Dicionário .....	27
Encontra o teu caminho.....	28
Memória.....	29
Profissões.....	31
O teste do/a cidadão/ã.....	32
Dificuldades de comunicação.....	33
Supermercado da vida.....	37
Profissões “voadoras”.....	41
Construir a árvore dos meus pontos fortes profissionais .....	45
SPIDERWEB .....	48
Projeto das ocupações/funções .....	52
Mapear a aprendizagem .....	54
Carrocel das Profissões.....	59
Onde estavas?.....	62
Pense no aquário.....	64
Cartaz de Identidade do Cidadão.....	67
Eleições.....	70
Visita de um estrangeiro .....	72
Atua!.....	75
Reino de Roleplay.....	77
Passos em frente.....	80
Ciência sem limites.....	82
És assim tão fixe? .....	87
Jogo de tabuleiro 21C-SDG.....	91
Quero ir à escola.....	102
Grupos interativos .....	105



Saúde e Segurança no trabalho: dramatização (roleplay).....	109
Após a história (conferência de imprensa).....	111
Aula de animação de marionetas "Quero fazer filmes como a Disney"!	114
Nós precisamos e queremos! .....	116
A minha personalidade - tópico inglês "Minus-Plus": Verbos - antónimos/escolha de carreira	119
Profissões/Crocodilo.....	121
O meu futuro.....	123
Quem sou .....	126
As minhas profissões.....	131
Profissões do futuro .....	135
Passo a Passo para o atingir o objetivo.....	140
Palavras proibidas .....	144
É o meu trabalho ou a profissão da sociedade?.....	147
Jogo do Ambiente (Jogo em que os peões são os próprios jogadores).....	150
Igualdade de género - Debate em vídeo.....	154
Jogo das etiquetas.....	156
"Orgulhoso de ser cigano" (Teatro).....	158
Uma Aventura para os Direitos das Crianças.....	160
Restaurante de Profissões .....	162
Apresentação da minha Profissão .....	165
Autobiografia de Profissões.....	167



# Atividades



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Onde pertencço e o que devo saber, profissionalmente falando?</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	25 - 30
<b>Idades:</b>	13-15 anos
<b>Duração:</b>	90 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Refletir sobre várias áreas profissionais</li><li>- Relacionar estas áreas com as várias disciplinas escolares</li><li>- Promover o sentimento de pertença, escolhendo uma das áreas</li><li>- Compreender as contribuições e as implicações efetivas das disciplinas escolares em diferentes áreas profissionais</li></ul>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	Sala ampla Papel e caneta (opcional)
<b>Preparação:</b>	Assegurar uma grande sala para criar as zonas específicas Fornecer o material necessário (opcional) Ter antecipadamente alguns exemplos concretos (áreas profissionais e disciplinas escolares relacionadas) para encorajar a continuidade da atividade
<b>Dicas/ comentários/ recomendações :</b>	A sugestão e a escolha sequencial das áreas/domínios profissionais devem ser tão espontâneas quanto possível.
<b>Instruções:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. O/A professor/a pede aos/às alunos/as que escolham [6 a 10] áreas/domínios profissionais (por exemplo, saúde, educação, tecnologias, comércio, desporto, agricultura, investigação, ...).</li><li>2. O/A professor/a cria zonas específicas na sala para cada área/domínio (pode marcar com um cartão com o nome da área) e convida os/as alunos/as a escolherem uma área (de preferência aquela que corresponde à sua (possível) perspetiva profissional futura).</li><li>3. O/A professor/a pede aos/às estudantes que pensem coletivamente (como um grupo por área) sobre a área/domínio profissional escolhido e que identifiquem (pelo menos) três domínios de conhecimentos essenciais para os profissionais da área/domínio.</li></ol>



4. Cada grupo de estudantes deve associar o maior número possível de disciplinas escolares aos domínios/áreas de conhecimento indicados e justificar com exemplos concretos de aplicação. O/A professor/a deve agir de modo a encorajar os/as estudantes a refletir, fornecendo, se necessário, exemplos.
5. Os grupos devem partilhar os seus resultados e conclusões com a turma.
6. No final, os/as alunos/as são convidados/as a pensar se a escolha da área inicial é mantida e a justificar quaisquer alterações.
7. O/A professor/a deve apontar as razões para as mudanças se estas estiverem relacionadas com as disciplinas escolares e alertar para a sua importância na prática profissional futura.



<b>Nome da atividade</b>	<b><i>O que preciso de saber para ser...?</i></b>
<b>Tamanho do grupo</b>	25 - 30
<b>Idades</b>	14-18 anos
<b>Duração</b>	50 min [+90m]
<b>Visão geral e objetivos</b>	<p>Esta atividade é desenvolvida em dois momentos e deve envolver o número máximo de professores das diferentes disciplinas da turma.</p> <p>Numa primeira fase - antes do desenvolvimento da própria atividade (preparação) -, o coletivo de professores escolhe um conjunto de profissões concretas e diferentes. Deve evitar-se profissões/empregos com uma relação óbvia entre o conhecimento escolar e a prática profissional, como por exemplo um professor. A atividade pode ser mais interessante e reveladora se for mais difícil discernir essa relação. Por exemplo, pense-se em que medida (conteúdo de) a matemática é importante para um jardineiro ou a geografia para um cozinheiro.</p> <p>No segundo passo, cada professor/a desafia os estudantes a pensar e a pesquisar (utilizando a Internet) quais os conteúdos da (sua) disciplina que poderiam ser aplicados pelos profissionais selecionados.</p> <p>Os objetivos desta atividade são:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Refletir sobre várias profissões concretas</li><li>- Relacionar a prática profissional com as disciplinas escolares</li><li>- Compreender as contribuições e implicações efetivas das disciplinas escolares em profissões concretas</li></ul>
<b>Materiais/ equipamento</b>	Sala equipada com computadores (ou disponibilizar outro dispositivo) e acesso à internet
<b>Preparação</b>	As profissões devem ser previamente escolhidas pelo coletivo de professores e devem ser trabalhadas de modo a orientar os/as estudantes na atividade (desenvolver uma tabela de acordo com o exemplo - Anexo 1).
<b>Dicas/ comentários/ recomendações</b>	Esta atividade deve ser preparada com alguma meticulosidade, exigindo a cooperação e colaboração dos/as professores/as envolvidos/as.



### Instruções

1. O/A professor propõe a criação de grupos (máx: 5 alunos). Cada grupo trabalhará uma profissão (proposta aleatoriamente pelo/a professor/a).
  2. Os grupos trabalharão a sua proposta utilizando a Internet (pesquisa).
  3. Os grupos partilham os seus resultados e conclusões com a turma.
  4. O/A professor/a analisa com cada grupo, e com a turma as várias propostas, em comparação com a sua própria proposta previamente preparada.
  5. Embora a atividade seja de alguma forma instrumental, o/a professor/a deve chamar a atenção para a importância do próprio conhecimento.
- Todos os dias tomamos decisões simples com base no que aprendemos: todos cozinhamos, todos abrimos o capô de um carro, todos temos uma planta em vaso ou mesmo um jardim.

### Anexo 1 (exemplo para preencher)

Profissões	Cozinheiro/a		Jardineiro/a		Mecânico/a	
	Geral	Conteúdos Específicos	Geral	Conteúdos Específicos	Geral	Conteúdos Específicos
Língua Materna	<i>Literacia ao nível da leitura</i>					
Línguas estrangeiras		<i>Rotinas Refeições, Comida</i>				
História						
Educação Física/Desporto						
Química		<i>Estados da matéria</i>				<i>Combustão</i>
Física		<i>Temperatura</i>				<i>Movimento Energia, Força</i>
Biologia						
Matemática		<i>Medidas</i>		<i>Trigonometria Geometria</i>		
Ecologia & Ambiente	<i>Escolhas sustentáveis</i>					
Trabalhos Manuais						
Geografia	<i>Recursos naturais</i>					
Economia						



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Filosofia... para quê?</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	25 - 30
<b>Idades:</b>	15- 18 anos
<b>Duração:</b>	20-30 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<p>A questão do valor/utilidade da filosofia para domínios profissionais concretos que não estão diretamente relacionados com as humanidades é uma questão comum. A reflexão sobre as contribuições da filosofia para outros campos profissionais pode contribuir para a compreensão da sua importância.</p> <p>O exercício crítico, a formação em lógica e racionalidade são contributos relevantes para a resolução de problemas, uma das dimensões mais valorizadas no mercado de trabalho atual. Por sua vez, o planeamento da ação, a definição de estratégias, a implementação de um projeto (por exemplo, uma empresa) ou o apelo à tomada de decisões para a apreensão/entendimento do todo, uma compreensão multifatorial e crítica são elementos relevantes para uma atitude disruptiva, base essencial da inovação. Ainda, o questionamento necessário da sustentabilidade, a responsabilidade social das empresas, ou uma atitude reflexiva permanente são outras dimensões fundamentais a considerar no mundo empresarial atual e para as quais a filosofia contribui sem dúvida; é uma pedra de toque.</p> <p>Por outro lado, existem inúmeros trabalhos cujo exercício prático invoca a legitimidade da ação. Pensar na razão que justifica uma certa forma de fazer as coisas (porque é que se faz assim?) é um bom ponto de partida para melhorar, transformar, desenvolver e corrigir práticas e processos, e mesmo revolucionar/inovar formas de fazer as coisas.</p> <p>Por seu turno, as questões éticas - expressas em muitas situações em códigos de ética profissional (deontologia) - são obrigatórias em todas as ações humanas; o desempenho profissional (ou mesmo empresarial) não é exceção. A abordagem a este importante ramo da filosofia pode ser feita de forma pragmática. Os códigos de ética profissional são um instrumento importante para orientar as condutas profissionais e para garantir os direitos e a proteção daqueles que dependem da ação destes profissionais, isto é, de todos nós, da comunidade.</p>





	<p>Assim, com esta atividade, procuramos contribuir para:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Compreender as contribuições da filosofia e do seu conteúdo para outras profissões que não a de filósofo ou de professor de filosofia</li><li>- Perspetivar a importância da filosofia para a racionalização inerente ao mundo em geral e ao mundo empresarial, em particular</li><li>- Aprender a relevância da filosofia, e especialmente da ética, na conduta e comportamento humano em geral e na prática profissional, em particular</li></ul>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	Sala de aula regular
<b>Preparação:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Conhecer a técnica de brainstorming (Anexo 1) e/ou</li><li>- Ter um código deontológico de uma profissão (médico/a, enfermeiro/a, assistente social, ...) para análise.</li></ul>
<b>Instruções:</b>	<p>É importante ter uma preparação teórica do tema (para antecipar possíveis respostas dos estudantes e/ou contribuir para a conclusão/sistematização da atividade) - (Anexo 2 - ligações para consulta e inspiração).</p>
	<ol style="list-style-type: none"><li>1. A atividade pode começar de uma de duas maneiras: através de brainstorming ou através da apresentação de um código deontológico. No primeiro caso, o/a professor/a encoraja o grupo a lançar ideias sobre o tema; no segundo, o/a professor/a apresenta o Código e pede aos/as alunos/as que indiquem os deveres do profissional no sentido de garantir os direitos dos cidadãos com quem trabalha (por exemplo, a conduta do/a médico/a para garantir os direitos do/a paciente, nomeadamente, integridade física, privacidade, consentimento informado, ...). As duas sugestões também podem ser combinadas.</li><li>2. O/A professor/a marca as sugestões/ideias dos/as alunos/as no quadro e, juntamente com os/as alunos/as, tenta sistematizar algumas conclusões e conhecimentos. O/A professor/a pode comparar os resultados com a sua proposta (anterior e preparada), contribuindo para um conjunto de conclusões decisivas e claras.</li></ol>



## **Anexo 1: Técnica de brainstorming**

A técnica do brainstorming foi criada pelo publicitário americano Alex Osborn, para expandir e enriquecer a criatividade nas áreas das relações humanas, dinâmica de grupo e publicidade e propaganda. Posteriormente, começou a ser utilizada em várias áreas, incluindo a educação.

O brainstorming de grupo consiste na exposição do maior número possível de ideias geradas espontaneamente sobre um problema, desafio ou assunto.

Como premissa, quaisquer ideias apresentadas não devem ser julgadas ou criticadas.

Esta estratégia promove a troca de informação, a associação e o desenvolvimento de ideias, o trabalho de equipa e a reflexão e a tomada de decisões.

Há algumas regras a seguir para o bom funcionamento do brainstorming. As principais são as seguintes:

- Os participantes devem lançar as suas ideias; todas elas devem ser expressas e listadas.
- Todas as ideias devem ser consideradas e respeitadas, ou seja, não deve haver críticas ou julgamento.
- No momento da análise, algumas ideias podem ser ignoradas porque não são primordiais ou relevantes, mas inicialmente nenhuma delas deve ser descartada.

O objetivo do brainstorming na educação é construir o maior número de ideias possível. Quanto mais ideias surgirem, maiores serão as hipóteses de realizar e construir algo novo.

Existem várias técnicas de brainstorming, a mais simples é encorajar o grupo a lançar ideias (palavras, palavras-chave) sobre o assunto em cima da mesa, anotá-las (por exemplo, no quadro), discutir a sua relevância com o grupo e, finalmente, sistematizar as contribuições.

Com base em: <https://ensinotec.com/brainstorming-na-educacao/>

## **Anexo 2: Sítios que podem ajudar a preparar o tema**

<https://www.jmu.edu/philrel/why-study-philosophy/why-study-philosophy.shtml>  
<https://www.acuitymag.com/opinion/philosophy-the-key-to-good-business>  
<https://www.linkedin.com/pulse/philosophy-business-relevant-mukunda-raghavan>  
<https://www.quora.com/What-is-the-role-of-philosophy-in-the-business-world>  
<https://bigthink.com/articles/why-future-business-leaders-need-philosophy/>  
<https://www.freeresumebuilder.io/examples-work-philosophy>  
<https://bestaccreditedcolleges.org/articles/jobs-that-involve-philosophy.html>



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>A insustentável leveza do prestígio</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	25 - 30
<b>Idades:</b>	15- 18 anos
<b>Duração:</b>	30 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<p>O prestígio é uma construção social e como tal baseia-se em princípios acordados de atribuição de valor. O prestígio atribuído a uma profissão tem pouco a ver com a utilidade de uma profissão no funcionamento e estrutura de uma sociedade em particular.</p> <p>No entanto, o prestígio atribuído a um determinado trabalho é uma variável importante na escolha de uma profissão. Quantos/as jovens escolhem um determinado caminho devido à influência da família? Ou pela continuação de uma tradição familiar de prestígio? A profissão destes jovens é escolhida e exercida por gosto pessoal? E as escolhas dos/as jovens não serão condicionadas pelas noções de prestígio presentes nas sociedades? Ser médico/a é o mesmo que ser polícia? Em que se baseiam as diferentes atribuições de prestígio, nomeadamente às profissões? Na complexidade da formação e nas competências necessárias ao seu desempenho? Na intelectualidade associada? Nas tradições ou modas presentes nas sociedades?</p> <p>Um exercício de desconstrução da atribuição de prestígio - coletivo e, portanto, negociado - pode contribuir para uma escolha profissional mais fundamentada, mais adequada aos interesses/gostos dos/as jovens.</p> <p>Assim, com esta atividade, procuramos contribuir para:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Refletir sobre os valores pessoais e conhecer os valores dos outros, relativamente ao prestígio atribuído a uma determinada profissão</li><li>- Promover estratégias de negociação interpessoal</li></ul>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	Sala de aula regular Lista de profissões (opcional)
<b>Preparação:</b>	- Fazer uma lista de várias e distintas profissões a apresentar à turma (opcional)
<b>Dicas/ comentários/ recomendações:</b>	Ter uma lista preparada de profissões pode reduzir a duração da atividade (ver o exemplo no Anexo 1).



**Instruções:**

1. A atividade pode começar de uma de duas maneiras: ou através de uma construção coletiva (com a turma) de uma lista de diferentes profissões, ou através da apresentação da lista preparada.
2. O/A professor/a encoraja a turma a organizar-se em grupos de 3-4 elementos.
3. O/A professor/a pede aos grupos que atribuam uma ordem de importância às profissões apresentadas, utilizando um número, em função do prestígio que conferem a cada uma destas profissões.
3. O/A professor convida os alunos a atualizar a lista com a profissão que desejam e a classificá-la (com um número).
4. Comparar as propostas dos diferentes grupos. Cada grupo deve explicar as razões para a sua classificação. A turma inteira discute as diferenças e as noções de prestígio associadas.
5. A discussão deve centrar-se nas noções de prestígio e como uma condição para escolhas profissionais.

**Anexo 1 - Exemplo de Lista de profissões**

Jornalista
Professor/a
Polícia
Médico/a
Jogador/a de futebol
Jardeineiro/a
Empresário/a
Electricista
Juiz/Juíza
Rececionista
Empregado/a de mesa
Empregado/a doméstico/a
...



<b>Nome da atividade:</b>	<b>O outro eu<sup>1</sup></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	Pequeno grupo de 5 a 7 elementos
<b>Idades:</b>	A partir dos 10 anos
<b>Duração:</b>	30 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Estimular a empatia</li><li>- Desconstruir estereótipos e preconceitos</li><li>- Discernir a importância de ver o outro em si mesmo</li><li>- Compreender os efeitos dos estereótipos e preconceitos na comunicação</li></ul>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	Sala de aula regular Etiquetas autocolantes/Post-it
<b>Preparação:</b>	Escrever nas etiquetas autocolantes/Post-it as expressões: 1) Sou surdo: grito! 2) Sou poderoso: respeito! 3) Sou engraçado: rir! 4) Sou sábio: admirar! 5) Sou autoritário: tenham medo! 6) Eu sou antipático: evitar! 7) Sou tímido: ajudem-me!
<b>Dicas/ comentários/ recomendações</b>	Assegurar que os participantes não sabem o que está escrito nas etiquetas/post-it. Sugestão: Antes de cada aluno/a retirar a etiqueta na testa (entre as fases 4 e 5), o professor pode perguntar ao/à aluno/a se sabe qual a etiqueta que transporta.
<b>Instruções:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Diga ao grupo para escolher um tópico (de preferência controverso) para discutir.</li><li>2. Avisar que uma etiqueta (rótulo) será colocada na testa de cada participante no grupo e que o seu conteúdo deve ser considerado nas discussões, sem que o/a seu/sua "dono/a", no entanto, conheça o significado.</li><li>3. Com as etiquetas na testa, os/as participantes iniciam uma discussão que</li></ol>

<sup>1</sup> Inspirado em [https://digituma.uma.pt/bitstream/10400.13/2013/1/Dinamização%20do%20grupo-turma\\_manual%20prático%20para%20psicólogos%20educacionais.pdf](https://digituma.uma.pt/bitstream/10400.13/2013/1/Dinamização%20do%20grupo-turma_manual%20prático%20para%20psicólogos%20educacionais.pdf)



naturalmente se torna impraticável.

4. No final do tempo, pedir aos/às estudantes que apresentem as suas conclusões, o que é (deve ser), no entanto, impossível.

5. Após esta tentativa, os/as estudantes devem retirar o rótulo e discutir as dificuldades que os muitos rótulos que todos nós recebemos impõem em relações mais profundas.



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Ouvir ou não ouvir, essa é a questão</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	10-30
<b>Idades:</b>	A partir dos 13 anos
<b>Duração:</b>	30-40 min.
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Demonstrar a importância da linguagem corporal na comunicação em geral e no diálogo em particular</li><li>- Desenvolver a escuta ativa e empática</li><li>- Evidenciar o potencial da escuta ativa nas relações interpessoais e sociais</li></ul>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	Uma sala
<b>Preparação:</b>	Antes da atividade com o grupo, o/a professor/a deve organizar alguns pares (3 a 4) entre os/as alunos/as. Cada par terá um/a orador/a - que contará uma breve história ao/à interlocutor/a - e a um/a ouvinte. O/A ouvinte deve ser instruído/a - sem o conhecimento do/a seu/sua parceiro/a - a comportar-se de uma forma que mostre expressões e posturas corporais de desinteresse (mover-se, mostrar impaciência, olhar para o relógio, desviar o olhar e até cantarolar).
<b>Dicas/ comentários/ recomendações :</b>	Deve ser assegurado que os/as estudantes que irão participar - os "ouvintes" - compreendam o seu papel.
<b>Instruções:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. O/A professor/a pede aos pares, à vez, para desenvolverem os seus "diálogos" (durante 3-4 minutos) em frente da turma. De facto, não há diálogo, mas sim uma pessoa a dizer alguma coisa; o/a interlocutor/a deve demonstrar - fisicamente - que não está de todo a ouvir, ou mesmo interessado/a no assunto.</li><li>2. O/A professor/a pergunta aos/às alunos/as que "contaram" a história como se sentiram com a postura dos/as respetivos/as interlocutores/as.</li><li>3. A turma deve ser convidada a exprimir também a sua opinião.</li></ol>



4. O/A professor/a convida dois ou três (outros) pares a terem uma conversa, desta vez de uma forma conveniente em que os/a interlocutores/as devem mostrar escuta ativa, reforço e empatia evidente em termos corporais.

5. Finalmente, o/a professor/a deve concluir sobre a necessidade de manter uma comunicação positiva, o que implica uma escuta ativa e empatia para com o outro, inclusive em termos de linguagem corporal. O desenvolvimento desta competência é fundamental em todas as áreas das relações humanas e sociais.





<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Cria o teu percurso profissional</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	Individual
<b>Idades:</b>	10-14 anos
<b>Duração:</b>	15-20 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<p>O objetivo da atividade é ensinar os/as alunos/as a planear o futuro e ajudá-los/as a visualizar o que teriam de fazer e a concentrarem-se se quiserem realizar os seus sonhos profissionais.</p> <p>Os/As alunos/os devem traçar um percurso profissional que lhes permita realizar os seus sonhos. Deve estimular-se a descobrir o que teriam de estudar para o realizar. Para que tipo de empresa teriam de trabalhar e que tipo de esforço teriam de fazer.</p> <p>Isto é para os/as ajudar a estar conscientes do futuro e do compromisso que possam ter de assumir.</p>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	- Acesso à Internet
<b>Preparação:</b>	- NA
<b>Dicas/ comentários/ recomendações :</b>	Os/As estudantes devem entrar em tantos detalhes quanto possível e descrever como irão atingir os seus objetivos.
<b>Instruções:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. O/A professor/a pede aos/às alunos/as que escrevam o seu sonho profissional.</li><li>2. Os/As estudantes descobrem então que educação é</li></ol>



necessária e como entram nesta formação.

3. A descrição deve incluir a escola, a(s) disciplina(s) e tantos detalhes sobre o que os/as estudantes querem alcançar.

4. Os/As estudantes devem então traçar um plano de carreira de 10 anos, passo a passo.



<b>Nome da atividade:</b>	<b>Dicionário</b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	Turma
<b>Idades:</b>	9-13 anos
<b>Duração:</b>	5-10 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	O objetivo da atividade é ensinar os/as alunos/as a usar um dicionário para aprenderem novas palavras enquanto se divertem.
<b>Materiais/ equipamento:</b>	Dicionários
<b>Preparação:</b>	Preparar 15-25 palavras que os/as estudantes possam procurar
<b>Dicas/ comentários/ recomendações:</b>	As palavras podem ser escolhidas para corresponder a um determinado assunto para ajudar a ensinar conceitos e definições.
<b>Instruções:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. O/A professor/a lê em voz alta uma palavra nossa.</li><li>2. Os/As alunos/as olham para a palavra enquanto competem sobre quem a pode procurar mais rapidamente.</li><li>3. O/A primeiro/a com a definição ganha</li><li>4. Repetir até se achar que é suficiente</li></ol>



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Encontra o teu caminho</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	2-4 pessoas
<b>Idades:</b>	12-15 anos
<b>Duração:</b>	30 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	O objetivo da atividade é ensinar os/as alunos/as a viajar sem se limitarem a conduzir ou a apanhar um avião. É ensinar-lhes como se vai de ponto a ponto, utilizando opções de trânsito, tendo em conta os custos e o tempo.
<b>Materiais/ equipamento:</b>	Acesso à Internet
<b>Preparação:</b>	O/A professor/a precisa de identificar dois locais em países diferentes e fazer uma pesquisa preliminar sobre possibilidades de viajar
<b>Dicas/ comentários/ recomendações:</b>	Escolher dois destinos no mesmo continente e com distância suficiente para que não haja apenas um transporte a circular entre esses destinos
<b>Instruções:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Dividir os/as alunos/as em grupos de 2-4</li><li>2. Os/as estudantes recebem o ponto de partida e os destinos.</li><li>3. Os/as estudantes têm de criar um plano de viagem sobre como passar do ponto A para o ponto B.</li><li>4. O plano deve incluir um guia passo a passo, devendo também de incluir os custos e o tempo de viagem</li><li>5. Pode incluir mais detalhes (utilizadores avançados/as)</li></ol>



<b>Nome da atividade:</b>	<b>Memória</b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	Até três pessoas
<b>Idades:</b>	7-14 anos
<b>Duração:</b>	5-10 min por ronda
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<p>O objetivo da atividade é ensinar aos/às alunos/as conceitos e correspondentes definições. Este exercício é bom para praticar os níveis mais básicos da hierarquia taxonómica: explicar, demonstrar, comparar, etc.</p> <p>A proposta pode ser adaptada para ser mais adequada a matérias específicas. Pode também ser utilizada num sentido mais geral, com conceitos e definições mais gerais.</p>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cartões com conceitos</li><li>- Cartões com definições</li></ul>
<b>Preparação:</b>	Anotar um número apropriado de conceitos e definições nos cartões. A dificuldade/complexidade deve ser ajustada ao grupo etário
<b>Dicas/ comentários/ recomendações :</b>	
<b>Instruções:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Dividir os/as estudantes em grupos de 1-3</li><li>2. Os/As estudantes recebem entre 10-20 conceitos diferentes em cartões e o mesmo número de definições.</li><li>3. Os/as estudantes devem fazer corresponder os conceitos com a definição correta.</li></ol>



4. Quando os/as alunos/as considerarem ter terminado a tarefa, o/a professor/a avaliará os resultados.
5. Se os/as alunos/as não tiverem feito corresponder as definições certas aos respetivos conceitos, o/a o professor dir-lhes-á quais os conceitos que estão mal definidos e os/as alunos/as poderão continuar até que tenham feito as correspondências corretamente.



