

Boost up your Class

Cidadania

& Trabalho

COMPÊNDIO COM ATIVIDADES INTERATIVAS
PROJECTO UP2B - IMPULSIONAR A
EDUCAÇÃO ESCOLAR PARA
CIDADANIA EUROPEIA E INCLUSÃO NO
MERCADO DE TRABALHO



Cofinanciado pelo
Programa Erasmus+
da União Europeia



Era uma vez...

Este compêndio resulta do projecto "UP2B - Boosting Up School Education towards European Citizenship and Labour Market Inclusion"- UP2B, implementado no âmbito do 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/as, pessoal de apoio, trabalhadores/as jovens, mentores/as, no sentido de os/as apoiar no seu trabalho quotidiano com os/as alunos/as, tendo como objetivo criar motivação e contribuir para a concentração dos/das estudantes em situações em que se identifica distração, desmotivação e aborrecimento.

O objetivo geral desta ferramenta alternativa é fornecer aos/às educadores/as uma coleção de atividades pedagógicas concebidas para serem utilizadas na sala de aula como estratégia motivacional incisiva, no sentido de gerar um ambiente "próximo da vida real", abrangendo a ligação entre as diferentes disciplinas escolares e diversas atividades profissionais e a cidadania.

O compêndio contém um número total de 57 atividades interativas - ferramentas curtas, práticas e atrativas, com o objetivo de aumentar a motivação e a participação dos/das alunos/as. O compêndio é transversal e aplicável em qualquer disciplina escolar e pode ser uma ferramenta útil para qualquer professor/a, independentemente da disciplina.

Algumas das atividades foram testadas durante a fase de experimentação do projecto, mas outras não; no entanto, todas elas foram selecionadas pelas organizações parceiras e desenvolvidas por especialistas e professores/as|educadores/as da educação formal e não formal.

Termo de responsabilidade

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 projecto 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 ao mesmo 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" (Consórcio do Projeto), não endossaram nenhuma da sua forma ou conteúdo e não são responsáveis e não podem ser responsabilizados pelo conteúdo, interpretações e/ou possíveis usos a ele atribuídos.

Agradecimentos

Várias pessoas e organizações contribuíram para a construção deste compêndio, às quais estamos profundamente gratos/as.

Para além dos parceiros e participantes no projeto, agradecemos a:

-Rui Dário Santos, professor de Artes Visuais no Agrupamento de Escolas de Airões, Felgueiras, ano letivo 2020/2021, pela inestimável colaboração no envolvimento entusiástico dos/das seus/suas alunos/as nesta iniciativa, que nos permitiu obter dezenas de ilustrações que enriquecem esta publicação. Muito obrigado!

-os/as alunos/as*, cujos nomes estão listados abaixo, desde o 7º ano, turmas A, B e C, do Agrupamento de Escolas de Airões, Felgueiras, Portugal, no ano letivo 2020/2021, pelo seu empenho em fornecer ilustrações que, devido à sua elevada qualidade e estreita relação com os temas do projeto, têm sido utilizadas em diferentes produtos do "UP2B"! Muito obrigado!

-Matias Barros Reis, 12 anos, aluno do 7º ano do Grande Colégio Universal, no Porto, Portugal (ano letivo 2020/2021) pela sua iniciativa e contribuição com uma ilustração alusiva ao projeto "UP2B" e a várias profissões (página 77), o que muito enriquece esta publicação! Muito obrigado!

-Ana Paula Ribeiro, professora de Matemática no Agrupamento de Escolas Camilo Castelo Branco, Vila Nova de Famalicão, Portugal (ano letivo 2021/2022), pelo seu apoio e opiniões relevantes sobre as atividades, pelo seu envolvimento no projeto e por proporcionar uma atividade desenvolvida e testada por ela e pelos seus colegas, Alexandra Maia e Julieta Almendra, professoras da mesma escola! Muito obrigada!

-Íris Carolina Reis Monteiro da Silva Moreira, 17 anos, aluna do 12º ano do Agrupamento de Escolas Clara de Resende, Porto, Portugal (ano letivo 2021/2022), pela revisão e pré-teste de todas as atividades antes de professores/as e alunos/as as utilizarem. O apoio da Íris foi de inestimável importância para melhorar e assegurar a qualidade desta publicação! Muito obrigado!

-Yasmin Aragão, estudante de Mestrado na FPCEUP - Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade do Porto, Portugal, pelo seu apoio e trabalho no design, layout, correções e tarefas necessárias! Muito obrigado!

.* Gostaríamos de agradecer aos/às alunos/as(**) das seguintes turmas do Agrupamento de Escolas de Airões, Felgueiras:

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

7º 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

(**) A idade dos/das alunos/as corresponde a 23 de Junho de 2021 (data final do ano letivo de 2020-2021).

Consórcio



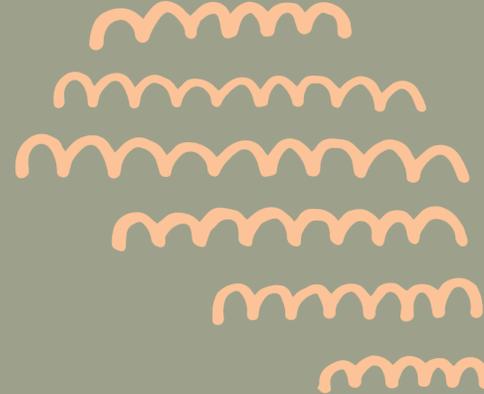
Índice das atividades

A.notar	11
1 minuto contra os estereótipos	12
Jogo 21C-SDG	14
És assim tão (all)cool?	15
Conhecimentos básicos de Geografia. Procura o que é curioso	16
A árvore dos meus pontos fortes	17
Comunicar inclusivamente ^{Profissionais}	19
Criar multiculturalismo	20
Diversidade cultural	21
Diversidade e multiculturalismo	23
Economia, tudo o que Precisas	24
Inteligência emocional	26
Mapa da empatia	27
Quiz do labirinto de ocupações Profissionais Erasmus UP2B	32
Correspondência das Ocupações Profissionais Erasmus UP2B I	33
Correspondência das Ocupações Profissionais Erasmus UP2B II	34
Jogo da memória de Ocupações Profissionais Erasmus UP2B I	35
Jogo da memória de Ocupações Profissionais Erasmus UP2B II	36
Erasmus UP2B: livre Para escolheres a tua Profissão	37
Erasmus UP2B: Profissões que utilizam línguas estrangeiras	38
Sentimentos	39
Profissões "voadoras"	40
Índice de Igualdade de Género	44
Saúde e segurança no trabalho, Role-Playing	45

Índice das atividades

"Eis a minha opinião sobre o assunto!"	46
Dificuldades na comunicação	48
Quero ir Para a escola	51
Não sou físico, e depois? A física funciona Para mim...	52
Não tenho medo de bullies! Prevenção e sensibilização	54
Linguagem inclusiva	57
Grupos interativos sobre Profissões/ocupações	59
Identificação de estilos de aprendizagem	60
Supermercado da vida	63
Ciência sem limites	66
Match Point	68
Faz corresponder as Profissões	69
Video de literacia sobre os média (PT & EN)	70
Video de Pesquisa sobre literacia mediática (PT & EN)	71
Literacia mediática: Pesquisa de Palavras	72
Mapear a tua aprendizagem	73
A minha futura Profissão	76
Projeto de Profissões/ocupações	79
Um mundo	80
Filosofia... Para quê?	83
Dominios Profissionais	84
Orientação Profissional	85
Profissional aleatório, Pensamento intencional	87
Apenuar a relevância	88

A. NOTAR



O UP2B é um projeto internacional, pelo que as atividades interativas propostas foram construídas originalmente em inglês. Tendo em conta o processo de construção e digitalização de grande parte das atividades aqui apresentadas, tornar-se-ia um empreendimento grandioso a tradução de todas as ferramentas construídas inerentes a essas atividades. Assim, a versão em língua portuguesa deste compêndio mantém as ferramentas originais, ou seja, na sua maioria, em língua inglesa. Não obstante, tendo em conta as idades mínimas às quais se dirigem as atividades, estamos cientes de que os/as estudantes não encontrarão dificuldades em compreender essas ferramentas, uma vez que, expectavelmente, terão competências mínimas no que respeita ao domínio da língua inglesa. Por seu turno, sugerimos que a eventual tradução (que pode exigir a construção das ferramentas na língua materna nas plataformas/aplicações gratuitas existentes na Internet) possa integrar - como primeiro momento - o desenvolvimento/aplicação das atividades.

Acreditamos que, independentemente da opção que se venha a tomar, as atividades que propomos não só ajudarão a desenvolver competências e conhecimentos, como também constituirão momento lúdicos significativos. Esperamos, efetivamente, que os/as estudantes se divirtam enquanto se desenvolvem as aprendizagens.



1 minuto contra os estereótipos

Tamanho do grupo: 25 - 30

Idade: ≥14

Duração da atividade: 5 minutos para a apresentação da atividade + aprox. 30 minutos para a realização

Visão geral e objetivos:

- Sensibilizar para questões transversais;
- Promover competências de intervenção por parte dos/das estudantes.

Materiais / Equipamento:

- Dispositivos tecnológicos (smartphone, computador, videoprojetor, ligação à Internet).



Preparação: Esta atividade requer conhecimentos básicos sobre a produção de vídeo através da utilização de smartphones.

Dicas/Comentários/Recomendações: Recomenda-se ao/à professor/a que questione previamente os/as alunos/as sobre os seus principais interesses em torno de questões transversais como: proteção ambiental, direitos sociais e civis, direitos das minorias, racismo e xenofobia, equidade de género, inclusão de migrantes, direitos LGBTQIA+, questões de deficiência, entre outras. Em caso de não haver respostas, pode ser relevante que o/a professor/a aborde um debate sobre as razões subjacentes a um ou mais temas, numa tentativa de tentar desvendar preconceitos e/ou estereótipos.

Instruções:

1. Após um debate na aula, mediado pelo/a professor/a, sobre os temas transversais que interessam os/as alunos/as da turma, o/a professor/a divide a turma em grupos de trabalho de ≥ 3 elementos;
2. Cada grupo será responsável por um tema; não é importante se mais do que um grupo abraçar o mesmo tema, mas deve ser feita uma tentativa para considerar uma vasta gama de temas;
3. Em espaços como a sala de aula e outros (corredores, fora do espaço,...) os grupos trabalham sem se perturbarem uns aos outros;
4. Cada grupo é responsável por gravar um vídeo de 1 minuto utilizando a câmara/vídeo de um smartphone, onde transmitem uma mensagem positiva e construtiva sobre o tema abraçado; a mensagem e performance é de escolha livre de cada grupo (dramatização da mensagem, performance de canções, mensagem de poesia, mensagem mímica,...) desde que a mensagem transmita uma atitude positiva e construtiva sobre um determinado problema/ preconceito/ estereótipo;
5. De volta à sala de aula, cada vídeo é apresentado a toda a turma e ao/a professor/a;
6. Após cada apresentação de vídeo, os/as colegas (não pertencentes ao grupo de apresentação) devem debater o que aprenderam com o vídeo, ou seja, o que foi acrescentado (positivamente) à sua perspetiva sobre o assunto;
7. Para finalizar o debate sobre cada vídeo, o grupo de autores finaliza dizendo se a sua mensagem, baseada no feedback da sua audiência, foi devidamente transmitida, ou se vale a pena dar-lhe mais atenção por eles/elas próprios/as e/ou pelos seus pares.

Jogo 21C-SDG

Tamanho do grupo: Sem limite

Idade: 12-15 anos

Duração da atividade: 10 min

Visão geral e objetivos:

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 2030, ao mesmo tempo que estimula competências que são essenciais para o seu pleno desenvolvimento e bem-estar.

Os resultados esperados são:

- aprofundar o conhecimento sobre questões sociais actuais relativas à acção climática, produção e consumo responsáveis, vida subaquática, cidades e comunidades sustentáveis, igualdade de género e educação de qualidade;
- reforçar as competências pessoais e de cidadania, colaboração, comunicação, criatividade e pensamento crítico.

Materiais / Equipamento:

Dispositivos tecnológicos (computadores, tablets, smartphones, internet).

Preparação:

O/A Facilitador/a explorará o Tema 21C-SDG, principalmente a Educação de Qualidade (SDG 4).

Instruções:

- Jogar

<https://wordwall.net/pt/resource/37695332>



És assim tão *(all)cool*?

Tamanho do grupo: Sem limite

Idade: 12-15 anos

Duração da atividade: 5 min



Visão geral e objetivos:

- Sensibilizar os/as estudantes para o consumo episódico excessivo (consumo excessivo de álcool durante um curto período de tempo) e para o seu impacto nas práticas de cidadania;
- Promover competências e atitudes que permitam uma auto-responsabilidade progressiva em relação ao consumo de bebidas alcoólicas.

Materiais / Equipamento:

Dispositivos tecnológicos

(computadores, tablets, smartphones, internet).



Preparação:

Facilitador/a:

- Deve assegurar que o tema sobre beber excessivamente de forma episódica é relevante para o grupo de estudantes, criando uma discussão aberta sobre o mesmo.
- Estimular para o debate sobre os principais desafios que os/as adolescentes enfrentam relativamente ao consumo excessivo episódico de álcool .

Adolescentes:

- Deverão ser informados de que o seu envolvimento na atividade irá contribuir para uma campanha de saúde mais abrangente na escola.
- Terão a oportunidade de desenvolver uma conversa introdutória conjunta mais aprofundada.
- Colocarão questões sobre o tema, incluindo os desafios que enfrentam relativamente ao consumo excessivo episódico de álcool, bem como relativamente aos comportamento adequados no âmbito das práticas de prevenção sanitária.

Instruções:

- Escrever perguntas sobre o tema incluindo os desafios que enfrentam relativamente ao consumo excessivo episódico de álcool, bem como relativamente aos comportamento adequados no âmbito das práticas de prevenção sanitária.
- Utilizar PowerPoint, Paint, Canva ou outro Software para criar Pósteres
- Ir a uma exposição de arte | Exposições e partilhar os trabalhos.

Conhecimentos básicos de Geografia

Procura o que é curioso

Tamanho do grupo: Individual

Idade: 12-16 anos

Duração da atividade: 20 min

Visão geral e objetivos:

Trabalhar a memória é fator para o seu desenvolvimento a longo e curto prazos. A memória pode ser melhorada, por exemplo, através de puzzles de palavras, como fazer palavras cruzadas, que requer que as pessoas/estudantes relembrem terminologias e significados. Estas palavras cruzadas, em concreto, visam verificar os conhecimentos dos/das estudantes em geografia, ajudar a descobrir as suas predisposições ou o seu interesse pela área. Pode também contribuir para os/as estudantes decidam se querem ou não vir a desempenhar profissões relacionadas com conhecimentos geográficos.

Dicas/comentários/recomendações:

Depois dos/das alunos/as resolverem as palavras cruzadas, o/a professor/a poderá promover uma discussão sobre o gosto pela geografia.

Preparação:

O/A professora pode fazer as palavras cruzadas antes da aula obter conhecimento prévio da ferramenta.

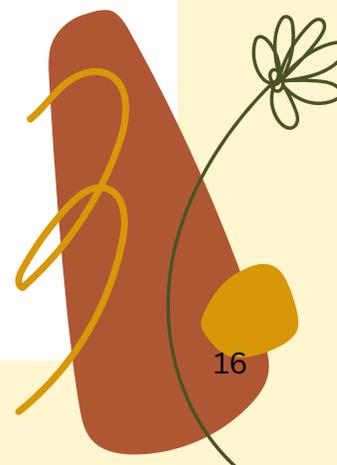
Materiais / Equipamento: acesso à Internet

<http://up2b.name.tr/calisan/course/view.php?id=24> (anyone can enter as guest)



Instruções:

1. Os/as estudantes realizam as palavras cruzadas.
2. Promove-se uma discussão sobre o tema (geografia) e o interesse pelas temáticas associadas.



A árvore dos meus pontos fortes profissionais

Tamanho do grupo: entre 2 e 14.

Idade: 12-18 anos

Duração da atividade: 60-90 min.

Visão geral e objetivos:

Não é comum que os/as alunos/as analisem pontos fortes e se relacionem com as profissões.

Na conclusão desta atividade, os participantes irão:

- Ser capazes de detectar pontos fortes
- Conhecer os seus pontos fortes para escolher sua futura vocação profissional.
- Expressar emoções
- Conhecer os pontos fortes de outras pessoas
- Desenvolver empatia com os outros

Preparação:

Percorrer a lista de competências disponibilizadas online: criatividade, memória, capacidade numérica, bom discurso em público, adaptabilidade, iniciativa, pensamento crítico, inteligência emocional, autonomia, empatia, assertividade, sentido de justiça, ...

Materiais / Equipamento:

Lista das competências online (link abaixo).

Quadro negro ou branco + giz ou marcador.

Folhas de papel + canetas

Dicas/comentários/recomendações:

É conveniente lembrar aos/às alunos/as que este é um exercício pessoal, mas que é relevante (mudar a) reconhecer os pontos fortes de outro/a colega e dizer-lhe para adicionar à sua árvore.

Instruções detalhadas:

1- Cada participante deve escolher, dentre as competências da lista, todos os valores e competências profissionais que acredita possuir. O/A participante pode adicionar competências e aspetos que não foram mencionadas. É importante que os/as participantes não sejam precipitados/as na escolha, procurando selecionar as mais adequadas às suas capacidades ou competências e agir com sinceridade, pois esta é uma tarefa para os/as próprios/as.

<http://up2b.name.tr/mod/h5pactivity/view.php?id=42>

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

3- No quadro, coloca-se cada profissão (conforme lista abaixo), deixando espaço abaixo para adicionar as diferentes aptidões ou competências necessárias para serem associadas a cada uma, seguindo as sugestões dos/as estudantes. Uma mesma aptidão/competência pode ser "atribuída" a mais do que uma profissão.