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Profissões</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	Turma
<b>Idades:</b>	5-7 anos
<b>Duração:</b>	5-10 min.
<b>Visão geral e objetivos:</b>	O objetivo da atividade é ensinar aos/às alunos/as o que podem fazer quando crescerem e as vantagens dessa ocupação.
<b>Materiais/ equipamento:</b>	- Fotos de 10-20 pessoas diferentes em ocupações diferentes.
<b>Preparação:</b>	Encontrar as fotografias e projetá-las numa parede ou prendê-las em papel A3.
<b>Dicas/ comentários/ recomendações :</b>	As imagens têm de ser bastante óbvias sobre quais as profissões que retratam.
<b>Instruções:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. O/A professor mostra uma fotografia de alguém com uma ocupação.</li><li>2. Os/as alunos/as têm de "adivinhar" quais as profissões que estão ilustradas</li><li>3. Descrever as funções e competências das diferentes profissões/ocupações (em conjunto professor/a e alunos/as)</li><li>4. Finalmente, os/as alunos têm de discutir as competências de que precisam para conseguirem aquelas profissões.</li></ol>



<b>Nome da atividade:</b>	<b>O teste do/a cidadão/ã</b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	Grupos de 2-3 pessoas ou a turma
<b>Idades:</b>	12-15
<b>Duração:</b>	45-60 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	O objetivo da atividade é ensinar aos alunos o que um determinado governo considera ser necessário para se obter o estatuto cidadão/cidadã. Além disso, dará ao/às alunos/as uma visão sobre o que diferentes países consideram necessário para que as pessoas sejam consideradas cidadãs desses países.
<b>Materiais/equipamento:</b>	Ter disponível os questionários nacionais de diferentes países. Imprimir os testes em papel. Acesso à Internet (se for o caso)
<b>Preparação:</b>	Localizar os questionários online.
<b>Dicas/comentários/recomendações:</b>	- As perguntas podem ser dadas a grupos, para que estes as respondam em conjunto.  - Se o/a professor/a considerar que as perguntas são complexas, pode sugerir aos/às alunos/as que pesquisem na Internet  - O exercício pode ser feito em conjunto na aula
<b>Instruções:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Criar grupos (se optar por essa via)</li><li>2. Fazer as perguntas aos/às alunos/as e pedir-lhes que respondam.</li><li>3. Criar uma discussão sobre como os/as estudantes se sentem sobre a realização de um teste de cidadania e se as perguntas são justas e bem escolhidas.</li></ol>





<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Dificuldades de comunicação</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	Sem limitações, mas recomenda-se grupos de não mais de 10 alunos/as
<b>Idades:</b>	É pensado para estudantes de 12-16 anos, mas pode ser para estudantes entre 8 e 18 com algumas adaptações
<b>Duração:</b>	30-40 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<p>Os/As estudantes precisam de aprender que outros/as estudantes podem ter dificuldades em comunicar; por exemplo, perante um/uma estudante com deficiência auditiva tem uma série de problemas que podem causar obstáculos à comunicação, pode facilitar-se a comunicação, tal como não falar à distância, tentando vocalizar o máximo possível, dar-lhe a possibilidade de ler os lábios e também ajudar a comunicação com gestos (o que também dá a pista de que seria ideal aprender linguagem gestual, ou pelo menos alguns sinais).</p> <p>Com esta atividade, os/as participantes irão:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• compreender que um/uma estudante com problemas auditivos terá dificuldades de comunicação e algumas mensagens não serão totalmente compreendidas</li><li>• perceber que se pode atuar de modo a facilitar a comunicação</li><li>• ter em conta que se tentar comunicar com outro estudante com problemas auditivos, é melhor fazê-lo à sua frente e não nas suas costas</li><li>• perceber que as pessoas com dificuldades auditivas poderão ler os lábios, por isso é melhor tentar falar clara e lentamente, sem distorcer os padrões dos lábios, e se for necessário, repetir a informação</li><li>• estar consciente de que os gestos são uma forma realmente boa de comunicar e que pode ser útil aprender a linguagem gestual.</li></ul>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	Auscultadores com música, 10 folhas de papel com 10 mensagens, quadro preto ou branco com um giz ou um marcador.
<b>Preparação:</b>	O/A professor/a preparará um auscultador ligado a uma música (por exemplo a um computador), tendo em conta que não é necessário que seja demasiado alto para preservar a saúde auditiva do/a aluno/a; e serão



	<p>preparadas 10 folhas de papel com as seguintes mensagens:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- A campainha da turma está a tocar, o intervalo acabou, temos de correr</li><li>- Gosto muito dos sapatos que estás a usar. Onde compraste?</li><li>- Queres vir a minha casa, depois das aulas, para ver o último filme de "XPTO"?</li><li>- Vamos jogar um jogo de andebol contra professores, queres jogar connosco?</li><li>- O/A meu/minha amigo/a da outra turma disse-me que o teste surpresa de matemática vai ser hoje</li><li>- A sirene da escola está a soar muito alto, parece que algum perigo está a acontecer neste momento, temos de seguir as instruções de emergência</li><li>- Este fim-de-semana vou para o campo com os meus pais, há um lago com barcos; gostarias de vir connosco?</li><li>- A casa de banho do 2º andar está avariada, está cheia de água, se quiseres ir à casa de banho terás de pedir autorização aos/às professores/as para usar a do 1º andar</li><li>- No próximo Verão irei à praia com toda a minha família, podemos ir para um país estrangeiro, tens planos para o Verão?</li><li>- Penso que o/a professor/a nos está a chamar para voltarmos às aulas. Ainda não tive tempo de terminar a minha sanduíche</li></ul>
<p><b>Dicas/ comentários/ recomendações</b> :</p>	<p>Esta atividade poderia ser utilizada como introdução para uma lição sobre deficiência e os problemas que se enfrenta nessa condição.</p>
<p><b>Instruções:</b></p>	<p>1- O/A Professor/a seleciona 10 alunos (ou grupos com 10 ou menos)</p> <p>2- Estes/Estas alunos/as selecionarão 1 folha de papel sem saberem antecipadamente o conteúdo e com a instrução de que os/as seus/suas colegas de turma não podem ler o conteúdo</p>



3- O/A professor/a explica ao grupo que pessoas com problemas auditivos podem ter obstáculos para comunicar porque, acima de tudo, podem não ouvir a informação que o rodeia. Mas diferentes estratégias poderiam ser seguidas para o facilitar.

4- Um/Uma dos/das 10 membros do grupo tem de ir onde estão os auscultadores e colocar os auscultadores com música, ele/ela estará a olhar para o quadro negro (não para os seus colegas de turma). Outro membro do grupo vai para o local mais afastado da turma e tenta transmitir a mensagem ao/à primeiro/a aluno/a, é proibido gritar, e o/a primeiro/a aluno/a não está a olhar para ele/ela. Não é necessário que o/a primeiro/a aluno/a diga o que compreendeu, pois espera-se que não tenha ouvido nada.

5- Depois disso, o/a primeiro/a aluno/a olhará para a turma e o/a segundo/a aluno/a virá 1-2 metros em frente do/a primeiro/a. Nesse momento, tentará transmitir a informação da folha de papel, mas apenas movendo os lábios sem fazer qualquer som. Terão 1 minuto e, depois disso, o/a primeiro/a aluno/a escreverá no quadro negro/branco o que compreendeu. Se a resposta não for totalmente precisa, seguirão para o passo 6.

6- Na mesma posição, o/a segundo/a aluno/a poderia fazer gestos, sinais para explicar a mensagem ao/à primeiro/a (não emitindo qualquer palavra). Terão 1 minuto. E depois disso, escreverá a informação no quadro negro/quadro branco abaixo da mensagem anterior.

7- O/A primeiro/a aluno/a pode desligar os auscultadores e o/a segundo/a aluno/a pode dizer-lhe a mensagem e é comparado com as duas mensagens que ele/ela entendeu. Espera-se que o/a segundo/a aluno/a seja mais preciso/a porque tem a informação do 5º passo (lábios) e 6º passo (gestos).

8- O/A segundo/a aluno/a tem de ir onde estão os auscultadores e colocar os auscultadores com música, estará a olhar para o quadro negro (não para os seus colegas de turma). Outro membro do grupo vai para o local mais afastado da turma e faz os passos 4, 5, 6 e 7.

9- Repete-se o passo 8 até ao/à último/a aluno/a, para ele/ela o/a primeiro/a aluno/a será a pessoa que está a tentar transmitir a sua



Cofinanciado pelo  
Programa Erasmus+  
da União Europeia

mensagem

10- Analisar-se-á na aula os problemas de comunicação e como se pode melhorar com as diferentes atividades



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Supermercado da vida</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	Sem limitações, mas recomenda-se grupos de não mais de 6 estudantes
<b>Idades:</b>	12-16 anos
<b>Duração:</b>	40-45 minutes
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<p>Os/As estudantes têm de compreender que algumas noções económicas e matemáticas são necessárias na vida real e a escola é um bom local para as aprender. Além disso, se quiserem trabalhar como caixa de supermercado, terão de dominar estas noções porque estão encarregados de lidar com transações monetárias. Além disso, poderão ser obrigados/as a conhecer o valor e as características dos artigos pelos quais o dinheiro é recebido, dar reembolsos em dinheiro. Algumas dessas coisas são, também, aplicadas a um/uma gerente de loja.</p> <p>A partir desta atividade, os/as participantes irão:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Saber a importância matemática e económica na vida diária e como vários conceitos (por exemplo, percentagens) são muito utilizados e é realmente útil conhecê-los e saber aplicá-los</li><li>• Saber como categorizar alguns produtos</li><li>• Saber como utilizar dinheiro e descontos</li><li>• Compreender como as percentagens podem ser úteis para serem utilizadas na vida real</li><li>• Ser capaz de fazer uma lista de compras com produtos de diferentes categorias</li></ul>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	Várias mesas, folhas de papel com imagens de produtos, uma calculadora, notas adesivas, bilhetes de desconto e dinheiro falso de um jogo (vamos dar o nome de "rans" à moeda).



<b>Preparação:</b>	<p>O/A professor irá preparar e imprimir imagens dos seguintes produtos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Frutas: várias frutas como uvas, maçãs, peras, laranjas</li><li>- Carnes: carne de vaca, borrego, peru, carne de porco</li><li>- Peixe: salmão, linguado, dourada, robalo, truta</li><li>- Vegetais: Couve, brócolos, feijão verde, couve-flor, alcachofras, pimentos, alho-porro, pepino</li><li>- Bebidas: água parada, sumo de ananás, leite, limonada, cola, refrigerante de laranja, água com gás, etc</li><li>- Sobremesas: leite-creme, iogurte, tiramisu, bolo de chocolate, gelado</li></ul> <p>4-6 tabelas no meio da sala com as imagens dos produtos.</p> <p>Numa outra mesa, um pouco afastada das mesas do meio da sala, será colocada outra mesa com uma calculadora e dinheiro falso de valores diferentes.</p> <p>Serão criados diferentes bilhetes de desconto (5% para toda a compra, ou 10%, 15% e 22% para um produto).</p>
<b>Dicas/ comentários/ recomendações</b> :	<p>O/A professor/a supervisionará a atividade e ajudará as tarefas dos/das 2 alunos/as que "estão a trabalhar" no supermercado, sobretudo no início.</p>
<b>Instruções:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1- O/A professor/a seleciona um grupo de 6 alunos/as (poderia ser mais) para fazer a atividade, e dentro desse grupo, dois/duas para "trabalhar" no supermercado.</li><li>2- Estes/Estas 2 alunos/as selecionarão qual será o/a caixa e qual será o/a gerente da loja (ou o/a professor/a escolherá)</li><li>3- O/A gerente da loja preparará a imagem dos produtos nas mesas (recomenda-se 1 mesa por tipo de produto) agrupando-o em fruta, carne, peixe, legumes, bebidas e sobremesa. Depois disso, adicionará uma nota adesiva em cada nota dos produtos com um preço diferente para cada</li></ol>



produto (poderia pensar quais são os mais caros na vida real) mas com os seguintes limites:

- Frutas: entre 5 e 15 rands
- Carnes: entre 15 e 30 rands
- Peixes: entre 15 e 30 rands
- Vegetais: entre 10 e 20 rands
- Bebidas: entre 5 e 15 rands
- Sobremesas: entre 10 e 20 rands

4- O/A caixa dará ao resto dos/das estudantes (clientes), 100 rands de dinheiro falso e diferentes bilhetes de desconto que poderão ser aplicados à compra completa (5%) ou apenas a um produto (10, 15 ou 22%). Tem de dar mais do que um bilhete de desconto a cada estudante.

5- Diz-se aos/às clientes que têm de comprar 2 legumes, 2 bebidas, 1 fruta, 1 carne, 1 peixe e 1 sobremesa. Têm de calcular quais podem comprar tendo em conta o dinheiro de que dispõem (100 rands) e aplicar os cupões de descontos da melhor forma.

6- O/A primeiro/a cliente entra no supermercado e seleciona os 8 produtos em 5 minutos e vem ao/à caixa e diz-lhe os diferentes produtos e os cupões de desconto que deseja aplicar. O/A caixa calculará o montante final e devolverá o dinheiro de acordo com o mesmo (se não tiver o montante exato para o fazer, poderá escrever uma nota com ele).

7- O/A segundo/a cliente entra no supermercado sem qualquer substituição dos produtos que o/a primeiro/a cliente tenha escolhido. Selecionará 8 produtos em 5 minutos, seguindo o mesmo procedimento da etapa 6.

8- O/A terceiro/a cliente entra no supermercado e o/a gerente da loja irá substituir alguns produtos que foram escolhidos para os/as 2 clientes anteriores. Será seguido o mesmo procedimento da etapa 6

9- O/A quarto/a cliente entra no supermercado e o/a gerente da loja irá



substituir alguns produtos que foram escolhidos para os/as 3 clientes anteriores. Será seguido o mesmo procedimento da etapa 6. Se houver mais clientes/estudantes, será seguido o mesmo procedimento.

10- Finalmente, será explicado à turma, por cada cliente, a escolha dos produtos, os preços e o dinheiro que ainda têm.





<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Profissões "voadoras"</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	15 (mas pode ser feita com grupos mais pequenos)
<b>Idades:</b>	12-16 anos
<b>Duração:</b>	50-55 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<p>Normalmente, os/as estudantes não passam tempo a refletir sobre a sua carreira futura ou sobre as coisas que cada profissão traz para a sociedade e para o resto das pessoas. Nesta atividade, analisarão diferentes postos de trabalho.</p> <p>Nesta atividade, os/as participantes poderão:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Refletir sobre os conhecimentos e competências de certas profissões e a sua utilidade.</li><li>● Saber como defender as suas próprias posições e compreender as outras</li><li>● Trabalhar em grupo com um objetivo comum</li><li>● Refletir sobre futuras escolhas profissionais</li></ul>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	Folhas de papel com imagens de trabalhadores de posições/postos de trabalho diferentes (ambos os sexos na mesma imagem)
<b>Preparação:</b>	<p>O/A professor/a preparará e imprimirá imagens de pessoas que trabalham nos seguintes postos de trabalho (um homem e uma mulher em cada um, a fim de não associar uma profissão a um género específico):</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Médico/a</li><li>- Chef</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>- Soldado</li><li>- Arquiteto/a, designer</li><li>- Carpinteiro/a</li><li>- Agricultor/a</li><li>- Biólogo/a</li><li>- Polícia</li><li>- Humorista</li><li>- Político/a</li><li>- Juiz/a</li></ul> <p>O/A professor/a preparará uma mesa no meio da aula</p>
<b>Dicas/ comentários/ recomendações</b> :	<p>O/A professor/a é o/ juiz/a da situação, para isso, tem de parar a ação se algum/a participante estiver a defender competências ou conhecimentos que claramente não estão relacionados com a profissão ou posto em análise ou se estiver a verbalizar noções e argumentos relacionados com raça, etnia, nacionalidade, classe, casta, religião, crença, género, língua, orientação sexual, identidade sexual, características sexuais, idade, ou saúde.</p>
<b>Instruções:</b>	<p>1- Uma mesa é colocada no meio da sala e são selecionados 8 alunos/as. Estão sentados à volta da mesa. Os/As restantes (recomenda-se mais 7) estão sentados num círculo maior do que a mesa e os outros 8 alunos/as no meio.</p> <p>2- O/A professor começa a ler a seguinte história:</p> <p>"Imagine que vai num grande balão a viajar com as 7 pessoas que o rodeiam. Está sobre o mar porque vai trabalhar numa cidade na Austrália e de repente percebe que a pessoa que teve de verificar o balão, não o fez, e este começa a descer lentamente; não tem qualquer medida de proteção, nem individual nem coletiva, porque ninguém tinha tido em conta que um acidente poderia acontecer. Ficam assustados/as mas</p>



veem uma bela ilha à distância; alguns calculam a velocidade de descida e apercebem-se que não chegarão à ilha, por isso atiram toda a bagagem e tudo o que transportam no balão, mas, mesmo quando não há mais coisas dentro do balão, percebem que continuam a perder altura; finalmente todos/as no balão percebem que a única maneira de chegar à ilha é que um deles terá de saltar do balão para uma área cheia de rochas (com quase zero hipóteses de sobreviver), sendo que, com esse sacrifício, as outras pessoas poderão chegar à praia da ilha. A decisão sobre quem tem de saltar do balão tem de ser tomada por consenso e unanimidade; para se decidir tem de se considerar a profissão de todos/as os/as parceiros/as de viagem (não outros fatores como a amizade ou o género ou a idade), uma vez que é a profissão que mostrará o que cada um/uma é capaz de fazer no futuro na ilha. É importante ter em mente que a ilha aparece no meio do nada, e parece estar desabitada, pelo que é muito provável que se tenha de lá passar muito tempo. Se ninguém saltar em 20 minutos, todos/as morrerão, sendo regra, também, que ninguém pode sacrificar-se voluntariamente a saltar para as rochas, mas todos/todas concordam que saltarão para as rochas se isso for decidido por unanimidade. Todas as pessoas têm de defender a respetiva profissão (de acordo com as coisas que supostamente conhecem) e as respetivas competências.

3- O/A professor coloca todas as imagens impressas das profissões na mesa de cabeça para baixo. O/A primeiro/a viajante escolhe uma ao acaso, não a mostrando ao resto. O resto dos/as viajantes escolhem as imagens consecutivamente. Finalmente, o/a último/a tem a possibilidade, depois de escolher a sua imagem, de a trocar por uma que ainda esteja sobre a mesa e devolver essa profissão. Nesse caso, o/a professor/a baralha as folhas de papel e oferece a mesma possibilidade ao resto dos/as viajantes na ordem inversa da seleção.

4- Os/As estudantes têm 5 minutos para refletir sobre as aptidões, conhecimentos e competências da profissão que lhe calhou na sorte e pensar sobre a estratégia. Recorda-se que as competências têm de estar ligadas à profissão (é dado o exemplo de que, se têm o papel de jornalista, não podem dizer que têm conhecimentos sobre medicina ou sobre plantas comestíveis). Neste momento, ainda não sabem, a profissão das outras pessoas, uma vez que têm de se concentrar na “sua”.



5- Diz-se ao segundo grupo de estudantes (recomenda-se 7, 1 menos do que o que está no meio) que estão sentados/as num círculo maior que vão ser o "apoio estratégico" e têm de escrever todas as características das profissões que os/as viajantes vão mencionar. O/A professor/a começa a mencionar todas as profissões que foram selecionadas e, sem saber qual dos/as colegas de turma tem esse papel, os/as diferente "apoio estratégico" têm de selecionar uma profissão a apoiar mas, em primeiro lugar, é-lhes perguntado qual é a mais fácil de defender, e a que tem mais votos é excluída para ser ajudada. Finalmente, um/uma por um/uma seleciona as outras profissões. Não lhes é permitido falar no início, mas podem anotar toda a informação sobre essa função.

6- Agora, diz-se aos/às 8 estudantes do meio que têm 20 minutos para decidir qual deles/delas tem de deixar o balão para salvar a vida do resto, tem de ser por unanimidade (obviamente não incluindo o selecionado) e, apenas, pode ser decidido quando faltarem 3 minutos dos 20 minutos de tempo.

7- A meio dos 20 minutos (10 minutos), é feito um intervalo de 5 minutos e cada "apoio estratégico" fala com a pessoa que tem o papel da profissão escolhida, a fim de dar pistas ou novas ideias para a defender.

8- Nos últimos 3 minutos do tempo em que é tomada uma decisão e a profissão selecionada é descartada. Todos/as devem explicar a tomada de decisão.

9- Os/As estudantes que foram "apoio estratégico" assumem o papel dos/das estudantes iniciais, substituindo-os, exceto o/a da profissão descartada, sendo quem vai substituir aquele que não teve apoio estratégico na primeira volta (se este/esta foi o/a descartado/a, não é necessário fazer este procedimento)

10 - Têm 10 minutos para sacrificar uma segunda profissão nos últimos 3 minutos desse tempo.

11- Finalmente, toda a gente explica as tomadas de decisão, o que e como se sentiram, qual profissão de que gostam mais e porquê, qual profissão não incluída na atividade seria mais fácil de defender.



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Construir a árvore dos meus pontos fortes profissionais</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	2-14
<b>Idades:</b>	12-18 anos
<b>Duração:</b>	60-90 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<p>Não é habitual que os/as estudantes analisem os seus pontos fortes e os relacionem com as (futuras) profissões.</p> <p>Com esta atividade, os/as participantes irão:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ser capazes de detetar os (seus) pontos fortes</li><li>• Conhecer os seus pontos fortes a fim de escolher a sua futura vocação profissional.</li><li>• Expressar emoções</li><li>• Conhecer os pontos fortes das outras pessoas</li><li>• Gerar empatia com os outros</li></ul>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	Papel e marcadores. Quadro preto ou quadro branco com giz ou marcador
<b>Preparação:</b>	Fazer cartões de competências: criatividade, memória, capacidade numérica, bom discurso público, adaptabilidade, iniciativa, pensamento crítico, inteligência emocional, autonomia, empatia, assertividade, sentido de justiça.
<b>Dicas/ comentários/ recomendações:</b>	É bom lembrar aos/às alunos/as que este é um exercício pessoal e é bom reconhecer os pontos fortes noutros colegas de turma e dizer-lhe para acrescentar às suas árvores.



O/A professor/a tem de controlar de modo que os pontos fortes que são propostos aos/às outros/as colegas de turma são positivos.

**Instruções:**

1- Cada participante deve escolher de entre as competências e características da lista, todas as (positivas) que acredita possuir. O/A participante pode acrescentar competências/características que não são mencionadas se achar que são adequadas.

Diz-se aos/às participantes que é importante não serem demasiado precipitados/as na escolha dos cartões mais adequados às suas competências ou aptidões e agir com sinceridade, uma vez que esta é uma tarefa para eles/elas (nós) próprios/as.

É permitido que vários/as estudantes possam escolher a mesma competência/característica.

2- Cada estudante desenhará uma árvore sobre um pedaço de papel, esta árvore tem um topo (com ramos), um tronco e raízes, o/a estudante desenhará tantas raízes quantos os valores ou capacidades que escolheu, também desenhará estas raízes maiores ou menores, dependendo se considera que possui atualmente as diferentes capacidades ou aptidões. Outros/as colegas de turma poderão dar a sua opinião sobre os pontos fortes a acrescentar.

3- Agora no quadro negro, cada profissão deve ser colocada no topo, deixando espaço abaixo para adicionar as diferentes aptidões ou competências da lista inicial, de acordo com a opinião dos/as alunos/as. As competências/aptidões podem ser repetidas para cada profissão.

As profissões seriam:

Jornalista

Psicólogo/a

Professor/a

Polícia



Bombeiro/a

Juiz/juíza

Médico/a

Músico/a

Carpinteiro/a

No final, pede-se aos/às estudantes para sugerirem mais alguns.

As decisões sobre as competências associadas a cada profissão serão tomadas democraticamente, por exemplo, por maioria de votos.

4- O/A estudante comparará as suas raízes com as capacidades de cada profissão e colocará, no topo das suas árvores, o nome das profissões com que está mais próximo.

5- No final, o/a estudante explicará a sua árvore aos/às seus/suas colegas de turma, tendo em conta as competências que possui e as que tem de desenvolver para ser bem-sucedido nessa profissão no futuro.



<b>Nome da atividade:</b>	<b>SPIDERWEB</b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	15-30
<b>Idades:</b>	12-18 anos
<b>Duração:</b>	10-15 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<p>É uma boa ideia que os/as colegas de turma possam ajudar a conhecer a possível futura profissão e competências. Importante, nesta atividade, promover a concentração dos/as estudantes nos seus pontos fortes, no sentido de poderem analisar os seus próprios, mas também os pontos fortes dos/das outros/as, contribuindo, desta forma, para o desenvolvimento de todos/as.</p> <p>Com esta atividade, os/as participantes irão:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ser capazes de detetar os seus pontos fortes e os de outras pessoas</li><li>• Saber explicar as competências e potenciais profissões em si e nos/nas outros/as</li><li>• Saber ouvir a opinião dos/das outros/as sobre si próprios e uma possível profissão futura.</li></ul>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	Bola de lã. Quadro preto ou quadro branco com giz ou um marcador
<b>Preparação:</b>	O/A professor prepara a bola de lã e escreve no quadro as seguintes profissões:





Jornalista  
Psicólogo/a  
Professor/a  
Conselheiro/a laboral  
Bombeiro/a  
Juiz/Juíza  
Médico/a  
Músico/a  
Carpinteiro/a  
Arquiteto/a  
Cabeleireiro/a  
Cientista  
Pintor/a  
Eletricista  
Soldado  
Contabilista  
Vendedor/a  
Cantor/a  
Relações Públicas  
Polícia



	<p>Astronauta</p> <p>Influenciador/a   youtuber</p> <p>Formador/a pessoal</p> <p>Motorista</p> <p><i>Chef</i></p> <p>Agricultor/a</p> <p>Político/a</p> <p>Advogado/a</p> <p>Terapeuta ocupacional</p> <p>Publicitário/a</p> <p>Dentista</p> <p>Podem ser acrescentadas mais algumas, se for decidido por unanimidade e o/a professor/a decidir que é apropriado</p>
<p><b>Dicas/ comentários/ recomendações</b> :</p>	<p>O/A professor/a tem de explicar algumas das funções das profissões referidas para que os/as estudantes possam selecionar a profissão.</p>
<p><b>Instruções:</b></p>	<p>1- Os/As estudantes ficam de pé num amplo círculo, olhando todos/as para o centro.</p> <p>2- Um/Uma dos/das alunos/as pega na bola de lã e segura o fio e atira a bola a um/uma colega, enquanto diz uma das profissões que estão listadas no quadro negro/quadro branco que acredita ser a profissão que está mais ligada às capacidades da pessoa que recebeu a bola de lã. O/A estudante que atirou a bola explica porque escolheu aquela profissão, tendo em conta as características e o que</p>



conhece do/da colega.

3- O/A segundo/a aluno/a segura o fio e atira a bola de lã a outro/a colega, repetindo o procedimento anterior, mencionando uma profissão do quadro negro/quadro branco (as profissões podem ser repetidas) e explicando posteriormente o motivo da seleção.

4- Este exercício continua até que a bola tenha sido passada por todos/as alunos/as pelo menos duas vezes (um/uma aluno/a não pode passar a bola novamente ao/à mesmo/a colega de turma).

5- Uma vez terminado o exercício, o/a professor/a tira uma fotografia da teia de aranha. Cada aluno/a comentará as profissões que lhe foram atribuídas pelos/as seus colegas de turma. Os/As estudantes refletirão se concordam com a profissão e as razões de acordo com o que pensam sobre os seus pontos fortes pessoais.



<b>Nome da atividade:</b>	<b>Projeto das ocupações/funções</b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	5
<b>Idades:</b>	12-16 anos
<b>Duração:</b>	15-30 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<p>A ideia é que os/as estudantes compreendam que diferentes profissões são relevantes, sendo importante que colaborem num alvo comum, cada profissão é necessária porque estão a fazer tarefas diferentes. Além disso, é importante que reflitam sobre quais as tarefas que são realizadas por diferentes profissões.</p> <p>Com esta atividade, os/as participantes irão:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Refletir sobre as diferentes profissões</li><li>• Compreender que pessoas de diferentes profissões poderiam trabalhar em conjunto em diferentes tarefas com um objetivo comum</li></ul>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	Papel e quadro negro ou quadro branco com giz ou um marcador
<b>Preparação:</b>	O/A professor/a forma os grupos de 5 alunos
<b>Dicas/ comentários/ recomendações :</b>	O/a professor/a pode ajudar um pouco os/as alunos no início a fixar um objetivo comum ou selecionar algumas ocupações/profissões.



**Instruções:**

- 1- Os/As estudantes selecionam 5 profissões; espera-se que cada um/uma selecione uma. Não é necessário que o resto dos/das colegas concordem com a ocupação selecionada.
- 2- Têm de fixar um objetivo comum em torno do qual poderiam trabalhar em conjunto para o alcançar. É necessário que todo o grupo concorde com esse objetivo.
- 3- Têm de pensar nas diferentes tarefas necessárias para alcançar o objetivo e atribuí-lo às diferentes ocupações que selecionaram. É necessário que cada ocupação intervenha pelo menos em 2 tarefas.
- 4- Se for necessário, podem acrescentar "colaboração externa" de outras ocupações, caso seja necessário para um melhor resultado.
- 5- O grupo explica a toda a turma (ou apenas ao/à professor/a) o seu projeto e como cada ocupação é importante no resultado. Cada membro do grupo tem de falar explicando o papel da ocupação que escolheu.



<b>Nome da atividade:</b>	<b>Mapear a aprendizagem</b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	Sem indicação particular
<b>Idades:</b>	14+ anos
<b>Duração:</b>	60 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<p>Esta atividade ajuda os/as estudantes a compreender a sua motivação para a aprendizagem, identificando as suas paixões e pontos fortes para planear a aprendizagem futura.</p> <p>Com esta atividade, os/as participantes serão capazes:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Descobrir o que os/as apaixona</li><li>• Compreender as suas necessidades pessoais, valores e objetivos</li><li>• Aprender a expressá-los</li><li>• Aprender a utilizar os pontos fortes e competências próprios na sua própria formação/educação</li></ul>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Cópias impressas do Anexo 1 "Exemplo de mapa mental" e Anexo 2 "Mapa mental - Eu como aprendiz".</li><li>2. Jornais e revistas antigas</li><li>3. Canetas, lápis, borrachas</li><li>4. Cola</li><li>5. Tesoura</li><li>6. Lápis de cera</li><li>7. Computadores (se possível)</li></ol>
<b>Preparação:</b>	<p>O/A professor/a deve ler cuidadosamente, com antecedência, as instruções para a realização desta atividade.</p> <p>Recomenda-se que o/a professor/a crie o seu próprio mapa mental</p>



	<p>a fim de melhor compreender o método e como demonstração dos resultados previstos.</p>
<p><b>Dicas/ comentários/ recomendações</b> :</p>	<p>A atividade pode ser implementada utilizando o método do "mapa mental".</p> <p>Um mapa mental é um diagrama utilizado para organizar visualmente a informação. Um mapa mental procura demonstrar/representar relações entre frações do todo. É frequentemente criado em torno de um único conceito, desenhado como uma imagem no centro de uma página em branco, ao qual são acrescentadas representações associadas a ideias, tais como imagens, palavras e partes de palavras. As ideias principais estão diretamente ligadas ao conceito central e as outras ideias ramificam-se a partir delas.</p> <p>Num mapa mental, em oposição à tradicional tomada de notas ou a um texto linear, a informação é estruturada de uma forma que se assemelha muito mais ao modo como o nosso cérebro realmente funciona. Uma vez que é uma atividade simultaneamente analítica e artística, envolve o cérebro de uma forma muito, muito mais rica, ajudando em todas as suas funções cognitivas. (Ver o Anexo 1 "Exemplo de mapa mental").</p> <p>Ainda, recomenda-se que, no final da atividade, o/a professor possa organizar uma discussão com a turma sobre o tema:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Porque é que a educação e a aprendizagem são importantes?</li><li>- O que motiva os/as alunos/as a alcançar melhores resultados de aprendizagem?</li></ul>
<p><b>Instruções:</b></p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. O/A professor/a apresenta o Anexo 1 "Exemplo de mapa mental" e explica os objetivos da atividade.</li><li>2. O/A professor/a apresenta aos/às alunos/as os passos sobre como criar um mapa mental</li></ol> <p>Sete passos para fazer um mapa mental:</p>

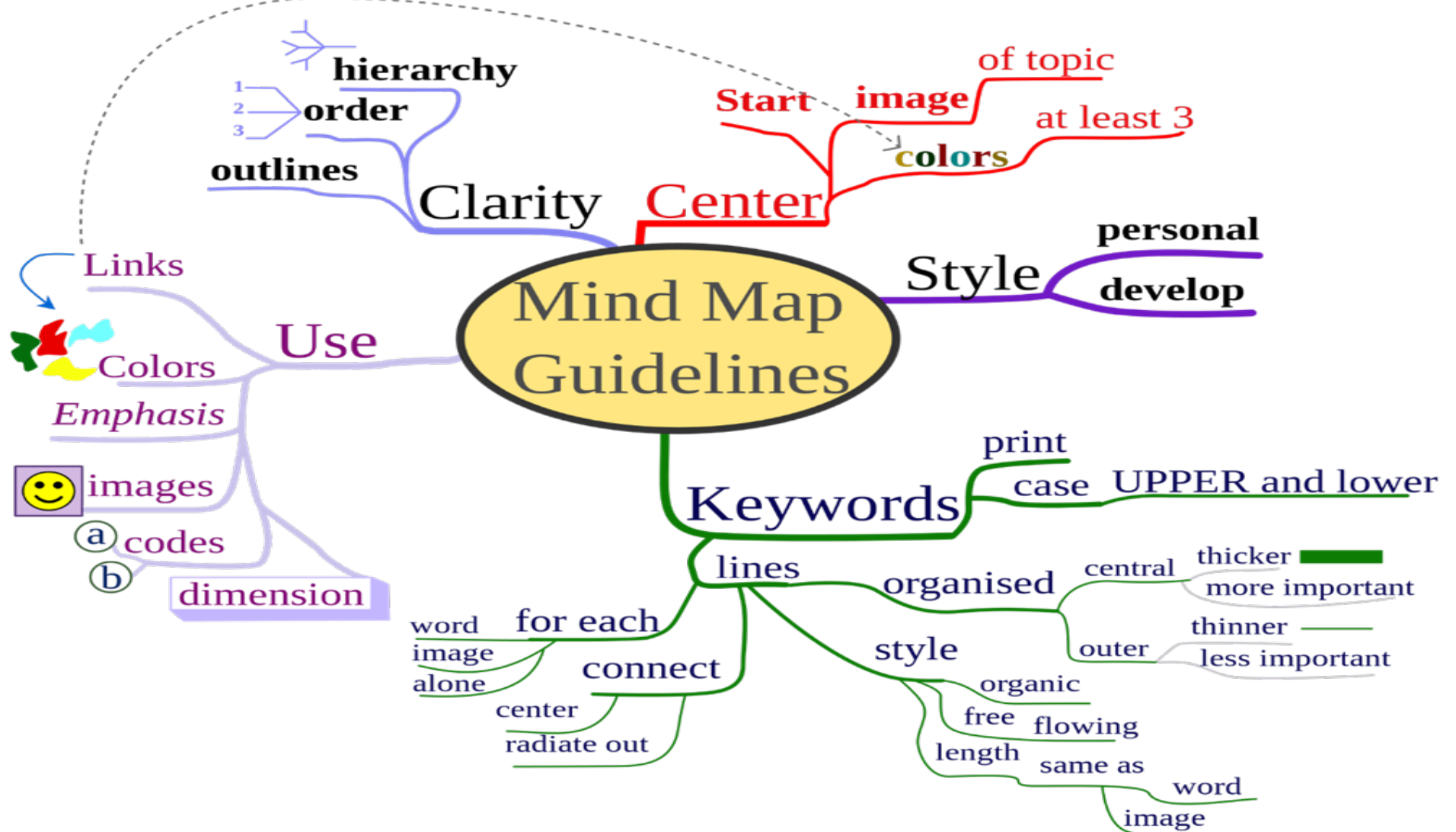


- Começar a partir do centro de uma página em branco
  - Usar uma imagem ou desenho para a ideia central
  - Usar cores em todo o esquema
  - Ligar os ramos principais à imagem central e ligar os diferentes ramos de segundo e terceiro níveis ao primeiro e segundo níveis, etc.
  - Fazer os ramos curvados em vez de retilíneos
  - Usar uma palavra-chave por linha
  - Usar imagens em todo o esquema
3. O/A professor/a concede, aos/às alunos/as, 30-40 minutos para que criem os seus mapas mentais usando como orientação o Anexo 2 "Mapa mental - Eu como aprendiz". Os mapas mentais devem ter a forma de uma colagem, utilizando fotografias e texto das revistas, de modo a representar os seus pontos fortes individuais, valores pessoais, motivação para aprender, paixões e algo que os torna únicos.
4. Os principais pontos de reflexão são:
- Porque aprendo = motivação;
  - O que eu gosto de aprender = paixões;
  - Como aprendo = modalidades de aprendizagem preferidas;
  - Quem sou eu = autoconsciência sobre a própria história de aprendizagem.
5. Depois dos/das alunos/as estarem prontos/as, o/a professor/a convida os/as estudantes a apresentar os respetivos mapas ao resto da turma.





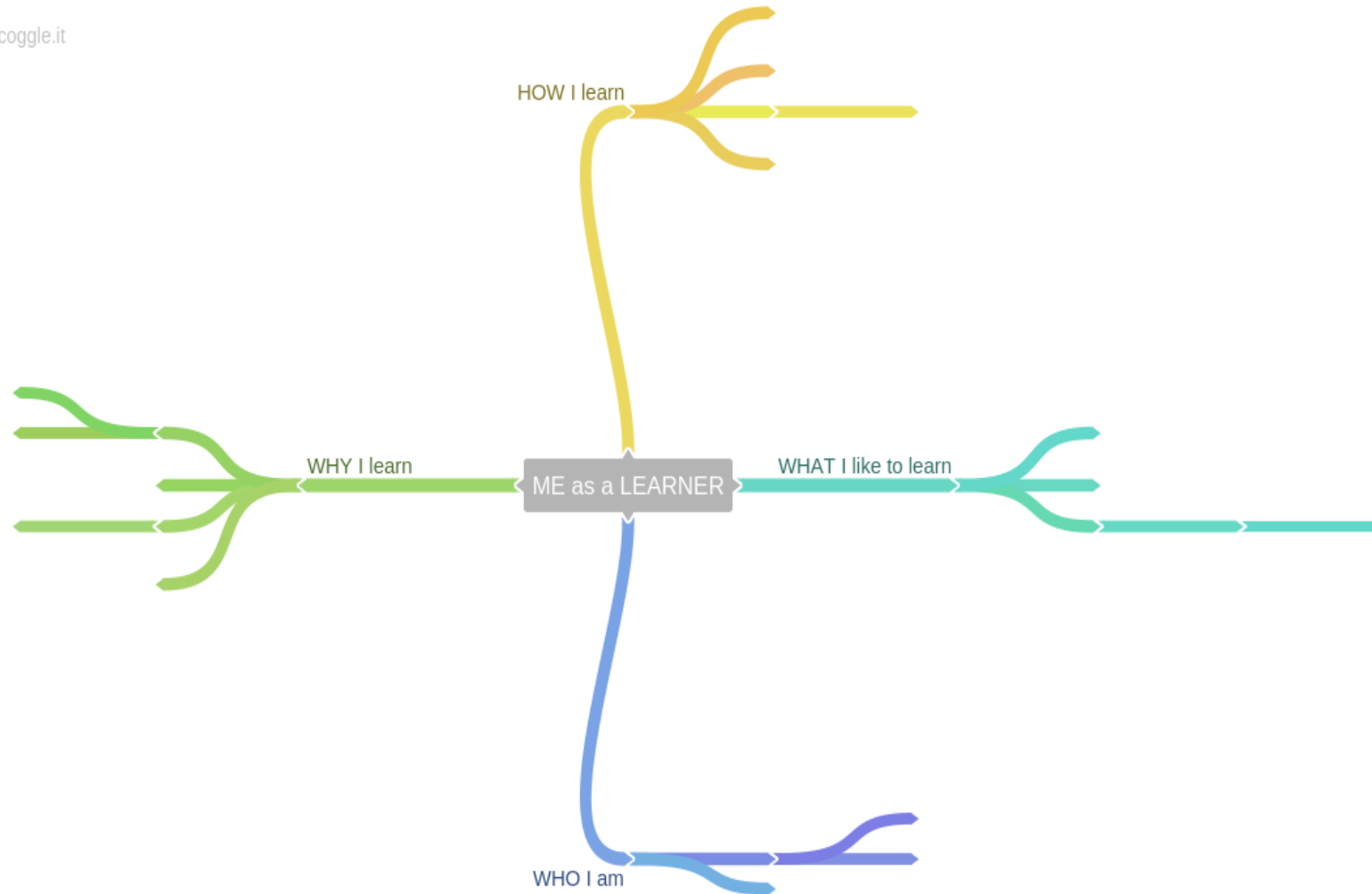
Anexo 1 "Exemplo de mapa mental"





## Anexo 2 "Mapa da mente - Eu como aprendiz"

coggle  
made for free at coggle.it





<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Carrocel das Profissões</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	Até 40
<b>Idades:</b>	13-18
<b>Duração:</b>	40-50 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<p>Promover a compreensão dos estudantes sobre questões relacionadas com o papel da escola e da educação, uma vez que é necessário e útil.</p> <p>Com esta atividade, os/as participantes serão capazes de:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Compreender as potencialidades de diferentes profissões</li><li>• Estar consciente das competências universais necessárias em todas as profissões</li><li>• Estar consciente das competências que são únicas em relação a profissões específicas</li><li>• Desenvolver as capacidades de comunicação</li></ul>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. <i>Flip charts</i></li><li>2. Marcadores</li></ol>
<b>Preparação:</b>	<p>Preparar perguntas, folhas de papel e marcadores.</p> <p>Perguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• De que gosto/em que me interessa?</li><li>• Quais são as profissões relacionadas com os meus passatempos?</li></ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>• O que preciso de saber e ser capaz de trabalhar nesta profissão?</li><li>• Em que disciplinas escolares posso desenvolver competências e obter conhecimentos para essa profissão?</li></ul>
<b>Dicas/ comentários/ recomendações</b> :	<p>O/A professor/a deve preparar-se de modo a:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ter conhecimento geral das profissões, as suas ligações às disciplinas e as competências e conhecimentos necessários</li><li>• Ser capaz de improvisar, ouvir e fazer perguntas abertas, iniciar uma discussão entre os/as jovens</li></ul>
<b>Instruções:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Cada participante deve escrever o seu próprio hobby, atividade de tempos livres, ou interesse.</li><li>2. Com base nestas respostas, os participantes são divididos em grupos. E a primeira tarefa do grupo é encontrar profissões que estejam ligadas a estas atividades de tempo livre. Os/As estudantes podem utilizar os seus smartphones/computadores para procurarem informações relevantes na Internet.</li><li>3. Os/As participantes mudam os grupos.  N.B. Uma pessoa permanece no grupo como líder do grupo e continua a trabalhar no mesmo grupo com os/as próximos/as participantes.</li><li>4. Depois de mudar o grupo, segue a tarefa seguinte - descobrir e escrever coisas importantes sobre estas profissões (por exemplo, horário de trabalho, salário, educação, etc.).</li><li>5. Quando esta tarefa estiver concluída, os/as participantes mudam os grupos e respondem à última pergunta - que disciplinas escolares estão relacionadas com estas profissões, que competências e conhecimentos podem adquirir na escola para poder trabalhar numa determinada profissão.</li><li>6. No final, far-se-á a apresentação do trabalho de grupo e a discussão sobre os resultados.</li></ol>



Cofinanciado pelo  
Programa Erasmus+  
da União Europeia

NB: A atividade poderia ser implementada com todos os/as participantes a trabalhar - em todo o processo - nos mesmos grupos sem mudarem de lugar.



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Onde estavas?</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	10+
<b>Idades:</b>	12+ anos
<b>Duração:</b>	10-40 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<p>Um tema específico pode ser tratado durante este jogo (o ambiente, pequena peça de história, evento/pessoa específica, etc.) para focalizar o grupo e atingir um objetivo específico. Cada equipa deve criar uma cena mímica/curta utilizando o tema dado. No final, o grupo pode decidir criar uma minijogo, por exemplo.</p> <p>Se não forem dados temas específicos, as equipas serão livres de escolher que tipo de cena/episódio/mímica apresentar - pode ser uma situação quotidiana; fazer-se passar por uma pessoa; apresentar um problema social, etc.</p> <p>Com esta atividade, os/as participantes serão capazes de:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Melhorar as suas capacidades de observação, bem como o seu pensamento criativo e a imaginação</li><li>● Desenvolver a autoconfiança</li><li>● Formar competências de negociação e de tomada de decisões</li><li>● Aplicar e desenvolver as competências de trabalho em equipa e de cooperação</li></ul>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Cordas ou algo semelhante para marcar a zona central de um metro;</li><li>2. Cones ou pedras ou outros itens para marcar o limite exterior da zona de jogo</li></ol>



<b>Preparação:</b>	O/A professor/a deve pensar em possíveis tópicos específicos a apresentar à turma, a fim de os orientar com o que a sua cena mímica/curta deve representar.
<b>Dicas/ comentários/ recomendações</b>	
<b>Instruções:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Dividir o grupo (turma) em 2 equipas de seis a dez jogadores/as, que ficarão de cada lado da área de jogo (bastante ampla e delimitada), separados/as por uma zona de um metro de largura no meio.</li><li>2. As equipas reúnem-se em extremos opostos da área. Cada equipa decide sobre o que deve fazer mímica à outra equipa, a qual tem de adivinhar o que é mostrado. Quando a outra equipa consegue adivinhar o tema mímico, dizem-no em voz alta. Se a resposta for a certa, a equipa que fez mímica refugia-se atrás da sua base de jogo, no final da área, antes que seja "apanhada" pela outra equipa.</li><li>3. Os/As jogadores/as apanhados/as tornam-se membros da outra equipa. Depois, as equipas mudam de papéis, e o jogo continua enquanto assim se desejar</li></ol> <p>Regras:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Cada equipa deve alinhar-se ao longo da zona central para fazer a mímica.</li><li>2. Os/As participantes que estão a adivinhar não estão autorizados/as a atravessar a linha da zona central antes de encontrar a resposta certa.</li><li>3. Os/As jogadores/as tocados/as dentro dos limites da zona de jogo juntam-se à outra equipa. A linha no extremo da área indica a "base de partida" para aqueles/aquelas que estão a ser perseguidos/as.</li></ol>



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Pense no aquário</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	20-25
<b>Idades:</b>	14-18 anos
<b>Duração:</b>	60-80 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<p>Esta atividade é uma espécie de simulação de um debate sobre vários tópicos. Visa sensibilizar os/as estudantes para as questões sociais e políticas do contexto em que vivem, para os tornar ativos/as nos processos de decisão e dar-lhes a oportunidade de serem cidadãos/cidadãs ativos/as com as suas ideias e talentos.</p> <p>Com esta atividade, os/as participantes serão capazes de:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Debater entre si temas atuais</li><li>• Pensar e tomar decisões</li><li>• Compreender a sua própria responsabilidade para com o grupo e para com a comunidade em geral.</li></ul>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>3. Pedaco de fita adesiva</li><li>4. Canetas</li><li>5. Papel</li></ol>
<b>Preparação:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Organizar o espaço de modo a criar uma sala parlamentar (uma mesa à direita, uma à esquerda e uma mesa central)</li><li>• Dividir a turma em dois grupos</li><li>• Dar a cada participante uma folha de papel e uma caneta</li></ul>





	<ul style="list-style-type: none"><li>• Escrever no quadro negro os temas sobre os quais a atividade será desenvolvida</li></ul>
<p><b>Dicas/ comentários/ recomendações</b> :</p>	<p>Professor/a:</p> <p>O/A professor/a pensa com antecedência sobre os temas sobre os quais focar o debate, eles podem ser questões sociais e de interesse coletivo.</p> <p>Exemplo de agenda a ser apresentada:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Organização de um espaço para crianças numa zona periférica sem espaços verdes;</li><li>• Separação de resíduos sem os fundos necessários para a recolha porta-a-porta;</li><li>• Envolvimento de jovens refugiados/as em atividades culturais na cidade;</li></ul> <p>Sugere-se que se deve pedir aos/às estudantes que contribuam para o debate com um tema que lhes interesse mais.</p> <p>Estudantes:</p> <p>Os/As estudantes podem aprofundar o tema que tem de ser discutido, a fim de trazer mais informações para o debate. Além disso, no final da atividade, os participantes podem desenvolver sistematicamente um documento reunindo todas as soluções obtidas e submetê-lo ao/à professor.</p>
<p><b>Instruções:</b></p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. A turma está dividida em dois grupos. Cada um/uma senta-se de um lado virado um para o outro. O/A professor/a apresenta-se, dizendo que é o/a presidente do comité e escolhe três alunos/as de cada grupo que formarão um júri que será encarregado de julgar as decisões tomadas pelas diferentes partes, que tentarão resolver os problemas da comunidade propondo soluções.</li><li>2. Cada grupo terá tempo para pensar em soluções para as questões propostas, tentando ser convincente e propor uma</li></ol>



ideia melhor do que o outro grupo. Escreverão as suas soluções em diferentes folhas de papel.

3. Dois/Duas representantes de cada grupo, escolhidos/as democraticamente, apresentarão as suas soluções a todos/as participantes. Cada aluno/a dispõe de 4 minutos para apresentar a sua ideia. Nesta fase, o júri tomará notas e, no final de cada explicação, terá de fazer perguntas que possam evidenciar dificuldades ou problemas para as soluções propostas e o grupo poderá responder.
4. Após as propostas de cada grupo, será realizado um debate entre as partes, a fim de se confrontarem e convencerem ainda mais o júri de que a sua proposta é melhor do que a outra.
5. O júri, juntamente com o/a presidente, escolherá as propostas mais convincentes para cada tópico.



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Cartaz de Identidade do Cidadão</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	20-30
<b>Idades:</b>	14-18 anos
<b>Duração:</b>	40-60 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<p>Esta atividade visa inspirar os/as estudantes a serem cidadãos/cidadãs mais ativos/as e a torná-los/as mais envolvidos/as na sua sociedade, a torná-los/as ativos/as nos processos de tomada de decisão e a dar-lhes a oportunidade de expressarem as suas ideias e talentos.</p> <p>Com esta atividade, os participantes serão capazes de:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Pensar sobre a sociedade em que se integram e respetivo desenvolvimento</li><li>● Desenvolver a autoconfiança</li><li>● Desenvolver o pensamento criativo, a relação interpessoal e aumentar a consciência intercultural</li><li>● Aprender a discutir e a tomar decisões em grupo</li></ul>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Revistas</li><li>2. Fotos</li><li>3. Marcadores/Lápis</li><li>4. Tesoura</li><li>5. Cola</li><li>6. Papel A3 / A2</li></ol>



<b>Preparação:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mesas com cadeiras à volta</li><li>• Revistas, fotografias, tesouras, cola, um papel A3/A2 e marcadores em mesas;</li><li>• Perguntas que podem orientar e ajudar os/as alunos/as a realizar a tarefa</li></ul>
<b>Dicas/ comentários/ recomendações</b> :	<p>Após as apresentações do grupo, o/a professor/a pode organizar um debate para reflexão e avaliação da atividade:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Que aspetos das características do país se salientam na atualidade e o que espera no futuro? Porquê?</li><li>- O que mudará? Porquê?</li><li>- Existem minorias no país? Como são apresentadas e porquê? Se não existem minorias, porque não? Pensam que podem vir a existir? E como será se assim for?</li><li>- Possuem uma visão otimista ou pessimista sobre o futuro país? Como se pode alcançar o ponto de vista otimista (ou que propõem como boas mudanças)?</li><li>- Como se pode evitar a visão pessimista?</li><li>- Qual pode ser o papel de cada um/uma (ou do grupo) na implementação das ações de melhoria?</li><li>- Como é que o grupo trabalhou? Foi fácil ou difícil tomar decisões sobre um tópico?</li></ul>
<b>Instruções:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Os/As estudantes são divididos em grupos;</li><li>2. A sua tarefa será a de preparar os cartazes de colagem apresentando os seus países, por exemplo, dentro de 10 anos;</li><li>3. Os/As estudantes receberão algumas perguntas orientadoras, que deverão ser abordadas no cartaz, por exemplo:<ul style="list-style-type: none"><li>- Quem irá viver no seu país?</li><li>- Como descreveria as pessoas?</li></ul></li></ol>



- Como descreveria as cidades?
- Qual seria a relação entre os habitantes da comunidade local / cidade / cidade?
- Como será educação?
  4. O/A professor/a deve ajudar os alunos a formularem as suas respostas.
  5. Depois de os cartazes estarem prontos, cada grupo deve apresentar o seu trabalho aos outros grupos.



<b>Nome da atividade:</b>	<b>Eleições</b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	12-32
<b>Idades:</b>	14-18 anos
<b>Duração:</b>	40-60 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	O objetivo desta atividade é familiarizar os/as estudantes com um dos princípios básicos da democracia e um dos direitos humanos fundamentais - o direito de voto.
<b>Materiais/ equipamento:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 4 tipos de papéis a cores</li><li>2. Papel</li><li>3. Canetas</li><li>4. "Assembleia" (ou 8 secretárias colocadas juntas em duas colunas por quatro)</li></ol>
<b>Preparação:</b>	O/A professor/a, juntamente com os/as alunos, deve organizar a sala de aula em forma de assembleia.
<b>Dicas/ comentários/ recomendações :</b>	A atividade poderia ser utilizada como base para introduzir o tema dos direitos humanos e da democracia aos estudantes. Após o final da sessão, poderia ser organizada uma discussão sobre a importância da votação. O professor poderia perguntar aos alunos que outras características da democracia eles poderiam apontar; que outros direitos humanos eles conhecem?
<b>Instruções :</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Os/As estudantes são divididos/as em quatro grupos. Cada grupo representa um partido que vai a eleições.</li><li>2. Os grupos 1 e 2 concorrem para ganhar as eleições de um pequeno município de 10.000 pessoas, enquanto o resto dos/das participantes dos outros dois grupos são cidadãos deste município que têm direito de voto. Ambos os partidos concorrentes têm 10 minutos para definir 5 prioridades durante o seu eventual governo. Uma das prioridades deve ser</li></ol>



a criação de condições para a participação dos jovens na vida da autarquia. O orçamento disponível para a implementação das prioridades é de 2 milhões de euros/ano.

3. O Grupo 1 nomeia um representante que apresenta em 5 minutos o acento do seu futuro governo.
4. O grupo 2 tem o mesmo tempo para a apresentação.
5. Depois, é tempo de votação. Cada participante é autorizado/a a votar (não é uma obrigação).
6. Após as eleições, os votos são contados e o partido no poder é selecionado.
7. Analogicamente, os grupos 3 e 4 competem num município maior, de 1 milhão de pessoas e com um orçamento anual de 200 milhões de euros.
8. No final, o professor retoma os princípios da democracia representativa e as eleições - livres, iguais e diretas em escrutínio secreto.



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Visita de um estrangeiro</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	A atividade é adequada para qualquer tamanho de grupo.
<b>Idades:</b>	15-18 anos
<b>Duração:</b>	40-60 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<p>O objetivo desta atividade é de consciencializar os/as estudantes para estereótipos de género e para os sinais de violência baseada no género.</p> <p>O principal objetivo desta atividade é que os/as estudantes sejam capazes de o fazer:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Refletir sobre os estereótipos de género</li><li>- Discernir sobre os comportamentos que, numa relação, demonstrem ser um sinal de violência</li><li>- Reconhecer os sinais, características e origens da violência nas relações e a dinâmica da violência, questionar os papéis do género</li></ul>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Papel/ <i>Flipchart</i></li><li>2. Marcadores/penas/lápis</li><li>3. Quadro branco (não obrigatório)</li></ol>
<b>Preparação:</b>	Não são necessárias atividades preparatórias específicas.
<b>Dicas/ comentários/ recomendações :</b>	<p>A atividade pode ser utilizada como base para introduzir os tópicos dos estereótipos e da violência sob qualquer forma.</p> <p>Discussões produtivas podem ser organizadas durante ou após a atividade.</p>





### **Instruções:**

1. Introdução: A primeira atividade consiste na visita de extraterrestre que não tem ideia de como é a vida na Terra e as suas espécies, não compreende o sexo ou a distinção de género. O extraterrestre pergunta à turma como reconhecer um homem ou uma mulher e quais são as suas características.
2. Os/As participantes têm 10 minutos para anotar as características (podem fazê-lo em pequenos grupos).
3. Quando terminam, partilham o seu trabalho e escrevem as características num flipchart.
4. Verificar em conjunto, se as características que escreveram, por exemplo, para os homens, são realmente verdadeiras apenas para os homens, ou será que isso também pode ser válido para as mulheres? Por exemplo: usar saias, força física, etc.
5. A maioria dos exemplos estará ligada a diferentes géneros, então como podemos certificar-nos de que o extraterrestre compreende este assunto? Explique o que é o género, que é algo cultural e um resultado da aprendizagem ao longo de toda a nossa vida. Depois exclua-se os exemplos que estão ligados a diferentes géneros e manter apenas as características biológicas.
6. Depois de terminar introduz-se a atividade de contar histórias. É lido início de diferentes histórias e os/as participantes em grupos mais pequenos (por exemplo, se houver 4 grupos no total: 2 grupos trabalham com a mesma história) precisarão de terminá-las.

**História 1:** A e B são um casal há alguns meses, são colegas de turma. A acompanha sempre B à sua casa e à sua escola secundária, está sempre com B e tenta ocupar todo o tempo de B. B sempre se sentiu confortável nessa situação até que B a certa altura decide passar tempo também com outras pessoas e não estar sempre com A...



A partir deste ponto da história, os participantes têm de continuar.

**História 2:** A e B estão na discoteca com amigos/as e o/a ex-parceiro/a de B aparece subitamente. B vai dar um abraço a essa pessoa com muito entusiasmo. A reação de A é...

A partir deste ponto da história, os participantes têm de a continuar.

1. Conceder aos grupos 10 minutos para terminarem as histórias e lê-las em voz alta para o resto dos grupos. Depois de lerem cada história, analisem-na juntos: há sinais de violência nessa relação? Quais? (escreva-os no flipchart) Quais são as consequências deste comportamento para as pessoas envolvidas? Pode contar sobre quaisquer outras situações de violência baseada no género numa relação?
2. Quando terminar a análise de todas as histórias e acrescentar ideias, convide-se os grupos a voltar às histórias e a escrever as dicas sobre o que podem fazer as personagens principais da história a fim de deixar a situação violenta.
3. Partilhar as ideias de todos os grupos e completar a lista com mais sugestões sobre como sair de uma relação violenta e onde obter ajuda.



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Atua!</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	A atividade é adequada para qualquer tamanho de grupo.
<b>Idades:</b>	15-18 anos
<b>Duração:</b>	60-80 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<p>Esta atividade abrange os temas da violência baseada no género; violência no ambiente escolar e possíveis reações contra a violência baseada no género.</p> <p>Com esta atividade, os/as estudantes devem ser capazes de:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Explorar as manifestações de violência baseada no género no ambiente escolar;</li><li>- Explorar possíveis estratégias de reação contra a violência com base no género nas escolas.</li></ul>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	<p>Não são necessários materiais específicos para realizar esta atividade.</p> <p>Os/As estudantes podem utilizar qualquer decoração ou material de apoio que considerem apropriado e necessário.</p>
<b>Preparação:</b>	Não são necessárias atividades preparatórias específicas.
<b>Dicas/ comentários/ recomendações :</b>	<p>O exercício é apropriado depois dos/das estudantes terem explorado a definição de violência baseada no género, as suas manifestações e papéis no seu interior (perpetrador, vítima/sobrevivente, testemunha, autoridade).</p> <p>A atividade poderia ser feita no decurso de várias aulas/dias. Aos/às estudantes poderiam ser dados alguns dias ou mesmo semanas para planearem a sua peça.</p>



**Instruções:**

1. Dividir os/as participantes em pequenos grupos de 6-7 pessoas e dizer-lhes que terão de inventar uma peça de teatro.
2. Na peça terão de mostrar uma situação de violência baseada no género no ambiente escolar e como alguém está a tentar reagir contra ela. Deve pedir-se que os/as estudantes pensem em casos realistas (talvez alguns/algumas que já tenham acontecido no seu meio). Deve avisar-se as pessoas de que se alguém do grupo tiver sido vítima de violência baseada no género, não é aconselhável que faça de vítima na peça.
3. Conceder tempo para discutir e preparar-se e convidar a apresentar as suas peças uma após a outra, sem discutir (os grupos que estão à espera de atuar não podem concentrar-se na discussão).
4. Depois de todas as peças serem apresentadas, discutir com os/as participantes a situação que viram e as possíveis estratégias de reação: o que foram, se trabalharam, são outras estratégias de reação possíveis.