Profissões:

Jornalista

Psicólogo/a

Professor/a

Polícia

Bombeiro/a

Juiz/a

Médico/a

Músico/a

Carpinteiro/a



Pode acrescentar-se profissões à lista, se este for o entendimento dos/as estudantes.

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

4- Cada estudante comparará as suas raízes com as competências requeridas/associadas de cada profissão e colocará no topo das suas árvores, o nome das profissões às quais que está mais próximo/a.

5- No final, cada estudante explicará a sua árvore à turma, tendo em conta as competências que possui e as que tem de desenvolver para ser bem sucedido/a nessa profissão.

Comunicar inclusivamente

Tamanho do grupo: 25 - 30

Idade: 13-16 anos

Duração da atividade: 15-20 min

Visão geral e objetivos:

- Reconhecer as múltiplas formas em linguagem inclusiva e neutra
- Contribuir para a desconstrução de preconceitos
- Desenvolver mecanismos ativos para combater a discriminação e reforçar a inclusão

Materiais/Equipamento:

Technological devices (internet, computer, internet).

Preparação:

A língua pode ser um instrumento inclusivo, promovendo a igualdade de género e lutando contra todas as formas de discriminação. Importa, pois, integrar uma componente de sensibilização sobre a importância da língua como fator de liberdade, especialmente e nomeadamente, no contexto da identidade de género. Por outras palavras, a língua pode condicionar uma pessoa desde o nascimento e, mesmo antes disso, de acordo com o género. O uso de uma linguagem inclusiva e neutra contribuirá para a liberdade de pensamento, comportamento, atitudes como pessoa e não como género.

Existem outras formas evidentes de discriminação cujo meio é a língua, por exemplo, preconceitos associados à idade ou à etnia.

Por todas estas razões, é importante permitir aos/às jovens, prematuramente, a utilização de uma linguagem inclusiva e/ou neutra.

Como preparação para este tópico, recomendamos a leitura da segunda componente do manual do projeto UP2BE (e-book) "Escola & Trabalho. Que relação?".



Dicas/Comentários/Recomendações:

É aconselhável jogar o jogo antes de o apresentar e de o propor aos/às estudantes.

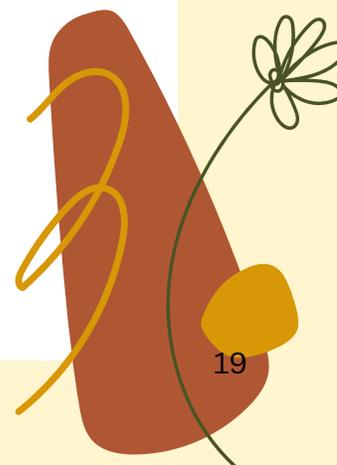
Como as questões linguísticas variam de língua para língua, será importante conduzir a reflexão sobre o tema a partir de exemplos específicos da língua materna em questão.

Instruções:

1. Os/As estudantes devem fazer o jogo.

<https://wordwall.net/resource/34495584>

2. Refletir com a turma sobre os resultados do jogo (tentar explicar/discutir frase por frase).



Criar multiculturalismo

Visão geral e objetivos:

- Estimular o debate sobre multiculturalismo e igualdade.
- Discutir a importância de reforçar a diversidade.
- Cooperar para a criação de sugestões para a "coexistência pacífica".
- Pensar sobre o quão abertos estamos para acolher a diversidade

Preparação:

O tema do multiculturalismo faz parte da nossa sociedade, quotidianamente. Questionar a questão é muito importante para avaliar a nossa abertura e estimular a quebra de estereótipos e preconceitos.

Tamanho do grupo: máx 30

Idade: 14-18 anos

Duração: 3 horas

Materiais / Equipamento:

- Computador
- Projetor
- Canetas
- Papéis



Dicas/comentários/recomendações:

Criar um ambiente confortável no qual os/as estudantes se sintam livres para se expressarem.

Instruções:

Começa-se com um jogo. Os/As estudantes serão convidados a dividir-se em grupos de acordo com as suas preferências (cores, comidas, desporto, passatempos). Posteriormente, dentro dos grupos, serão feitas perguntas sobre outras preferências. Isto resultará numa grande heterogeneidade, mostrando que no mesmo grupo podem existir muitas diferenças.

Depois do jogo passa-se à visualização de diversos filmes de diferentes partes do mundo (relativos, por exemplo, a fantasias, religião, comida, padrões de beleza e cultura). No final do visionamento, os/as estudantes serão convidados/as a questionar como é que a diversidade pode coexistir numa sociedade multicultural.

Nos grupos, os/as alunos/as criarão o seu "modelo ideal de cidade multicultural", escolhendo a sua representação (gráfica, visual, escrita).

Avaliação:

No final desta atividade, deve ser possível avaliar:

- As ideias e posicionamentos iniciais dos/as estudantes sobre o tema.
- Se houve "mudança de perspetiva(s)".
- Se o grupo é capaz de colaborar para um resultado comum.
- As respostas emocional e comportamental dos/as alunos/as em relação ao tema.

Diversidade Cultural

Tamanho do grupo: 25 - 30

Idade: 12-15 anos

Duração da atividade: 30-40 min

Visão geral e objetivos:

Compreender a relevância da diversidade cultural

Materiais / Equipamento:

Dispositivos tecnológicos (internet, computador, internet).

Preparação:

A diversidade cultural é um facto inevitável das nossas sociedades. Os benefícios desta diversidade são fatores importantes para que as sociedades cresçam, se abram, e se tornem humanistas e inclusivas.

É importante reconhecer as diferenças para as compreender e aceitar. A própria sala de aula é um micro sistema ideal para reconhecer, respeitar a diversidade e reforçar o multiculturalismo efetivo e o interculturalismo.



Dicas/Comentários/Recomendações:

Experimentar o "jogo" antes.

No Anexo 1, pode encontrar-se algumas informações relevantes para continuar a atividade.

Instruções:

1. Formar grupos na turma.
2. Cada grupo "procura" a sua sorte na ferramenta que fornecemos (um pequeno jogo de aleatoriedade):



<https://wordwall.net/resource/36368696>

3. Do continente que foi "sorteado" para cada grupo, o grupo deve escolher um país, uma cultura, uma etnia, um grupo cultural diferente (ver lista abaixo dos países que integram cada continente para referência).

4. Cada grupo pesquisa (online) sobre tradições, hábitos, crenças, aspetos culturais específicos do grupo/país que escolheram (por exemplo, gastronomia, música, tradições, língua, símbolos, etc.).

Anexo 1

África - Djibuti, Seicheles, República Democrática do Congo, Comores, Togo, Serra Leoa, Líbia, Tanzânia, África do Sul, Cabo Verde, Congo, Quênia, Libéria, República Centro Africana, Mauritânia, Uganda, Argélia, Sudão, Marrocos, Eritreia, Angola, Moçambique, Gana, Madagáscar, Camarões, Costa do Marfim, Namíbia, Níger, Gâmbia, Botsuana, Gabão, São Tomé e Príncipe, Lesoto, Burkina Faso, Nigéria, Guiné-Bissau, Malawi, Zâmbia, Senegal, Chade, Somália, Zimbabué, Guiné Equatorial, Guiné, Ruanda, Maurícias, Benim, Burundi, Tunísia, ESwatini, Etiópia, Sul do Sudão, Egípto.

Ásia - Emirados Árabes Unidos, Vietname, Tajiquistão, Israel, Turquia, Irão, Butão, Laos, Tailândia, Líbano, Quirguizistão, Turquemenistão, Singapura, Myanmar, Maldivas, Coreia do Sul, Omã, Estado da Palestina, Brunei, Kuwait, Iraque, Geórgia, Afeganistão, Arábia Saudita, Uzbequistão, Mongólia, Malásia, Banam, Arménia, Nepal, Qatar, Indonésia, Coreia do Norte, Paquistão, Sri Lanka, Cazaquistão, Síria, Bahrain, Camboja, Bangladesh, China, Timor-Leste, Japão, Chipre, Filipinas, Jordânia, Azerbaijão, Índia.

Austrália/Oceânia - Fiji, Papua Nova Guiné, Ilhas Salomão, Ilhas Marshall, Ilhas Marianas do Norte, Samoa Americana, Micronésia, Nova Zelândia, Vanuatu, Nova Caledónia, Polinésia Francesa, Austrália, Samoa, Palau, Ilhas Cook, Guam, Niue, Toquelau, Kiribati, Tuvalu, Ilhas Wallis e Futuna, Nauru, Tonga.

Europa - Hungria, Bielorrússia, Áustria, Sérvia, Suíça, Alemanha, Santa Sé, Andorra, Bulgária, Reino Unido, França, Montenegro, Luxemburgo, Itália, Dinamarca, Finlândia, Eslováquia, Noruega, Irlanda, Espanha, Malta, Ucrânia, Croácia, Moldávia, Mónaco, Liechtenstein, Polónia, Islândia, São Marino, Bósnia e Herzegovina, Albânia, Lituânia, Macedónia do Norte, Eslovénia, Roménia, Letónia, Holanda, Rússia, Estónia, Bélgica, República Checa (República Checa), Grécia, Portugal, Suécia (e outros territórios: Ilha de Man, Ilhas Faroé, Gibraltar e Ilhas Anglo-Normandas).

Américas - Honduras Saint Barthelemy, Antígua e Barbuda, Dominica, Nicarágua, Ilhas Caimão, El Salvador, Bermudas, Saint Pierre e Miquelon, Gronelândia, Saint Kitts e Nevis, Costa Rica, Montserrat, Panamá, Ilha de Sint Maarten (São Martinho), Guadalupe, Belize, Bahamas, Ilhas Turcas e Caicos, Canadá, Martinica, EUA, Ilhas Virgens Britânicas, Jamaica, Barbados, Porto Rico, Caraíbas Holandesas, Santa Lúcia, Guatemala, Curaçau, Anguila, Trinidad e Tobago, México, Haiti, Cuba, Granada, São Vicente e Granadinas, República Dominicana, Aruba, Ilhas Virgens dos Estados Unidos, Guiana, Paraguai, Suriname, Colômbia, Argentina, Ilhas Malvinas, Uruguai, Peru, Guiana Francesa, Venezuela, Brasil, Chile, Equador, Bolívia.



Diversidade cultural e Multiculturalismo

Tamanho do grupo: 25 - 30
Idade: 12-15 years old
Duração da atividade: 20 min

Materiais / Equipamento:
Dispositivos tecnológicos
(internet, computador, internet).

Visão geral e objetivos:

- Compreender a relevância da diversidade cultural e do multiculturalismo
- Considerar a multiculturalidade como um fator positivo e potenciador da positividade da diversidade cultural nas sociedades contemporâneas.

Preparação:

A diversidade cultural é um facto inevitável das nossas sociedades. Os benefícios desta diversidade são fatores importantes para que as sociedades cresçam, se abram, e se tornem humanistas e inclusivas.

O multiculturalismo, por sua vez, move-se no sentido de reconhecer e respeitar a presença da diversidade - expressa na cultura, crenças e hábitos de diferentes grupos - na sociedade, valorizando as diferenças e encorajando a sua contribuição para a organização e dinâmica da própria sociedade, tornando-a assim decisivamente inclusiva.

Dicas/Comentários/Recomendações:
Experimentar previamente a ferramenta
(questionário).



Instruções:

1. Os/As alunos/as devem fazer o questionário.

<https://wordwall.net/resource/36369752>

2. Refletir com a turma sobre os resultados do questionário (tentar explicar/discutir frase por frase) - porque é que alguns pressupostos estão corretos e outros devem evitar.



Economia, tudo o que precisas

Tamanho do grupo: 25 - 30

Idade: 13-16 anos

Duração da atividade: 20-30 min

Visão geral e objetivos:

- Reconhecer a relevância da Economia (para várias profissões) e da literacia financeira
- Identificar a relação entre as competências de várias profissões e os conteúdos disciplinares (de Economia) com as mesmas.

Materiais/Equipamento:

- Dispositivos tecnológicos (internet, computador, internet)
- Quadro interativo ou projeto de vídeo



Preparação:

Quando se estuda economia ganha-se um conjunto de ferramentas e de competências, abordagens e formas de pensar que se podem aplicar a uma vasta gama de problemas. A economia é uma das disciplinas centrais dos negócios e da gestão.

A economia é uma ferramenta muito útil, preparando para carreiras que requerem competências numéricas, analíticas e de resolução de problemas - por exemplo, no planeamento de negócios, marketing, investigação e gestão. A economia ajuda a pensar estrategicamente e a tomar decisões para otimizar o resultado.

Por outro lado, muitos dos conteúdos desta disciplina são úteis para várias profissões que não estão diretamente relacionadas, de um ponto de vista técnico, com a Economia. O exemplo que mencionámos - trabalhadores/as de supermercados (caixa) - é um dos vários em que a economia é relevante para o exercício da profissão.

Ainda assim, é importante salientar a importância da Economia para a vida quotidiana no exercício regular da cidadania, no sentido do desenvolvimento daquilo a que podemos chamar literacia financeira.

Assim, é importante preparar brevemente esta atividade para orientar os/as estudantes para o seu desenvolvimento. Sugerimos que, juntamente com o exemplo que mostramos (caixa de supermercado) (Anexo 1), outros devem ser preparados para que, se necessário, possam ser sugeridos aos/às estudantes. No entanto, acreditamos que é preferível conduzir a atividade de modo que os/as estudantes, por si, sugiram profissões e façam a relação entre as competências necessárias da profissão e os conteúdos da Economia.

Dicas/Comentários/Recomendações:
Siga o exemplo do Anexo 1.



Propõe-se que o brainstorming seja utilizado como metodologia pedagógica, seguindo o modelo interativo disponível.

Instruções:

1. Construir, em colaboração com os/as estudantes, um mapa conceptual digital, no qual são identificadas as características da profissão em questão, as suas principais competências e respetiva correspondência com os conteúdos da Economia que contribuem para esses domínios e competências.

Pode seguir-se o exemplo do mapa digital, cuja ligação está disponível, ou mesmo continuá-lo.

<https://www.mindomo.com/mindmap/5e218931396b42a6bafeda6586fa9384>

2. O processo pode ser repetido tantas vezes quantas a turma quiser.

3. O tema da atividade pode ser revertido para a literacia financeira, ou seja, para as necessidades quotidianas de qualquer decisão em termos de conhecimento económico e financeiro.

Anexo 1

Um/Uma caixa de supermercado é alguém com quem todos nós estamos familiarizados. A obtenção de um emprego como caixa de supermercado não requer educação formal ou qualquer tipo de certificação (é verdade que algumas empresas poderiam apreciá-la). É um trabalho em que a formação no trabalho prepara suficientemente para o cargo.

Os/As caixas dos supermercados têm várias funções e responsabilidades durante um turno médio; por exemplo, estão presentes na área de checkout e supervisionam as transações no âmbito do manuseamento/reposição. Estes/Estas trabalhadores/as desempenham funções tais como digitalizar produtos, cobrar pagamentos, contar o dinheiro da gaveta de caixa, comparar recibos com receitas, certificar-se que as áreas de caixa estão limpas e arrumadas e resolver quaisquer questões dos clientes, mesmo em alguns casos marcar os preços nos artigos da loja e certificar-se de que as prateleiras estão bem abastecidas. Um/Uma caixa pode ser obrigado a conhecer o valor e as características dos artigos para os quais o dinheiro é recebido; pode levantar cheques; pode dar reembolsos em dinheiro ou emitir notas de crédito aos clientes para mercadorias devolvidas; e pode operar máquinas distribuidoras de bilhetes e afins. Para todas estas tarefas, recomenda-se que tenham noções básicas de economia que possam ser adquiridas durante a escola [do Manual Escola & Trabalho. Que relação? - e-book do projeto UP2BE].

Inteligência emocional

Tamanho do grupo Individual

Idade: 12-16 anos

Duração da atividade: 15 min

Visão geral e objetivos:

A inteligência emocional é uma das competências mais procuradas no local de trabalho no mundo moderno. O elevado nível de inteligência emocional ajuda as pessoas a construir relações, reduz o stress da equipa, desentlaça conflitos e melhora a satisfação no trabalho. A atividade visa criar consciência sobre o tema com o objetivo de que os/as estudantes se interessem pela competência "inteligência emocional" e criem um ambiente que apoie o seu desenvolvimento e que gere a compreensão de que as competências interpessoais que são uma vertente importante e valorizada no mercado de trabalho.

Materiais / Equipamento: acesso à Internet

<http://up2b.name.tr/calisan/course/view.php?id=24> (anyone can enter as guest)

Dicas/comentários/recomendações:

O/A professor/a pode preparar previamente uma breve introdução ao tema da inteligência emocional e encorajar os/as alunos/as a discutir o tema após a atividade.

Preparação:

Elaborar uma breve introdução ao tema da inteligência emocional, procurando salientar a sua importância no mercado de trabalho.



Instruções:

1. O/A professor/a faz uma breve introdução sobre o tema.
2. O/A professor/a pede aos/às alunos/as para resolverem individualmente a atividade
3. Após a atividade, os/as estudantes discutem as suas opiniões sobre a inteligência emocional



Mapa de empatia

Tamanho do grupo: 25 - 30

Idade: 15-18 anos

Duração da atividade: 30 min

Visão geral e objetivos:

- Compreender a importância da empatia nos diferentes domínios da interação social.
- Reconhecer a empatia como uma das competências transversais valorizadas no mercado de trabalho e no desenvolvimento profissional
- Perspetivar o mapa de empatia como uma ferramenta útil para o auto e hétero-conhecimento e para o "controlo" emocional

Materiais/ Equipamento:

Dispositivos tecnológicos (internet, computador, internet).

Preparação:

A empatia é a capacidade de nos colocarmos no lugar de outra pessoa e compreender o que ela está a sentir ou a experimentar. Desenvolver um sentimento de empatia é muito importante para o processo de desenvolvimento dos/das jovens e também benéfico para a vida adulta e profissional.