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Reino de Roleplay</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	5 pessoas em cada grupo Máximo 30 pessoas
<b>Idades:</b>	15+ anos
<b>Duração:</b>	40 min: 5 min para introdução + 10 min para representação + 5 min para mudança de papéis + 20 min de discussão
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<p>Este é um jogo de roleplay para mostrar, num exemplo, como deve ser a cidadania ativa. Baseia-se numa história imaginária de um reino onde todos/todas têm uma opinião e uma atitude diferente em relação à cidadania ativa. O objetivo deste jogo é fazer com que as pessoas pensem em como a ação de uma pessoa pode influenciar as outras.</p> <p>Os principais objetivos desta atividade são:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mostrar a diferença entre um comportamento ativo e passivo</li><li>- Demonstrar que a voz de todos é importante</li><li>- Realçar o que pode ser feito se as pessoas cooperarem e participarem</li></ul>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Documentos com descrição dos diferentes papéis para cada grupo - Anexo 1</li><li>- Local isolado para cada grupo</li><li>- <i>Flipchart</i> e marcadores para avaliação</li></ul>
<b>Preparação:</b>	O/A professor/a deve preparar documentos com as descrições dos diferentes papéis (5 para cada grupo - ver Anexo 1). Se o/a professor/a decidir recorrer à ajuda de facilitadores, deve certificar-se de que cada facilitador/a compreende corretamente o que deve



	<p>fazer.</p> <p>Ao introduzir as regras da atividade aos/às alunos/as, o/a professor/a não deve explicar os papéis. Deve apenas dizer que os/as alunos/as têm de agir de acordo com os papéis que lhes foram atribuídos.</p>
<p><b>Dicas/ comentários/ recomendações</b> :</p>	<p>Pode existir alguém para facilitar cada grupo - interromper apenas no caso de explicar o que fazer e encorajar as pessoas, se elas não gostarem da atividade, a não desistirem.</p> <p>Possíveis assuntos/perguntas para questionamento e avaliação:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Pedir às pessoas para descreverem o que sentiram nos seus papéis contrastantes</li><li>2. Gostavas de ser ativo/a?</li><li>3. Achas que podes fazer uma mudança e que mudança importa?</li><li>4. O que podes fazer para mudar o sistema?</li></ol>
<p><b>Instruções:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 5 minutos para introdução e divisão ou papéis.<ol style="list-style-type: none"><li>1. Introdução à atividade</li><li>2. Dividir as pessoas em grupos de 5</li><li>3. Fazê-las escolher um pedaço de papel - um papel aleatório</li></ol></li></ul> <p>Papéis:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Rei que ordena impostos mais elevados - no controlo</li><li>- Uma pessoa que concorda sempre com o rei - seguidora</li><li>- Uma pessoa que se queixa sempre e nada faz - a pessoa que se queixa</li><li>- Uma pessoa que tem uma voz e tenta fazer uma mudança - ativa</li><li>- Uma pessoa que não quer saber de nada - passiva</li></ul> <p>Mais tarde alterá-lo(s) para ver a diferença:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- O rei permanece o mesmo</li><li>- Aquele que concorda sempre em permanecer o mesmo</li><li>- Aquele que nada faz pode envolver-se em atividades</li><li>- Alguém que apenas se queixa faz alguma coisa</li><li>- Uma mudança ativa que quer permanecer a mesma</li></ul>



<p>10 minutos para:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desempenho real de papéis</li> </ul> <p>5 minutos para:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mudança dos papéis</li> <li>- Reproduzir novamente</li> </ul> <p>20 minutos para avaliação:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Discussão sobre os sentimentos</li> <li>- Explicar o objetivo do jogo</li> </ul>
---

### **Anexo 1 - Descrição dos papéis**

<p>O rei</p> <p>O senhor é o mais importante. Tem todo o poder e gosta de o utilizar. Agora precisa de dinheiro, por isso decidiu aumentar os impostos. Informa povo. Fala apenas em ordens.</p>	<p>O rei 2</p> <p>Gosta de dinheiro. Aumenta novamente os impostos.</p>
<p>O/A seguidor/a</p> <p>Pensa que o rei é o melhor. Tudo o que ele diz está certo. Portanto, apenas concorda. Sempre.</p>	<p>O/A seguidor/a 2</p> <p>Ainda se pensa que o rei é o melhor. Concordar, concordar, concordar</p>
<p>O/A "queixinhas"</p> <p>Queixe-se sempre de tudo, mas não se envolve em quaisquer atividades comunitárias.</p>	<p>O/A "queixinhas" 2</p> <p>Continua a queixar-se, mas agora pode tentar participar em algumas atividades comunitárias.</p>
<p>O/A ativo/a</p> <p>É contra o aumento dos impostos. Não tem medo de o dizer e está disposto/a a lutar por isso. Está a tentar parar o rei.</p>	<p>O/A ativo/a 2</p> <p>Ainda a lutar. Procura obter algum apoio de outros.</p>
<p>O/A passivo/a</p> <p>Está tão farto/a de tudo que não se importa com nada. Não se preocupa com nada, não diz nada=&gt;não faz nada</p>	<p>O/A passivo/a 2</p> <p>Agora basta "ir na onda" contra o sistema no reino.</p>



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Passos em frente</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	A atividade é adequada para qualquer tamanho de grupo
<b>Idades:</b>	14+ anos
<b>Duração:</b>	10-15 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<p>Durante esta atividade, os/as estudantes são convidados/as a imaginar que são outra pessoa (que poderia ser de um meio social e/ou cultural diferente) a desempenhar o papel de outra pessoa.</p> <p>Os/As estudantes têm de se concentrar nas características principais das diferentes profissões, aumentar o nível de consciência social cultural e lidar com o tema da diversidade.</p>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	- Espaço livre suficientemente amplo para todos/as estudantes se alinharem e serem capazes de dar passos em frente
<b>Preparação:</b>	<p>O/A professor/a deve pensar antecipadamente nos diferentes papéis a atribuir a cada aluno/a - por exemplo, um/uma filho/o de advogado/a, um/uma imigrante, um/uma médico/a, um/uma prostituto/a, um/uma pai/mãe solteira/o, um/uma político/a, um/uma bailarino/a, uma "VIP", um/uma trabalhador/a infantil, etc. As próprias personagens podem ser escolhidas em relação ao contexto local ou ao objetivo da atividade.</p> <p>O passo seguinte é pensar em possíveis perguntas a fazer ao grupo. Podem ser declarações ou perguntas sobre educação ou oportunidades de carreira, vida quotidiana, questões sociais, direitos, família e amigos, esforços, facilidades, etc.</p>
<b>Dicas/ comentários/</b>	Esta atividade é facilmente adaptável a diferentes contextos e grupos-alvo e pode ser orientada para diferentes temas de acordo com as questões colocadas.





<p><b>recomendações</b></p> <p>:</p>	
<p><b>Instruções:</b></p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Introdução à atividade</li><li>2. O/A professor/a atribui a cada aluno/a um papel que ele/ela deve imaginar. Cada aluno/a tem 5 minutos para refletir e imaginar a sua nova vida.</li><li>3. Depois os/as participantes têm de se alinhar e responder às perguntas colocadas pelo/a professor/a da seguinte forma:<ul style="list-style-type: none"><li>- Um passo em frente se a resposta for sim</li><li>- Fica quieto/a se a resposta for não.</li></ul></li><li>4. Pergunta a pergunta e passo a passo, os/as estudantes verão como são diferentes, mas também que questões comuns os/as ligam.</li><li>5. No final da atividade, personagens com antecedentes semelhantes estarão próximas das outras, de acordo com o seu papel e competências.</li></ol>



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Ciência sem limites</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	24 - 30
<b>Idades:</b>	12- 14 anos
<b>Duração:</b>	60 min (variável)
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<p>Esta atividade apresenta as mulheres como modelos nos campos da ciência, tecnologia, engenharia e matemática, ao mesmo tempo que procura desenvolver conhecimentos, atitudes, e competências matemáticas.</p> <p>Os resultados esperados são:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Aprender sobre as profissões e o papel proeminente que cada uma das mulheres tomadas como exemplo teve nos campos científicos;</li><li>- Desenvolver competências na resolução de problemas, trabalho de grupo, raciocínio lógico e trabalho com figuras planas na área da matemática</li></ul>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 7 Cartazes de mulheres modelo na área (anexo 1)</li><li>- 7 peças de tangram coloridas e uma base de tangram foguete (anexos 2a e 2b)</li></ul>
<b>Preparação:</b>	<p>O material de jogo deve ser preparado antes da atividade</p> <p>Imprimir os cartazes dos modelos (anexo 1)</p> <p>Imprimir as peças do Tangram (anexo 2a), cortá-las e colá-las no verso de um cartão (1 conjunto para cada aluno/a)</p> <p>Imprimir a base do foguete tangram (anexo 2b)</p>
<b>Dicas/ comentários/</b>	<p>Numa primeira fase, a base de tangram foguetão pode ser disponibilizada com o esboço das peças, numa segunda fase os/as estudantes devem ser</p>



<p><b>recomendações</b></p> <p>:</p>	<p>capazes de combinar as peças do tangram para fazer o foguetão.</p> <p>Deve haver pelo menos 2 jogadores/as. A atividade pode ter elementos de <i>gamificação</i> (controlo de tempo e competição entre grupos que jogam ao mesmo tempo).</p>
<p><b>Instruções:</b></p>	<p>Amostra de 2 jogadores/as</p> <p>1- Com as cartas viradas de cabeça para baixo, o/a jogador/a 1 escolhe um cartaz modelo;</p> <p>2- O/A jogador/a 2 lê o nome do cientista que aparece no cartaz escolhido pelo jogador 1;</p> <p>3- Sem ver o cartaz, o/a jogador/a 1 deve dizer a profissão e o legado que a mulher do cartaz escolhido deixou para o campo da ciência;</p> <p>4 - O/a jogador/a 2 verifica a resposta. Se a resposta estiver correta, o/a jogador/a 2 dá ao/à jogador/a 1 a peça do tangram com a mesma cor do cartaz escolhido. Se a resposta estiver errada, o cartaz é mostrado ao/À jogador/a 1 e é colocado juntamente com os restantes cartazes.</p> <p>5- Os papéis são invertidos.</p> <p>O/A jogador/a que completar o foguete tangram primeiro ganha.</p>

## ANEXO 1 A - Cartazes de modelos (em inglês)<sup>23</sup>



<sup>2</sup> FONTE: [STEM Role Models Posters – In 7 Additional Languages | by Nevertheless | Nevertheless Podcast | Medium.](#)

<sup>3</sup> Pode procurar-se encontrar exemplos em Português (Portugal, Brasil...).



Cofinanciado pelo Programa Erasmus+ da União Europeia

# JULIANA ROTICH

TECHNOLOGIST AND ENTREPRENEUR. BUILT CROWDSOURCING TOOLS THAT DEMOCRATISE INFORMATION.

JULIANA'S MISSION IS TO MAKE THINGS, FIX PROBLEMS AND HELP OTHERS. AS CO-FOUNDER OF BRCK AND USHAKIDI, SHE HAS BROUGHT CONNECTIVITY TO DIFFICULT ENVIRONMENTS, ENABLED COLLABORATION AND HELPED PEOPLE TELL THEIR OWN STORIES.

ARTIST - THANIWE TSHABALA

NEVERTHESSPODCAST.COM Pearson <NEVERTHESS STORYTIVINGS <Adara's List >

# ROSALIND FRANKLIN

SCIENTIST. INSTRUMENTAL IN DISCOVERING THE STRUCTURE OF DNA.

DESPITE FACING MANY CHALLENGES THROUGHOUT HER SHORT LIFE, ROSALIND'S CONSTANT CURIOSITY ABOUT THE WORLD HAS LED HER TO BE CONSIDERED ONE OF THE MOST INSPIRATIONAL FEMALE SCIENTISTS IN HISTORY. HER X-RAY ON THE FIBRES OF DNA PROVED ITS STRUCTURE WAS A DOUBLE HELIX.

ARTIST - JULIETTE BROCKI

NEVERTHESSPODCAST.COM Pearson <NEVERTHESS STORYTIVINGS <Adara's List >

# TU YOUYOU

CHEMIST AND EDUCATOR. FIRST WOMAN FROM CHINA TO RECEIVE A NOBEL PRIZE.

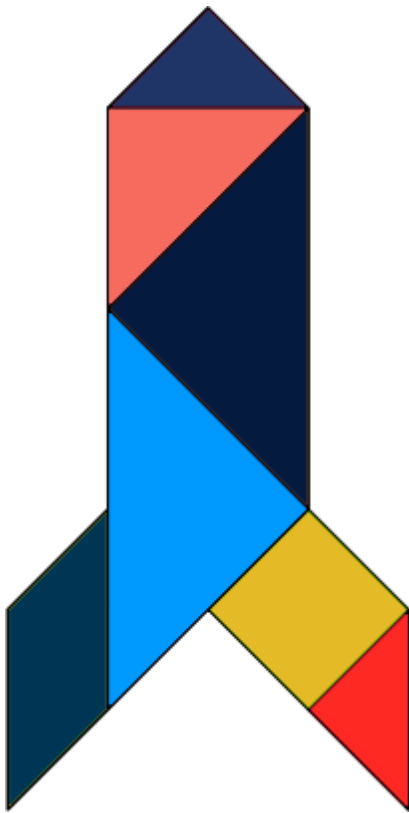
TU YOUYOU LED A GROUP OF SCIENTISTS TASKED WITH FINDING A CURE FOR MALARIA. WHEN SHE STARTED HER SEARCH, OVER 240,000 COMPOUNDS HAD ALREADY BEEN TESTED, WITHOUT ANY SUCCESS. HER DISCOVERY OF ARTEMISININ HAS SAVED MILLIONS OF LIVES.

ARTIST - XU HUI

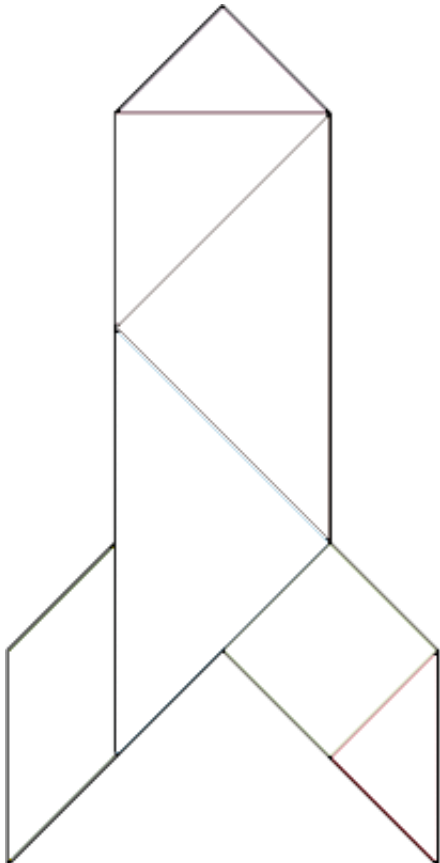
NEVERTHESSPODCAST.COM Pearson <NEVERTHESS STORYTIVINGS <Adara's List >



## ANEXO 2a - PEÇAS DE FOGUETÃO TANGRAM



## ANEXO 2b - BASE DO FOGUETÃO TANGRAM





<b>Nome da atividade:</b>	<b>És assim tão fixe?</b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	20-30
<b>Idades:</b>	14-16 anos
<b>Duração:</b>	90 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<p>O abuso de álcool episódico adolescente é um fenómeno crescente associado a ambientes de vida noturna, ao que se associa múltiplos riscos em termos de saúde pessoal e comunitária, tais como violência e vandalismo (Chen, Yi &amp; Faden, 2015). As taxas de consumo de álcool por parte de adolescentes são particularmente elevadas em muitos países europeus (Hingson &amp; White, 2014). Um estudo incidente em estudantes com idades entre os 15-16 anos, em 36 países europeus, indicou que a prevalência média de consumo de 5 ou mais bebidas em pelo menos 1 ocasião nos últimos 30 dias foi de 39% nos países em estudo (Chung, Creswell, Bachrach, Clark &amp; Martin (2018).</p> <p>Globalmente, esta atividade tem como objetivo abordar as questões sobre a disponibilidade de bebidas alcoólicas.</p> <p>Os objetivos específicos desta atividade são:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Sensibilizar os/as estudantes para o consumo episódico excessivo (consumo excessivo de álcool durante um curto período) e para o seu impacto.</li><li>- Promover competências e atitudes que permitam uma autorresponsabilidade progressiva no que diz respeito ao consumo de bebidas alcoólicas.</li></ul> <p>Resultados esperados:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Redução dos riscos associados ao consumo excessivo de bebidas alcoólicas entre os/as estudantes.</li><li>- Promoção de competências e atitudes que permitam uma autorresponsabilidade progressiva em relação ao consumo de bebidas alcoólicas.</li><li>- Possibilidade de divulgar os resultados desta atividade a outros grupos de jovens, desafiando-os/as a replicar e/ou reinventar a mesma.</li></ul>



	<p>Os conhecimentos ou competências desenvolvidos/formados/aperfeiçoados:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Identificação de comportamentos de risco inerentes ao consumo excessivo episódico de álcool.</li><li>- Reconhecimento dos benefícios de comportamentos apropriados.</li><li>- Encorajar comportamentos preventivos para evitar consequências do consumo excessivo de álcool.</li></ul>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	<p>Disponibilidade de uma sala de aula. Folhas e canetas com diferentes cores. Excertos de documentos escritos sobre o tema, relatórios de jornais, imagens/fotografias impactantes sobre as consequências físicas e comportamentais do consumo de álcool episódico adolescente (conhecido a nível internacional pela designação inglesa do fenómeno - <i>Adolescent Binge Drinking</i> - Anexo 1).</p>
<b>Preparação:</b>	<p>Facilitador/a:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Deve ter a certeza de que o consumo excessivo episódico é um tema interessante para o grupo de estudantes, criando uma discussão aberta sobre o mesmo.</li><li>- Explorará quais são os principais desafios que os adolescentes enfrentam relativamente ao consumo excessivo episódico de álcool.</li><li>- Irá preparar os materiais mencionados no tópico acima.</li><li>- Compilará as questões que os/as adolescentes gostariam de ver respondidas em relação ao consumo excessivo episódico de álcool por parte dos adolescentes (em cada grupo).</li></ul> <p>Adolescentes:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Serão informados/as de que o seu envolvimento na atividade pretendida irá contribuir para uma campanha de saúde mais abrangente na escola.</li><li>- Terão a oportunidade de desenvolver uma conversa introdutória conjunta mais aprofundada.</li><li>- Definirão questões sobre o consumo excessivo episódico de álcool por parte dos adolescentes, incluindo os desafios que enfrentam relativamente a esse comportamento e que comportamentos adequados deverão assumir no âmbito de práticas de prevenção sanitária.</li></ul>
<b>Dicas/ comentários/ recomendações :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Convidar todos/todas a introduzir pontos na agenda.</li><li>- Orientar os/as jovens para darem prioridade às suas contribuições no âmbito da exploração do tema.</li><li>- O/A facilitador/a irá promover e organizar o trabalho de colaboração.</li><li>- Tomar notas sobre as dinâmicas dos/das estudantes.</li></ul>





	<p>- Sugerir aos/às jovens que partilhem o trabalho final nas suas redes sociais.</p>
<b>Instruções:</b>	<p>- 1º Momento Apresentação da atividade: leitura do roteiro para a implementação da dinâmica com destaque para a importância da prevenção do consumo excessivo episódico de álcool com estratégias de comunicação e educação sanitária. (5 minutos)</p> <p>- 2º Momento Em pequenos grupos (5 elementos por grupo), os/as adolescentes irão (i) explorar os conteúdos materiais fornecidos pelo/a facilitador/a; (ii) selecionar a informação que consideram relevante e que possa responder às suas perguntas e dúvidas sobre o tema, incluindo os desafios que enfrentam relativamente ao consumo excessivo de álcool episódico e o comportamento adequado às práticas de prevenção sanitária; e (iii) transpor essa informação em cenários pequenos e claros. Essas frases serão escritas em folhas de cores diferentes. (40 minutos)</p> <p>- 3º Momento Em grande grupo, todas as frases serão apresentadas. As frases com conteúdos semelhantes serão removidas. As frases mais interessantes serão selecionadas coletivamente, com base numa discussão sobre o consumo excessivo de álcool episódico (tentando responder às perguntas iniciais sobre os desafios que os/as adolescentes enfrentam relativamente a este comportamento e sobre o comportamento adequado às práticas de prevenção da saúde). O/A facilitador/a irá orientar a discussão do grupo. (40 minutos)</p> <p>- 4º Momento O/A facilitador retoma todo o trabalho realizado e termina a atividade. Os cenários serão apresentados em diferentes espaços escolares a fim de destacar comportamentos adequados às práticas de prevenção da saúde no âmbito do consumo excessivo de álcool episódico. Uma sugestão é: Sabia que .... (frases selecionadas) (5 minutos)</p>



Cofinanciado pelo  
Programa Erasmus+  
da União Europeia

### Referências:

Chen, C.M., Yi, H.Y.& Faden, V.B. (2015). *Surveillance Report #101: Trends in Underage Drinking in the United States, 1991-2013*. Rockville, MD: U.S. Department of Health and Human Services. <https://pubs.niaaa.nih.gov/publications/surveillance101/Underage13.pdf>

Chung, T., Creswell, K. G., Bachrach, R., Clark, D. B., & Martin, C. S. (2018). Adolescent Binge Drinking. *Alcohol research: current reviews*, 39(1), 5-15.

Hingson, R & White, A. (2014). New research findings since the 2007 Surgeon General's Call to Action to Prevent and Reduce Underage Drinking: A review. *Journal of Studies on Alcohol Drugs*, 75(1), 158-169. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3893630/>



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Jogo de tabuleiro 21C-SDG</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	O jogo é jogável por 2-6 jogadores/as ou grupos no caso de mais de 6 jogadores/as.
<b>Idades:</b>	10-15 anos
<b>Duração:</b>	60 min (no mínimo)
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<p>A atividade baseia-se no jogo de tabuleiro 21C-SDG, que foi desenvolvido pelo projeto Erasmus+ 21C-SDG: Competências do Século XXI no Contexto dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas para Estudantes. Consiste num jogo de perguntas e respostas que permite aos/às estudantes testar os seus conhecimentos sobre a Agenda para o Desenvolvimento Sustentável de 2030, enquanto estimula competências essenciais para o seu pleno desenvolvimento e bem-estar nos dias de hoje.</p> <p>Os resultados esperados são:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Aprofundar o conhecimento sobre questões sociais atuais relativas à ação climática, produção e consumo responsáveis, vida subaquática, cidades e comunidades sustentáveis, igualdade de género e educação de qualidade;</li><li>- Reforçar as competências pessoais e de cidadania, colaboração, comunicação, criatividade e pensamento crítico.</li></ul>
<b>Materiais/ Equipamento:</b>	<p>* O jogo de tabuleiro 21C-SDG é composto por:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Tabuleiro (anexo 1);</li><li>- Cartões de perguntas - 33 perguntas sobre educação de qualidade, 44 perguntas sobre educação de género, 45 perguntas sobre cidades e comunidades sustentáveis, 44 perguntas sobre consumo e produção responsáveis, 45 perguntas sobre a vida subaquática e 64 perguntas sobre ação climática (anexo 2);</li><li>- Ficha de pontuação (anexo 3);</li><li>- Regras do jogo (anexo 4).</li></ul>



	<p>* Uma ou mais matrizes</p>
<b>Preparação:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Os componentes do jogo de tabuleiro 21C-SDG devem ser impressos antes da atividade (o Jogo de Tabuleiro em A2 ou A3), estando disponíveis em: <a href="https://21stcskills-sdg.eu/en/learning-activities/">https://21stcskills-sdg.eu/en/learning-activities/</a></li><li>- Preencher os nomes na Folha de Pontuação e decidir as cores dos/das jogadores/as</li><li>- Decidir quem faz as perguntas. Será o/a professor/a ou serão os/as jogadores/as/grupos a fazer as perguntas uns/umas aos/às outros/as?</li><li>- O jogo consiste num tabuleiro com 7 mini-painéis, cada mini-painel representa um dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, unido ao tabuleiro central "Cidadão do Século XXI". Antes do jogo começar, pode ser selecionado em que mini-painéis jogar (pode ser todo ou apenas parte deles). O centro do tabuleiro "Cidadão do Século XXI" é obrigatório. Para ter acesso ao centro de mesa '21st Century Citizen', os jogadores têm de ganhar todos os mini-painéis SDG em que decidiram jogar.</li></ul>
<b>Dicas/ comentários/ recomendações</b>	<p>Deve haver pelo menos 2 jogadores/as. Pode acrescentar-se outros elementos ao jogo, como tempo para responder ou competição de grupo.</p>
<b>Instruções:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1- O/A jogador/a com o cabelo mais curto decide em que mini-painel o jogo deve começar.</li><li>2- Todos/Todas as jogadores/as/grupos colocam as suas peças de jogo na praça 'Start' do mini-painel.</li><li>3- O/A jogador/a que tem o seu telefone há mais tempo começa. A seguir será o/a jogador/a que tiver tido o seu telefone durante o próximo período de tempo mais longo e assim por diante.</li><li>4- O/A jogador/a/grupo rola o dado e move o número apresentado depois de rolar o dado.</li><li>5- Para ter uma pergunta 21C - SDG o/a jogador/a/grupo deve ir para um quadrado com um globo '21 C' ligado. Se isto não for possível, o/a jogador/a/grupo esperará numa casa vazia até surgir uma nova jogada e</li></ol>



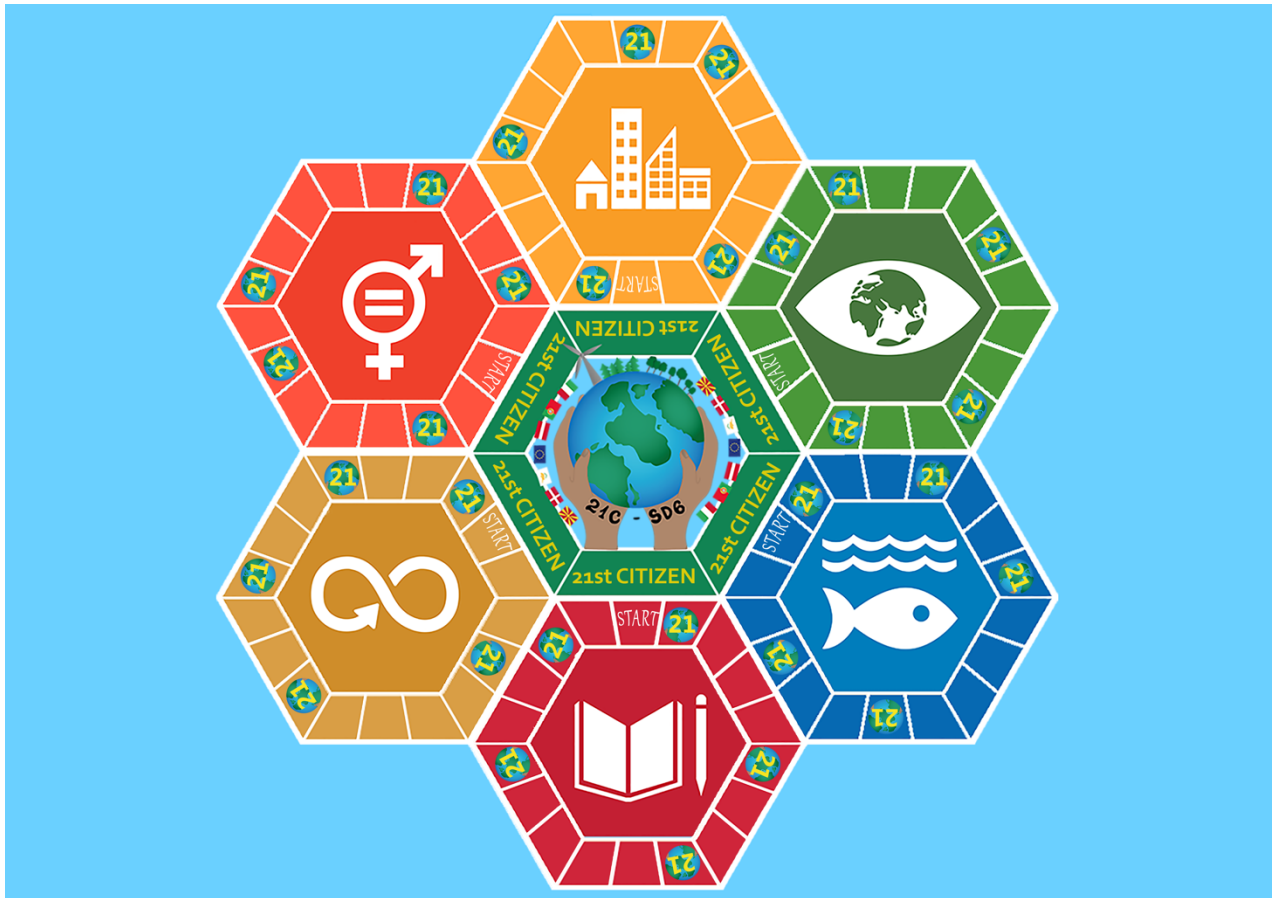
terá a oportunidade de se deslocar para uma casa.

6- Ao aterrar numa casa de tabuleiro 21C - SDG, será colocada ao/à jogador/a|grupo uma questão-dilema no SDG, combinada com uma Habilidade Digital 21 Century. Por exemplo, a habilidade 21C poderia ser a Criatividade. Isto significa que é necessário encontrar a melhor e mais criativa resposta para este problema do SDG. Haverá 3-5 soluções possíveis, onde a melhor resposta trará 5 pontos e a pior resposta trará apenas 1 ponto. O/A jogador/a|grupo que primeiro atingir 15 pontos termina o mini-painel e pode continuar para o próximo mini-painel.