Desenvolver a empatia é um processo de aprendizagem emocional complexo. É um processo de autoconhecimento e de hétero-conhecimento.

Ajudar os/as jovens a desenvolver um forte sentido de empatia é benéfico porque:

- Ajuda-os/as a construir um sentido de segurança e relações mais fortes com as outras pessoas
- Encoraja a tolerância e a aceitação das outras pessoas
- Promove a saúde mental
- Promove a harmonia social e pode reduzir a probabilidade de bullying

Os benefícios do pensamento empático também se transferem para a vida adulta. As pessoas adultas empatizantes podem ter:

- Maior sucesso pessoal e profissional
- Níveis mais elevados de felicidade global
- Uma melhor capacidade de compreender as outras pessoas, sejam clientes ou colegas de trabalho
- Mais sucesso em posições de liderança
- Relações mais satisfatórias e ser melhor a lidar com conflitos
- Níveis mais baixos de stress

(Adaptado de: <https://www.goodstart.org.au/news-and-advice/february-2018/why-teaching-children-empathy-is-important>).

O Mapa de Empatia é uma ferramenta que permite detalhar informação e elementos da personalidade de uma pessoa. Nele são feitas uma ilustração e perguntas para encontrar o que a pessoa diz, faz, pensa e sente.

Toda esta informação é organizada, permitindo a compreensão de situações, comportamentos, necessidades, preocupações e até mesmo as aspirações dessa pessoa.

A ferramenta tem este nome, porque a partir daí é possível olhar profundamente para as pessoas que estão imersas neste contexto e usar a empatia para as compreender.

O mapa de empatia é um diagrama (ver figura - anexo 2) dividido em 6 partes nas quais o desenho da pessoa é colocado no centro com características tais como: nome, idade, atributos pessoais, etc.

O que a pessoa ouve: Aqui é importante refletir sobre o que dizem os amigos desta pessoa, o que dizem os seus professores, pais, colegas, o que dizem os seus influenciadores, etc.

O que a pessoa vê: Nesta altura, tem de ver o ambiente que a pessoa frequenta, o que a sua comunidade oferece e quais são as pressões da sociedade que encontra.

O que a pessoa pensa e sente: Um dos pontos mais difíceis é compreender o que se passa dentro da cabeça de uma pessoa. Compreender o que realmente precisa de ser considerado, as suas principais preocupações, aspirações e pensamentos que mantêm a mente ocupada.

O que a pessoa diz e faz: Compreender o que essa pessoa diz e faz é acima de tudo um exercício de observação, devendo ser considerado as suas atitudes em público, a sua aparência e comportamento.

As dores: Quais são os principais obstáculos que esta pessoa enfrenta para satisfazer as suas necessidades e ser bem-sucedida? Quais são os seus medos, frustrações e obstáculos?

Os seus ganhos: Normalmente tudo o que a pessoa quer alcançar uma vez superados os seus medos, quais são os seus desejos e necessidades.

Estas 6 observações diferentes formarão o mapa de empatia e contribuirão para o processo de compreensão da pessoa que nele está envolvida de uma forma mais profunda, permitindo a compreensão de todo o seu universo.

Onde utilizar o mapa de empatia:

Para além de ser amplamente utilizado no Design Thinking, o mapa de empatia está também presente no currículo de grandes universidades como Stanford e Harvard. Ao trazer esta ferramenta para o ambiente escolar, permite-nos compreender melhor o/a estudante e a sua realidade, proporcionando um processo de aprendizagem mais individualizado. Com base numa adaptação, o mapa de empatia pode ser construído com o objetivo de permitir aos/às educadores/as conhecerem melhor os/as seus/suas alunos/as.

Outra forma de aplicar o mapa de empatia no ambiente escolar é permitir aos/às próprios/as alunos/as responderem ao mapa, o que permite ao/à professor/a ter uma visão mais precisa do/a aluno/a e conhecer mais sobre as questões que envolvem a sua rotina, tais como:

Se o/a aluno/a faz o que diz.

Que atividades faz o/a aluno/a?

Se o/a aluno/a está feliz ou triste.

O que é que o/a aluno/a teme?

Sobre que assuntos fala o/a aluno/a.

O que é que o/a aluno/a diz às pessoas?

O que é que o/a aluno/a segue e observa?

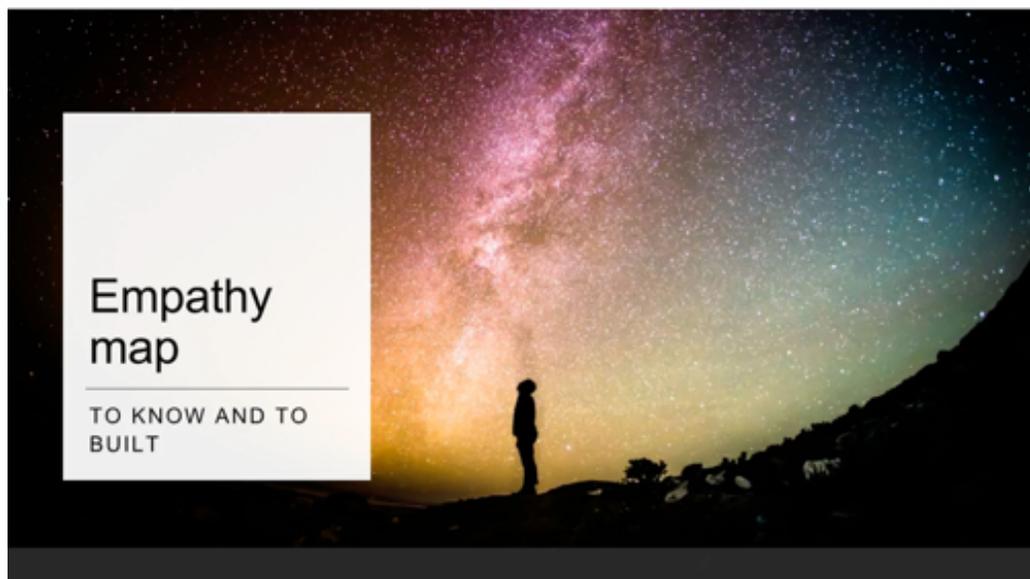
Quem é que o/a aluno/a segue nas redes sociais?

O que é que o/a aluno/a pensa da vida e do futuro?

O que é que as pessoas lhes dizem, quem é que o/a aluno/a ouve.

Dicas/Comentários/Recomendações: Ver o vídeo (Anexo 1) antes de realizar a atividade.

(Adaptado de: <https://blog.jovensgenios.com/mapa-de-empatia/>)



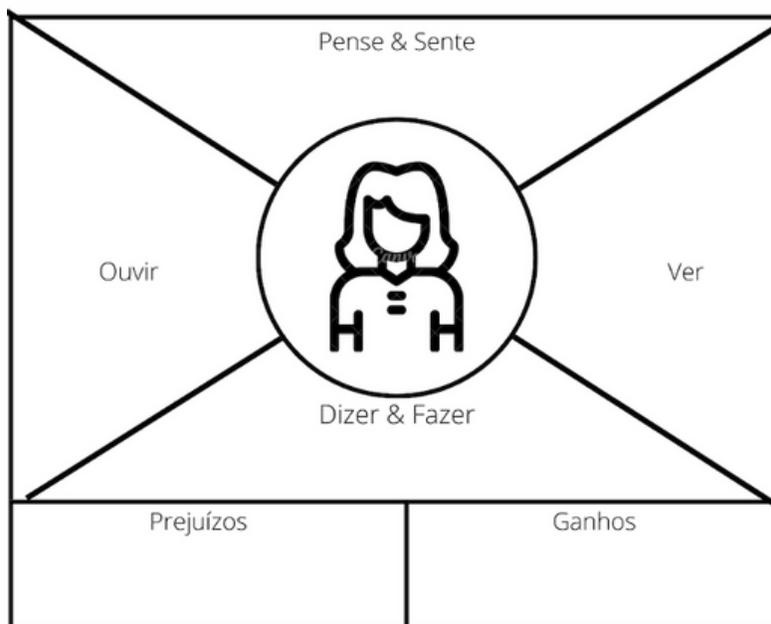
Instruções:

1. Peça aos/às estudantes para fazerem o seu próprio mapa de empatia, seguindo o link abaixo. Em alternativa, o/a professor/a pede aos/às alunos/as que formem pares e cada par mapeia a sua empatia um/uma com o/a outro/a usando a mesma ligação.

<https://online.visual-paradigm.com/app/diagrams/#diagram:proj=0&type=EmpathyMap&width=11&height=8.5&unit=inch&gallery=/repository/83ebef1d-c5c6-4096-81af-3cef7d1e363e.xml>

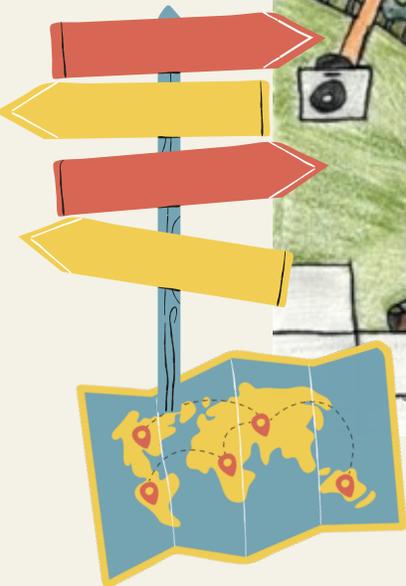
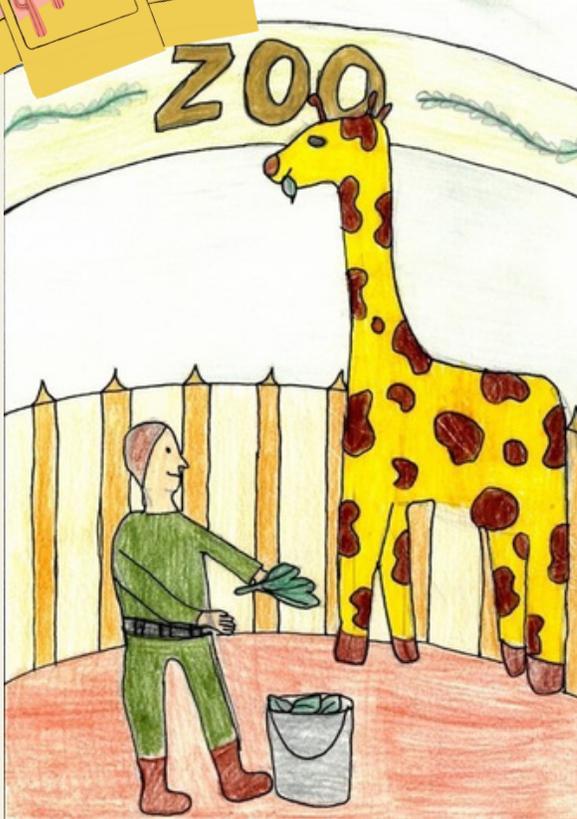
2. Peça aos/às alunos/as (voluntariamente) para partilharem o seu próprio mapa com a turma.

3. Tente concluir sobre a importância da empatia.



Fonte:

https://www.researchgate.net/publication/333907572_Five_Management_Pillars_for_Digital_Transformation_Integrating_the_Lean_Thinking_Philosophy/figures?lo=1





Quiz do Labirinto de Ocupações Profissionais Erasmus UP2B

Tamanho do grupo: Aprox. 20

Idade: 6 -10 anos

Duração da atividade: 20-30 min

Visão geral e objetivos:

- Pensar nas características específicas de algumas profissões;
- Debate com pares sobre as características reais das profissões/ocupações e também sobre alguns estereótipos.

Materiais/Equipamento:

Computador e acesso à Internet;
projektor multimédia (de preferência)

Preparação:

Não é necessária nenhuma preparação específica, para além de possuir o equipamento necessário.

Dicas/Comentários/Recomendações:

Os temas horizontais podem ser abordados durante o jogo, nomeadamente "equidade de género", "estereótipos", "direitos de cidadania", "emprego/desemprego", entre muitos outros.

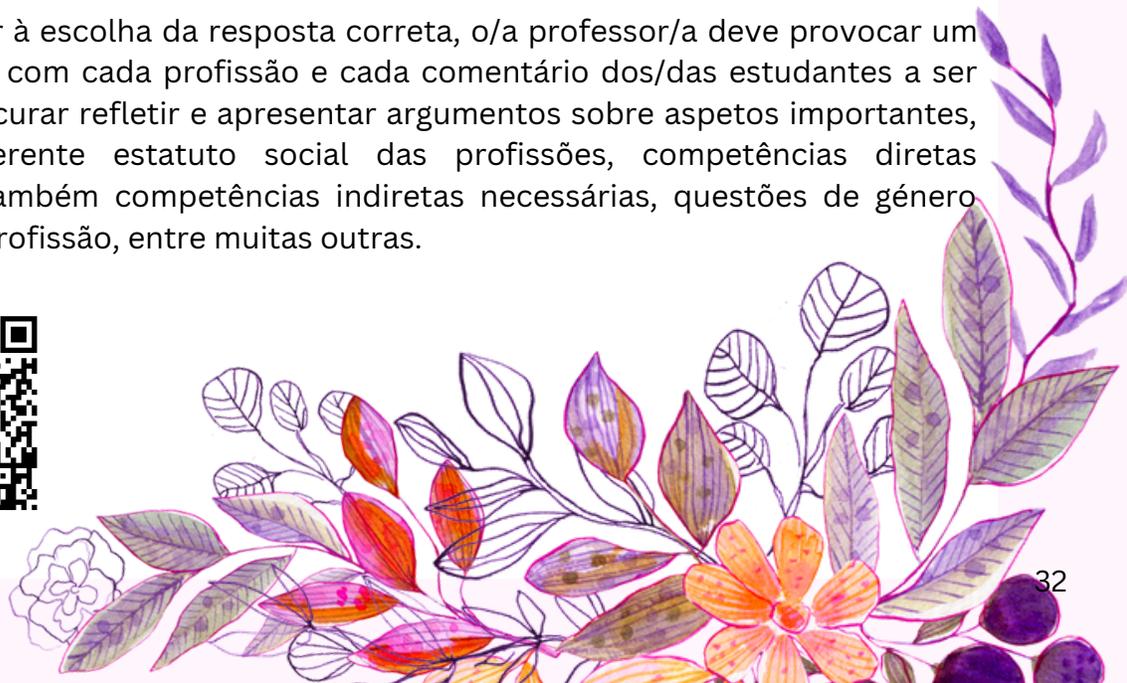
Instruções:

- O/A professor/a prepara a sessão da Internet abrindo o link para o jogo:

<https://view.genial.ly/62c7fc3ae7e8820011ffab0f/interactive-content-labyrinth-quiz>

- Individualmente ou em grupo, os/as jogadores precisam de analisar a imagem da ocupação profissional e os comentários escritos e tentar encontrar a resposta certa;

- Antes de proceder à escolha da resposta correta, o/a professor/a deve provocar um debate relacionado com cada profissão e cada comentário dos/das estudantes a ser fornecido deve procurar refletir e apresentar argumentos sobre aspetos importantes, tais como: o diferente estatuto social das profissões, competências diretas importantes mas também competências indiretas necessárias, questões de género associadas a cada profissão, entre muitas outras.



Correspondência de Ocupações Profissionais Erasmus UP2B - I

Tamanho do grupo: 25 - 30

Idade: 12-14 anos

Duração da atividade: 20-30 min

Visão geral e objetivos:

- Correspondência entre pares de imagens de profissões concebidas por estudantes da escola e os nomes das profissões;
- Reflexão sobre as profissões e a sua relação com as disciplinas escolares em curso numa determinada turma;
- Promover um debate sobre os domínios horizontais.

Materiais/Equipamento:

Computador e acesso à Internet; projetor multimédia (de preferência).

Preparação:

Não é necessária nenhuma preparação específica, para além de possuir o equipamento necessário.

Dicas/Comentários/Recomendações:

Os temas horizontais podem ser abordados durante o jogo, nomeadamente "equidade de género", "estereótipos", "direitos de cidadania", "emprego/desemprego", entre muitos outros.



Instruções:

- O/A professor/a prepara a sessão da Internet abrindo o link para o jogo:

<https://puzzel.org/pt/matching-pairs/play?p=-N6NM7UXmlRBblzkdd7D>

- Cada jogador/a, de cada vez, tenta encontrar uma correspondência agarrando e movendo um cartão de imagem e um cartão de texto;
- Se não conseguir obter um par correspondente, o/a jogador/a devolve ambas as cartas ao painel esquerdo, não marca pontos e precisa de esperar pela sua vez para a ronda seguinte;
- Quando o/a jogador/a atinge um par correspondente, conquista 1 ponto; para conquistar um ponto adicional nesta mesma ronda, deve demonstrar à turma uma possível importância/relevância da matéria escolar (da turma respetiva) e a ocupação profissional desse par vencedor; o/a professor/a pode adiantar aspetos adicionais se o argumento utilizado pelo/a aluno/a for considerado particularmente inovador e criativo, mas ainda assim realista;
- O/A jogador/a seguinte recebe a sua vez.

Correspondência de Ocupações Profissionais Erasmus UP2B - II

Tamanho do grupo: 25 - 30

Idade: 12-14 anos

Duração da atividade: 20-30 min

Visão geral e objetivos:

- Correspondência entre pares de imagens de profissões concebidas por estudantes da escola e os nomes das profissões;
- Reflexão sobre as profissões e a sua relação com as disciplinas escolares em curso numa determinada turma;
- Promover um debate sobre os domínios horizontais.

Materiais/Equipamento:

Computador e acesso à Internet; projetor multimédia (de preferência).

Preparação:

Não é necessária nenhuma preparação específica, para além de possuir o equipamento necessário.

Dicas/Comentários/Recomendações:

Os temas horizontais podem ser abordados durante o jogo, nomeadamente "equidade de género", "estereótipos", "direitos de cidadania", "emprego/desemprego", entre muitos outros.