7- Quando um/uma jogador/a|grupo tiver terminado todos os mini-painéis, tem acesso ao mini-painel '21st Century Citizen'. Quando o/a jogador/a|grupo acede ao centro do tabuleiro '21st Century Citizen', serão feitas 3 perguntas aleatórias de SDGs aleatórios e precisará de pelo menos 10 pontos para ganhar o jogo inteiro e assim atingir o nível de '21st Century Citizen' (todos os membros do grupo). Caso o/a jogador/a|grupo não atinja 10 pontos na primeira tentativa, pode tentar novamente na ronda seguinte.



## ANEXO 1 - Tabuleiro do Jogo





## ANEXO 2 - Exemplos de cartões de perguntas do jogo

14 SDG 14  
 **CREATIVITY**  
How to combat pollution in the oceans?

- a) Introduce a requirement for all vessels to have a surveillance camera to control that they aren't throwing anything overboard
- b) Introduce schemes where fishermen can be paid to also fish for micro plastics and fishing nets
- c) Make oil patrols that sail around looking for oil in the ocean that they can remove by burning it
- d) Prohibit all transport at sea
- e) Make it free for tourists to borrow boats or kayaks if they collect garbage



SDG 14

14 SDG 14  
 **CHARACTER**  
Why is it good to eat fish?

- a) Fish is healthy
- b) Frozen fish have a lower carbon footprint than meat
- c) Fish tastes good
- d) Fish is cheap
- e) Fresh fish have a lower carbon footprint than frozen fish and meat



SDG 14

14 SDG 14  
 **COLLABORATION**  
Why is cooperation crucial to ensuring life at sea?

- a) International cooperation can make rich countries take responsibility
- b) International cooperation makes it easier to fight crime
- c) International collaboration contributes to more knowledge
- d) International cooperation makes no difference
- e) International cooperation strengthens the ability to act




SDG 14

14 SDG 14  
 **CRITICAL THINKING & PROBLEMSOLVING**  
The local inlet is suffering from pollution which also affects the life in it. What would you do to bring back life to the inlet?


- a) Put fish into the inlet and hope they will not disappear
- b) Hand out fines to all polluting companies
- c) Prohibit fishing
- d) Plant eelgrass to improve the environment
- e) There is nothing to do



SDG 14

14 SDG 14  
 **COMMUNICATION**  
The coral reefs are endangered due to climate change. What percentage of the oceans surface is coral reefs?

- a) 5%
- b) 0,5%
- c) 1%
- d) 10%
- e) 2%



SDG 14

14 SDG 14  
 **CITIZENSHIP**  
Which country in Europe is the worst when it comes to overfishing?

- a) France
- b) Ireland
- c) United Kingdom
- d) Spain
- e) Denmark



SDG 14



13



### CREATIVITY

You have to decide how the food in the school canteen will be next week. What will the menu look like?

- a) The food must taste good and be something new every day
- b) Lots of vegetables and recycling leftovers. No beef, less fish and chicken
- c) Varied food with both beef, fish, pasta and vegetables
- d) French fries, burger and steaks could be nice
- e) Healthy food with lots of vegetables, chicken and fish



13 13 13 13 13 13 13 13 13 13

13



### CHARACTER

What matters most to you when buying new clothes?

- a) That it is produced with the environment in mind
- b) That it is not made in China
- c) That it's some clothes I can use for a long time
- d) That it is fashion
- e) That it is found in a thrift store, so I prevent further production



13 13 13 13 13 13 13 13 13 13

13



### COLLABORATION

How can international cooperation improve climate efforts?

- a) By cooperating with other countries, you gain new knowledge about what you can do together
- b) International cooperation makes no difference
- c) Fines can be imposed to those countries that do not take enough responsibility of the environment
- d) The cooperating countries can discuss the problems
- e) It helps to make all world citizens aware of the climate crisis



13 13 13 13 13 13 13 13 13 13

13



### CRITICAL THINKING & PROBLEMSOLVING

Which energy sources are best for the environment?

- a) Natural gas from the ground
- b) Combustion of coal and oil
- c) Energy produced using nature, such as solar wind and water



13 13 13 13 13 13 13 13 13 13

13



### COMMUNICATION

At your school, a campaign must be made to improve climate efforts. How will you communicate about the topic to the whole school?

- a) Tell what consequences it will have for us humans if nothing actively is done by all the world's citizen
- b) Tell them that it is not dangerous because you want to protect the younger pupils from fear
- c) Make aware of what you as a person can do yourself. Eg. sort waste, recycle and go on holiday in your own country. Avoid using the worst case scenarios so as not to scare the younger pupils
- d) Tell about the worst-case scenarios to get people to act right away
- e) Tell that a great climate effort cannot be made alone, so therefore your own actions do not matter that much



13 13 13 13 13 13 13 13 13 13

13



### CITIZENSHIP

Who is responsible for maintaining our planet?

- a) Everyone
- b) Researchers
- c) Statesmen
- d) No one
- e) Influential people



13 13 13 13 13 13 13 13 13 13





**12** RESPONSIBLE CONSUMPTION AND PRODUCTION

**CREATIVITY**

What could be the reason for leftover food to be often thrown away?

**a)** Due-to habits

**b)** Lack of knowledge about the leftovers' reuse for cooking other dishes

**c)** Leftover food doesn't look appetizing

**d)** Lack of time



© WSDP/ENEP

**12** RESPONSIBLE CONSUMPTION AND PRODUCTION

**CREATIVITY**

How do you make more people sort waste?

**a)** Introduce fee for residual waste

**b)** Make it easy so that citizens have no doubts about how the waste should be sorted

**c)** Make TV commercials about why it is important to sort waste

**d)** It is up to the individual whether they have the time and desire to sort waste

**e)** Give free garbage bags



© WSDP/ENEP

**12** RESPONSIBLE CONSUMPTION AND PRODUCTION

**CREATIVITY**

How to reduce CO2 emissions from urban transport?

**a)** Introduce a requirement that each household may only have 1 car

**b)** Raise the price of diesel and petrol

**c)** Introduce more public transportation and make it free

**d)** Raise the price of electric cars

**e)** Only produce electric cars in the future



© WSDP/ENEP

**12** RESPONSIBLE CONSUMPTION AND PRODUCTION

**CHARACTER**

What activities are least harmful to the environment?

**a)** Take a walk in the park

**b)** Listen to music

**c)** Watch series from Netflix

**d)** Play computer games offline

**e)** Play a board game



© WSDP/ENEP

**12** RESPONSIBLE CONSUMPTION AND PRODUCTION

**CHARACTER**

What can you do yourself to limit your consumption?

**a)** Do not buy things you do not need

**b)** Write shopping lists before you go shopping

**c)** Only buy clothes and other things in thrift stores

**d)** Wait a week to buy something to see if you still want it

**e)** Only buy what is on sale



© WSDP/ENEP

**12** RESPONSIBLE CONSUMPTION AND PRODUCTION

**COLLABORATION**

How to stop food waste in the local area?

**a)** By introducing fees on all food waste

**b)** By introducing a requirement that grocery stores must give half the price of all food that has reached the expiration date

**c)** By lowering the price of food

**d)** By creating online platforms where one gives away his leftovers for free to people who need it

**e)** By raising the price of food



© WSDP/ENEP



**11 SUSTAINABLE CITIES AND COMMUNITIES**

### CREATIVITY

Smog is a problem in several major cities around the world. What can be done to combat this?

- a) Move all polluting companies out into the countryside
- b) Make public transportation free so fewer people take the car
- c) Make more green areas that help clean the air
- d) Replace all factories that use fossil fuels with sustainable energy and replace all vehicles with electric vehicles
- e) Smog cannot disappear again



1012020202020

**11 SUSTAINABLE CITIES AND COMMUNITIES**

### CHARACTER

More green areas need to be created in the larger cities. Why is it important?

- a) So people have a place to engage in activities and relax
- b) Green areas do not belong in the big cities, but in the countryside
- c) It is important that the animals have a place to stay so that they do not disappear completely from the cities
- d) To create more playgrounds for children
- e) Green areas help to purify the air, protect drinking water, cool the heat in cities and increase the quality of life for the population



1012020202020

**11 SUSTAINABLE CITIES AND COMMUNITIES**

### COLLABORATION

How can the local population be involved in collaborating to preserve / create more green areas?

- a) Involve the local population in the decisions about how the green areas should be, so that co-determination motivates them to create greener cities.
- b) Green areas do not provide economic growth and are therefore not important
- c) Allocate to all residents a small piece of green area where they can grow vegetables. In this way, green areas are preserved / created and it increases self-sufficiency.
- d) Introduce taxes to visit green areas so that the money can be spent on creating new green areas.
- e) Demolish 20% of all buildings to turn them into green areas



1012020202020

**11 SUSTAINABLE CITIES AND COMMUNITIES**

### CRITICAL THINKING & PROBLEMSOLVING

It is getting more and more expensive to live in big cities. How to ensure that everyone can afford a place to live?

- a) Low-income people have to move together with friends or with family
- b) Build non-profit housing and student housing that everyone can afford to live in. Make sure that only people with low incomes have access to these
- c) Build a lot of studio flats
- d) Low-income people have to move out of the city
- e) Give people with the lowest incomes higher salaries



1012020202020

**11 SUSTAINABLE CITIES AND COMMUNITIES**

### COMMUNICATION

Why can it be an advantage to arrange tourist trips in slums?

- a) It can help to focus on the degree of inequality in several major cities, which can lead to discussion of the problem and thus action
- b) It will not make any difference. The tourists do not care how the people in the slums feel
- c) It can be an advantage for tourists to become aware of the degree of inequality, but it is also a bit wrong for the richer population to visit the poorer part of the population as part of an excursion.
- d) It can help the rich and poor to open their eyes to each other's different cultures
- e) This can be an advantage because the tourists can spend money in the slums so that those who live there make financial profit



1012020202020

**11 SUSTAINABLE CITIES AND COMMUNITIES**

### CITIZENSHIP

What percentage of the population in the developing countries live in slums?

- a) 10%
- b) 25%
- c) 30%
- d) 40%
- e) 60%



1012020202020



**5 GENDER EQUALITY**

**CREATIVITY**

How do we ensure that more women in the world get a leadership position?

- a) By having more women take a higher education
- b) Make sure that in all educations 50% are women and 50% are men
- c) By having employers focus on competencies rather than gender. Leaders should be chosen solely on the basis of what they can and not what gender they are.
- d) We shouldn't change that, since men by nature are better leaders than women
- e) Introduce requirements for an equal number of men and women in leadership positions



© 2014 EDC/ENEP

**5 GENDER EQUALITY**

**CHARACTER**

Why is it important for girls to get an education?

- a) With education, women become more aware of their rights and worth, and can thus help make a difference for women worldwide
- b) It is important to be able to write and calculate if you want to have a job
- c) You are not worth anything without education
- d) It is necessary for girls to have an education so that they can learn something about society and its values before they become parents
- e) So they can get a job and make money so they are independent



© 2014 EDC/ENEP

**5 GENDER EQUALITY**

**COLLABORATION**

How can more equality be created between men and women?

- a) Increase the punishment for criminal acts against women
- b) It is difficult to create equality between men and women because men and women are different
- c) Introduce equal pay requirements among men and women
- d) Make contraception free in all countries so that women do not have children so early that they do not get an education
- e) Focus on education for women and enable all women to take a higher education



© 2014 EDC/ENEP

**5 GENDER EQUALITY**

**CRITICAL THINKING & PROBLEM SOLVING**

What could be the consequences of unequal rights for men and women?

- a) Women have fewer opportunities in terms of jobs and education
- b) Unequal rights restrict women's ability to speak freely
- c) Unequal rights contribute to women experiencing being worth less, which can lead to unequal pay, violence, poorer legal security and poorer education
- d) Inequality makes it harder to be a man
- e) That women are dependent on having a husband to provide for them



© 2014 EDC/ENEP

**5 GENDER EQUALITY**

**COMMUNICATION**

"Empowerment" is a word that is used in the debate on gender equality. What does the term mean?

- a) Empowerment means that the strongest person has the most power
- b) Empowerment means that you stand strong alone and know what you want
- c) Empowerment means that you as a group can achieve more than you can alone
- d) Empowerment is about the ability to take control and responsibility for one's own life and situation
- e) Empowerment is about having a lot of strength



© 2014 EDC/ENEP

**5 GENDER EQUALITY**

**CITIZENSHIP**

What percentage of leaders worldwide are women?

- a) 4 %
- b) 28 %
- c) 35 %
- d) 42 %
- e) 50 %



© 2014 EDC/ENEP



**4** SKILL EDUCATION

**CREATIVITY**

What do you think is the most important part of the interior design of a good school?

- a) A large soccer field where you can play football during the breaks
- b) A good outdoor area where you can spend your breaks on whatever you want
- c) The interior is not that important. The most important is what you learn.
- d) Large rooms with a lot of light, where there is a good indoor climate and everyone has their own desk
- e) Dark little rooms because they are cozy

© 2014 EDCI/ENLSP

**4** SKILL EDUCATION

**CHARACTER**

In addition to knowledge, pupils also acquire other competencies in school. What do you think is most important?

- a) Order
- b) Communication
- c) Obedience
- d) Social skills
- e) Creativity

© 2014 EDCI/ENLSP

**4** SKILL EDUCATION

**COLLABORATION**

In which country is a child expected to go to school in most years?

- a) Portugal
- b) India
- c) Brazil
- d) Iraq
- e) Denmark

© 2014 EDCI/ENLSP

**4** SKILL EDUCATION

**CRITICAL THINKING & PROBLEMSOLVING**

How can education help solve the challenges facing the world in the 21st century?

- a) Education contributes to children gaining skills and knowledge to be creative and think in solutions. If the whole world were educated and enlightened about the challenges of the 21st century, change could happen more quickly.
- b) Education teaches children to write and calculate, which is crucial to solving the challenges of the 21st century
- c) The challenges of the 21st century cannot be solved with education.
- d) Education can help more people getting a job, which reduces poverty. Without poverty there are not so many challenges in the 21st Century
- e) Education teaches children to communicate better, which is always an advantage

© 2014 EDCI/ENLSP

**4** SKILL EDUCATION

**COMMUNICATION**

The number of children who do not go to school is highest in Africa. How can you make a difference?

- a) Africa is too far away for us to do anything
- b) By starting a fundraiser on social media to ensure more children get to school
- c) By making a fundraiser throughout the school to support an organization that helps children get to school. E.g. By walking around and knocking on doors.
- d) By sharing it on social media
- e) Contact a school in Africa to tell them about how you do in your country

© 2014 EDCI/ENLSP

**4** SKILL EDUCATION

**CITIZENSHIP**


Why is it important that teachers are educated?

- a) Educated teachers are more skilled than other people, which make it possible for the pupils to ask them about anything and they know it.
- b) Educated teachers are better at understanding the pupils and adapting teaching to the individual
- c) Whether the teachers are educated or not does not make the big difference, as the pupils are children and do not have much knowledge in advance.
- d) Educated teachers are specialized in the subjects they teach and are familiar with different learning methods. Educated teachers are also pedagogical, which do that the pupils are not afraid to say something wrong.
- e) Educated teachers have taken an education and are therefore better equipped for the job

© 2014 EDCI/ENLSP



### ANEXO 3 - Ficha de pontuação

	Player(s):	Player(s):	Player(s):	Player(s):	Player(s):	Player(s):
						
<b>Total</b>						
						
<b>Total</b>						
						
<b>Total</b>						



<b>Nome da atividade:</b>	<b>Quero ir à escola</b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	25 - 30
<b>Idades:</b>	12- 14 anos
<b>Duração:</b>	2 x 45 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<p>Esta atividade promove a apresentação e o debate sobre a "Convenção dos Direitos da Criança", focando o direito da criança à educação (artigo 28).</p> <p>Os resultados esperados são:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Adquirir conhecimentos e compreensão profunda sobre a "Convenção dos Direitos da Criança".</li><li>- Reconhecer a importância da educação.</li><li>- Desenvolver a sensibilidade da criança às várias circunstâncias da vida.</li></ul>
<b>Materiais/ equipamento</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Texto da "Convenção sobre os Direitos da Criança" (Anexo 1)</li><li>- Fotos, histórias de vida e modelos (ex. Biografia de Malala Yousafzai) (anexo 2a e anexo 2b)</li></ul>
<b>Preparação:</b>	O material deve ser impresso antes da atividade.
<b>Dicas/ comentários/ recomendações</b>	A atividade deve ser realizada num local com espaço para os/as estudantes circularem e trabalharem em grupo
<b>Instruções:</b>	<p>Fase 1 - Introdução</p> <p>Para iniciar a atividade, peça a cada estudante para refletir sobre a</p>



seguinte questão:

"O que é uma profissão"?

Peça a cada estudante que partilhe a sua opinião sobre a questão colocada.

Fase 2 - Desenvolvimento

2.1. Pedir a cada estudante que desenhe ou anote a profissão que gostaria de ter no futuro.

Individualmente, cada estudante partilha com a turma, completando a frase: "Quando crescer, quero ser...". No final, a turma constrói um cartaz com os desenhos ou frases de cada aluno/a.

A seguir, promover a reflexão a partir das seguintes perguntas:

- > É importante poder escolher a profissão?
- > O que é preciso de fazer-se para o poder fazer?
- > Se não fores à escola, serás capaz de exercer essa profissão no futuro?

A reflexão deve centrar-se na importância de uma educação de qualidade para que cada criança ou jovem seja capaz de atingir os seus objetivos e aspirações.

Após a reflexão e discussão, peça aos/às alunos/as que identifiquem os direitos que foram trabalhados nesta atividade (anexo 1).

2.2. Apresentar fotografias, biografias e/ou histórias de crianças que, por diversas circunstâncias, são impedidas de frequentar a escola (anexo 2a e anexo 2b)

Divida a turma em grupos de quatro a cinco e distribua uma das histórias de crianças.

Depois de refletirem sobre as histórias, promova a discussão em grupo sobre as seguintes questões:



- > Acha que és justo que algumas crianças não possam ir à escola?
- > Quais são os papéis dos/das professores/as e de outras profissões educativas?
- > O que é que não se aprende porque não se pode ir à escola?
- > O que aconteceria se tu e os/as teus/tuas amigos/as não pudessem frequentar a escola?

### Fase 3 - Conclusão

Para terminar, dar a cada grupo uma folha de papel com a seguinte pergunta:

"Porque é importante ir à escola"?

Peça a cada grupo que ilustre as frases com um desenho e apresente-o à turma. O resultado pode ser utilizado para construir um mural ou cartaz para que a comunidade escolar conheça o trabalho desenvolvido.

Anexo 1 - Convenção sobre os Direitos da Criança. Disponível em <https://www.unicef.org/media/60981/file/convention-rights-child-text-child-friendly-version.pdf>

Anexo 2a- Biografia de Malala Yousafzai. Disponível em <https://www.biography.com/activist/malala-yousafzai>

Anexo 2b. Imagem de crianças refugiadas e migrantes



Foto de Ahmed akacha: <https://www.pexels.com/pt-br/foto/siria-bebe-nenem-uniao-6643386/>





<b>Nome da atividade:</b>	<b>Grupos interativos<sup>4</sup></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	25 - 30
<b>Idades:</b>	12- 16 anos
<b>Duração:</b>	90 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<p>Os grupos interativos são uma forma de organizar a sala de aula com base em provas dadas pela comunidade científica internacional e em contraste com a prática tradicional de organização da sala de aula.</p> <p>Os principais objetivos são:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Melhorar a coexistência, gerando espaços de aprendizagem democráticos e inclusivos.</li><li>- Melhorar a participação das famílias e de toda a comunidade.</li><li>- Melhorar a coesão social, promovendo o diálogo e a cooperação entre todos os agentes sociais.</li><li>- Aprofundar o conhecimento sobre tarefas e conhecimentos correspondentes a diferentes profissões.</li></ul>
<b>Materials/ Equipment needed:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sala ampla</li><li>- O/A professor/A decide sobre as tarefas de grupo e materiais a serem desenvolvidos (correspondentes a diferentes profissões). As tarefas de grupo podem ser atividades de aprendizagem, exercícios de aprendizagem prévia ou consolidação da aprendizagem.</li></ul>
<b>Preparação:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- O/A professor/a organiza grupos heterogêneos de estudantes</li></ul>

<sup>4</sup> Baseado no Projeto INCLUDE-ED. [https://www.schooleducationgateway.eu/files/esl/downloads/13\\_INCLUDE-ED\\_Book\\_on\\_SEA.pdf](https://www.schooleducationgateway.eu/files/esl/downloads/13_INCLUDE-ED_Book_on_SEA.pdf)



	<ul style="list-style-type: none"><li>- Previamente, o/a professor/a convida pessoas da comunidade com diferentes níveis de educação, profissões e carreira profissional (um/uma adulto/a para cada grupo)</li><li>- Cada convidado/a deve trazer à sessão uma atividade ou apresentação relacionada com a sua profissão (anexo 1)</li></ul>
<p><b>Dicas/ comentários/ recomendações</b> :</p>	<p>A atividade deve ser realizada num local com espaço para os alunos circularem e trabalharem em grupo</p>
<p><b>Instruções:</b></p>	<p>Passos:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1 - Convidar membros voluntários da comunidade a participar;</li><li>2 - O/A professor organiza grupos heterogéneos de estudantes (por exemplo, 4 grupos com 6 ou 7 estudantes). A heterogeneidade é garantida relativamente ao nível de conhecimento, competências, género, cultura, língua, etc.</li><li>3 - Uma sessão de 90 minutos é agendada com as pessoas adultas e é organizada de acordo com a seguinte estrutura:</li></ol> <div data-bbox="470 1384 1372 1933"><p>Adult teacher in the Classroom</p><p>15 – 20 minutes Adult 1    <u>Activity</u> 1    <u>Activity</u> 2    15 – 20 minutes Adult 2</p><p>15 – 20 minutes Adult 4    <u>Activity</u> 4    <u>Activity</u> 3    15 – 20 minutes Adult 3</p></div> <ol style="list-style-type: none"><li>4 - Com os/as estudantes agrupados e uma pessoa adulta atribuída a cada grupo, a sessão é dividida em curtos períodos de 15 a 20</li></ol>



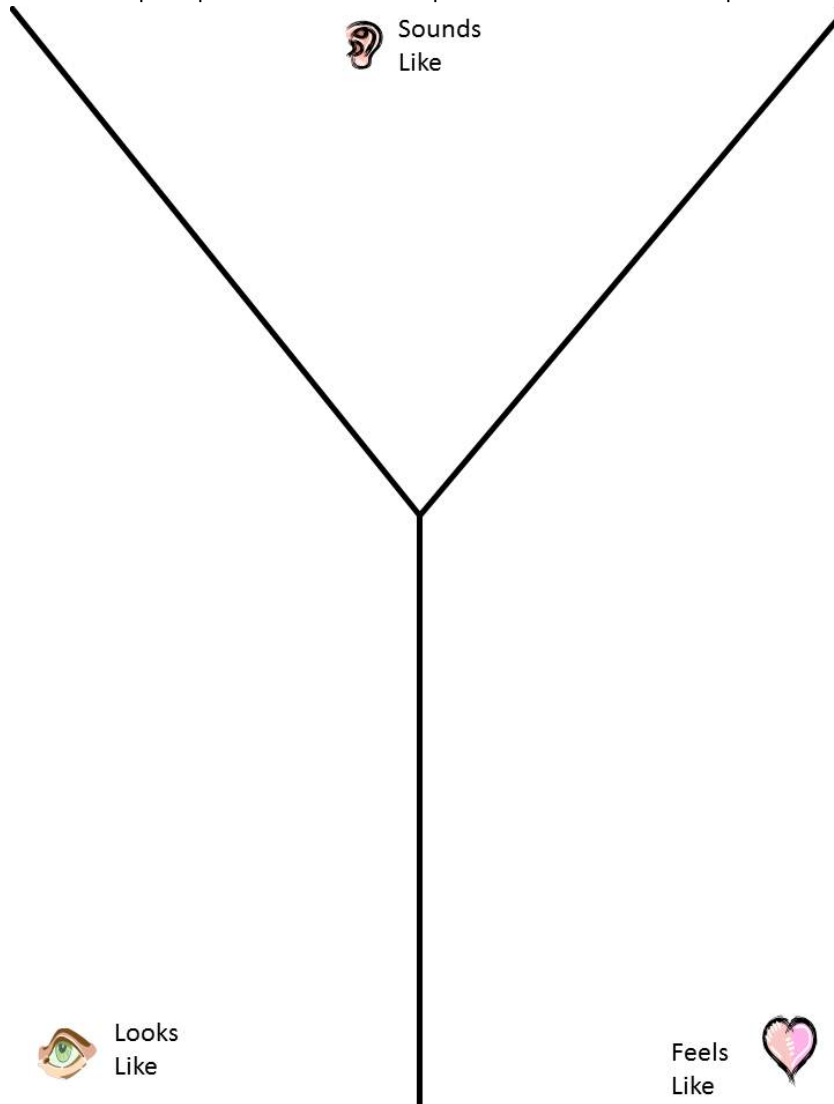
minutos. Cada voluntário/a tem o mesmo papel, que é o de encorajar a interação e apoiar a aprendizagem dialógica. Em cada período, cada grupo deve levar a cabo uma atividade instrumental específica. Estas atividades são realizadas em rotatividade; portanto, dentro de uma sessão, cada pequeno grupo experimentou quatro sessões, cada uma conduzida por uma pessoa adulta diferente.

5 - O/A professor/a pergunta aos/às alunos/as qual a profissão/trabalho que mais os interessa e porquê.

### Anexo 1. Amostra da atividade

Após uma pequena apresentação sobre a profissão de cada voluntário/a, os/as estudantes devem preencher um Y-Chart expressando a sua opinião.




Por exemplo, para ser um/uma profissional de saúde pode...



O gráfico em Y é apresentado, discutido e comparado com o preenchido anteriormente por cada voluntário/a.



Legenda:

	Soa como...
	Parece-se com...
	Sente-se como...



<b>Nome da atividade:</b>	<b>Saúde e Segurança no trabalho: dramatização (roleplay)</b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	25 - 30
<b>Idades:</b>	12- 14 anos
<b>Duração:</b>	90 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<p>A atividade de <i>role-playing</i> proporciona a cada estudante a oportunidade de assumir o papel de um/uma profissional, experimentando, de forma lúdica, alguns dos desafios da profissão.</p> <p>Os principais objetivos são:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Conhecer profundamente as tarefas correspondentes ao de Técnico/a de Higiene e Segurança no Trabalho</li><li>- Sensibilizar para os riscos existentes e preservação de um local de trabalho saudável</li></ul>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sala ampla</li><li>- Poster (anexo 1)</li></ul>
<b>Preparação:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- O/A professor/a organiza grupos heterogéneos de estudantes</li><li>- Os/As estudantes devem ter folhas de papel para fazer os seus cartazes e materiais de pintura</li><li>- Os/As estudantes devem trazer fotos e/ou imagens de avisos de higiene e segurança em diferentes locais de trabalho</li><li>- O/A cartaz (anexo 1) deve ser impresso antes da sala de aula</li></ul>
<b>Dicas/ comentários/ recomendações</b>	A atividade deve ser realizada num local com espaço para os/as alunos/as criarem os cartazes



**Instruções:**

Passos:

- 1 - O/A professor/a fala de algumas medidas de higiene e segurança a serem tomadas em diferentes locais de trabalho e do papel do/a técnico/a neste contexto;
- 2- O/A professor/a mostra o cartaz (anexo 1) e discute as imagens, comparando com as fotografias do/da aluno/a;
- 3 - O/A professor/a pede aos/às alunos/as que reflitam sobre as novas regras de higiene impostas pela pandemia do coronavírus;
- 4 - Os/As estudantes devem escolher um local de trabalho e assumir o papel de "Técnico/a de Higiene e Segurança no Trabalho" com a missão de educar os/as trabalhadores/as sobre Saúde e Segurança no trabalho através da preparação de um cartaz de sensibilização.
- 5- Os/As estudantes desempenham o papel do local de trabalho escolhido.

Anexo. Poster (exemplo).

# Health & Safety at Work

### Safety Signs

The Health & Safety (Safety Signs & Signals) Regulations 1996...

- Requires employers to use a safety sign whenever there is a risk that cannot be controlled by any other means
- Demands that all safety sign boards contain a pictogram as part of their intrinsic design features
- Increases the number of safety symbols
- Incorporate fire safety signs

Symetrical Shape	Meaning	Safety Colour	Contrast Colour	Background Colour
	Prohibition	Red	White	Black
	Mandatory	Blue	White	White
	Hazard identification: Danger, Warning, Caution	Yellow	Black	Black
	Safe Condition: Escapes route, Safety equipment	Green	White	White
	Fire equipment	Red	White	White
	Supplementary information	Colour of the Safety Sign	Relevant contrast colour	Relevant contrast colour

**For more information contact**

Name: \_\_\_\_\_

Phone No: \_\_\_\_\_

Email: \_\_\_\_\_

Dept: \_\_\_\_\_

### Hazardous Substances

Working with hazardous substances can be potentially **dangerous to personal health as well as being damaging to the environment.**

Control of Substances Hazardous to Health (COSHH) Regulations 2002 is a statutory requirement relating to the protection of employees' and non-employees' health with respect to workplace activities or operations that involve substances. The regulations are concerned with the toxic effects of substances, not fire risks or explosion etc. as these are covered by other regulations.

### First Aid

The approved code of practice covering the Health & Safety (First Aid) Regulations 1981 ensures that employers assess the need for First Aid provision in the workplace.

**This includes:**

- An assessment of First Aid needs to be appropriate to the circumstances of each workplace
- Once the assessment has been made, choose an appropriate First Aid kit
- Trained First Aiders to be appointed to meet the level of risk identified within the workplace

### Manual Handling

The Manual Handling Regulations 1992 are designed to reduce the risk of injury to the employee when performing manual handling tasks.

**Good Handling Techniques**

- Think before lifting or handling - "Do I need lifting equipment? PPE? Is the route clear?"
- Keep the load close to the body
- Adopt a stable position, get a good hold, start in a good posture
- Do not flex the back any further whilst lifting, avoid twisting or leaning sideways
- Keep the head up while handling
- Do not lift or handle more than can be easily managed

### PPE Legislation

Personal Protective Equipment (PPE) means that all equipment (including clothing giving protection against the weather) which was worn or held to protect against risks to health and safety.

The main legislation governing PPE at work is the Personal Protective Equipment Regulations 1992. It is a legal responsibility for employers to ensure that suitable PPE is provided to employees exposed to a risk to their health or their safety. A risk assessment may be required to identify the suitability of the PPE to be provided. The employer must also ensure that the PPE is maintained in efficient working order and is kept in good repair. Suitable accommodation must be provided for its safe storage, with any contaminated or defective items being segregated.



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Após a história (conferência de imprensa)</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	10-20
<b>Idades:</b>	14-16 anos
<b>Duração:</b>	80 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<p>O objectivo da atividade é aprofundar o conhecimento dos riscos naturais e das suas potenciais consequências nos territórios, bem como aumentar a consciência de como os riscos naturais podem afetar diferentes esferas da atividade humana.</p> <p>As competências sociais dos/das alunos/as (comunicação, colaboração, falar, debater, ouvir os outros) são desenvolvidas durante o decorrer da atividade. Ao mesmo tempo, os/as alunos/as encontram as especificidades de diferentes profissões - jornalista, meteorologista, cientista, agricultor, socorrista, medico/a, silvicultor/a, etc.</p>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Listas com informações gerais</li><li>- Cartões de papel com instruções</li><li>- Cartões de identificação pessoal</li><li>- Microfone (se possível)</li><li>- Canetas</li><li>- Papel/bloco de notas</li><li>- Mesa comprida</li><li>- Cadeiras</li><li>- Questionários de avaliação da atividade</li></ul>
<b>Preparação:</b>	<p>Deve ser preparado um único exemplar da ficha de informação mais relevante descrevendo a situação para cada participante.</p> <p>Cada membro deve ser munido/a com as fichas pessoais,</p>



	<p>informações e tarefas</p> <p>A sala de aula deve ser organizada de acordo com as necessidades da conferência de imprensa</p>
<b>Dicas/ comentários/ recomendações</b>	<p>Espera-se que os/as estudantes tenham abordado o conteúdo “Clima e eventos climáticos” na disciplina de geografia. Dependendo das características pessoais dos/das alunos/as, o/a professor pode atribuir-lhes: chefe da conferência de imprensa (que se expressa livremente, conduzindo conferências de imprensa), cientista (que expressa a sua opinião e justificando-a, tendo um conhecimento profundo do assunto), jornalista (que pode articular e fazer perguntas), etc. É importante não permitir que nenhum/nenhuma aluno/a se abstenha de participar ativamente!</p>
<b>Instruções:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Introduzir os objetivos e tarefas-chave da atividade. Conduzir a atividade a partir de um cenário de tempestade (evento climático extremo). Nesse contexto, é convocada uma conferência de imprensa, com a participação de profissionais que olham para o evento de diferentes pontos de vista.</li><li>2. Distribuir a cada participante uma cópia da ficha de informação geral descrevendo a situação - tempo, intensidade, danos causados pela tempestade. Discutir a situação com os/as alunos/as, dar explicações sobre a situação, se necessário.</li><li>3. Atribuir um papel específico aos/às participantes. Cada um/uma receberá informações adicionais sobre o seu papel e o cartão de identificação pessoal no qual os/as participantes deverão escrever o seu nome e apelido, a organização ou a edição da imprensa.</li><li>4. A tarefa seguinte é preparar a conferência de imprensa - familiarizar-se com as suas tarefas e informações pessoais. Se necessário, fornecer instruções, explicar, encorajar, aconselhar sobre o desempenho da função específica.</li><li>5. Pedir aos/às participantes que ocupem os seus lugares - representantes de diferentes profissões; os/as jornalistas estão</li></ol>





em frente, em cadeiras dispostas como uma plateia.

6. O/A chefe da conferência de imprensa faz uma breve descrição da situação e convida os/as jornalistas a fazer perguntas aos/às vários/as profissionais.

7. Os/As jornalistas fazem as perguntas que prepararam, os/as profissionais na conferência de imprensa dão as suas respostas. O/A professor/a encoraja, dá conselhos, se necessário.

8. O/A chefe da conferência de imprensa acompanha a hora e conclui a conferência na hora especificada.

9. No final, realiza-se os questionários de avaliação da atividade. Pedir aos/às alunos/as que expressem os seus pontos de vista e avaliem tanto o seu desempenho pessoal como a atividade em geral.

10. Discutir o que funcionou e o que não funcionou, o que os/as alunos/as aprenderam, o que deve ser feito de forma diferente.



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Aula de animação de marionetas "Quero fazer filmes como a Disney!"</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	2 grupos de 3 participantes
<b>Idades:</b>	11-13 anos
<b>Duração:</b>	2-3 horas
<b>Visão geral e objetivos:</b>	Desenvolver a criatividade, a imaginação, as capacidades de concentração, promover a cooperação dos estudantes.
<b>Materiais/ equipamento:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Diferentes tipos de papel</li><li>2. Cola</li><li>3. Tesoura</li><li>4. Argila para modelar</li><li>5. Pilhas a formar</li><li>6. Lápis comuns</li><li>7. Telemóvel ou câmara fotográfica</li><li>8. Suporte para telefone ou câmara fotográfica</li><li>9. Candeeiro de mesa</li></ol>
<b>Preparação:</b>	Deve ser montado um local de filmagem - uma mesa com uma parede de fundo. O resto é formado pelos/pelas estudantes durante a atividade.
<b>Dicas/ comentários/ recomendações</b>	Competências para trabalhar com modelagem de barro e papel e para criar uma apresentação de diapositivos num computador.
<b>Instruções:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Os/As alunos/as inventam um conto para o seu filme de animação, com 2-3 personagens, desenham-nos.</li><li>2. Ao mesmo tempo, um grupo cria um plano de enquadramento utilizando o princípio da criação de banda desenhada, o outro grupo faz personagens utilizando barro modelador e prepara um fundo, ajusta o candeeiro de mesa, obtendo a iluminação desejada.</li><li>3. Colocar o telemóvel no suporte.</li><li>4. Para filmar um vídeo curto, as personagens feitas de argila para</li></ol>



modelar são movidas de acordo com as informações registadas no plano, as "filmagens chave" e as suas fases intermédias são fotografadas.

5. Os fotogramas são inseridos no programa de apresentação de diapositivos, o fundo sonoro é acrescentado.



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Nós precisamos e queremos!</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	10-20
<b>Idades:</b>	7-14 anos
<b>Duração:</b>	50-60 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	Objetivos: - Formar uma ideia sobre as fontes de rendimento de uma pessoa e sobre a afetação competente das finanças pessoais - Dominar os conhecimentos básicos sobre a atividade económica moderna
<b>Materiais/ equipamento:</b>	Quadro eletrónico, TV, projetor ou quadro a giz (para exibir um mapa da cidade, custo dos serviços, profissões disponíveis, etc.); um questionário, um folheto, que retrata vários bens, dinheiro; calculadoras.
<b>Preparação:</b>	Providenciar o equipamento
<b>Dicas/ comentários/ recomendações :</b>	Outras competências úteis seriam a capacidade de improvisar, ouvir e fazer perguntas abertas e iniciar uma discussão entre os/as jovens
<b>Instruções:</b>	- Dizemos aos/às estudantes que existe uma certa cidade com a sua própria infraestrutura interna, na qual eles/elas são residentes.  - Os/As estudantes precisam de especificar como irão viver nesta cidade. Durante a discussão, chegamos à conclusão de que precisam de encontrar um emprego. Há vários edifícios na cidade que têm vagas específicas (por exemplo: Escola - professor/a, segurança, cozinheiro/a; hospital - médico/a; centro comercial - assistente de loja, motorista; gerente de hotel, empregado/a de quarto, etc.)  - As crianças escolhem profissões por sorteio, escolhendo as cartas em



que o local de trabalho, posição e salário indicados.

- Em seguida, distribuí a cada estudante um questionário, onde as crianças escrevem os seus nomes, local de trabalho, posição e salário. Depois de terem preenchido esta parte do questionário, é necessário descobrir quais serão, na sua opinião, as suas responsabilidades. Após discutir as responsabilidades, informamos que os salários são emitidos apenas um mês após o início de um trabalho. Imaginemos que já passou um mês inteiro e que os/as estudantes recebem o seu primeiro salário. É diferente para todas as profissões.
- Após receberem os salários, é distribuída uma folha que tem ilustrações de vários bens materiais (por exemplo: Iphone, Ipad, Lego, bilhete de cinema, etc.)
- Nos campos do questionário "Eu preciso" e "Eu quero" as crianças colocam ilustrações adequadas. Durante este trabalho, não se responde às questões de como estes conceitos diferem. Só após o fim do trabalho, começamos a discutir como a necessidade difere dos desejos. Chegamos à conclusão do que se precisa: alimentos, vestuário, calçado, etc., para pagar os serviços públicos, para pagar o passe do autocarro para ir trabalhar. Desta forma, calcula-se quanto se gasta mensalmente e com quanto dinheiro de reserva resta.
- Passamos para a coluna "Eu quero". Agora revelamos aos/às estudantes o valor real das coisas que eles desejam. Isto pode ser feito de diferentes maneiras: fornecer aos/às estudantes ilustrações de bens materiais com um preço já assinado logo no início, ou manter a intriga até ao fim.
- Agora, o custo de todos os seus desejos deve ser resumido e registado na coluna "Custo dos meus desejos" do questionário. Agora vamos pedir aos/às estudantes que comparem os números nas colunas "Dinheiro que resta" e "O custo dos meus desejos" do questionário. Depois de procedermos à discussão. Encontramos participantes que têm dinheiro suficiente para todos os seus "desejos", analisamos as razões da falta de dinheiro para os desejos dos/das estudantes, enfatizamos a diferença de salários em diferentes profissões, tentamos encontrar as formas de conseguir tudo o que as crianças desejam. Fazemos um resumo do nosso trabalho. Durante o jogo, nós:
  - Chegámos a um entendimento de que todos precisam de trabalhar;
  - Aprendemos a distinguir o que precisamos e o que queremos;
  - Descobrimos várias formas de encontrar dinheiro para tudo o que se quer;



Cofinanciado pelo  
Programa Erasmus+  
da União Europeia

- Estabelecemos a relação entre profissões e salários;
- Desenvolvemos a motivação para aprender.



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>A minha personalidade - tópico inglês "Minus-Plus": Verbos - antónimos/escolha de carreira</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	6-12
<b>Idades:</b>	Formulários 8-9; idade 14-16
<b>Duração:</b>	40 -50 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<p>Objetivo geral: ajudar os/as estudantes a escolher o seu futuro emprego</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Notar a importância de se possuir características pessoais para diferentes tipos de profissões.</li><li>- Promover a autodeterminação profissional</li><li>- Compreender que horizontes alargados contribuem para uma compreensão profunda da essência da atividade profissional.</li></ul>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	Quadro inteligente / ou quadro branco / ou grande folha de papel e marcadores para desenhar uma tabela com quatro colunas
<b>Preparação:</b>	Preparar a lista de profissões
<b>Dicas/ comentários/ recomendações :</b>	Estar ciente das qualidades pessoais necessárias para certas profissões
<b>Instruções:</b>	1. O/A professor/a lembra que existem palavras antónimas, ou seja, palavras que são opostas umas às outras no significado, por exemplo: ser sério - divertido



2. Os/As participantes são encorajados/as a recordar dez a vinte palavras antónimas. Estas palavras devem ser verbos. Estas palavras devem estar relacionadas com o impacto de uma pessoa sobre outra, por exemplo: ser silencioso - falar; atacar - defender; prejudicar a sua saúde - cura
3. O/A professor/a retira uma folha pré-preparada, isto é, dividida em quatro colunas.
4. Os/As participantes apresentam pares de antónimos. O primeiro antónimo vai para a primeira coluna, o segundo antónimo vai para a segunda coluna. Se o verbo tem uma conotação negativa (por exemplo, "aleijar"), então é melhor colocá-lo em primeiro lugar, ou seja, colocá-lo na primeira coluna.
5. Depois dos/das participantes terem completado as colunas, o/a professor/a sugere que se recorde a profissão que corresponde a cada um destes verbos. Por exemplo, o verbo "ficar calado" pode corresponder à profissão "bibliotecário/a" (porque é habitual na biblioteca ficar calado), o verbo "falar" - À profissão de um/uma professor/a ou orador/a.
6. A profissão relacionada com o primeiro antónimo é inscrita na terceira coluna, a segunda na quarta. É desejável que as profissões não sejam repetidas.
7. Quando a tabela estiver cheia, pode-se analisá-la um pouco. Por exemplo, pode fazer-se perguntas aos/às participantes como, por exemplo
  - Talvez valha a pena trocar algumas profissões?
  - E onde se poderia colocar a profissão de "polícia"?
  - Há alguma coisa em comum entre as profissões da terceira coluna? Na quarta?
  - Qual destas profissões escolherias? Porquê?
  - Qual destas profissões não escolherias? Porquê?





<b>Nome da atividade:</b>	<b>Profissões/Crocodilo</b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	2 grupos de 4 -10 estudantes
<b>Idades:</b>	Na língua materna: 6-10 anos Aprendizagem do tópico "Profissões" numa língua estrangeira (inglês): 10-13 anos
<b>Duração:</b>	20-40 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	Objetivo: ajudar os/as estudantes a escolher o seu futuro emprego e a conhecer as respetivas principais funções
<b>Materiais/ equipamento:</b>	3 cópias da lista de profissões
<b>Preparação:</b>	Preparar uma lista de profissões
<b>Dicas/ comentários/ recomendações</b>	Por favor, escolher as profissões, que são possíveis de mostrar, por exemplo:  Nomes de profissões para o jogo "Crocodilo":  1. Médico/a.  2. Carpinteiro/a.  3. Motorista de veículos ligeiros.  4. Professor/a.  5. Engenheiro/a.  6. Arquiteto/a.




7. Cantor/a
8. Cabeleireiro/a.
9. *Manicure*
10. Eletricista.
11. Maquinista.
12. Programador/a.
13. Pintor/a.
14. Investigador/a.
15. Contabilista.
16. Vendedor/a.
17. Empregado/a de mesa.
18. Mecânico/a.
19. Enfermeiro/a.
20. Rececionista.

**Instruções:**

1. Um/Uma participante da equipa recebe um papel com os nomes das profissões (20 - 25 profissões).
2. Num 1 minuto, um/uma representante da equipa deve representar a profissão de forma não verbal, e o resto deve adivinhá-la.
3. Para cada profissão adivinhada, é atribuído 1 ponto.
4. Se um/uma participante "se descair", a equipa tem um ponto de penalização.



<b>Nome da atividade:</b>	<b>O meu futuro</b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	10-15
<b>Idades:</b>	15 - 16 anos
<b>Duração:</b>	40 min.
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Desenvolver a compreensão das noções e processos empresariais</li><li>2. Praticar a comunicação, discutindo e expressando opiniões</li><li>3. Praticar a utilização de vocabulário e compreensão e consolidar as noções e processos de comunicação por meio de exercícios léxicos</li><li>4. Discutir e expressar opiniões sobre a situação no mercado nacional, utilizando o novo vocabulário.</li></ol>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	<p>(este texto)</p> <p>A agitação financeira mundial já passou.</p> <p>Mas Dominique Strauss-Kahn, diretor-geral do FMI, avisou que os efeitos da turbulência sobre a economia em geral seriam sentidos durante algum tempo.</p> <p>Ele acrescentou que uma recuperação nos EUA dependia do aumento dos preços das casas.</p> <p>No mês passado, o FMI disse que a economia mundial iria crescer muito mais lentamente nos próximos dois anos em resultado da crise do crédito.</p> <p>As principais fontes: <a href="http://bbcnews.com">http://bbcnews.com</a></p>  <p><b>O Sr. Strauss-Kahn vê luz ao fundo do túnel</b></p>



### **Pessimismo da habitação nos EUA**

O Sr. Strauss-Kahn disse a uma comissão do Parlamento Europeu em Bruxelas: "Há boas razões para acreditar que as piores notícias estão para já passarem".

Mas ele indicou que muito dependia de uma recuperação no mercado imobiliário dos EUA.

"Nos EUA, a crise imobiliária continua a existir. Quando olhamos para os preços nos EUA, eles ainda estão a descer, não há um único sinal de estabilização", acrescentou. Em Abril, o FMI fez uma previsão sombria para a economia global em resultado da crise de crédito. Disse que o crescimento económico mundial abrandaria para 3,7% em 2008 e 2009, 1,25% inferior ao crescimento em 2007.

O FMI prevê que a economia norte-americana crescerá apenas 0,5% durante 2008 e sofrerá uma ligeira recessão no primeiro semestre do ano.

Contudo, há esperanças de que muitos dos maiores bancos e instituições financeiras do mundo estejam a traçar uma linha de crédito em situação de crise e tenham agora revelado toda a extensão da sua exposição ao mercado hipotecário de alto risco (*sub-prime*) dos EUA e a outros empréstimos de alto risco.

Notícias da BBC

#### **Preparação:**

Preparar os folhetos para os estudantes

#### **Dicas/ comentários/ recomendações**

Preparar os/as estudantes com vocabulário, noções e processos empresariais

#### **Instruções:**

Atividades	Objetivos da etapa	Duração	Problemas possíveis
Etapa 1. Aquecimento. (o/a professor/a prepara os/as	<ul style="list-style-type: none"><li>criar uma atmosfera positiva</li></ul>	3 min.	



	alunos/as com noções e vocabulário empresarial, da economia e dos negócios	<ul style="list-style-type: none"> <li>• reduzir a tensão</li> </ul>		
	<p>Etapa 2. Desenvolvimento 2.1. (o/a professor/a pede aos/às alunos/as que leiam o texto e sublinhem todas as palavras ligadas ao vocabulário empresarial) 2.2 (os/as alunos/as são convidados a discutir e a relatar como compreendem os significados das palavras que sublinharam) (os/as alunos/as trabalham em pares ou em grupos, depende da quantidade de alunos)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• consolidar itens de vocabulário</li> <li>• aprender noções no âmbito dos negócios e da economia</li> <li>• promover a interação e cooperação de grupo</li> </ul>	35 min.	Alguns/Algumas estudantes podem achar difícil explicar o significado das palavras.
	<p>Etapa 3. Conclusão. (o/a professor/a agradece aos/às alunos/as pela sua participação)</p>		2 min.	



<b>Nome da atividade:</b>	<b>Quem sou</b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	Entre 5 e 10, até 40 pessoas.
<b>Idades:</b>	11 - 18 anos
<b>Duração:</b>	30-40 min.
<b>Visão geral e objetivos:</b>	As pessoas pertencentes ao grupo-alvo tomam consciência dos seus interesses e competências, dos seus pontos fortes e fracos, e reconhecem-se a si próprios. Neste sentido, o processo de decidir qual a profissão mais adequada para si próprias torna-se mais fácil.
<b>Materiais/ equipamento:</b>	Formulário 1, Formulário 2, Formulário 3, Quadro negro, marcador, lápis e papel.
<b>Preparação:</b>	Os formulários devem ser fotocopiados com antecedência, de acordo com o número de pessoas/grupos.
<b>Dicas/ comentários/ recomendações</b>	Antes da atividade, o/a professor/a deve ter conhecimentos, fazendo pesquisas sobre como determinar os pontos fortes das pessoas, como determinar as características que precisam de ser desenvolvidas, bem como criar uma lista de interesses e competências.
<b>Instruções:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. É feita uma breve descrição da atividade, começando esta com um jogo de confiança ("Caminhada da confiança" - Anexo 1).</li><li>2. É lido o seguinte texto:  "A escolha de uma profissão não é uma decisão rápida tomada depois da escola secundária. A escolha de uma profissão é um processo. Começa numa idade muito jovem e continua até se escolher o trabalho mais adequado para cada pessoa. Por vezes, mesmo que tenha escolhido uma profissão não significa que este processo tenha terminado, e muitas pessoas decidem que a profissão que escolheram não é uma profissão adequada para elas. A escolha da profissão consiste em certas fases. O primeiro passo é conhecer-se a si próprio/a. É a fase de tomar consciência</li></ol>



das próprias características, de determinar os respetivos pontos fortes, de conhecer os próprios interesses e as próprias capacidades. A fase 2 é conhecer as profissões. Quanto mais profissões se conhece, mais detalhes se obtém sobre estas profissões, maior é a oportunidade de escolher a profissão mais adequada para si próprio/a. A última fase é a de decidir qual a profissão escolher. Hoje, vamos organizar uma atividade para nos conhecermos a nós próprios/as, que é a primeira fase”.

3. O Formulário-1 (Anexo 2) é distribuído aos/às estudantes, no qual serão listados os respetivos pontos fortes, características a desenvolver, interesses e capacidades. Posteriormente, o Formulário-2 (Anexo 3) é distribuído e o seu preenchimento pode ajudar a completar as secções do Formulário-1.

4. Pede-se aos/às estudantes que criem uma lista de características que precisam de ser melhoradas a partir do Formulário-2. Pode criar-se a lista de características a melhorar a partir daquelas que não são abrangidas/cumpridas no âmbito dos respetivos pontos fortes.

5. O Formulário-3 (Anexo 4) é distribuído pelos/pelas estudantes.

6. Os/As estudantes são convidados/as, voluntariamente, a partilharem as suas listas com a turma. O evento é encerrado comunicando que podem manter as suas listas e fazer alterações ao longo do tempo.

### **Anexo 1: JOGO DE AQUECIMENTO DA CAMINHADA DE CONFIANÇA**

1. Iniciar alguns minutos de discussão sobre os seguintes tópicos
  - Lembras-te de uma época em que confia(va)s em alguém?
  - Lembras-te de uma época em que alguém confia(va) em ti?
2. Divida a turma em grupos de duas pessoas (pares).
3. Peça a um dos elementos dos pares para ser guia. O outro membro venda os olhos.
4. A pessoa-guia passeia o/a colega com os olhos vendados por entre as filas na sala de aula, seja através de instruções verbais, seja através do braço.
5. Terminar a atividade, enfatizando a importância da confiança, após os pares trocarem de papéis e realizarem a mesma prática.

### **Anexo 2 - Formulário - 1**

Nome:

Turma:

Data: ..../..../.....



Os meus pontos fortes	Os meus pontos a melhorar
1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. ...	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. ...
Os meus interesses	As minhas competências
1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. ...	1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. ...

### Anexo 3 - Formulário 2: FORÇAS DE ENCONTRO

#### A- OS TEUS PONTOS FORTES DE PERSONALIDADE

- 1- És uma pessoa de confiança?
- 2- Fazes o teu trabalho a tempo, geralmente?
- 3- Cumpres sempre as tuas promessas?
- 4- És honesto/a?
- 5- Gostas da verdade?
- 6- Costumas pegar em coisas/algo que não te pertença?
- 7- És uma pessoa moderada?
- 8- Vais a extremos em qualquer assunto?
- 9- Consegues, geralmente, controlar-te (por exemplo a ingerir ou tomar algo não benéfico para tua saúde)?
- 10- És trabalhador/a?
- 11- Terminarias definitivamente um trabalho que começaste?
- 12- Gostas de trabalhar?
- 13- Consideras-te uma pessoa otimista?
- 14- E alegre?
- 15- És cauteloso/a com os outros?
- 16- És uma pessoa criativa a fazer coisas, a encontrar soluções e a tomar medidas?
- 17- Como ser humano, achas que és uma pessoa moderada nos teus desejos?





#### B- OS TEUS PONTOS FORTES EM TERMOS ACADÉMICOS E MENTAIS

- 18- Consideras-te uma pessoa inteligente?
- 19- Gostas do teu trabalho escolar?
- 20- És bem-sucedido/a na escola?
- 21- Aprendes facilmente, nomeadamente através de livros?
- 22- Lês e fazes críticas sempre que tens tempo?
- 23- Atrai-te o ensino superior que é necessário para teres uma das profissões que podem ser realizadas por conta própria, como arquitetura, química, odontologia, engenharia, advocacia, medicina, ...?
- 24- Equacionas estudar em mais do que uma faculdade/curso?
- 25- Tem os meios financeiros para continuar a estudar?

#### C- AS TUAS FORÇAS SOCIAIS

- 26- És líder?
- 27- Tens o poder de fazer com que as pessoas trabalhem e desfrutem do seu trabalho?
- 28- As outras pessoas contactam-te de vez em quando para resolverem os seus assuntos?
- 29- És forte?
- 30- Consegues facilmente passar/impor os teus pensamentos às outras pessoas?
- 31- A tua aparência é apreciada pelas outras pessoas?
- 32- És uma pessoa aseada e consideras que te vestes bem?
- 33- Consegues misturar-te facilmente com as pessoas, em geral?
- 34- Consegues dar-te bem com as pessoas, em geral?
- 35- As outras pessoas sentem a tua ausência e gostam de estar contigo?
- 36- Gostas de pessoas?
- 37- Pensas nos outros como em ti?
- 38- Evitas confusões e "mexericos"?
- 39- Dás-te bem com as pessoas mais novas do que tu, com as pessoas mais velhas e com os teus pares?

#### D- OS TEUS PONTOS FORTES EM TERMOS DE CORPO

- 40- És saudável?
- 41- Geralmente, és resistente às condições naturais (frio, calor, longa viagem ...)?
- 42- Gostas de trabalho árduo?
- 43- És rápido enquanto trabalhas?
- 44- Zangas-te facilmente?
- 45- A tua mão é propensa a realizar um bom trabalho?
- 46- Gostas de reparar pequenas avarias em aparelhos como fogão elétrico, ferro, rádio, ... etc.?
- 47- Interrogas-te como funcionam as máquinas?
- 48- As tuas mãos tremem?
- 49- Consegues verter chá, leite, sumo num copo sem verter?

#### E- AS TUAS CAPACIDADES ESPECIAIS

- 50- Gostas de música?
- 51 - Gostas de pintura?
- 52- Consegues dizer que falas clara e expressivamente?
- 53- Gostas de teatro?
- 54- Gostas de desporto?

### **Anexo 4 - Formulário 3**



#### INTERESSES E PROFISSÕES:

Ciências naturais: Matemática, Física, Química, Biologia, Medicina, Medicina Veterinária, Engenharia, etc.

Ciências Sociais: Direito, Ciência Política, Sociologia, Psicologia, Teologia, etc.

Entidades vivas: agricultura, veterinária, etc.

Mecânica: Engenharia Mecânica, Maquinaria, Engenharia Eletrónica, Elétrica, Eletricidade, etc.

Persuasão: Jornalismo, Escrita, Diplomacia, Direito, Ensino, Trabalhador Religioso, etc.

Comércio: Negócios, Economia, Marketing, Publicidade, etc.

Detalhes do trabalho: Contabilidade, Secretariado de Gestão de Escritórios, etc.

Literatura: Língua e Literatura, Comunicado de Imprensa, etc.

Artes Plásticas: Pintura, Escultura, Fotografia, Arquitetura de Interiores, Artesanato, etc.

Música: Secções do conservatório, etc.

Ajuda Social: Medicina, Psicologia, Serviços Sociais, Desenvolvimento Infantil, etc.

#### CAPACIDADES E PROFISSÕES:

Competência Verbal: Ciências Sociais, Linguística, Outras Ciências Humanas, etc.

Competência Numérica: Ciências Naturais, Medicina, Ciências da Saúde, Engenharia, etc.

Competências na dimensão espacial: Construção, Maquinaria, Cadastro de Mapas, Engenharia de Fotogrametria Geodésica, Arquitetura, Desenho Industrial, Gráfica, Design, Odontologia, Técnico Dentário, etc.

#### VALORES E PROFISSÕES:

Criatividade: Pintura, Gráfica, Arquitetura, Arquitetura de Interiores, Decoração, Ensino, etc.

Competitividade: Profissões em Arte e Ciência.

Cooperação: Em algumas profissões, a cooperação é indispensável. Mas em todas elas esta competência é necessária.

Mudança: Jornalismo, Diplomacia, Marketing, Arqueologia, Inspeção, Orientação Turística, etc.

Vida Regular: No Sector Governamental, Trabalho de Escritório, Laboratório, etc.

Liderança: Posições de liderança e gestão podem ser alcançadas em todas as profissões.