Instruções:

- O/A professor/a prepara a sessão da Internet abrindo o link para o jogo:

https://puzzle.org/pt/matching-pairs/play?p=-N6NwO_uVfnT20Mvn23c

- Cada jogador/a, de cada vez, tenta encontrar uma correspondência agarrando e movendo um cartão de imagem e um cartão de texto;
- Se não conseguir obter um par correspondente, o/a jogador/a devolve ambas as cartas ao painel esquerdo, não marca pontos e precisa de esperar pela sua vez para a ronda seguinte;
- Quando o/a jogador/a atinge um par correspondente, conquista 1 ponto; para conquistar um ponto adicional nesta mesma ronda, deve demonstrar à turma uma possível importância/relevância da matéria escolar (da turma respetiva) e a ocupação profissional desse par vencedor; o/a professor/a pode adiantar aspetos adicionais se o argumento utilizado pelo/a aluno/a for considerado particularmente inovador e criativo, mas ainda assim realista;
- O/A jogador/a seguinte recebe a sua vez.

Jogo de Memória de Ocupações Profissionais Erasmus UP2B - I



Tamanho do grupo: 25 - 30

Idade: 12-14 anos

Duração da atividade: 20-30 min

Visão geral e objetivos:

- Correspondência entre pares de imagens de profissões/ocupações concebidas por estudantes da escola e os nomes das profissões;
- Reflexão sobre as profissões e a sua relação com as disciplinas escolares em curso numa determinada turma;
- Promover um debate sobre os domínios horizontais.

Materiais/Equipamento:

Computador e acesso à Internet; projetor multimédia (de preferência).

Preparação:

Não é necessária nenhuma preparação específica, para além de possuir o equipamento necessário.

Dicas/Comentários/Recomendações:

Os temas horizontais podem ser abordados durante o jogo, nomeadamente "equidade de género", "estereótipos", "direitos de cidadania", "emprego/desemprego", entre muitos outros.

Instruções:

- O/A professor/a prepara a sessão da Internet abrindo o link para o jogo:

https://puzzel.org/pt/memory/play?p=-N6D2elbMwOLJnf_E540

- Cada jogador/a, de cada vez, tenta encontrar uma correspondência, marcando duas cartas;

- Se não conseguir obter um par correspondente, o/ jogador/a não marca pontos e precisa de esperar pela sua vez para a próxima rodada;

- Quando o/a jogador/a atinge um par correspondente, conquista 1 ponto; para conquistar um ponto adicional nesta mesma jogada, deve demonstrar à turma uma possível importância/relevância da matéria escolar (desta turma) e a ocupação profissional de tal par vencedor; o/a professor/a pode adiantar aspetos adicionais se o argumento utilizado pelo/a aluno/a for considerado particularmente inovador e criativo, mas ainda assim realista;

- O/A jogador/a seguinte recebe a sua vez.



Jogo de Memória de Ocupações Profissionais Erasmus UP2B - II



Visão geral e objetivos:

- Correspondência entre pares de imagens de profissões/ocupações concebidas por estudantes da escola e os nomes das profissões;
- Reflexão sobre as profissões e a sua relação com as disciplinas escolares em curso numa determinada turma;
- Promover um debate sobre os domínios horizontais.

Tamanho do grupo: 25 - 30

Idade: 12-14 anos

Duração da atividade: 20-30 min

Materiais/Equipamento:

Computador e acesso à Internet;
projektor multimédia (de preferência).

Preparação:

Não é necessária nenhuma
preparação específica, para além de
possuir o equipamento necessário.

Dicas/Comentários/Recomendações:

Os temas horizontais podem ser abordados durante o jogo, nomeadamente "equidade de género", "estereótipos", "direitos de cidadania", "emprego/desemprego", entre muitos outros.

Instruções:

-O/A professor/a prepara a sessão da Internet abrindo o link para o jogo:



<https://puzzel.org/pt/memory/play?p=-N6DAF6JnTH7IzKA7Pwk>

- Cada jogador/a, de cada vez, tenta encontrar uma correspondência, marcando duas cartas;
- Se não conseguir obter um par correspondente, o/ jogador/a não marca pontos e precisa de esperar pela sua vez para a próxima rodada;
- Quando o/a jogador/a atinge um par correspondente, conquista 1 ponto; para conquistar um ponto adicional nesta mesma jogada, deve demonstrar à turma uma possível importância/relevância da matéria escolar (desta turma) e a ocupação profissional de tal par vencedor; o/a professor/a pode adiantar aspetos adicionais se o argumento utilizado pelo/a aluno/a for considerado particularmente inovador e criativo, mas ainda assim realista;
- O/A jogador/a seguinte recebe a sua vez.



Erasmus UP2B: Livre para escolheres a tua profissão!

Tamanho do grupo: 2 - ≥20

Idade: 12 - 14 anos

Duração da atividade: 20-30 min



Visão geral e objetivos:

- Debate com o/a professor/a e com os/as colegas sobre as características reais das profissões e também sobre os seus estereótipos mais comuns.

Materiais/Equipamento:

Computador e acesso à Internet;
projektor multimédia (de preferência).

Preparação:

Não é necessária nenhuma preparação específica, para além de possuir o equipamento necessário.

Dicas/Comentários/Recomendações:

Os temas horizontais podem ser abordados durante o jogo, nomeadamente "equidade de género", "estereótipos", "direitos de cidadania", "emprego/desemprego", entre muitos outros.

Instruções:

- O/A professor/a prepara a sessão da Internet abrindo o link para o jogo:

<https://learningapps.org/view26185900>

- Individualmente ou em grupo, os/as jogadores precisam de analisar o texto da ocupação profissional e combiná-lo com a imagem mais adequada;
- Após descobrir a ocupação profissional, o/a professor/a deve provocar um debate relacionado com cada ocupação, tentando obter por parte dos/das estudantes reflexões e argumentos sobre aspetos tais como: o diferente estatuto social das ocupações, importantes competências diretas mas também competências indiretas necessárias, questões de género e estereótipos comuns associados a cada ocupação, entre muitos outros que podem ser levantados, também pelos próprios alunos.



Erasmus UP2B: profissões que utilizam línguas estrangeiras

Tamanho do grupo: 2 - ≥20
Idade: 6 -10 anos
Duração da atividade: 20-30 min



Visão geral e objetivos:

- Descobrir ocupações/profissões que exijam conhecimentos de línguas estrangeiras;
- Debate com o/a professor/a e com os/as colegas sobre as características reais das profissões e também sobre alguns estereótipos.

Materiais/Equipamento:

Computador e acesso à Internet;
projektor multimédia (de preferência).

Preparação:

Não é necessária nenhuma preparação específica, para além de possuir o equipamento necessário.

Dicas/Comentários/Recomendações:

Os temas horizontais podem ser abordados durante o jogo, nomeadamente "equidade de género", "estereótipos", "direitos de cidadania", "emprego/desemprego", entre muitos outros.

Detailed instructions:

- O/A professor/a prepara a sessão da Internet abrindo o link para o jogo:

<https://learningapps.org/watch?v=pgxyvqmg22>

- Após descobrir a ocupação profissional, o/a professor/a deve provocar um debate relacionado com cada ocupação, tentando obter por parte dos/das estudantes reflexões e argumentos sobre aspetos tais como: o diferente estatuto social das ocupações, importantes competências diretas mas também competências indiretas necessárias, questões de género e estereótipos comuns associados a cada ocupação, entre muitos outros que podem ser levantados, também pelos próprios alunos.

Sentimentos

Tamanho do grupo: Individual

Idade: 12-16 anos

Duração da atividade: 15 min

Visão geral e objetivos:

Falar sobre os próprios sentimentos pode ajudar-nos a manter uma saúde mental excelente e a lidar com situações complexas. Seguramente, é importante reconhecer-se que a expressão de emoções e sentimentos não é uma demonstração de fraqueza. A atividade visa criar consciência sobre o tema dos sentimentos e emoções, visando que os/as estudantes se tornem mais abertos/as e compreendam que existem vários tipos de sentimentos ao longo da vida. A atividade procura criar condições favoráveis ao desenvolvimento mental e pessoal, duas dimensões importantes da vida.

Materiais / Equipamento: acesso à Internet

<http://up2b.name.tr/calisan/course/view.php?id=24> (anyone can enter as guest)

Preparação:

Elaborar uma breve introdução sobre a importância de compreender os sentimentos e como tal pode ajudar os/as estudantes no futuro.

Dicas/comentários/recomendações:

O/A professor/a poderá fazer uma breve discussão após a atividade, onde os/as alunos/as possam fazer perguntas, procurando-se sensibilizar os/as estudantes para os diferentes sentimentos.



Instruções:

- 1.O/A professor/a faz uma breve introdução sobre o tema.
- 2.O/A professor/a pede aos/às alunos/as que resolvam individualmente a atividade
- 3.Os/As alunos/as discutem os diversos sentimentos e fazem perguntas.

Profissões "voadoras"

Tamanho do grupo: 8 - 15

Idade: 12-16 anos

Duração da atividade: 50-55 min

Visão geral e objectivos:

Normalmente, os/as estudantes não dispensam muito tempo para refletir sobre a sua carreira ou sobre os contributos que cada profissão traz para a sociedade e para o resto das pessoas. Nesta atividade, estarão em análise diferentes profissões/postos de trabalho.

Com esta atividade, os participantes:

- Refletem sobre os conhecimentos e competências de certas profissões e sobre a sua utilidade
- Saberão defender as suas próprias posições e compreender as outras
- Trabalham em grupo com um objetivo comum
- Refletem sobre futuras escolhas profissionais

Materiais / Equipamento:

Imagens de trabalhadores de profissões/postos de trabalho diferentes. Link abaixo (imagens em papel ou segui o link abaixo)

Preparação:

O/A professor/a preparará e imprimirá imagens de pessoas que exercem as seguintes profissões (respeitando a igualdade de género):

- Médico/a
- Chef
- Soldado
- Arquiteta/a, Designer
- Carpinteiro/a
- Agricultor/a
- Biólogo/a
- Polícia
- Humorista
- Político/a
- Juiz/a



O/A professor/a preparará, colocando uma mesa no centro.

Dicas/comentários/recomendações:

O/A professor/a é o mediador/a da situação, para isso, tem de parar se algum/a participante estiver a defender competências ou conhecimentos que claramente não estão relacionados com a profissão em análise ou se estiver a utilizar estratégias relacionadas com raça, etnia, nacionalidade, classe, casta, religião, crença, sexo, género, língua, orientação sexual, identidade sexual, características sexuais, idade, ou saúde.

Instruções:

1- Colocar uma tabela no centro da sala/turma e selecionar oito estudantes, que se sentarão à volta da mesa. Os restantes estudantes (recomenda-se mais 7) estarão sentados num círculo maior, à volta dos/as 8 estudantes que estarão no meio.

2- O/A professor/a lê a seguinte história:

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 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 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 mostra a lista online (link) ou 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.

99- 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.

<http://up2b.name.tr/mod/h5pactivity/view.php?id=41>



Índice de Igualdade de Género

Tamanho do grupo: 25 - 30

Idade: 13-17 anos

Duração da atividade: 30-40 min

Visão geral e objetivos:

- Refletir sobre a (in)igualdade de género
- Verificar a existência de indicadores objetivos sobre a (in)igualdade de género
- Utilizar indicadores e compreender a sua utilidade na construção de uma cidadania efetiva e plena

Preparação:

Pré-visualizar o vídeo

Materiais / Equipamento:

Dispositivos tecnológicos
(computadores, tablets, smartphones,
internet)



Instruções:

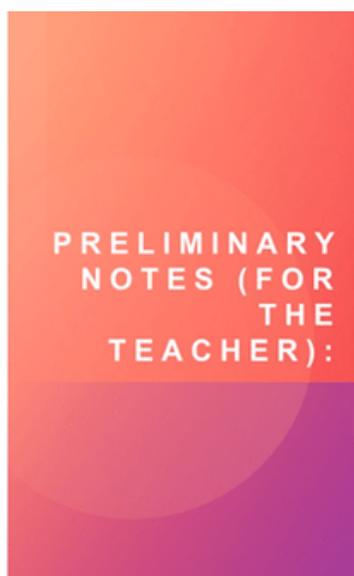
1. Mostrar o vídeo à turma (abaixo)

2. Os/As alunos/as devem fazer o questionário.

[https://wordwall.net/embed/ec39f56b791b48c0b5c1458291049311?
themelId=1&templatelId=5&fontStackId=0](https://wordwall.net/embed/ec39f56b791b48c0b5c1458291049311?themelId=1&templatelId=5&fontStackId=0)

3. Refletir com a turma sobre os resultados do questionário.

4. Aceder ao site do Índice de Igualdade de Género e explorar (interactivamente) a ferramenta. eige.europa.eu



This activity is an interactive proposal to reflect on the theme of gender equality.

Firstly, students should be asked to answer a quiz available online.

After a brief discussion of the results, the "Gender Equality Index" tool should be presented and its online exploration encouraged. It is an interactive tool.

The exploration of the tool should be seen as a challenge to go deeper into the topic. It allows viewing indicators in various dimensions, across the EU or by member country.

There is a game (Index Game) that can be activated.

The video is used to introduce the topic and the activity.

Saúde e Segurança no trabalho: *role-playing*

Tamanho do grupo: Sem Limite

Idade: 12-15 anos

Duração da atividade: 25 min

Visão geral e objetivos:

- Conhecer profundamente as tarefas correspondentes ao/à Técnico/a de Higiene e Segurança Ocupacional;
- Sensibilizar para os riscos existentes e zelar por um local de trabalho saudável

Materiais / Equipamento:

- Dispositivos tecnológicos (computador, internet).

Preparação:

-Falar sobre a medida de segurança no trabalho e respetiva sinalética.

Instruções:

Jogar.

<https://wordwall.net/resource/33555128>



“Eis a minha opinião sobre o assunto!”

Tamanho do grupo: 25 - 30

Group age: ≥12 anos

Duração da atividade: 5 minutos para a apresentação da atividade + aprox. 60 minutos para a realização

Visão geral e objetivos:

- Sensibilizar para questões transversais;
- Notar a importância de tomar medidas, utilizando uma posição informada sobre questões sensíveis.

Preparação:

Esta atividade baseia-se no pressuposto de que os/as estudantes estão ligados aos seus pares nas redes de comunicação social; contudo, isto não é uma condição para que a atividade seja bem-sucedida.

Materials/Equipment needed:

- Dispositivos tecnológicos (computador, smartphone, ligação à Internet)

Dicas/Comentários/Recomendações:

Recomenda-se ao/à professor/a que questione previamente os/as alunos/as sobre os seus principais interesses em torno de questões transversais como: proteção ambiental, direitos sociais e civis, direitos das minorias, racismo e xenofobia, inclusão de migrantes, equidade de género, direitos LGBTQIA+, questões de deficiência, entre outros





Instruções:



1. Após um debate na aula, mediado pelo/a professor/a, onde é abordado um tema específico de uma série de temas transversais, a turma escolhe um desses temas para trabalhar em particular durante esta atividade. Como exemplo, e a fim de melhor ilustrar a atividade, propomos "lutar contra a agressão ambiental".
2. Os/As alunos/as são convidados a pensar individualmente numa resposta que deve ser engraçada e não agressiva, mas assertiva, a fornecer durante uma conversa que ocorra numa rede de comunicação social (por exemplo, WhatsApp, Facebook, Instagram) sempre que identificarem uma declaração/comportamento "negativo". Por exemplo: se um membro de um grupo/chat se referir a "não me interessa a reciclagem..." ou "felizmente estão a cortar as árvores da minha rua por serem inúteis...", etc, etc... os/as estudantes usarão a sua resposta "eis a minha opinião sobre isso".
3. A resposta deve basear-se num GIF ou num autocolante criado por cada estudante para apresentar a sua opinião e permitir uma continuação construtiva e positiva da conversa. Por exemplo: uma imagem de alguma figura histórica (ou a imagem do/a próprio/a estudante - aconselhada apenas para as pessoas do ≥ 18 , no entanto) pode aparecer numa posição de "não" enquanto é mostrada uma declaração dizendo, por exemplo, "isso não está certo!" As possibilidades serão tantas quantas a imaginação e a criatividade dos estudantes gerarem.
4. Os/As estudantes podem recorrer aos seus próprios conhecimentos para criar tal resposta ou ser encaminhados/as pelo/a professor/a para ferramentas específicas disponíveis online, tais como <https://giphy.com/create/gifmaker>. De acordo com as condições da sala de aula, as disciplinas escolares abordadas e outras, os/as professores/as podem também propor a continuação da tarefa em diferentes (mais) aulas ou em casa.
5. A par da resposta concebida por cada aluno/a, aconselha-se que um argumento teórico positivo seja equacionado na aula para que o/a aluno/a apoie a utilização do GIF/sticker, por exemplo, como ponto de partida: "tenha em mente que os recursos são limitados e que a poluição derivada de práticas não recicláveis acabará por nos afetar negativamente a todos", ou "deve pensar que, para além de tornar cada rua mais bonita, as árvores são fundamentais para a vida na terra!".

Dificuldades na Comunicação

Tamanho do grupo: Sem limite, mas são recomendados grupos nunca maiores de 10 estudantes.

Idade: 12-16 (podendo ser adaptado para outras idades, com algumas alterações)

Duração da actividade: Entre 30-40 min



Visão geral e objetivos:

Os/As estudantes precisam de aprender que outros/as estudantes podem ter dificuldades em comunicar. Por exemplo, perante uma pessoa com deficiência auditiva, que tem uma série de problemas que podem causar obstáculos à comunicação, podem fazer coisas para facilitar a comunicação, como não falar à distância, vocalizar o máximo possível e dar-lhe a possibilidade de ler os lábios, potenciando a comunicação com gestos (o que demonstra que a aprendizagem básica de língua gestual pode ser mais-valia)

Com esta atividade, os/as participantes irão:

- Compreender que um/uma estudante com problemas auditivos terá dificuldades de comunicação e algumas mensagens não serão totalmente compreendidas;
- Perceber que se pode agir de forma a facilitar a comunicação;
- Ter em conta que se tentar comunicar com uma pessoa com problemas auditivos, é melhor fazê-lo à sua frente e não nas suas costas;
- Procurar falar claramente, lentamente e sem distorcer os padrões dos lábios, e repetir a informação, de modo a que as pessoas com problemas auditivos possam ler os lábios;
- Ter consciência de que os gestos são uma forma maravilhosa de comunicar informação e que pode ser útil a aprendizagem da língua gestual.