Ganho: Todos os que trabalham querem ganhar um rendimento confortável para toda a vida. No entanto, para alguns indivíduos pode ser ainda mais importante ganhar altos rendimentos. Não é possível limitar isto apenas às profissões. A experiência, desempenho, esforço, ambiente, etc. da pessoa são fatores mais eficazes.

Reputação/Reconhecimento: Diversas artes, teatro, cinema, televisão, jornalismo, escrita e assim por diante.



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>As minhas profissões</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	Entre 10 e 40 pessoas.
<b>Idades:</b>	13-18 anos
<b>Duração:</b>	40 min.
<b>Visão geral e objetivos:</b>	O grupo-alvo recebe informações sobre profissões. Compreende a relação entre as profissões e a área do ensino secundário/seleção de cursos. Obtém uma ideia de quais as profissões que exigem determinadas competências. Os/as estudantes percebem se as profissões em que têm interesse combinam com as suas próprias competências.
<b>Materiais/ equipamento:</b>	Formulário 1, Formulário 2, papel e lápis
<b>Dicas/ comentários/ recomendações</b>	Os formulários 1 e 2 são copiados antecipadamente de acordo com o número de pessoas/grupos.
<b>Instruções:</b>	Alguns dias antes do início do evento, deve ser feita a preparação e devem ser lidos os Formulários. A preparação especial para as competências exigidas pelas profissões consideradas mais "populares"/conhecidas tornará a atividade mais produtiva e acautelará respostas para quaisquer questões que possam surgir.
	1. Começando com o jogo de aquecimento (Anexo 1), aumentará a eficiência da atividade. Após fazer uma breve descrição da atividade, esta inicia com o jogo de aquecimento "Espelho". 2. Os/As alunos/as são divididos em grupos e o Formulário -1: Educação e



características pessoais exigidas pelas profissões (Anexo 2) é distribuído.

3. Pede-se aos/às estudantes que descubram que características educacionais e pessoais específicas são exigidas pelas profissões em análise.

4. Pede-se aos/às estudantes que escolham 2 das outras profissões no formulário nas quais têm interesse e escrevam que a formação e que características pessoais são requeridas por essas profissões.

5. As profissões encontradas pelos/as estudantes e as características educacionais e pessoais requeridas pelas profissões são lidas e verifica-se se conseguem encontrar a profissão que pretendem.

O/A professor/a pode comparar as profissões especificadas no Formulário 2 com os traços de personalidade.

6. O grupo continua a interagir com questões semelhantes às que se seguem:

Existe alguma profissão que queiras escolher entre estas profissões?

- Que tipo de formação é necessária para a profissão que escolheste?

- Que traços de personalidade são exigidos para a profissão que escolheste?

- Pensas que as características que possuis correspondem às exigências destas profissões?

7. A atividade é concluída enfatizando a formação e as características pessoais exigidas pelas profissões de interesse. No final da atividade, o Formulário-2 (Anexo 3) pode ser distribuído aos/às estudantes que o desejarem.

## **Anexo 1 - "Aquecimento"**

### JOGO DE ESPELHOS

1. A turma está dividida em grupos de 3 pessoas.
2. Pedir que, em cada grupo, uma pessoa faça gestos constantemente, uma outra pessoa deve imitá-la como se fosse um espelho, e uma terceira pessoa imite a segunda como árbitro.
3. Mudar de papéis de dois em dois minutos.
4. Pergunte aos/às alunos/as como se sentem.
5. Terminar o jogo afirmando que este jogo melhora as capacidades de observação.



Anexo 2 - FORMULÁRIO-1

(EDUCAÇÃO E CARACTERÍSTICAS PESSOAIS EXIGIDAS PELAS PROFISSÕES)

Ser bem-sucedido/a em ciência, habilidade de mãos e dedos, estética, capacidade de relações espaciais, boas relações, tolerância, rosto sorridente, forte fisicalidade, educação superior/universitária, elevado sucesso acadêmico  
Profissão: .....

Ser bem-sucedido/a em química, física e matemática, estar interessado/a na curiosidade científica, educação superior/universitária, elevado sucesso acadêmico  
Profissão: .....

Ser bem-sucedido/a na ciência, elevado rendimento acadêmico, compreensão, paciência, tolerância, rosto sorridente, responsabilidade e ser capaz de ajudar pessoas em situação de fragilidade  
Profissão: .....

É necessário ser saudável, ser capaz de comunicar bem com as pessoas, estar alerta, paciente, honesto/a, tolerante, racional, responsável, que gosta de ajudar as pessoas que perderam a sua saúde  
Profissão: .....

Realização acadêmica, forte atenção e memória, habilidade das mãos, interesse pela ciência, especialmente biologia, física, química, anatomia e física, paciência e determinação, boa comunicação, tolerância, gosto em lidar com pessoas e desejo de ajudar as pessoas  
Profissão: .....

Sucesso acadêmico, biologia, química, gosta de lidar com animais, paciente e cuidadoso  
Profissão: .....

Capacidade verbal, interesse pela investigação social, prazer em comunicar com os outros, sociabilidade, bom/boa observador/a, domínio da língua materna e estrangeiras e sucesso nas ciências sociais  
Profissão: .....

Sucesso nas ciências sociais e humanas, forte raciocínio e intuição com poder persuasivo, amor ao estudo e à leitura, paciência, compreensão  
Profissão: .....

Realização acadêmica, capacidades de comunicação, paciência, compreensão, gosto por crianças, gosto em ensinar  
Profissão: .....

Sucesso nos campos da matemática, física e ciências sociais (sociologia, história, história da arte, ciências humanas e cultura), perceber as relações espaciais (visualizando as formas que os objetos podem assumir no espaço), desenhar corretamente, criatividade, cooperação e trabalhar em harmonia  
Profissão: .....

Curiosidade científica, pensamento analítico, curiosidade de estudar civilizações passadas, conhecimento de línguas antigas e novas, sucesso na história e nas ciências sociais  
Profissão: .....

Escolhe duas das seguintes profissões que te interessam e anota que formação/educação e que características pessoais se podem associar a essa profissão.

- Polícia                      Carpinteiro/a                      Cabeleireiro/a
- Barbeiro/a                      Piloto
- Engenheiro/a naval                      Maquinista                      Juiz/a
- Académico                      Agente Imobiliário                      Fotógrafo/a                      Engenheiro Alimentar
- Engenheiro/a Informático                      Antropólogo/a
- Sociólogo/a                      Tradutor/a e Intérprete
- Psicólogo/a                      Profissional de Turismo                      Engenheiro/a Civil



- 1.
  - 2.
- [...]

### Anexo 3 - FORMULÁRIO-2 (PROFISSÕES)

#### **Dentista**

Ser bem-sucedido/a na ciência, Habilidade de mãos e dedos, Estética, Capacidade de relações espaciais, boas relações, tolerância, rosto sorridente, forte fisicalidade, educação superior/universitária, alto rendimento académico

#### **Farmacêutico/a**

Sucesso em química, física e matemática, curiosidade científica, educação superior/universitária, elevado rendimento académico

#### **Fisioterapeuta**

Ser bem-sucedido/a na ciência, elevado rendimento académico, compreensão, paciência, tolerância, rosto sorridente, ser responsável e ser capaz de ajudar pessoas em situação de fragilidade

#### **Enfermeiro/a**

Ser saudável, boa comunicação com as pessoas, alerta, paciente, honesto/a, tolerante, racional, responsável, que gosta de ajudar as pessoas que perderam a sua saúde

#### **Médico/a**

Realização académica, forte atenção e memória, destreza dos dedos, interesse pela ciência, especialmente biologia, física, química, anatomia e física, paciência e perseverança, boa comunicação, tolerância, gosto de lidar com pessoas e o desejo de ajudar as pessoas

#### **Veterinário/a**

Sucesso académico, biologia, química, gosta de lidar com animais, paciente e cuidadoso/a

#### **Jornalista**

Capacidade verbal, interesse pela investigação social, prazer em comunicar com os outros, sociabilidade, bom/boa observador/a, domínio da língua materna e estrangeiras e sucesso nas ciências sociais

#### **Advogado/a**

Sucesso nas ciências turcas e sociais, forte raciocínio e intuição com poder persuasivo, amor ao estudo e à leitura, paciência, compreensão

#### **Professor/a**

Sucesso académico, capacidades de comunicação, paciência, compreensão, gosto em lidar com crianças, gosto por ensinar

#### **Arquiteto/a**

Sucesso nos campos da matemática, física e ciências sociais (sociologia, história, história da arte, ciências humanas e cultura), perceber relações espaciais (visualizando as formas que os objetos podem assumir no espaço), desenhar corretamente, criatividade, cooperação e trabalhar em harmonia

#### **Arqueólogo/a**

Curiosidade científica, pensamento analítico, curiosidade de estudar civilizações passadas, conhecimento de antigas e novas línguas, sucesso em história e ciências sociais, curiosidade científica, pensamento analítico, curiosidade de estudar civilizações passadas, conhecimento de antigas e novas línguas, sucesso em história e ciências sociais

(Kuzgun, 1998)



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Profissões do futuro</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	A partir de 10-20 pessoas até 40.
<b>Idades:</b>	11-18 anos
<b>Duração:</b>	30-40 min.
<b>Visão geral e objetivos:</b>	O grupo-alvo recolhe informação sobre futuras profissões. Ao conhecer mais profissões, os/as estudantes ficam com uma ideia sobre quais as profissões que mais lhes convêm e mais adequadas e estabelecem objetivos para conseguirem estas profissões numa idade precoce.
<b>Materiais/ equipamento:</b>	Quadro negro, marcadores.
<b>Preparação:</b>	Os/As estudantes são convidados/as a fazer pesquisas com uma semana de antecedência sobre profissões que podem tornar-se importantes no futuro, que a sociedade necessitará e que poderão ser preferidas. (As informações podem ser obtidas junto de agências de emprego, Internet, conversas com adultos, revistas, jornais).
<b>Dicas/ comentários/ recomendações</b>	Alguns dias antes do início da atividade, deve ser feita uma preparação, devem ser obtidas informações sobre futuras profissões populares e deve ser criada uma lista. A informação pode ser obtida junto de agências de emprego, Internet, conversas com profissionais, revistas e jornais. Esta informação deverá ser transmitida aos/às estudantes (exemplos no Anexo 2).
<b>Instruções:</b>	1. A inclusão de jogos de aquecimento nas atividades a realizar desempenha um papel importante para aumentar a harmonia dos grupos e assegurar a prontidão dos/das participantes. Depois de fazer uma breve descrição da atividade, o/a professor/a desencadeia o jogo de aquecimento "À procura..." (Anexo 1).



2. O/A professor/a cria uma tabela com 3 colunas e escreve as profissões, características e lugares (habituais) em que decorrem.

(Os exemplos dados podem ser profissões tradicionais tais como professor/a, médico/a, ou profissões menos conhecidas e/ou inovadoras)

Profissão	Características	Onde trabalham

2. O/A professor/a compara a lista preparada por si com a lista na tabela. Acrescenta à tabela as profissões que aí não estejam. O grupo continua a interagir com perguntas semelhantes às que se seguem.

- Porque pensas que estas profissões na tabela podem ser as profissões do futuro?

- Existem profissões entre as profissões listadas sobre as quais nunca ouviste falar? Quais?

- Interessas-te por vir a desempenhar uma profissão importante no futuro?

3. A importância de recolher informações sobre as profissões do futuro é enfatizada pela leitura do texto abaixo e a atividade é encerrada.

“A procura de mão-de-obra para responder às expectativas criadas pelas novas tecnologias e digitalização que transformam as nossas vidas não só aumenta a procura de alguns grupos profissionais, mas também traz novas profissões sobre as quais iremos ouvir com frequência no futuro.

Embora hoje estejamos familiarizados com algumas das **profissões do futuro**, estas eram profissões que não existiam há 5 - 10 anos, mesmo os nomes de que não ouvimos falar. Agora o futuro está a chegar mais depressa do que nunca. Portanto, ao escolher a tua área profissional, é importante prestar atenção ao quão popular esse trabalho será no futuro previsível, se é uma das profissões que mais ganhará no futuro e, assim, desenvolver competências em conformidade”





## **Anexo 1 - JOGO DE AQUECIMENTO DE GRUPO:**

À procura de...

1. Pedir aos/às estudantes para mudarem de lugar e sentarem-se ao acaso.
2. Pedir que fechem os olhos.
3. Levantar um/uma aluno/a para fora da sala de aula.
4. Pedir a um/uma aluno/a voluntário/a para olhar para a sala de aula durante 10 segundos e depois identificar quem falta ("desapareceu").
5. Pode repetir o processo.
6. Terminar o jogo afirmando que o objetivo do jogo é ajudar a desenvolver as capacidades de observação.

## **Anexo 2 - Profissões de/do futuro**

### 1) Cientista de dados

Ouvimos frequentemente o conceito de ciência de dados, especialmente desde que o Facebook, a Amazon e a Netflix entraram nas nossas vidas. Os/As cientistas de dados analisam dados de ponta a ponta a fim de criar valor para as empresas. É tarefa destes/as profissionais classificar os dados, fazer inferências e analisar comportamentos complexos. De certa forma, é uma espécie de pessoa perita em dados analíticos. Ao mesmo tempo, deve não só analisar os dados, mas também decidir como utilizar esses dados.

### 2) Engenheiro/a de Inteligência Artificial e Robótica

A aprendizagem de máquinas e a ciência dos dados são duas linhas inseparáveis da chamada inteligência artificial. Embora os/as cientistas de dados precisem de conhecimentos informáticos, estão basicamente na vanguarda com as suas capacidades estatísticas e analíticas. Os/As engenheiros/as da aprendizagem de máquinas são mais competentes em informática e codificação. Com o desenvolvimento da inteligência artificial, empresas que operam em muitos setores como o reconhecimento de imagem, som, medicina ou cibersegurança aumentaram a necessidade de engenheiros/as competentes no campo da inteligência artificial, mas ainda não há força de trabalho suficiente no mercado.

### 3) Consultor/a e Técnico/a de Energias Alternativas

Uma vez que não podemos sobreviver consumindo combustíveis fósseis para sempre, as fontes alternativas de energia serão muito importantes nos próximos anos. Devido à perturbação do equilíbrio natural, a importância dada às fontes de energia sustentáveis, tais como eólica, solar e hidroelétrica, está a aumentar de dia para dia. No entanto, estas fontes alternativas ainda não conseguem satisfazer plenamente as necessidades. No futuro, é muito importante utilizar o combustível certo para os regulares espaços da vida como casas, locais de trabalho e áreas sociais. Nesta altura, a consultoria em energias alternativas irá aumentar a eficiência e determinar o combustível mais adequado, enquanto o/a técnico/a em energias alternativas será uma das profissões que receberá muita procura para a instalação, manutenção e reparação destas fontes de energia.

### 4) Pessoal de Segurança / Reparação de IoT (Internet of Things - "Internet das coisas")

Estamos habituados a procurar técnicos quando algo se avaria em casa. Mas quem chamamos quando o nosso frigorífico inteligente é atingido ou o nosso sistema de iluminação inteligente não responde e não acende as luzes? É claro que os dispositivos IoT são pessoais e necessitam de segurança. A Internet das coisas, que completou o seu desenvolvimento num curto espaço de tempo, continuará a mostrar-se em muitos mais aspetos no futuro. De acordo com o relatório da "Internet das coisas", publicado em 2018,



estima-se que haverá mais de 64 mil milhões de dispositivos até 2025. No caso destes dispositivos, que fazem parte das nossas vidas, se avariarem, precisaremos de pessoal de segurança/reparação da Internet de alta velocidade.

#### 5) Desenvolvedor/a de cadeias de bloqueio

Pouca gente não terá ouvido falar da moeda digital Bitcoin, que tem sido muito popular ultimamente. Então, o que sabemos sobre a tecnologia que nos permite utilizá-la? Blockchain é um sistema de registo de dados que permite o seguimento de transações encriptadas. Embora seja algo difícil de compreender, diz-se que é uma tecnologia que acaba por mudar o mundo tanto como a Internet, segundo os especialistas. Por esta razão, espera-se que os/as profissionais que desenvolvem serviços e produtos aplicados em blockchain tenham uma grande procura nos próximos anos.

#### 6) Experiência do Utilizador (UX) e Designer de Interação Pessoa-Computador (HCI)

Um/uma designer UX permite às organizações criar novos conteúdos aproveitando as experiências dos utilizadores. Por exemplo, podemos ver o trabalho destes/destas designers UX em muitas áreas, desde onde é o botão de energia de um dispositivo até ao padrão de utilização do painel num website. Enquanto a conceção da experiência do utilizador estabelece o processo de aumentar a satisfação desse utilizador na interação com o produto, a interação pessoa-computador preocupa-se em examinar os principais eventos em torno dos sistemas informáticos interativos. Por outras palavras, também abrange as interações tangíveis que são frequentemente ignoradas na prática da experiência de quem utiliza, tendo em conta o desempenho humano e não apenas a usabilidade.

#### 7) Engenheiro/a de Fabrico 3D

As iniciativas estabelecidas utilizando estampiladoras 3D prometem mudanças significativas, especialmente em sectores como a saúde, alimentação e têxtil. Com a engenharia de produção 3D, espera-se que a produção em massa seja substituída por uma produção customizável num futuro próximo. Quando a tecnologia de produção 3D começar a ser utilizada na medicina, as listas de espera para transplante de órgãos passarão a pertencer ao passado com a produção de órgãos como rim, coração e ouvido.

#### 8) Consultores médicos/as

Robôs e sistemas robóticos estão a ser preparados para futuras cirurgias. Portanto, como resultado da utilização de inteligência artificial no campo da medicina, precisaremos de uma mão-de-obra especializada que será responsável tanto pela produção, manutenção e renovação de tais robôs como pelos assuntos dos/das pacientes.

#### 9) Engenheiro/a de Lixo

Entre as profissões do futuro, a engenharia do lixo pode ser a mais interessante, mas é certo que será uma das mais eficazes. A engenharia do lixo é uma área profissional desenvolvida sobre o problema dos resíduos que surge com o aumento da população mundial e do consumo e a correta reciclagem destes resíduos. Os seres humanos geram mais de 2 mil milhões de toneladas de resíduos por ano. Então o que estamos a fazer com estes resíduos? Enterramo-los regularmente em aterros sanitários. No entanto, esta quantidade contém 4,5 mil milhões de barris de energia equivalente a petróleo, que podem potencialmente satisfazer 10% do consumo de eletricidade no mundo. Além disso, esta quantidade pode tornar-se incontrolável no futuro. Por conseguinte, os resíduos precisam de ser reciclados da forma correta. Universidades de renome mundial como o Instituto de Tecnologia de Massachusetts, a Universidade de Cambridge e a Universidade de Stanford já começaram a abrir programas que irão formar especialistas neste campo para que estes estudos sejam feitos de forma consistente.

#### 10) Detetive Digital



Tornou-se extremamente importante garantir a segurança dos sistemas atuais, onde o cibercrime é cometido com frequência. Para que uma empresa continue a existir no futuro, terá de estar ainda mais vigilante contra a cibercriminalidade. Por este motivo, as questões de armazenamento, processamento e segurança da informação no ambiente digital serão mais importantes tanto para empresas como para indivíduos, e a necessidade de pessoal especializado neste campo aumentará.



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Passo a Passo para o atingir o objetivo</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	Entre 10 e 40 pessoas.
<b>Idades:</b>	13-18 anos
<b>Duração:</b>	45-50 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<p>Permitir aos/às estudantes identificar as suas aspirações e objetivos e expressá-los de uma forma concreta.</p> <p>Consciencializar para as disciplinas escolares às quais se deve prestar atenção para prosseguir de acordo com as aspirações e objetivos identificados/tomados.</p> <p>Motivar os/as estudantes e incrementar o seu interesse pelas aulas e pela escola.</p> <p>Sensibilizar os/as estudantes para as competências universais necessárias para uma consciência profissional de sucesso</p> <p>Desenvolver a sensibilização dos/das estudantes para competências necessárias para profissões específicas</p> <p>Promover a escola e a educação</p>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	Formulários 1 e 2 e lápis
<b>Preparação:</b>	<p>O formulário 1 é fotocopiado antes da realização da atividade.</p> <p>A fim de preparar e motivar os/as estudantes para a atividade, joga-se primeiro um jogo chamado "Isto sou eu" (Anexo 2). Neste jogo, o/a professor/a faz frases sobre as profissões e se a(s) frase(s) fizer(em) sentido ou interessar(em) a algum/a aluno/a, este/esta levanta a mão e diz "Isto sou eu". As questões a serem colocadas neste jogo constam do Formulário 2.</p>



<p><b>Dicas/ comentários/ recomendações</b></p>	<p>O/A professor procura as profissões populares e as suas ligações com as disciplinas escolares e as competências e conhecimentos que os/as estudantes precisam para se exercer estas profissões.</p> <p>Outras competências úteis devem ser improvisar, ouvir e fazer perguntas abertas, criando uma atmosfera calorosa que permita aos/às estudantes expressarem-se confortavelmente. Por este motivo, as perguntas do Formulário 2 podem mudar de acordo com a faixa etária e o perfil dos/das participantes por iniciativa do/da professor/a.</p> <p>Estas perguntas são exemplos.</p>
<p><b>Instruções:</b></p>	<p>1- O Formulário 1 é distribuído aos/às estudantes e são-lhes dados 20 minutos. Pede-se primeiro aos/às estudantes que escrevam os seus objetivos de curto prazo. Mais uma vez, na mesma página, é-lhes pedido que escrevam os seus objetivos de médio prazo. Finalmente, os/as estudantes escrevem os seus objetivos de longo prazo e a fase 1 é concluída.</p> <p>2 - No final desta fase, os/as estudantes voluntariamente podem partilhar com a turma as suas considerações (10 minutos).</p> <p>Os/As estudantes com objetivos semelhantes são reunidos/as em grupos para trocarem ideias entre si (10 minutos).</p> <p>O/A professor pergunta aos/às alunos/as em que disciplinas precisam de ser bem-sucedidos/as para atingir os seus objetivos a longo prazo, pede-lhes que pensem como um grupo sobre quais os conhecimentos, competências e realizações de que precisam, e que cheguem a decisões comuns através do intercâmbio de ideias. Pergunta se existem competências universais que possam ser necessárias para cada profissão (valores humanos, morais, inteligência, diligência, ambição, etc.) e prepara o terreno para o intercâmbio de ideias.</p> <p>4- Recomenda-se que guardem este documento no seu quarto onde possa ser visto de tempos a tempos.</p>

## **Anexo 1 - Formulário 1**

Nome:

Turma:

Disciplina(s) preferida(s):



#### OS MEUS OBJETIVOS A CURTO PRAZO

- 1-
- 2-
- 3-
- 4-
- 5-

#### OS MEUS OBJETIVOS A MÉDIO PRAZO

- 1-
- 2-
- 3-
- 4-
- 5-

#### OS MEUS OBJETIVOS A LONGO PRAZO

- 1-
- 2-
- 3-
- 4-
- 5-

\*Achas que a realização dos teus objetivos de curto prazo te facilita a realização dos teus objetivos de médio prazo?      SIM      NÃO

\*Quando os teus objetivos a médio prazo forem realizados será mais fácil para ti alcançar os de longo prazo?      SIM      NÃO

\*Esta atividade motivou-te (em relação à escola, às aulas/disciplinas e futuro)?      SIM  
NÃO

\*Foste capaz de estabelecer uma ligação entre a profissão que escolherás no futuro e as disciplinas que frequentes atualmente?      SIM      NÃO

### **Anexo 2 - Formulário 2**

JOGO 'ISTO SOU EU'.

O/A professor diz as seguintes frases em voz alta. Quando o/a aluno/a ouve a frase que melhor o/a exprime, levanta a mão e diz: "Este/Esta sou eu".

- 1- Tenho sonhos e objetivos relação ao meu futuro.
- 2- Ter uma carreira é o meu maior sonho
- 3- Quero muito ser famoso/a.
- 4- Prefiro um bom casamento a uma vida empresarial de sucesso.
- 5- Não faz mal se eu escolher uma profissão pouco comum.
- 6- Quero ser um/uma atleta de sucesso.
- 7- Sou contra a discriminação de género na vida empresarial.
- 8- Quero estudar no estrangeiro.
- 9- É muito agradável reconhecer as diferentes culturas.
- 10- A minha escola é uma ponte que me leva ao meu futuro.
- 11- Proteger o ambiente não deve ser a minha primeira prioridade na minha vida empresarial.



Cofinanciado pelo  
Programa Erasmus+  
da União Europeia

13- Quero sempre criar igualdade de oportunidades para as pessoas que me rodeiam, mesmo que seja um CEO.



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Palavras proibidas</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	Desde 5-10 até 40 pessoas
<b>Idades:</b>	11-18 anos
<b>Duração:</b>	30-40 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	Uma atividade divertida e ativa que pode ajudar os/as estudantes a aprender sobre profissões.
<b>Materiais/ equipamento:</b>	Cartões de profissões, quadro negro, marcador, lápis e papel.
<b>Preparação:</b>	As cartas de profissões devem ser pré-cortadas e preparadas para o jogo.
<b>Dicas/ comentários/ recomendações</b>	As amostras das de profissões estão anexadas. No entanto, pode fazer-se alterações nas cartas ou acrescentar profissões.
<b>Instruções</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. A turma é informada de que será jogado um jogo sobre profissões, que não há vitória ou derrota no jogo, que o jogo será jogado para se divertirem e terem conhecimento sobre as profissões. A turma é dividida em duas equipas. As equipas podem nomear-se se assim o desejarem.</li><li>2. Cada equipa determina um/uma narrador/a.</li><li>3. Os cartões das profissões são divididos aleatoriamente em dois e dados aos/às narradores/as de grupo.</li><li>4. Ao/À primeiro/a narrador/a de grupo é pedido que leve os cartões de</li></ol>





identificação das profissões do seu grupo e explique a profissão ao seu grupo sem utilizar as palavras proibidas encontradas no cartão, e as outras pessoas do grupo procuram adivinhar essa profissão.

5. O mesmo processo é repetido para o outro grupo. Entretanto, o tempo é semelhante para ambos os grupos.

6. Parabéns ao grupo que termina todas as cartas mais cedo após o fim do jogo. Aos/Às alunos/as são feitas perguntas sobre: as definições das profissões, os respetivos deveres, condições de trabalho, formas de chegar a essa profissão, etc. As informações em falta são completadas, caso existam, os erros são corrigidos. A atividade termina quando os/as alunos/as partilhem as suas ideias sobre a atividade.

### CARTAS DE PROFISSÕES

<b>Conselheiro/a</b>  Psicologia Terapia Ajuda	<b>Veterinário</b>  Animal Tratamento Doença Médico/a	<b>Engenheiro/a Têxtil</b>  Vestuário Tecidos/Fios Tecelagem Matérias-primas	<b>Engenheiro/a civil</b>  Edifícios Pontes Construções Estrada
<b>Advogado/a</b>  Lei Direito Defesa Tribunal	<b>Arqueólogo/a</b>  Escavação Artefatos Ruína Encontrar	<b>Especialista em Recursos Humanos</b>  Poder humano Sucesso Harmonia Planeamento Desenvolvimento	<b>Agente de Polícia</b>  Segurança Crime Lei
<b>Guia Turístico/a</b>  História Cultura Informação Turismo	<b>Repórter de Rádio e Televisão</b>  Notícias Rádio Televisão	<b>Assistente Social</b>  Económico Social Cultural Apoio	<b>Fisioterapeuta</b>  Tratamento Exercício Lesão Físico
<b>Arquiteto/a</b>  Desenho Estrutura Estética Planeamento	<b>Enfermeiro/a</b>  Tratamento Cura Enfermagem	<b>Farmacêutico/a</b>  Prescrição Saúde Paciente Farmácia	



Cofinanciado pelo  
Programa Erasmus+  
da União Europeia




<b>Nome da atividade:</b>	<b>É o meu trabalho ou a profissão da sociedade?</b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	Desde 10-20 até 40 pessoas.
<b>Idades:</b>	11-18 anos
<b>Duração:</b>	40 min.
<b>Visão geral e objetivos:</b>	O grupo-alvo ganha consciência sobre o efeito da sociedade (pais, professores, outro ambiente próximo) na escolha de uma profissão. Ao escolherem uma profissão, aprendem se devem decidir de acordo com os desejos da sociedade ou com os seus interesses e competências. Compreendem o papel do género na escolha de uma profissão.
<b>Materiais/ equipamento:</b>	Quadro negro, marcadores.
<b>Preparação:</b>	Uma trabalhadora que escolheu uma profissão masculina estereotipada há uma semana é convidada para a atividade contactando um trabalhador masculino que tenha escolhido uma profissão feminina estereotipada. Por exemplo, pode ser uma mulher que trabalhe como motorista de transportes públicos ou um homem que trabalhe como educador de infância.
<b>Dicas/ comentários/ recomendações</b>	A regra mais importante é que as pessoas convidadas tenham escolhido a respetiva profissão de boa vontade e por gosto. Antes da atividade, as pessoas convidadas são informadas sobre a mesma. O processo é explicado, os tópicos sobre os quais os/as estudantes podem ser mais curiosos/as e as questões que possam surgir dos/das estudantes são partilhadas.
<b>Instruções:</b>	1 . Os/As estudantes são questionados/as se devemos agir com as nossas próprias decisões ou com as decisões do nosso ambiente ao escolher uma profissão. 2. O texto abaixo é lido para a turma.