Materiais / Equipamento: Auscultadores com música, 10 folhas de papel com 10 mensagens, quadro preto ou branco com um giz ou um marcador. Vídeos disponíveis online.

Preparação:

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. Deve também preparar-se 10 folhas de papel com as seguintes mensagens:

- A campainha da escola está a tocar, o intervalo acabou, temos de correr.
- Gosto muito dos sapatos que estás a usar. Onde compraste?
- Queres vir a minha casa depois das aulas para ver o último filme dos Vingadores?
- Vamos jogar um jogo de andebol contra professores/as, queres jogar connosco?
- O meu amigo da outra turma disse-me que o teste surpresa de matemática vai ser hoje.
- A sirene do instituto está a soar muito alto, parece que algum perigo está a acontecer neste momento, temos de seguir as instruções de emergência.
- Este fim-de-semana vou para o campo com os meus pais, há um lago com barcos; gostarias de vir connosco?
- 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
- No próximo Verão irei à praia com toda a minha família, podemos ir para um país estrangeiro, tens planos para o Verão?
- Penso que o/a professor/a nos está a chamar para voltarmos às aulas. Ainda não tive tempo de acabar o meu lanche.

Dicas/comentários/recomendações:

Esta atividade pode ser utilizada como introdução para uma aula sobre deficiência e os problemas associados.

Instruções detalhadas:

- 1- O/A professor/a seleciona 10 alunos/as (ou grupos com 10 ou menos pessoas) .
- 2- Estes/as alunos/as seleccionarão 1 folha de papel sem saberem antecipadamente o conteúdo e com a instrução de que os seus colegas de turma não podem ler o conteúdo.
- 3- O/A professor/a explica ao grupo que pessoas com problemas auditivos podem ter obstáculos para comunicar porque, acima de tudo, não podem ouvir a informação que as rodeia. Informando também que existem diferentes estratégias que podem ser seguidas para facilitar a comunicação.



4- Uma das 10 pessoas do grupo tem de ir onde estão os auscultadores e colocar os auscultadores com música, estar a olhar para o quadro negro (não para os/as colegas de turma). Outra pessoa do grupo vai para o local mais afastado da turma e tenta transmitir a mensagem à primeira, sendo proibido gritar e a primeira pessoa olhar para ele/ela. Não é necessário que a primeira pessoa diga o que compreendeu, pois espera-se que não tenha ouvido nada.

5- Depois disso, a primeira pessoa olhará para a turma e a segunda virá 1-2 metros para a sua frente. Nesse momento, ele/ela tentará transmitir a informação da folha de papel mas apenas mexendo os lábios sem fazer qualquer som. Terão 1 minuto e, depois disso, a primeira pessoa escreverá no quadro o que compreendeu. Se a resposta não for totalmente precisa, seguirão o passo 6.

6- Na mesma posição, a segunda pessoa poderá fazer gestos, sinais para explicar a mensagem à primeira (e não qualquer palavra). Terão 1 minuto. E depois disso, escreverá a informação no quadro, abaixo da mensagem anterior.

7- A primeira pessoa pode desligar os auscultadores e a segunda pode dizer-lhe a mensagem, sendo comparadas com as duas mensagens que ele/ela entendeu. Espera-se que a segunda seja mais precisa porque ele/ela tem a informação do passo 5 (lábios) e do passo 6 (gestos).

8- A segunda pessoa tem de ir onde estão os auscultadores e colocar os auscultadores com música, ele/ela estará a olhar para o quadro 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 último/a aluno/a. Para ele/ela, será o/a primeiro/a aluno/a a tentar transmitir a sua mensagem.

10- Analisar-se-á, por fim, os problemas de comunicação e como esta pode melhorar com diferentes atividades.

<http://up2b.name.tr/mod/h5pactivity/view.php?id=39>

Quero ir para a escola

Tamanho do grupo: Sem limite

Idade: 12-15 anos

Duração da atividade: 10 min

Visão geral e objetivos:

Esta atividade promove a apresentação e o debate sobre a "Convenção dos Direitos da Criança", focando o direito da criança à educação (artigo 28).

Os resultados esperados são:

- Adquirir conhecimentos e compreensão profunda sobre a "Convenção dos Direitos da Criança";
- Reconhecer a importância da educação;
- Desenvolver a sensibilidade para as duas questões nas várias circunstâncias da vida.

Preparação:

- Texto da "Convenção dos Direitos da Criança".
- Fotos, histórias de vida e modelo a seguir (ex. Malala Yousafzai biography video <https://youtu.be/SbSO2akmKtM>)



Materiais / Equipamento:

Dispositivos tecnológicos (computadores, tablets, smartphones, internet).



Instruções:

- Visualizar os textos, imagens e vídeos (<https://youtu.be/SbSO2akmKtM>)
- Criar um fórum online centrado em "O direito da criança à educação".

Promover a reflexão, começando com as seguintes perguntas:

- > Ainda há crianças que não podem ir à escola? Porquê?
- > É importante podermos escolher a nossa profissão?
- > O que precisamos de fazer para o poder fazer?
- > Se não formos à escola, seremos capazes de exercer a profissão que queremos no futuro?

Não sou físico, e depois? A física funciona para mim...

Visão geral e objetivos:

- Reconhecer a relevância da Física para várias profissões
- Identificar a relação entre as competências de várias profissões e os conteúdos disciplinares (de Física) com as mesmas

Tamanho do grupo : 25 - 30

Idade: 13-16 anos

Duração da Atividade: 20-30 min

Materiais /Equipamento:

- Dispositivos tecnológicos (internet, computador, internet)
- Quadro interativo ou projetor de vídeo



Preparação:

A Física é a chave de resposta para o funcionamento do universo porque a é a ciência mais básica e fundamental. A Física "está em tudo". Existem várias profissões não técnicas que requerem o conhecimento da disciplina/ciência e cujas competências desencadeiam a aplicação deste conhecimento. O exemplo que mencionámos – pedreiro/a/trolha - é um dos vários em que a Física é relevante para o exercício da profissão.

Ainda assim, é importante destacar a importância da Física para a vida quotidiana, porque uma multiplicidade de fenómenos físicos ocorre à nossa volta, os quais precisamos de conhecer para compreender o mundo.

Assim, é importante preparar brevemente esta atividade para orientar os/as estudantes para o seu desenvolvimento. Sugerimos que, juntamente com o exemplo que mostramos (Anexo 1), outros devem ser preparados para que, se necessário, possam ser sugeridos aos/às estudantes. No entanto, acreditamos que é preferível conduzir a atividade de modo que os/as estudantes, por si, sugiram profissões e façam a relação entre as competências necessárias da profissão e os conteúdos da Física.

Dicas/Comentários/Recomendações:

- Seguir o exemplo do Anexo 1;
- Propõe-se que o brainstorming seja utilizado como metodologia pedagógica, seguindo o modelo interativo disponível.

Instruções:

1. Construir, em colaboração com os/as estudantes, um mapa conceptual digital, no qual são identificadas as características da profissão em questão, as suas principais competências e respetiva correspondência com os conteúdos da Física que contribuem para esses domínios e competências.

Pode seguir o exemplo do mapa digital, cuja ligação está disponível, ou mesmo continuá-lo.

<https://www.mindomo.com/mindmap/5e218931396b42a6bafeda6586fa9384>

2. O processo pode ser repetido tantas vezes quantas a turma quiser.



Anexo1

Pedreiro/a ou trolha

O tijolo é algo da maior importância nas nossas vidas, particularmente para aqueles que vivem dentro de casas construídas com essa matéria-prima. A pessoa que coloca tijolos (na construção de edifícios, casas, etc) precisa de ter força física e capacidade manual para transportar e colocar corretamente os tijolos. Paralelamente, ele/ela precisa de actuar e compreender muito mais do que isso! Os/as pedreiros/as/trolhas são chamados/as a ter capacidades de resolução de problemas, claro, mas também a compreender como funcionam os materiais, como reagem de acordo com as suas características técnicas e as características ambientais. Para tal, é necessário compreender o básico da física, mas, se, por acaso forem chamados/as a construir ou a reparar um teto ou telhado abobadado, ficarão certamente felizes por saber mais sobre a física do que apenas o básico [do “Escola & Trabalho. Que relação?” - e-book do projeto UP2BE].

Não tenho medo de *bullies*!

Prevenção e sensibilização

Tamanho do grupo: 25 (máx)

Idade: 12-13 anos (pode envolver jovens mais velhos/as, desde que da mesma turma)

Duração da atividade: 2 horas



Visão geral e objetivos:

- Compreender a perceção das crianças/jovens sobre o *bullying* e o *cyberbullying*;
- Sensibilizar para a utilização correta da Internet;
- Fornecer um feedback aos adultos sobre o fenómeno;
- Entender, através de atividades de grupo que estimulam a reflexão sobre o assunto, a incidência do fenómeno e a perceção das crianças/jovens e dos/das professores/as;
- Favorecer um debate empático e respeitoso;
- Ativar boas práticas de escuta ativa (tanto dentro do grupo, como fora, com comunidade escolar e as famílias);
- Pensar em conjunto formas ativas de ajudar as vítimas de *bullying* e *cyberbullying*.

Preparação:

Os/As professores/as podem preparar as crianças/jovens para a discussão e atividades, administrando um questionário (anónimo), nos dias anteriores ao desenvolvimento das atividades, cujos resultados serão discutidos no final das atividades para ver se surgiram casos particulares e se após as atividades mudaram as perceções e o conhecimento do assunto.

Materiais / Equipamento:

-Projetor
-Computador
-Painéis para cartazes, tintas/canetas de cores
-Espaço amplo e confortável (para exercícios e divisão em grupos)

Dicas/comentários/recomendações:

É importante preparar os/as professores/as para observar as atividades e ser capaz de captar os sinais típicos de uma pessoa que é vítima de *bullying* e/ou *cyberbullying* e intimidação.

Instruções:

As atividades são divididas em 4 momentos:

- 1) O MOMENTO COGNITIVO
- 2) O MOMENTO EMOCIONAL
- 3) O MOMENTO DA ATIVIDADE PRÁTICA
- 4) A DISCUSSÃO FINAL



1) O MOMENTO COGNITIVO: Neste momento, serão projetados slides com declarações provocatórias sobre *bullying* e *cyberbullying*, tais como:

- Pensas que é melhor tomares conta de ti ou pedires ajuda?
- Pensas que é realmente sério insultar alguém na Internet, ou é apenas um jogo?
- Aqueles/as que pedem ajuda a adultos são fracos.

Deve anotar-se as reações por parte das crianças/jovens.

2) O MOMENTO EMOCIONAL: Mostra de vídeos sobre histórias reais de *bullying* e *cyberbullying*, por exemplo histórias veiculadas por notícias. Ouvir estas histórias em primeira mão irá estimular as emoções nas crianças/jovens e a empatia.

Após a visualização, recomenda-se que se faça uma pequena pausa para permitir que as crianças/jovens trabalhem as emoções.

3) ATIVIDADE PRÁTICA:

Este tipo de atividade é motora, teatral e emocional. As crianças/jovens são divididas em grupos de três e cada uma/um terá um papel específico. Teremos uma pessoa que fará todas as ações que quiser (rolar para o chão, rastejar, saltar), uma outra pessoa terá de seguir a primeira em todos os seus movimentos. A terceira pessoa será a observadora que, no final do exercício, terá de comunicar o que notou nos/nas participantes (expressões faciais, linguagem não verbal). Após esta primeira parte, troca-se de papéis.

Este tipo de exercício, acompanhado por música, de preferência com tensão crescente, é útil para compreender a dinâmica que ocorre entre a vítima e quem agride.

Depois de alguns minutos de intervalo, para que se trabalhe as emoções, será-lhes pedido que escrevam num cartaz como se sentiram através de uma palavra ou frase.

4) DEBATE FINAL.

Neste momento, os/as professores/as orientarão a reflexão, começando pela leitura do que está escrito no cartaz, depois analisando a dinâmica do grupo, os sentimentos surgidos, garantindo espaço para esclarecimento, confrontado os resultados iniciais do questionário com os entendimentos atuais para verificar se a perceção do fenómeno mudou e para ver se eventuais conflitos foram resolvidos.

Avaliação:

Professores/as:

- O que aprendi mais sobre a dinâmica de grupo da minha turma?
- Adquiriti ferramentas adicionais para prevenir e contrariar o *bullying* e o *cyberbullying*?
- Como é que me sinto emocionalmente depois desta atividade?

Crianças/Jovens:

- O que aprendi mais sobre como prevenir o *bullying*?
- Saberei agora que posso pedir ajuda se for vítima de *bullying* ou *ciberbullying*?
- Saberei como ajudar um/uma amigo/a que necessite?
- Se tenho atitudes violentas, será que sei que posso pedir ajuda?
- Como é que me sinto agora?

Linguagem Inclusiva



Tamanho do grupo: 25 - 30

Idade: 12-15 anos

Duração da atividade: 20 min

Visão geral e objetivos:

- Promover a comunicação inclusiva;
- Reconhecer a importância da língua no combate a várias formas de discriminação e exclusão social.

Materiais / Equipamento: Dispositivos tecnológicos (internet, computador, internet)

Preparação:

Uma comunicação inclusiva contribui para abrir cenários possíveis que não se limitam a uma visão estereotipada do mundo em que vivemos. Promover uma comunicação adequada pode influenciar atitudes, percepções, e conduzir a mudanças que tornem efetiva uma experiência mais igualitária e respeitosa da diversidade para contribuir para que a igualdade de oportunidades se torne, progressivamente, uma realidade.

Como preparação para este tópico, recomendamos a leitura da segunda componente do manual do projeto UP2BE (e-book) "Escola & Trabalho. Que relação?".

Dicas/Comentários/Recomendações:

Preparar o assunto (comunicação/idioma inclusivo) (Anexo 1)

Instruções:

1. Os/As alunos/as devem fazer o jogo/quiz.



<https://wordwall.net/resource/36370568>

2. Refletir com a turma sobre os resultados do jogo/quiz (tentar explicar/discutir frase por frase) - porque é que algumas expressões estão corretas e outras devem evitar-se.

Anexo 1

Evitar/Não usar	Usar
Deficiente	Pessoa com deficiência
Deficiente motor	Pessoa com mobilidade reduzida
Pessoa com necessidades	Pessoa com suporte adicional
Cego/a	Pessoa com visão reduzida
Surdo/a	Pessoa com surdez
Demente	Pessoa com demência
Mongoloide	Pessoa com Síndrome de Down Pessoa com Trissomia 21
Doente mental	Pessoa com doença mental
Idoso/a	Pessoal mais velha; Sênior
Raça Cigana	Pessoas ciganas
Sem-abrigo	Pessoa em situação de sem-abrigo



Grupos interativos sobre profissões/ocupações

Tamanho do grupo: sem limite

Idade: 12-15 anos

Duração da atividade: 25 min

Visão geral e objetivos:

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.

Os principais objetivos são:

- Melhorar a coexistência, gerando espaços de aprendizagem democráticos e inclusivos.
- Melhorar a participação das famílias e de toda a comunidade.
- Melhorar a coesão social, promovendo o diálogo e a cooperação entre todos os agentes sociais.
- Aprofundar o conhecimento sobre tarefas e conhecimentos correspondentes a diferentes profissões.

Materiais / Equipamento:

- Dispositivos tecnológicos (computador, internet).

Preparação:

Elaborar uma abordagem sobre diferentes profissões/ocupações, competências e a importância da diversidade.

Instruções:

- Visualizar os vídeos e escolher uma profissão/ocupação

<https://youtu.be/we7zHcsgoOo>



<https://youtu.be/XTjwlGpdGxg>



<https://youtu.be/jBwu-3-Gfgc>



Discussão de grupo (opcional)

O vídeo pode ser carregado na Flipgrid e discutido.



Identificação de estilos de aprendizagem

Tamanho do grupo: uma turma ou individualmente

Idade: 12-18 anos

Duração da atividade: 1-2 sessões de 45 min



Visão geral e objetivos:

- Fornecer uma visão geral de como identificar o estilo de aprendizagem dos/das estudantes, a fim de melhorar a sua abordagem aos estudos
- Orientar professores/as e estudantes sobre estratégias de ensino/aprendizagem mais consentâneas com os estilos predominantes.

Materiais / Equipamento:

- Tablet, Smartphone, Computador
- Conexão à Internet
- Cópia online do "Questionário de identificação de estilo de aprendizagem".

Preparação:

Transferir o "Questionário de identificação de estilo de aprendizagem" num formato online, para que os/as estudantes o preencham.

Dicas/comentários/recomendações:

Será favorável organizar entrevistas presenciais com os/as estudantes após a atividade, a fim de discutir os resultados obtidos e fornecer-lhes mais informações sobre os seus estilos de aprendizagem.

Instruções:

O questionário é composto por 35 itens. Em cada um deles, o/a estudante tem de indicar o grau de frequência (de pouca/frequência demasiada/frequência). Os resultados são analisados pelo/a professor/a de modo a verificar quais são estilo(s) de aprendizagem dominante(s): Visual, Auditivo, Sinestésico, Individual /Grupo de Aprendizagem, Expressivo oral e Expressivo escrito.

- 1.Traduzir e transferir o "Questionário de identificação de estilo de aprendizagem" (Anexo 1) para qualquer tipo de plataforma online com que os/as estudantes estejam familiarizados.
- 2.Pedir aos/às estudantes para preencherem o questionário.
- 3.Avaliar os resultados obtidos utilizando o modelo fornecido no Anexo 2.

ANEXO 1

QUESTIONÁRIO DE IDENTIFICAÇÃO DE ESTILOS DE APRENDIZAGEM

Nome:.....

Ano: / Aula:

Este questionário pretende conhecer os teus estilos de aprendizagem, ou seja as formas como aprendes melhor, de acordo com as tuas características e capacidades pessoais. Os resultados permitirão dar-te sugestões para melhorar o teu estudo e aprendizagem. E contribuir para que os teus/tuas professores/as desenvolvam estratégias na sala de aula de acordo com os teus estilos de aprendizagem e que possam aumentar o sucesso escolar.

A cada uma das seguintes perguntas, responde de acordo com o que mais te convém, utilizando a seguinte escala:

- 1-Raramente
- 2-Mais ou menos
- 3-Frequentemnete
- 4-Sempre



Nº	Statement	1	2	3	4
1	When I study and I make models, schemes, etc., I remember better what I learned.				
2	Written works are easy for me.				
3	I learn better if someone read to me than if I read for myself in silence.				
4	I can produce more when I work alone.				
5	I remember better what I read than what I heard.				
6	Answering questions I do it better orally than in writing.				
7	If I need help I ask a classmate.				
8	I don't mind to do written work.				
9	I remember better what I hear than what I read.				
10	I like to work alone.				
11	I prefer read rather than listening.				
12	I prefer show and explain orally how something works than by writing.				
13	I like to work in group because I learn with others.				
14	Writing several times a new and difficult word helps me to remember it better.				
15	To me is easier remember what I heard rather than what I read.				
16	I learn better when I study alone.				
17	When I can choose between hear or read, I usually prefer to read.				
18	I think I speak better than I write.				
19	I can produce more when I work with someone.				
20	I like manual works.				
21	It sounds better to me the things that I write than what I say.				
22	I study better when no one is around me and I don't speak or listen to anyone.				
23	I have good grades in the subjects that reading it's in the base of the information.				
24	If the homework was oral I will do it always.				
25	I can learn more about one theme when I get together with some classmates.				
26	I like to do things involving the hands.				
27	I like tests to complete sentences or elaborate written answers.				
28	I understand better subjects from oral arguments than from readings				
29	I learn better reading than listening.				
30	I prefer tell a story rather than write it.				
31	I like to study with other people.				
32	I understand better a subject when I make something related with it				
33	The things I write seems to me better than the things I say.				
34	I have good grades in the tests that are about subjects orally revised in the class.				
35	I understand better when I work alone and not in groups.				

ANEXO 2

ESTILOS DE APRENDIZAGEM / ESTRATÉGIAS PARA PROFESSORES

Nome:.....

Ano: / Aula:

Pontuação:

Para cada resposta, colocar no quadro seguinte o número indicado pelo/a aluno/a.

Analisar os estilos predominantes (os que apresentam a pontuação foi mais alta).

Learning Style	Items	Total score
1. Linguistic-Visual	5 – 11 – 17 – 23 – 29 –	
2. Linguistic-Hearing	3 – 9 – 15 – 28 – 34 –	
3. Kinaesthetic-Hearing-Visual	1 – 14 – 20 – 26 – 32 –	
4. Individual Learning	4 – 10 – 16 – 22 – 35 –	
Learning Style	Items	Total Score
5. Group Learning	7 – 13 – 19 – 25 – 31 –	
6. Oral-Expressive	6 – 12 – 18 – 24 – 30 –	
7. Written-Expressive	2 – 8 – 21 – 27 – 33 –	

Supermercado da vida

Tamanho do grupo: sem limitações, mas são recomendados grupos de não mais de 6 alunos/as.

Idade: 12-16 anos.

Duração da atividade: 40-45 min



Visão geral e objetivos:

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.

A partir desta atividade, os/as participantes irão:

- 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
- Saber como categorizar alguns produtos
- Saber como utilizar dinheiro e descontos
- Compreender como as percentagens podem ser úteis para serem utilizadas na vida real
- Ser capaz de fazer uma lista de compras com produtos de diferentes categorias

Materiais / Equipamento:

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). Modelo disponibilizado online (link abaixo).

Dicas/comentários/recomendações:

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.

Preparação:

O/A professor irá preparar e imprimir imagens dos seguintes produtos:

- Frutas: várias frutas como uvas, maçãs, peras, laranjas
- Carnes: carne de vaca, borrego, peru, carne de porco
- Peixe: salmão, linguado, dourada, robalo, truta
- Vegetais: Couve, brócolos, feijão verde, couve-flor, alcachofras, pimentos, alho-francês, pepino
- Bebidas: água, sumo de ananás, leite, limonada, cola, refrigerante de laranja, água com gás, etc.
- Sobremesas: leite-creme, iogurte, tiramisu, bolo de chocolate, gelado

4-6 tabelas no meio da sala com as imagens dos produtos.

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.

Serão criados diferentes bilhetes de desconto (5% para toda a compra, ou 10%, 15% e 22% para um produto).

Instruções:

1- O/A professor/a seleciona um grupo de 6 alunos/as (pode ser mais) para fazer a atividade, e dentro desse grupo, dois/duas para "trabalhar" no supermercado.

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)

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 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.

<http://up2b.name.tr/mod/h5pactivity/view.php?id=40>



Ciência sem limites



Tamanho do grupo: sem limite

Idade: 12-15 anos

Duração da atividade: 5 min

Visão geral e objetivos:

- Reconhecer a importância da mulher na Ciência.

Preparação:

Como preparação para este tópico, recomendamos falar sobre o papel da mulher na Ciência e ler a sua biografia em <https://medium.com/nevertheless-podcast/stem-role-models-posters-2404424b37dd>

Dicas/comentários/recomendações:

Preparar o assunto (as mulheres na Ciência).

Materiais / Equipamento:

Dispositivos tecnológicos (internet, computador, internet).

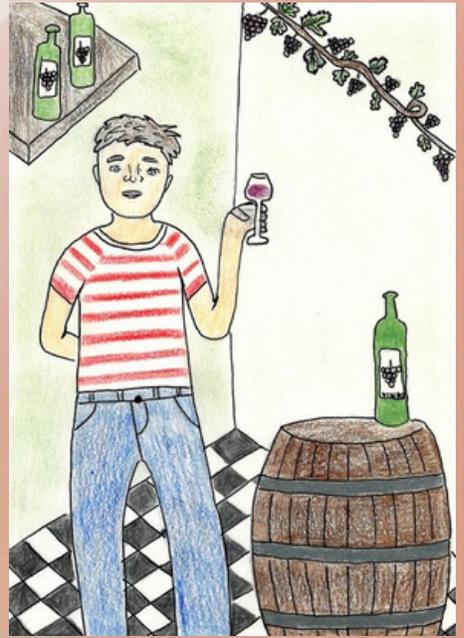
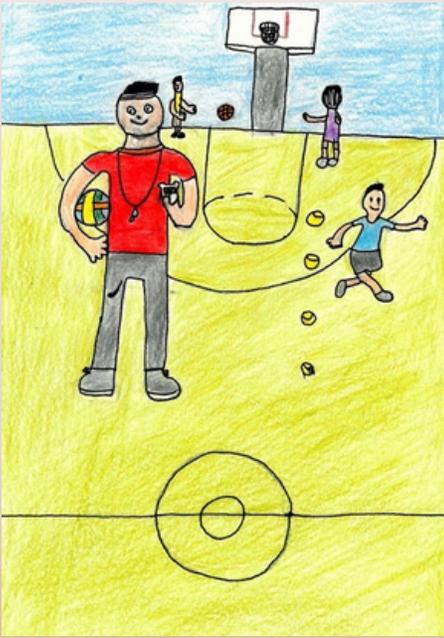


Instruções:

- Jogar

<https://view.genial.ly/62a76c5294eca5001176c694/interactive-content-flipcard-quiz>





“Match point”

Tamanho do grupo: 25 - 30

Idade: 12-14 anos

Duração da atividade: 30 min



Visão geral e objetivos:

- Refletir sobre a relevância do conhecimento e do conteúdos escolares para as mais diversas profissões;
- Associar profissões com conteúdos escolares "inesperados".

Preparação:

Jogar o jogo com antecedência e tomar notas sobre o que se espera que seja invulgar nas relações estabelecidas (em termos de associar disciplinas/conteúdos a profissões). Preparar-se para expressões de estudantes tais como "o/a médico/a também precisa de matemática" ou "o/a guia turístico/a deve saber falar línguas estrangeiras".

Materiais/Equipamento:

Dispositivos tecnológicos (internet, computador, internet)

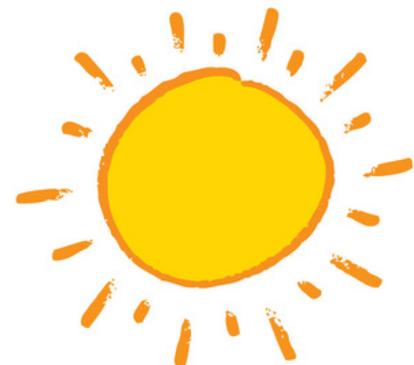


Instruções:

1. Os/As estudantes devem fazer o jogo.

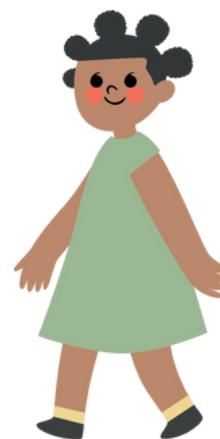
<https://wordwall.net/resource/34479020>

2. Refletir com a turma sobre os resultados do jogo.



Faz corresponder as profissões

Tamanho do grupo: 25 - 30
Idade: 12-14 anos
Duração da atividade: 30 min



Visão geral e objetivos:

- Identificar os conteúdos e características funcionais de várias profissões;
- Perceber que as atividades associadas às profissões são diversas e especializadas

Materiais / Equipamento:

Dispositivos tecnológicos
(internet, computador, ...).

Preparação: Jogar uma vez
previamente à realização da
atividade

Dicas/Comentários/Recomendações:

É aconselhável jogar o jogo antes de o apresentar e de o propor aos/às estudantes.

Instruções:

1. Os/As estudantes devem jogar o jogo.

<https://wordwall.net/resource/34480882>

2. Refletir com a turma os resultados do jogo.



Vídeo da Literacia sobre os Média (Português e Inglês)

Tamanho do grupo: sem limite

Idade: 12-15 anos

Duração da atividade: 5 min

Visão geral e objetivos:

Aprofundar o conhecimento sobre as redes sociais.

Desvelar os processos a associados.

Materiais / Equipamento:

Dispositivos tecnológicos (computador, internet).

Preparação:

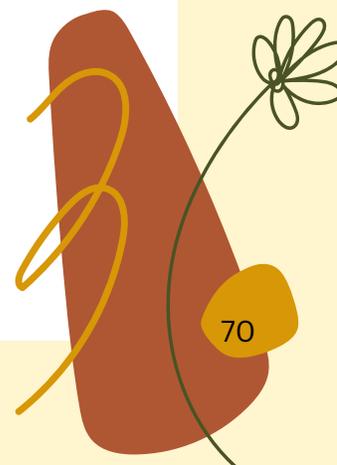
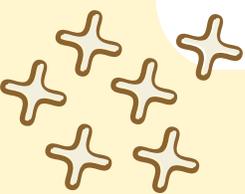
-Falar sobre a Literacia dos Média: A ilusão das redes sociais.



Instruções:

Watch <https://youtu.be/hoym1bL1OCs>
(Português, legendas em Inglês)

Discussão em grupo sobre A ilusão das redes sociais.
O vídeo pode ser descarregado na Flipgrid e discutido.



Vídeo de pesquisa sobre literacia mediática (Português e Inglês)

Tamanho do grupo: Sem limite

Idade: 12-15 anos

Duração da atividade: 5 min

Visão geral e objetivos:

Aprofundar o conhecimento sobre padrões de beleza da internet e profissões online

Materiais / Equipamento:

Dispositivos tecnológicos (computadores, tablets, smartphones, internet).

Preparação:

-Falar sobre Literacia dos Média: padrões de beleza na Internet e profissões online

Instruções:

Ver: <https://youtu.be/tGk1QAY6d8s>
(Português, legendas em Inglês)



Discussão em grupo sobre padrões de beleza na Internet e profissões online.
O vídeo pode ser descarregado na Flipgrid e discutido.



Literacia mediática: pesquisar palavras



Tamanho do grupo: Sem limite

Idade: 12-15 anos

Duração da atividade: 5 min

Visão geral e objetivos:

- Aprofundar o conhecimento sobre os direitos das crianças em ambientes on-line

Materiais / Equipamento:

Dispositivos tecnológicos (computadores, tablets, smartphones, internet).



Preparação:

-Falar sobre os Direitos da Criança em ambientes digitais | UNICEF Global Development Commons

-<https://gdc.unicef.org/resource/childrens-rights-digital-environment>

Organismos do tratado:

Download(ohchr.org)

https://tbinternet.ohchr.org/_layouts/15/treatybodyexternal/Download.aspx?symbolno=CRC%2fC%2fGC%2f25&Lang=en

Instruções:

- Procurar o sítio: <https://gdc.unicef.org/resource/childrens-rights-digital-environment>

- Jogar.

<https://wordwall.net/pt/resource/25873983>



Mapear a tua aprendizagem

Tamanho do grupo: apropriada para qualquer tamanho de grupo

Idade: 14+ anos

Duração da atividade: 60 min



Visão geral e objetivos:

Esta atividade ajuda os/as estudantes a compreender a sua motivação para a aprendizagem, identificando as suas paixões e pontos fortes e a partir deles planear a aprendizagem futura.

- Com esta atividade, os/as participantes serão capazes de:
- Descobrir o que os/as apaixonou
- Compreender as suas necessidades, valores e objetivos pessoais
- Aprender a expressar quem são
- Aprender a utilizar os seus pontos fortes e as suas competências na sua educação
- Aprender a expressar o seu propósito de forma única
- Descobrir qual é a sua visão e finalidade educativas

A atividade pode ser implementada utilizando o método do "mapa mental".

Um mapa mental é um diagrama utilizado para organizar visualmente a informação. Um mapa mental é hierárquico e mostra as relações entre as partes do todo. É frequentemente criado em torno de um único conceito, desenhado como uma imagem no centro de uma página em branco, à qual são acrescentadas representações associadas de ideias tais como imagens, palavras e partes de palavras. As ideias principais estão diretamente ligadas ao conceito central, e outras ideias ramificam-se a partir delas.

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 à forma como o 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")[1].

[1] (more information: <http://www.tonybuzan.com/about/mind-mapping/>)

Preparação:

O/A professor/a | facilitador/a deve ler cuidadosamente as instruções para a realização desta atividade com antecedência. Recomenda-se que crie o seu próprio mapa mental a fim de melhor compreender o método e como demonstração dos resultados previstos.

Materiais / Equipamento:

No final da atividade, o/a professor/a pode organizar uma discussão com a turma sobre o tema:

- Por que razões são a educação e a aprendizagem importantes?
- O que motiva os/as alunos/as a alcançar melhores resultados de aprendizagem?

Instruções:

O/A professor/a apresenta o Anexo 1 "Exemplo de mapa mental" e explica os objetivos da atividade.

O/A professor/a apresenta aos/às alunos/as os sete passos sobre como criar um mapa mental:

- Iniciar a partir do centro de uma página em branco
- Utilizar uma imagem ou palavra para a ideia central
- Utilizar cores
- Ligar os ramos principais à imagem central e ligar os ramos de segundo e terceiro níveis ao primeiro e segundo níveis, etc.
- Fazer os ramos curvados em vez de em linha reta
- Utilizar uma palavra-chave por linha
- Utilizar imagens

O/A professor/a dá aos/às alunos/as 30-40 minutos para criarem os seus mapas mentais usando como orientação o Anexo 2 "Mapa mental - Eu como aprendiz". Devem utilizar algumas ferramentas digitais gratuitas para a criação de mapas mentais como: <https://coggle.it/> <https://www.mindmup.com/> ou <https://www.mindmeister.com/it>

Os principais pontos de reflexão são:

Porque aprendo = motivação;

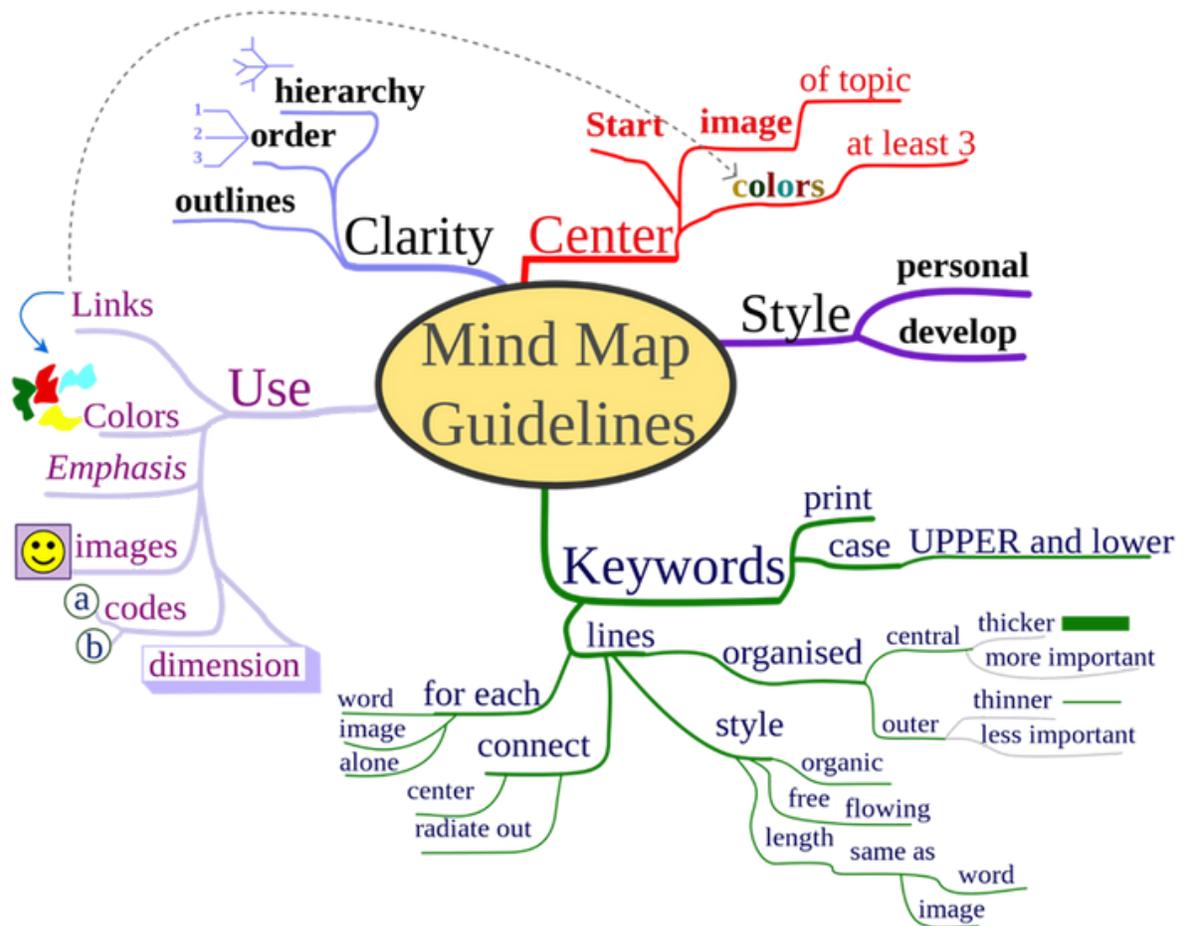
O que eu gosto de aprender = paixões;

Como aprendo = modalidades de aprendizagem preferidas;

Quem eu sou = autoconsciência sobre a história de aprendizagem de alguém.