“Fatores Sociais na Escolha de uma Profissão :

Fatores familiares: A adolescência é a fase da investigação das profissões e do desenvolvimento de uma identidade profissional. Neste processo, as famílias também tentam assumir um papel ativo com os/as seus/suas filhos/filhas. Muitos estudos mostram que a família é um dos mais importantes fatores sociais/ ambientais que influenciam o desenvolvimento profissional e a escolha dos/das jovens.

Cultura: Profissões consideradas mais adequadas para homens e mulheres nas culturas, profissões consideradas respeitáveis, profissões consideradas apropriadas de acordo com a religião podem variar. Por exemplo, em algumas culturas; a ideia de que as raparigas não escolhem profissões que exijam força (força) é comum.

Os meios de comunicação social: Pessoas com certas profissões frequentemente exibidas na televisão, jornais, revistas e fontes informáticas podem ser mais susceptíveis de serem modelos para crianças e jovens. O efeito dos meios de comunicação social sobre a perceção de ter profissões relacionadas com as artes do espectáculo ou com o campo desportivo é verificável.”

Após a leitura, os/as estudantes são estimulados/as a partilhar os seus pensamentos.

3. As pessoas convidadas “entram em ação” e partilham as suas experiências: como escolheram a profissão, como tomaram a decisão, os pontos positivos e negativos do processo, como se sentem no exercício da profissão, etc. Os /As estudantes colocam-lhes questões.

4. Deverá assinalar-se que a influência do género no processo de tomada de decisão é inegavelmente grande. O efeito do género no processo de seleção e tomada de decisão é sobretudo incutido nas crianças pelas sociedades em idades precoces. Encontramos frequentemente exemplos clássicos como o "azul", se a criança for um menino, e o "rosa", se for uma menina. A profissão a que as crianças recorrerão ou a que profissão é adequada foi determinada pelo seu ambiente social próximo antes da criança. Muitos pais fazem sugestões como: "O meu filho será médico, engenheiro", "a minha filha será enfermeira, professora de jardim-de-infância". Em muitas sociedades, que profissões devem ser de rapazes ou



de raparigas são previamente determinadas por essa sociedade. No entanto, a regra mais importante é a de que a pessoa deve escolher a profissão de que gosta e para a qual tem propensa e competências.

5. Os passos para a seleção da profissão são lidos à turma:

1°. Conhece-te a a ti mesmo: as tuas características pessoais; que trabalho gostarias de ter?; o quão próximo te sentes desse trabalho/profissão?

2°. As características da profissã: a área de preferência universitária; características pessoais procuradas na profissão; condições de trabalho, oportunidades de emprego, ganhos; necessidade (social) da profissão.

3°. Escolha da profissão que te convém.

Finalmente, são pedidas as ideias do grupo e, após a partilha, a atividade é encerrada agradecendo às pessoas convidados.



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Jogo do Ambiente (Jogo em que os peões são os próprios jogadores)</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	4 jogadores individuais OU 4 equipas no caso de um maior número de jogadores
<b>Idades:</b>	12 - 16 anos
<b>Duração:</b>	30 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	O objetivo é educar os/as jovens para valorizar e proteger o ambiente. Ensinar a importância da separação de resíduos e a forma de o fazer. Os jogos estão centrados na reciclagem e na sua finalidade, embora possam ser adaptados a outras dimensões quer no Ambiente, quer em outros domínios relevantes. A fim de tornar o jogo mais excitante, podem ser introduzidos elementos de sorte, tais como "casas" de azar que afetam o progresso dos jogadores.
<b>Materiais/ equipamento:</b>	Giz para desenhar no chão 1 dado Ecopontos portáteis (contentores de reciclagem) ou similares (sacos mostrando as cores de reciclagem, por exemplo) Materiais a reciclar (plástico; papel; vidro;...) 14 Cartões com perguntas e desafios
<b>Preparação:</b>	1. Desenho de 14 quadrados seguidos no chão 2. Numerar os quadrados de 1 a 14 3. Cada número deve corresponder a um cartão de pergunta ou desafio
<b>Dicas/ comentários/ recomendações :</b>	O jogo pode ser complementado com a exibição de vídeos/filmes sobre o ambiente, poluição, separação de resíduos, reciclagem, ecologia, cidadania, mas também com outras atividades pedagógicas  Proposta (exemplos) de perguntas e desafios que podem ser escritos nos cartões:  1. Pergunta: Quais são as dimensões do desenvolvimento sustentável a



alcançar expressos na Agenda 2030 implementada pelas Nações Unidas?

- A. Económica e social
- B. Económica e ambiental
- C. Económica, social e ambiental (X)

2. Pergunta: Por quantos países foi assinado o Acordo de Paris na cimeira das Nações Unidas, sobre o clima em 2015, com o compromisso de limitar as emissões de CO2 e o aumento da temperatura média global?

- A. 250
- B. 195 (X)
- C. 50

3. Desafio: Dar ao/à jogador/a jornais ou revistas antigas para colocar no caixote do lixo da reciclagem com a cor apropriada.

Resultado correto: ecoponto azul

4. Desafio: Andar para trás 2 quadrados e fazer o que está indicado.

5. Pergunta: Qual o tipo de transporte que mais polui?

- A. Automóvel
- B. Avião (X)
- C. Navio

6. Pergunta: O que é a reciclagem?

- A. Transformar produtos em fim de vida em novos produtos
- B. Reutilizar o lixo
- C. Todas as opções (X)

7. Desafio: Dar ao/à jogador/a uma garrafa de vidro usada para colocar no



contentor de reciclagem com a cor apropriada.

Resultado correto: ecoponto verde

8. Pergunta: Quantas garrafas de plástico precisamos para fazer um casaco de Inverno?

A. 100 a 150

B. 50 a 25

C. 14 a 24 (X)

9. Desafio: Andar para trás 2 quadrados e fazer o que está indicado.

10. Desafio: Dar ao/à jogador/a um pacote de leite ou sumo usado para ele colocar no caixote da reciclagem com a cor apropriada.

Resultado correto: ecoponto amarelo

11. Pergunta: Quanto tempo leva uma pastilha elástica a decompor-se na natureza?

A. 1 mês

B. 5 anos (X)

C. 10 anos

12. Desafio: Dar ao/à jogador/a uma lata de refrigerante para ele colocar no contentor de reciclagem com a cor apropriada.

Resultado correto: ecoponto amarelo

13. Desafio: Voltar 5 quadrados e fazer o que está indicado.

14. Quanto tempo leva um saco de plástico a decompor-se na natureza?

A. Entre 20 e 1000 anos (X)

B. Entre 1 a 5 anos





	C. Entre 10 a 15 anos
<b>Instruções:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Cada jogador/a lança os dados e quem lançar o maior número começa o jogo.</li><li>2. O número que sai no dado indica o número de quadrados que devem ser avançados</li><li>3. O número da praça onde se para tem um cartão correspondente com um desafio ou pergunta que deve ser feita pelo/a facilitador/a</li><li>4. Se o/a jogador/a responder corretamente, volta a lançar os dados e avança. Se ele/ela responder mal, é a vez do/a próximo/a jogador/a.</li><li>5. O/A jogador/a que terminar o jogo em primeiro lugar, ganha o jogo.</li></ol>



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Igualdade de género - Debate em vídeo</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	20
<b>Idades:</b>	12-16 anos
<b>Duração:</b>	1h30
<b>Visão geral e objetivos:</b>	<p>Prevenir e combater a violência de género e a discriminação entre os/as jovens (Os atores dos vídeos são jovens em contexto escolar).</p> <p>Compreender a posição dos/das jovens sobre os temas abordados</p> <p>Incentivar os/as jovens a falar sobre estas questões.</p>
<b>Materiais/ equipamento:</b>	Tela de projeção e projetor (ligação à Internet)
<b>Preparação:</b>	O/A professor/a é encorajado/a a procurar vídeos curtos (uma duração de vídeo aconselhável não deve ir além dos 3 minutos) retratando situações em que são encontrados estereótipos de género.
<b>Dicas/ comentários/ recomendações</b>	<p>O/A professor/a deve estar preparado/a para discutir com as pessoas participantes: identificação de imagens e representações culturais que permitam a desconstrução e discussão sobre estereótipos e preconceitos em contextos sociais, profissionais e familiares em relação aos homens e às mulheres; violência física e psicológica nas relações entre jovens; mitos da sociedade sobre tarefas e gostos inatos de mulheres e homens.</p> <p>Propostas (exemplos) de questões que o/a professor/a pode trazer para o debate:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Existem empregos apenas para homens e empregos apenas para mulheres?</li></ol>



2. Devem mulheres e homens receber o mesmo salário pelo mesmo trabalho?
3. Quem ocupa maioritariamente cargos de liderança, homens ou mulheres?
4. Um casal deve partilhar o trabalho doméstico?
5. Os homens são melhores condutores de automóveis do que as mulheres?
6. Quais são os principais mitos sobre as diferenças entre homens e mulheres?
7. Como é feita a divisão de tarefas na tua casa e na tua família?
8. Numa relação, é fácil confundir ciúmes e violência com amor?
9. Se vires uma situação de violência entre 2 pessoas que são teus amigos e que estão numa relação, como reagirias?
10. Existem diferentes maneiras de ver a igualdade de género entre pessoas mais novas e mais velhas?

**Instruções:**

Reproduzir os vídeos (cujos links se encontram abaixo ou outros com mensagem análoga).

Comece o debate utilizando as perguntas preparadas enquanto orienta o debate para a desconstrução de mitos e estereótipos.

- "Tarefas Domésticas" (Housekeeping Changing Roles):

<https://www.youtube.com/watch?v=lvSJljejOIU>

- "Violência no Namoro" (Dating Violence):

<https://www.youtube.com/watch?v=hA5jbCoDEGc> ;

- "Mulheres ao volante" (Women Driving):

<https://www.youtube.com/watch?v=j36c0o8EKlo>

- "Quem Lava a Louça?" (Quem Lava a Louça?):

<https://www.youtube.com/watch?v=Jws1tnFDuM0>



<b>Nome da atividade:</b>	<h2><b>Jogo das etiquetas</b></h2> <p>(um jogo intercultural que permite viajar pelo mundo, mostrando a diversidade económica, social e cultural)</p>
<b>Tamanho do grupo:</b>	Cerca de 20
<b>Idades:</b>	12-16 anos
<b>Duração:</b>	1h30 (mínimo)
<b>Visão geral e objetivos:</b>	Promover o conhecimento e o diálogo intercultural, a aprendizagem e o respeito pelas diferenças
<b>Materiais/ equipamento:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Um grande planisfério para colocar no chão (em papel)</li><li>2. Etiquetas e rótulos para produtos utilizados na vida quotidiana (exemplo: detergentes; vestuário; brinquedos; equipamento tecnológico e alimentos)</li><li>3. Recortar vários quadrados de cartão em 5 cores diferentes (uma cor para cada classe de produto)</li></ol>
<b>Preparação:</b>	Peça aos/às participantes trazerem etiquetas e rótulos de produtos utilizados no dia-a-dia (exemplo: detergentes; vestuário; brinquedos; equipamento tecnológico e alimentos)
<b>Dicas/ comentários/ recomendações</b>	O/A próprio/a facilitador/a deve trazer algumas etiquetas e rótulos de diferentes produtos, para assegurar o sucesso da atividade no caso de os/as participantes não trazerem o suficiente
<b>Instruções:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Sentar os/as participantes num círculo (no chão ou à volta de uma mesa)</li><li>2. Colocar o planisfério no centro do grupo</li><li>3. Cada participante coloca as etiquetas que trouxe de casa ao seu lado.</li><li>4. O/A facilitador/a deve atribuir uma cor a cada classe de produto:</li></ol>



detergentes - azul

vestuário - verde

equipamento tecnológico - preto

comida - vermelho

brinquedos - amarelo

5. Depois peça a cada participante para olhar para as etiquetas e rótulos dos produtos que trouxe e confira onde são fabricados

6. No planisfério, colocar os quadrados de cartão com as cores de cada classe de produtos no topo do país correspondente

7. No final, compreender-se-á de onde vem principalmente cada tipo de produto e porquê

8. O/A facilitador/a irá desenvolver as possíveis razões por detrás desta situação, relacionando-a com a situação económica, social e cultural de cada país e, em última análise, com o próprio processo de globalização. Ao mesmo tempo, os/as participantes devem ser encorajados a pesquisar uma variedade de informações sobre os países identificados:

Como vive a sua população?

O que fazem no seu tempo livre?

Que língua é falada.

Quais são as principais atividades económicas?

E esta dinâmica é repetida em cada país identificado pela origem dos diferentes produtos

Este jogo não tem vencedores nem perdedores, uma vez que visa apenas um debate frutuoso.



<b>Nome da atividade:</b>	<b>"Orgulhoso de ser cigano" (Teatro)</b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	Cerca de 20 participantes
<b>Idades:</b>	6-16 anos
<b>Duração:</b>	1 sessão de informação e sensibilização sobre a cultura cigana (1h)  Desenvolver o jogo/teatro (45min)
<b>Visão geral e objetivos:</b>	Apoiar as minorias de inclusão social, com uma especificidade sobre as comunidades ciganas, prevenindo o racismo, a discriminação, a xenofobia.  Aumentar a sensibilização para as diferenças sociais e culturais.
<b>Materiais/ equipamento:</b>	1. Computador e projetor de vídeo (para a sessão de informação) 2. Vídeos e material escrito sobre a cultura cigana (para a sessão de informação)
<b>Preparação:</b>	Desenvolver, com antecedência, 1 sessão com informação e sensibilização sobre a cultura cigana (mostrando informação escrita, vídeos, fotos, testemunhos)  Aplicar o jogo apenas após esta sessão.
<b>Dicas/comentários/recomendações:</b>	É importante que o/a facilitador/a domine este conhecimento;  A participação de pessoas ciganas nas sessões é aconselhável;  Devem ser mostradas imagens (vídeos e/ou fotografias) para ilustrar as sessões.
<b>Instruções:</b>	1. Desenvolver 1 sessão com os/as participantes aumentando o conhecimento e a consciência sobre a cultura cigana: origem e história do povo cigano; alimentação; habitação; ocupação tradicional; música e dança; estrutura familiar; festas e comemorações; morte e luto  2. Após a sessão, é proposta uma peça de teatro interpretada pelos/pelas estudantes:  - O grupo é dividido em 3 equipas, deixando cerca de 5 participantes fora



dos grupos;

- Os restantes 5 elementos constituem o júri;

- Cada equipa tem de dramatizar, em 10 minutos, uma situação que retrata a interação entre pessoas ciganas e não ciganas, abordando os estereótipos e propondo formas de os combater;

- O júri deve atribuir ao desempenho de cada equipa uma pontuação entre 0 e 5 pontos, justificando a sua pontuação;

- A equipa que conseguir o maior número de pontos ganha;

- O grupo debate os resultados e as possibilidades reais de combate a tais estereótipos.



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Uma Aventura para os Direitos das Crianças</i></b> <b>(Teatro de Marionetas)</b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	5 - 20
<b>Grup Age:</b>	6-15 anos
<b>Duração:</b>	30/45min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	Promover a sensibilização para os direitos humanos e os direitos das crianças, através de uma peça de teatro de fantoches, trabalhando sobre questões de cidadania e competências sócio-emocionais. Promover a inclusão social e encorajar as crianças e jovens a refletir sobre o mundo.
<b>Materiais/ equipamento</b>	2 Marionetas (aquelas podem ser específicas para teatro de marionetas ou improvisadas para tal fim)
<b>Preparação:</b>	Os/As jogadores/as devem ensaiar previamente 6 esboços de cerca de 5 minutos cada, onde os principais direitos das crianças são realçados:  <input type="checkbox"/> direito à saúde  <input type="checkbox"/> direito à alimentação  <input type="checkbox"/> direito à educação  <input type="checkbox"/> direito à segurança e proteção  <input type="checkbox"/> direito à dignidade  <input type="checkbox"/> direito à coexistência e à não exploração
<b>Dicas/ comentários/ recomendações</b>	É importante que os/as participantes (audiência) interajam com os fantoches





**Instruções:**

1. Acima de 10 participantes, aconselha-se a criação de equipas;
2. Os protagonistas das marionetas devem apresentar 6 esboços, de 5 minutos cada, onde os principais direitos das crianças são realçados:
  - direito à saúde
  - direito à alimentação
  - direito à educação
  - direito à segurança e proteção
  - direito à dignidade
  - direito à coexistência e à não exploração
3. No final de cada esboço, pedir a cada participante na audiência ou a cada equipa que identifique os direitos em vigor e os principais problemas que as crianças podem enfrentar para terem pleno direito aos mesmos



<b>Nome da atividade:</b>	<b>Restaurante de Profissões</b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	Desde 5-10 até 40 pessoas.
<b>Grup Age:</b>	11-18 anos
<b>Duração:</b>	40 min.
<b>Visão geral e objetivos:</b>	Uma atividade útil para aumentar a consciência da carreira por parte dos/das estudantes.
<b>Materiais/ Equipamento</b>	1 Poster de Valores Profissionais pré-preparado. 1 página "Ficha de trabalho" (Anexo 1 ) para cada aluno/a.
<b>Preparação:</b>	O/A professor/a deve duplicar as folhas de trabalho com antecedência.
<b>Dicas/comentários/recomendações:</b>	O cartaz de valores profissionais pode ser ampliado e impresso e pendurado num local onde os/as estudantes possam ver. Se houver um quadro inteligente ou um projetor, o cartaz de valores profissionais pode ser projetado no quadro. Se tudo isto não puder ser feito, o cartaz dos valores profissionais pode ser preparado escrevendo previamente no quadro.
<b>Instruções:</b>	<p>1. A folha de trabalho é pendurada no quadro.</p> <p>A atividade começa com as seguintes instruções. "Caros/as estudantes, hoje faremos uma atividade sobre valores profissionais. Valor profissional é um termo genérico para princípios que são importantes e únicos para o exercício de uma profissão. Em palavras simples, eles são as crenças e princípios orientadores que influenciam a nossa profissão".</p> <p>Valores profissionais - tanto os deveres profissionais como o ambiente em que estes deveres são exercidos e os rendimentos, recompensas, etc. - é um conceito relacionado com as satisfações decorrentes de tais</p>



resultados.

Valores profissionais significam também as características que tornam uma profissão valiosa para a pessoa.

O estatuto de rendimento da profissão, a sua segurança social, e o prestígio social que ela traz, podem ser dados como exemplos destes valores. Enquanto falamos sobre o que são os valores profissionais durante a atividade, vamos pensar sobre o que estes valores significam para cada um/uma e quais podem ser os seus valores profissionais. No quadro, poder-se-á ver os valores profissionais e as suas explicações. Por favor, reveja cuidadosamente estes valores e declarações profissionais".

2. Depois dos alunos terminarem a leitura e reflexão, o/a professor/a distribui a Ficha de Trabalho (Anexo 1) e pede aos/às alunos/as que a preencham. Deve sublinhar-se que não há limite de número na escolha de valores.

3. O/A professor/a faz algumas perguntas para discussão:

- Que valores profissionais achas que são mais adequados para as tuas pretensões?
- Houve algum valor profissional mais difícil de compreender?
- Porque é importante ter em conta valores profissionais?

4. A atividade termina com a seguinte instrução. "Na atividade de hoje, tentámos refletir sobre os nossos próprios valores profissionais. Observámos que todos têm valores profissionais diferentes e que alguns valores são indispensáveis para nós. Quando pensas que vai passar um longo período da tua vida a exercer a profissão que escolheste, podes compreender a importância destes valores, para decidir a profissão que vai escolher. Por outro lado, não deves esquecer que a escolha de uma profissão é um processo e os valores profissionais podem mudar durante este processo".

## **Anexo 1 - Ficha de Trabalho**

[RESTAURANTE DE PROFISSÕES]  
ORDEM DAS PROFISSÕES



Cofinanciado pelo  
Programa Erasmus+  
da União Europeia

### VALORES QUE DESEJA ACRESCENTAR À SUA PROFISSÃO IDEAL

- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Apresentação da minha Profissão</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	Desde 5-10 até 40 pessoas
<b>Grup Age:</b>	11-18 anos
<b>Duração:</b>	40 min.
<b>Visão geral e objetivos:</b>	Uma atividade que ajudará os estudantes a estabelecer objetivos para o futuro, a compreender a importância de escolher uma profissão enquanto planeiam o futuro, e a conhecer várias profissões.
<b>Materiais/ Equipamento</b>	Equipamento relacionado com várias profissões, bata de médico/a, estetoscópio, uniformes, outros materiais representativos de várias profissões.
<b>Preparação:</b>	O/A professor/a pode escolher antecipadamente 8-10 estudantes como voluntários/as e distribui 8 a 10 profissões pré-determinadas a estes/estas estudantes e atribui uma semana para preparação. Os/As estudantes apresentarão estas profissões em frente da turma.
<b>Dicas/ comentários/ recomendações</b>	O/A professor/a deve preparar-se, com antecedência, para abordar as profissões a serem tratadas. Os instrumentos e materiais relacionados com as profissões devem ser preparados quer pelos/pelas estudantes que irão apresentar a profissão, quer pelo/a professor/a.
<b>Instruções:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. O/A professor dá uma breve descrição da atividade e começa com o jogo de aquecimento "Bola de Ténis" (Anexo 1).</li><li>2. Os/As alunos/as que se voluntariaram antecipadamente apresentam à turma a "sua" profissão. O importante aqui é que o/a aluno/a apresente essa profissão como se fosse a sua. Durante a introdução, podem utilizar expressões como "Olá, sou médico/a, às vezes trabalho à noite, às vezes durante o dia". "Olá, sou arqueólogo/a, normalmente trabalho ao ar livre".</li><li>3. É importante que os/as estudantes que fazem a apresentação estejam</li></ol>



devidamente vestidos para as profissões que irão introduzir e venham com ferramentas relacionadas com essa profissão. Bata e estetoscópio podem ser usados se se pretende promover um/uma médico/a, capacete se se pretende introduzir um/uma engenheiro/a, farda se se pretende promover um/uma agente de polícia ou militares. Além disso, os/as estudantes podem utilizar acessórios tais como barba, bigode, óculos ou outros que permitam representar melhor a "personagem".

4. O/A professor toma notas durante as apresentações dos/as alunos/as. No final da apresentação, faz as sugestões que considere necessárias.

5. Finalmente, o/a professor/a responde às perguntas que os/as alunos/as fazem sobre as profissões.

6. O/A professor/a agradece a todo o grupo e termina a atividade. Se o grupo for grande, a atividade pode ser repetida uma vez por semana (com outras profissões) para que todos/as os/as estudantes possam ter a mesma experiência

### **Anexo 1 - Jogo de Bola de Ténis**

1. O/A professor/a convida 7 ou 8 jogadores/as voluntários/as para o quadro. Sublinha que o jogo será jogado para aquecer e divertirem-se. Deve pedir ao grupo que forme um círculo. O/A professor/a também se junta ao grupo e toma o seu lugar no círculo. O grupo alinha-se de forma aleatória.

2. Uma bola de ténis é utilizada, se disponível, caso contrário uma bola feita de papel.

3. O/A professor/a inicia o jogo, atirando a bola para qualquer pessoa do círculo, dizendo o seu nome. Ele/ela assegura-se de que a bola é atirada aleatoriamente, e não sequencialmente. Depois da bola chegar a alguém do grupo e ele/ela disser o seu nome, este/esta dá outra informação introdutória e atirar a bola a outro jogador do grupo, até o círculo ser completado novamente. Desta forma, podem ser realizadas 3 ou 5 rondas.

Informação de amostra:

- Os meus pratos favoritos .....
- O meu desporto favorito é .....
- O meu género cinematográfico favorito é .....

4. O/A professor/a termina o jogo agradecendo a todos/as os/as participantes.



<b>Nome da atividade:</b>	<b><i>Autobiografia de Profissões</i></b>
<b>Tamanho do grupo:</b>	Desde 5-10 até 40 pessoas
<b>Idades:</b>	11-18 anos
<b>Duração:</b>	40 min
<b>Visão geral e objetivos:</b>	Uma atividade que ajudará os/as estudantes a estabelecer objetivos para o futuro, a compreender a importância de escolher uma profissão quando planeiam o futuro, e a conhecer várias profissões. A atividade também ajudará os/as estudantes a compreender melhor o lugar do outro/a.
<b>Materiais/ Equipamento</b>	Um dicionário/guia ocupacional de profissões. Uma folha de papel em branco para cada aluno/a. Guia de Profissões.
<b>Preparação:</b>	O/A professor prepara papéis em branco que distribuirá com antecedência. Se o dicionário de profissões não puder ser fornecido, é necessário um computador com uma ligação à Internet para utilizar guias profissionais disponibilizados online.
<b>Dicas/ comentários/ recomendações</b>	Será útil decidir sobre qual site que servirá como guia profissional (pesquisa prévia).
<b>Instruções:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1.O/A professor/a apresenta brevemente a atividade e começa com o jogo de aquecimento "Adjetivo do meu nome" (Anexo 1).</li><li>2. O/A professor/a distribui os papéis em branco e pede aos/às alunos/as para se apresentarem brevemente.</li><li>3. O/A professor/a enfatiza que, enquanto cada estudante escreve a sua autobiografia, deve ser capaz de responder ao seguinte:</li></ol>



- Nome
- Idade
- Naturalidade
- Número de irmãos/irmãs
- Profissões dos seus progenitores
- O que mais gosta e o que menos gosta
- Pratos favoritos, Programas de TV, Desporto, Atividades de lazer ou outras
- Que tipo de vida familiar quer ter no futuro
- Em que cidade, em que tipo de casa quer viver no futuro.
- Que tipo profissão pretende exercer no futuro, quanto pretende ganhar

O/A professor informa os/as alunos/as que podem acrescentar mais informações, desde que as mesmas possam ser partilhadas com os/as colegas.

4. O/A professor/a dá tempo suficiente para terminar a tarefa. Depois recolhe os papéis. Mistura todos os papéis cuidadosamente e depois distribui-os aleatoriamente aos/às estudantes novamente. Deste modo, fornece a todos/todas uma biografia de um/uma colega da turma.

5. O/A professor/a nota que os papéis não devem coincidir com os/as autores/as originais. É dado tempo para que todos/as analisem as biografias (que serão de outra pessoa necessariamente). Depois, os/as estudantes são convidados/as a ler o a biografia como se fosse a sua. O/A professor/a toma nota das profissões mencionadas durante a leitura. No final, dá aos/às alunos informações sobre estas profissões a partir do guia de profissões que consultou previamente.

6. Depois de partilhar ideias, o/a professor/a nota que pode ser útil guardar os papéis e termina a atividade, agradecendo a todo o grupo.





1. O/A professor/a convida 7 ou 8 alunos/as. Enfatiza que não há vitória ou derrota no jogo, sendo este jogado para aquecer e divertirem-se. O/A professor/a pede aos/às voluntários/as que se alinhem lado a lado, virando-se para a sala de aula.
2. O/A professor/a pede aos/às alunos/as do grupo que pensem nas iniciais dos seus nomes. Depois de esperar 5 segundos, é-lhes agora pedido que pensem num adjetivo com as iniciais do seu nome e que encontrem um adjetivo para si próprios/as. Enfatiza que este adjetivo não deve ser negativo. Exemplo de um adjetivo apropriado: Ana *amiga*. Exemplo de adjetivo inadequado: Ana *antipática*.
3. A turma corrige os adjetivos que não cumprem com a regra da letra inicial do nome.
4. O jogo termina quando todos os/as alunos/as voluntários/as disserem os adjetivos dos seus nomes. O professor agradece aos/às participantes.

U  
P



2



# Conclusão

B



2  
1/2





O modelo escolar tal como o conhecíamos mudou definitivamente. Através das novas tecnologias, os jovens não aprendem nos mesmos padrões que anteriormente: simples métodos expositivos perdem terreno, tornando-se menos eficazes; os modelos e conhecimentos dos professores são questionados, nem sempre da forma mais apropriada. Hoje em dia, os estudantes podem efetuar no Google uma pesquisa suficientemente simples para os fazer questionar os conhecimentos do professor, adquirindo ideias erradas sobre as disciplinas em estudo. Assim, há necessidade de uma mudança no papel do professor: para além de transmitir conhecimentos, o professor deve também tornar-se um conselheiro, um guia ou um mentor dentro de um mundo interminável de informação e, acima de tudo, de desinformação. O seu papel está cada vez mais ligado ao facto da EDUCAÇÃO ser um conceito mais amplo, e não um conceito restritivo baseado na simples transmissão de conhecimentos.

Este compêndio espera concorrer para a motivação de alunos/as e professores/as na sala de aula, fornecendo soluções quase prontas a usar, mas, acima de tudo, para revigorar os conteúdos ministrados nas aulas, no respeito por domínios horizontais de Cidadania e também para a possível aplicabilidade no mercado de trabalho. Este instrumento inspira-se na importante noção atual de 'gamificação', prevendo atividades dinâmicas e jogos que o/a professor/a pode utilizar para obter resultados rápidos na motivação e entusiasmo dos/as alunos/as (tal como um “comprimido” que se toma para inverter uma condição de saúde repentina e difícil).

A parceria do projeto UP2B dedica este compêndio a todos os/as educadores/as, professores/as, formadores/as, trabalhadores/as de juventude e especialistas que trabalham com estudantes. Ao proporcionar aos/às jovens a educação e apoio adequados, eles/elas moldarão certamente um futuro melhor para o mundo e para a humanidade.