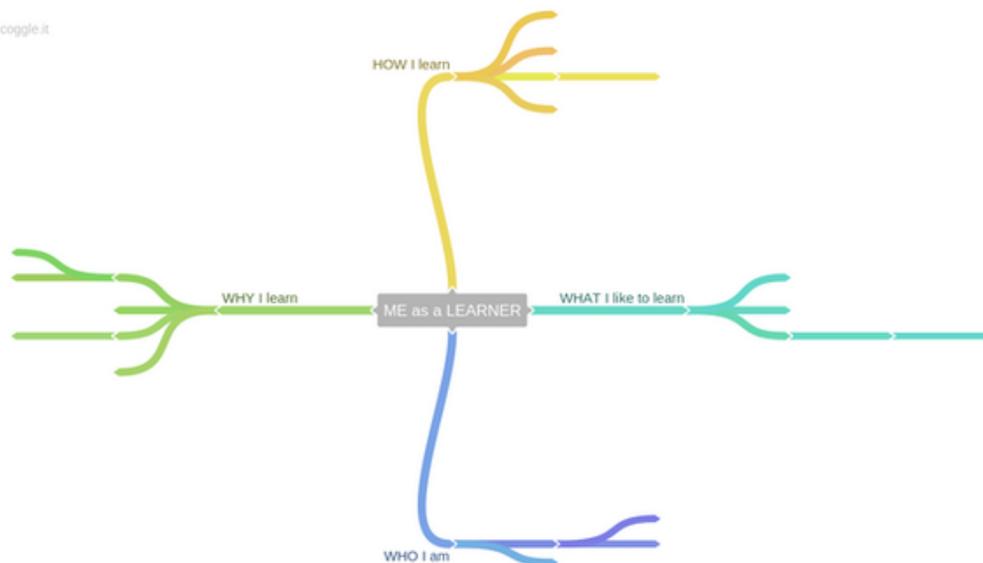
Depois dos/das alunos/as estarem prontos, o/a professor/a convida-os a apresentar o seu mapa mental ao resto da turma.

Anexo 1 "Mapa mental - Um exemplo"



Anexo 2 "Mapa mental - Eu como aprendiz"

coggle
made for free at coggle.it



A minha futura profissão

Tamanho do grupo: 25 - 30

Idade: From 16 anos

Duração da atividade: 30 min

Visão geral e objetivos:

- Procurar ativamente informação sobre a(s) profissão(ões) a exercer no futuro (hipoteticamente);
- Sistematizar um conjunto de informações úteis e operacionais sobre a(s) profissão(ões) considerada(s).

Materiais/Equipamento:

- Dispositivos tecnológicos (internet, computador, internet)
- Quadro interativo ou projetor de vídeo

Preparação:

É importante que os/as estudantes não só comecem a fazer escolhas profissionais como o sistema exige (por exemplo, quando é necessário escolher a área de especialização do ensino secundário), mas também recolher dados sobre as hipotéticas profissões que estão a considerar exercer.

Assim, sugere-se, utilizando uma ferramenta digital, a construção de um infograma sobre uma (ou mais) profissão que cada estudante coloca como uma possibilidade de exercício no futuro.

A ferramenta gratuita CANVA é sugerida (link abaixo).

Dicas/Comentários(recomendações):

- Experimentar/equipar-se com a ferramenta de antemão;
- Preparar algumas notas para orientar a utilização da ferramenta pelos/as estudantes.

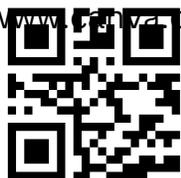


Anexo 1

Instruções:

1. Desafiar os/as estudantes a pensar numa (ou mais) profissão que poderiam exercer no futuro. Convidá-los/as a construir um infograma sobre esta profissão na ferramenta digital sugerida.

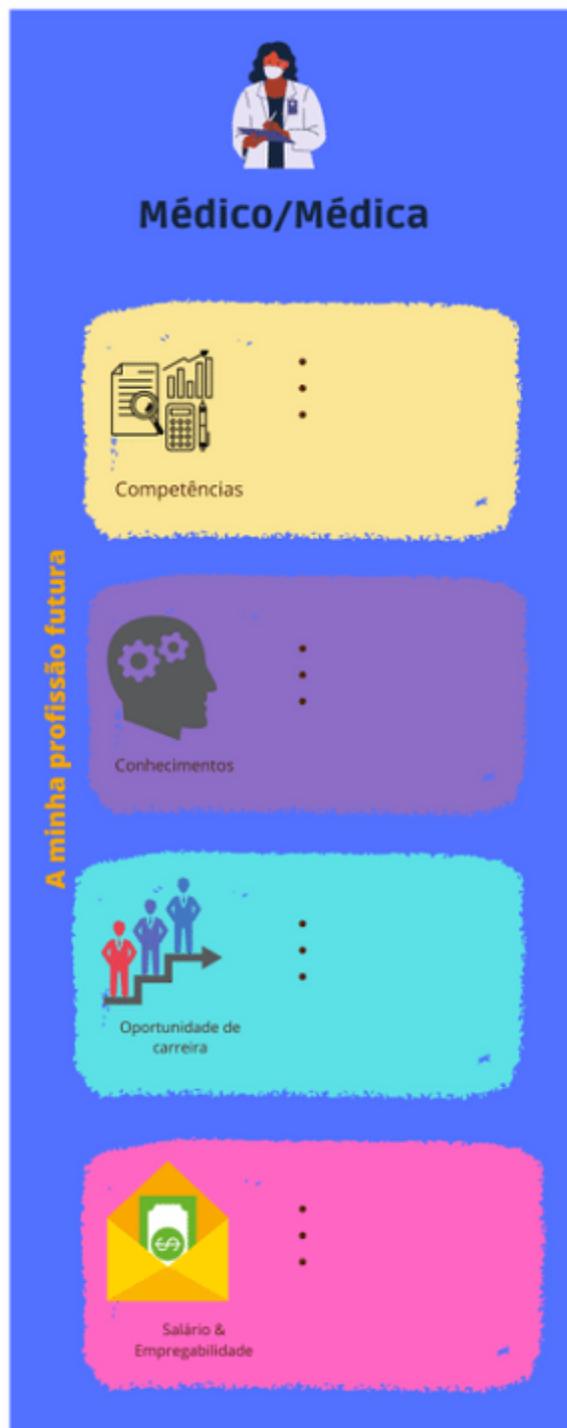
www.criativa.com



2. Assegurar que cada aluno/a tenha um dispositivo digital ligado à Internet.

3. Sugerimos que inclua campos de informação tais como: nome da profissão, competências e funções, conhecimentos técnicos e gerais necessários, oportunidades de carreira (lugares/funções onde pode trabalhar), salário médio no país onde vive e nível de empregabilidade.

Ver a sugestão representada na imagem disponível no Anexo 1.



U
P



2



B



Projeto de Profissões/Ocupações



Tamanho do grupo: 5

Idade: 12-16 anos

Duração da atividade: 15-30 min

Visão geral e objetivos:

A ideia é que os/as estudantes compreendam que diferentes profissões são importantes, e que é relevante que colaborem para um fim comum; cada profissão/ocupação é necessária porque realiza tarefas diferentes. Além disso, é importante que reflitam sobre quais as tarefas que são realizadas pelas diferentes profissões.

Com esta atividade, os/as participantes irão:

- Refletir sobre diferentes profissões/ocupações
- Compreender que pessoas de diferentes profissões podem trabalhar em conjunto, realizar diferentes tarefas, com um objetivo comum.

Materiais / Equipamento:

Papel e quadro negro ou branco com giz ou um marcador.

Banco de imagens e modelo online (link abaixo)

Preparação:

Formar grupos de 5 estudantes.

Dicas/comentários/recomendações:

O/A professor/a pode ajudar os/as alunos/as no início a fixar um objetivo comum ou a selecionar algumas profissões/ocupações.

Instruções:

1- Os/As estudantes selecionam 5 profissões; espera-se que cada um/uma selecione uma. Não é necessário que o resto dos/das parceiros/as concordem com a profissão/ocupação selecionada.

2- Têm de fixar um objetivo comum para o qual trabalhem em conjunto. 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 profissões/ocupações que selecionaram. É necessário que cada profissão/ocupação intervenha pelo menos em 2 tarefas.

4- Se for necessário, podem acrescentar "colaboração externa" de outras profissões/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 final. Cada membro do grupo tem de falar explicando o papel da profissão/ocupação que escolheu no início.

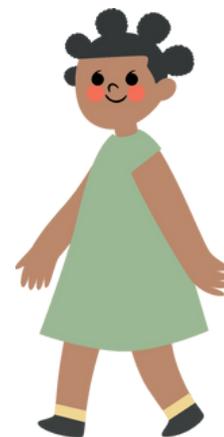
<http://up2b.name.tr/mod/h5pactivity/view.php?id=44>

Um mundo

Tamanho do grupo: turma inteira

Idade: 12-18 anos

Duração da atividade: 40 min



Visão geral e objetivos:

Muitas vezes, os/as jovens não apreciam as coisas que lhes estão disponíveis em termos de educação e da vida quotidiana. Esta atividade mostra diferentes exemplos de como os processos educativos são organizados em todo o mundo, e encoraja discussões, reflexões e abre diferentes perspetivas. Também fornece conhecimentos sobre diferentes realidades e possibilidades de comparar e apreciar as oportunidades que temos.

Possíveis tópicos de discussão: salas de aula em todo o mundo, o trajeto para a escola, a alimentação para uma semana por família, uma história de brinquedos.

Esta atividade centra-se na negociação, discussão, avaliação e análise. Nesta atividade, os/as alunos/as devem ser convidados/as a tentar entrar na pele e na situação de outras crianças e alunos/as no mundo e pensar sobre as oportunidades de aprendizagem que têm.

Preparação:

- Procurar dados, vídeos e filmes sobre como a educação é organizada em todo o mundo
- Preparar perguntas que têm de ser consideradas enquanto se visualiza/analiza o material
- Deixar espaço para discussões abertas

Materiais / Equipamento:

- Tablet, Smartphone, Computador
- Conexão à Internet
- Plataforma online como Zoom, Google Classroom ou outra ferramenta semelhante



Dicas/comentários/recomendações:

Materiais para inspiração. Google as palavras:

- "como são as salas de aula no mundo":
 - <https://www.businessinsider.in/education/heres-what-classrooms-look-like-in-30-countries-around-the-world/slidelist/49187619.cms>
 - <https://www.pinterest.com/pin/407083253815326300/>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=VYXQJEPUI3w>
- "quantidade e qualidade da alimentação consumida pelas famílias por semana":
 - <https://onedio.co/content/27-dramatic-photos-showing-what-families-eat-in-a-week-11270>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=yIk-VdZSrSY>
- "brinquedos no mundo":
 - <https://www.thisiscolossal.com/2018/06/toy-stories-gabriele-galimberti/>
- "trajetos para a escola no mundo":
 - https://www.boredpanda.com/dangerous-journey-to-school/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic

Instruções:

1. Discussões iniciais sobre o tema da educação - a situação global do processo educativo e a disponibilidade. Provocar uma discussão sobre o tema, perguntando: como te sentes hoje? queres aprender hoje? sim/não - porquê? como avalias uma turma/escola/sistema educativo na tua escola/região?
2. Convidar os/as estudantes a visualizar os vídeos/materiais sobre um tema escolhido.
3. Pedir para anotar factos notáveis e interessantes. Esta tarefa também pode ser completada em grupos ou pares. Pode, ainda, pedir-se que reflitam sobre a possível situação política, económica e social numa determinada região, que apoios e recursos educacionais estão disponíveis ("educação para todos?").



4. O/A professor/a pede a cada grupo que expresse as suas opiniões uma a uma, sendo que os/as outros/as alunos/as podem comentar, dizendo se concordam ou discordam.

5. Coloca-se um conjunto de questões à turma/grupos: o que foi surpreendente? No que estavam a pensar enquanto observavam os materiais? Pedir para que revejam a opinião sobre a situação no seu próprio país/região: qual é a qualidade, diversidade, disponibilidade de educação no seu próprio país? existe para todos a oportunidade de aprender ?

6. Tirar conclusões: a turma chegou a acordo, a uma visão comum? qual é a opinião sobre a educação no seu próprio país? porque é que é necessário aprender?

Especificidades para os diferentes tópicos:

- O trajeto para a escola no mundo

1. As perguntas devem ser dadas como introdução ao tópico: a que horas acordaste? como chegaste à escola? quanto tempo demorou a chegar? que coisas interessantes ou bonitas notaste no caminho?

2. Visualizar vídeos e fotografias; antes, deve assinalar-se factos interessantes e detalhes notáveis.

3. Depois de visualizar/analisar os materiais, iniciar uma discussão mantendo as imagens visíveis dos materiais, fazendo perguntas: o que é que viram? conseguem imaginar a vida desses/dessas estudantes? a que horas acordaram? o que comem ao pequeno-almoço? quanto tempo demoram a chegar à escola? é seguro?

- Quantidade e qualidade da alimentação consumida pelas famílias por semana

Questões a discutir: tamanho da família e quantidade de alimentos por membro da família, tipo de produtos, quão saudáveis são os alimentos, se eles próprios os preparam, o que é confeccionado, há água potável suficiente? quanto dinheiro é que normalmente gastam em comida? qual o trabalho dos pais? as crianças também trabalham? frequentam a escola? qual é a distância da escola?

- Brinquedos no mundo

Questões a discutir: que brinquedos é que as crianças têm? quantos? porquê esses brinquedos? qual o trabalho dos pais? quais são os interesses dessas crianças?

Avaliação:

Esta atividade baseia-se em conversas, discussões e reflexões, pelo que não há respostas certas ou erradas. Esta actividade procura desenvolver a empatia por outros/as estudantes e crianças, sensibilizando para diferentes realidades.

Filosofia... para quê?

Tamanho do grupo: 25 - 30

Idade: 15- 18 anos

Duração da atividade: 20-30 min

Visão geral e objetivos:

- Compreender as contribuições da Filosofia e do seu conteúdo para outras profissões que não a de filósofo ou professor de Filosofia
- Perspetivar a importância da Filosofia para a racionalização inerente ao mundo e ao mundo empresarial
- Aprender a relevância da Filosofia, e especialmente da ética, na conduta e comportamento humano em geral e na prática profissional

Materiais / Equipamento:

Dispositivos tecnológicos
(computadores, tablets, smartphones,
internet)

Projektor de vídeo

Preparação:

Pré-testar a ferramenta disponível.

Dicas/Comentários/Recomendações:

É importante ter uma preparação teórica do tema (para antecipar possíveis respostas dos/das estudantes e/ou contribuir para a conclusão/sistematização da atividade).



Instruções:

1. Pedir aos/às estudantes para responderem ao desafio online (brainstorming que resultará numa nuvem de palavras).

<https://www.menti.com/8zjzufh2q3>

2. Mostrar a nuvem de palavras à turma e refletir em conjunto sobre ela.

3. É importante destacar elementos como a racionalidade, humanismo, visão do mundo, compromisso e ética.

4. Além disso, relativamente à ética (profissional), os/as estudantes podem ser encorajados/as a pesquisar códigos deontológicos (códigos de ética) de várias profissões (médico/a, enfermeiro/a, advogado/a, etc.).

Domínios profissionais

Tamanho do grupo: 25 - 30

Idade: 13-16 anos

Duração da atividade: 30 min (replicáveis)

Visão geral e objetivos:

- Ligação de diferentes trabalhos aos seus respectivos domínios profissionais
- Refletir sobre os domínios do conhecimento associados a diferentes empregos e domínios profissionais

Materiais / Equipamento:

Dispositivos tecnológicos (computadores, tablets, smartphones, internet)

Preparação: Pré-visualizar a ferramenta



Instruções:

1. O/A professor/a deve formar grupos.
2. Cada grupo "gira" (link abaixo) a roda e aceita "a sua sorte".

<https://wordwall.net/pt/resource/32257672>

3. Cada grupo deve associar o número máximo de profissões (memória) ao domínio profissional do sorteio.
4. Os grupos devem ser encorajados a pensar em associar domínios de conhecimento ao domínio do sorteio.
5. Cada grupo apresenta os seus resultados à turma, e a turma deve expressar a sua aceitação ou desacordo.



Orientação profissional

Tamanho do grupo: turma

Idade: estudantes do último ano do ensino secundário

Duração da atividade: um turno (uma manhã ou uma tarde)

Visão geral e objetivos:

- Adquirir informações sobre o sistema educativo
- Conhecer vários percursos formativos e profissionais.
- Conhecer aspetos relevantes do mundo do trabalho, das profissões e dos ofícios.
- Conhecer a oferta formativa do próprio território.



Preparação:

Para a realização deste momento de orientação profissional será necessária a participação de professores/as e a colaboração de docentes do ensino universitário, peritos/as do mundo do trabalho e psicólogos/as.





Instruções:

Os/as professores proporão aos/às alunos/as, nos dias anteriores ao dia de orientação sobre profissões e ofícios, que indiquem as suas preferências. Uma vez obtidas estas preferências, os/as professores/as reúnem com os profissionais acima mencionados e partilharão os métodos das suas apresentações - oficinas (artísticas, fotografia, design, música); testemunhos directos; simulações pequenas de trabalhos práticos/laboratoriais (química, matemática).

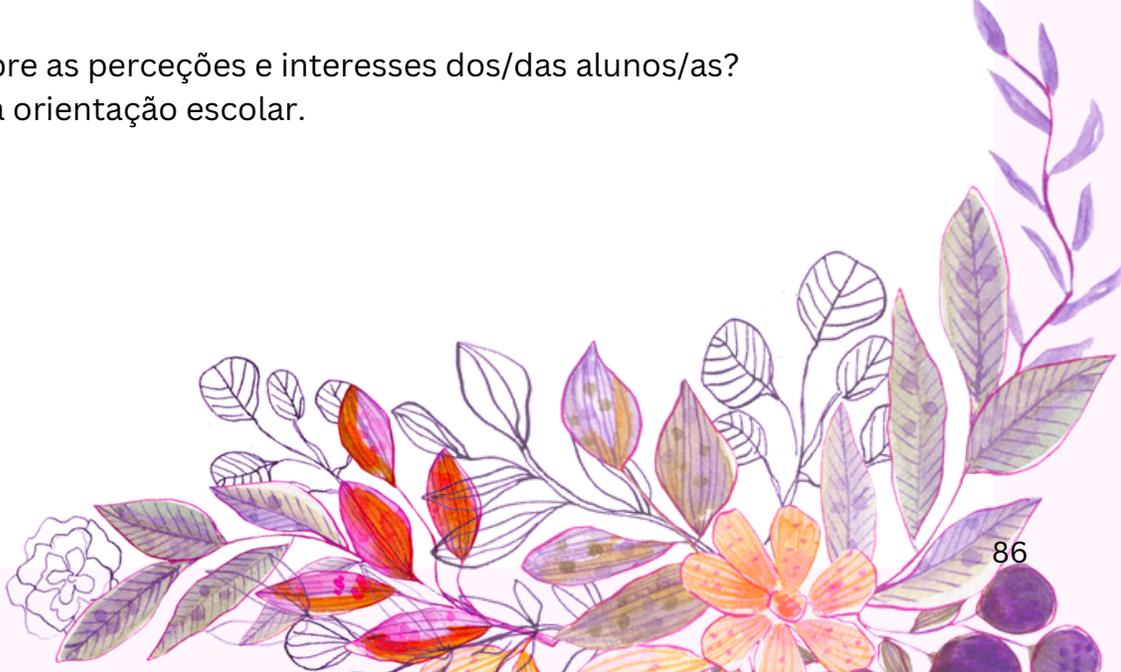
Depois haverá stands num local estratégico (amplo) da escola, onde os/as estudantes poderão circular livremente. Haverá um stand para entrevistas de orientação com psicólogos/as para aqueles/aquelas que os solicitarem.

No final do dia, os/as estudantes serão convidados a preencher um questionário de satisfação/avaliação.

Se o dia de orientação tiver um feedback positivo, pode pensar-se num segundo, que inclua os pais.

Após este dia, pode recolher-se testemunhos, emoções dos/das estudantes e disponibilizar a informação/conclusões num relatório, **a divulgar na página digital da escola.**

Avaliação:

- Os/As alunos/as sentem-se mais preparados/as para enfrentar a sua escolha profissional?
 - Sabemos mais sobre as perceções e interesses dos/das alunos/as?
 - O planeamento da orientação escolar.
- 

Profissional aleatório, pensamento intencional

Tamanho do grupo: 25 - 30

Idade: 13-16 anos

Duração da atividade: 20-30 min

Visão geral e objetivos:

- Reconhecer as competências inerentes a várias profissões;
- Identificar os domínios destas competências e associar-lhes conteúdos disciplinares

Materiais / Equipamento:

- Dispositivos tecnológicos (internet, computador, internet)
- Quadro interativo ou projetor de vídeo

Preparação:

Como preparação para este tópico, recomendamos a leitura do manual do projeto UP2BE (e-book) "Escola & Trabalho. Que relação?".

Dicas/Comentários/Recomendações:

É aconselhável preparar alguns conteúdos para construir o mapa. Para tal, recomendamos a consulta do manual do projeto UP2BE (e-book) "Escola & Trabalho. Que relação?".

Instruções:

1. Mostrar a "roda das profissões" aos/às estudantes (link abaixo) e ativá-la para desenhar a profissão



<https://wordwall.net/resource/34500769>

2. Construir, em colaboração com os/as estudantes, um mapa conceptual digital, no qual são identificadas as características da profissão em questão, as suas principais competências e respetivos domínios e os conteúdos disciplinares que contribuem para esses domínios e competências.

Pode seguir o exemplo do mapa digital, cuja ligação está disponível, ou mesmo continuá-lo.

<https://www.mindomo.com/mindmap/9522c50f0ba1473c863e3d91578df888>

3. O processo pode ser repetido tantas vezes quantas as profissões na roda. Isto também pode ser modificado e atualizado.



Atenuar a Relevância

Tamanho do grupo: 25 - 30

Idade: 13-16 anos

Duração da atividade: 30 min

Visão geral e objetivos:

- Reconhecer a relevância dos conteúdos disciplinares para a vida profissional e para a vida quotidiana.
- Debater a relação entre as competências de várias profissões e entre os conteúdos disciplinares e várias profissões e atividades da vida quotidiana

Materiais / Equipamento:

- Dispositivos tecnológicos (internet, computador, internet).
- Quadro interativo ou projetor de vídeo.



Preparação:

O debate é uma forma proficiente de construir conhecimento, estabilizar ideias e, acima de tudo, alargar perspetivas e possibilidades.

O principal objetivo do projeto UP2B é demonstrar a relevância dos conteúdos e domínios das disciplinas curriculares escolares para um vasto leque (e inesperado!) de profissões e para a vida quotidiana e a cidadania.

Muitos domínios curriculares são considerados pelos/as estudantes como não importantes para certas profissões e/ou para a vida em geral. Na maioria dos casos, a própria sociedade - devido à forma como estrutura a divisão social do trabalho - e os sistemas educativos não investe na demonstração prática (aplicabilidade) dos conteúdos que são ensinados aos/às estudantes.

Por conseguinte, é importante, de forma construtiva e reflexiva, através de um debate aberto e apelativo, orientar os/as estudantes para refletirem sobre o que consideram ser relevante ou não em termos dos diferentes conteúdos disciplinares.

Considerando o formato digital como apelativo, propõe-se a utilização de uma ferramenta disponível na web, na qual as partes interessadas possam participar, argumentar e expressar as suas posições sobre os argumentos aí expressos, através do voto manifesto.

Por conseguinte, é importante que se familiarize previamente com o instrumento

Instruções:

1. Desafiar os/as estudantes a debater a relevância dos mais diversos conteúdos curriculares para a vida profissional e quotidiana. Incentivar a argumentação, a contra-argumentação e a tomada de posição (votação). Utilizar a ferramenta digital sugerida (ver link abaixo), dotando a turma dos meios tecnológicos necessários.

www.tricider.com



Tutorial:

<https://www.youtube.com/watch?v=dvLuwL9Quzw>



2. Discutir as posições reveladas e tentar desconstruir ideias preconcebidas com a turma, especialmente aquelas que tendem a considerar os conteúdos dos currículos escolares não muito relevantes para a "vida real".

"Peddy-paper da Escola"

Atividade de sala de aula *invertida*

Tamanho do grupo: 25 - 30

Idade: 10 - 16 anos

Duração da atividade: 180 min

Visão geral e objetivos:

- Adquirir conhecimentos sobre o tema do desenvolvimento sustentável;
- Desenvolver a autonomia e o pensamento crítico;
- Desenvolver competências digitais;
- Promover o trabalho de equipa;
- Adquirir novos conhecimentos através da investigação autónoma;
- Promover a partilha dos conhecimentos adquiridos com a comunidade envolvente.

Material / Equipamento:

- Telemóveis, computadores, cartões para o Peddy-paper; aplicações online (identificadas abaixo).
- Espaços escolares tais como sala de aula, biblioteca, polivalente, espaços ao ar livre, etc.

Preparação:

Professor/a:

- Preparar os conteúdos;
- Partilhar os conteúdos com os/as alunos/as;
- Planear as atividades.



Estudantes:

- Aceder aos conteúdos interativos
- Preparar as atividades (faz perguntas, reúne comentários, ...)

Para uma boa preparação desta atividade, aconselha-se o/a professor/a e os/as alunos/as a realizarem leituras sobre os temas, visualizar vídeos, consultar/trabalhar plataformas interativas (como o Mentimeter), realizar pesquisas.

Esta atividade foi desenvolvida pelas professoras Ana Paula Ribeiro, Alexandra Maia e Julieta Almendra, no ano letivo 2021/2022, no Agrupamento de Escolas Camilo Castelo Branco, Vila Nova de Famalicão, Portugal.

Dicas/comentários/recomendações:

A atividade pode ser utilizada como forma de explorar os conteúdos curriculares oficiais ou conteúdos adicionais que o/a professor/a considere relevantes (incluindo, por exemplo, competências interpessoais, domínios horizontais como a proteção ambiental, inclusão e diversidade social, direitos humanos, cidadania, entre outros). Pode também ser utilizada para combinar conteúdos curriculares oficiais com conteúdos curriculares adicionais.

Instruções:

1. Usando <https://app.genial.ly/dashboard> os/as professores/as criam o mapa da escola que os alunos irão utilizar;



2. Escolher diferentes locais na escola a fim de colocar as questões e marcá-los no Mapa da Escola que vai ser entregue aos/às alunos/as (este passo pode ser feito quando se criar o Mapa em genial.ly App);

3. Em cada "Ponto de Questões" coloque uma folha de papel com um Código QR para ser utilizado pelos/pelas jogadores/as. Os Códigos QR - a criar com uma App específica, como <https://me-qr.com/> ou semelhante - conduzirão os/as jogadores/as a uma pergunta, ou grupo de perguntas, previamente construídos numa App, como <https://quizizz.com/>, ou <https://kahoot.com/student-centered-learning/> ou semelhante;



4. O grupo de participantes está dividido¹ em várias equipas de 2 ou mais estudantes.

5. Cada equipa recebe um Mapa Escolar que seguirá enquanto procura os "Pontos de Questões"; o mapa pode ser o mesmo seguindo caminhos diferentes, ou os/as professores/as podem criar mapas diferentes para as diferentes equipas;

6. Os/As jogadores/as devem ser capazes de seguir o caminho proposto e obter o maior número de respostas positivas possível.

No final, o/a professor/a pode avaliar o desempenho e os resultados de cada equipa e debater sobre a atividade e sobre os temas envolvidos.

SPIDERWEB

Tamanho do grupo: 15 e 30 pessoas

Idade do grupo: 12-18 anos

Duração da atividade: 10-15 min

Visão geral e objetivos:

É uma boa ideia que os/as colegas de turma se possam ajudar entre si, nomeadamente, para que cada um/uma conheça a sua possível futura profissão e as capacidades/competências pessoais, ajudando cada um/uma no seu desenvolvimento pessoal. É importante concentrarem-se nos pontos fortes próprios e nos dos outros.

Com esta atividade, os participantes irão:

- Ser capazes de detetar os pontos fortes de outras pessoas;
- Explicar as capacidades/competências e potenciais futuras profissões de outros/as;
- Ouvir a opinião dos/das outros/as sobre si próprios/as e sobre uma possível profissão futura.

Preparação:

O/A professor/a preparou mostra no projetor a ferramenta digital na qual consta as seguintes profissões:

Jornalista

Psicólogo/a

Professor/a

Conselheiro laboral

Bombeiro/a

Juiz/a

Médico/a

Músico/a

Carpinteiro/a

Arquiteto/a

Cabeleireiro/a

Cientista

Pintor/a

Electricista

Soldado

Contabilista

Vendedor/a

Cantor/a

Relações públicas

Materiais / Equipamento:

Projetor de vídeo.



Polícia
Astronauta
Influenciador/a / Youtuber
Formador/a pessoal
Motorista
Chef
Agricultor/a
Político/a
Advogado/a
Terapeuta ocupacional
Publicitário/a
Dentista

Dicas/comentários/recomendações:

O/A professor/a tem de assegurar que a explicação que é dada aos/às alunos/as para selecionar a profissão e atribuí-la aos/às seus/suas colegas é clara. E, caso essa explicação seja vaga, o/a professor/a intervém de forma a que a explicação seja reformulada e mais explícita.

Podem ser acrescentadas mais algumas, se for decidido por unanimidade e o/a professor/a decidir que é adequado.

Instruções:

1- Um/Uma dos/das alunos/as atribui, a um/uma colega, a profissão que aparece no projetor (no qual se mostra a ferramenta digital das várias profissões), acreditando ser a profissão que está mais ligada às capacidades/competências do/da colega. O/A aluno/a explica porque escolheu essa profissão para esse/essa colega, tendo em conta as suas características.

<http://up2b.name.tr/mod/h5pactivity/view.php?id=43>

3- O/A aluno/a a quem foi atribuída a profissão, faz o mesmo, para profissão seguinte, com outro/a colega, repetindo o procedimento anterior.

4- Este exercício continua até a que todos/as os/as alunos/as tenha sido "atribuída" uma profissão.

5- Uma vez terminado o exercício, o/a professor/a pede aos/às alunos/as que comentem as profissões que lhe foram atribuídas pelos/as colegas de turma, refletindo se concordam com a profissão, sustentando-se nos respetivos pontos fortes pessoais que foram apontados.

A insustentável leveza do prestígio

Visão geral e objetivos:

- Refletir sobre os valores pessoais e conhecer os valores das outras pessoas, relativamente ao prestígio atribuído a uma determinada profissão
- Promover estratégias de negociação interpessoal

Tamanho do grupo: 25 - 30

Idade: 15- 18 anos

Duração da atividade: 30 min

Materiais / Equipamento:

Dispositivos tecnológicos (computadores, tablets, smartphones, internet).

Preparação:

Experimentar previamente o questionário online.



Instruções

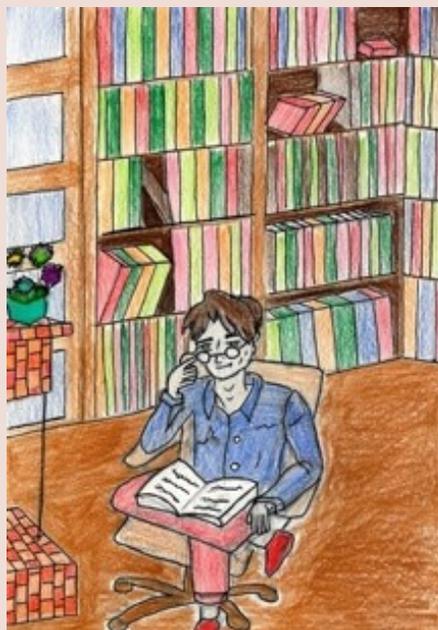
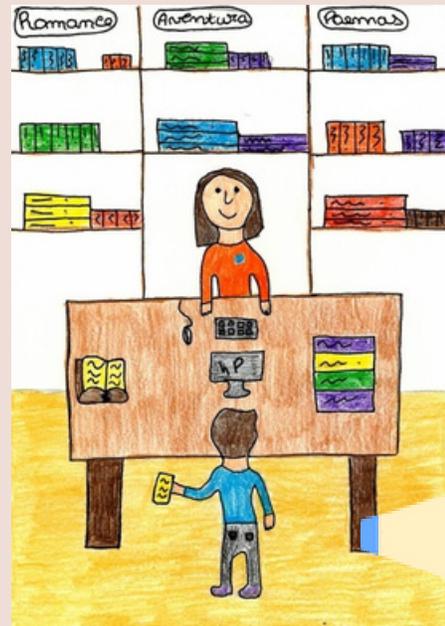
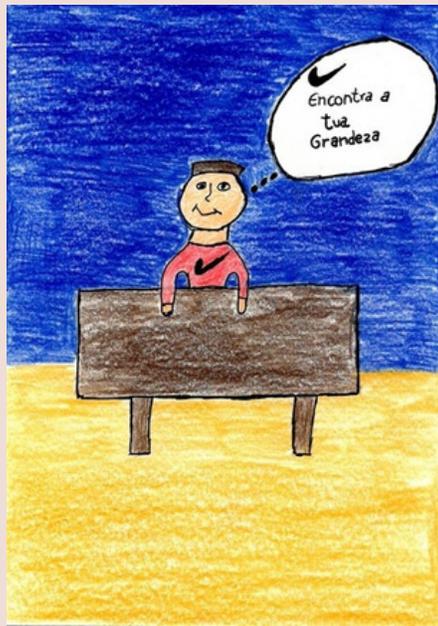
1. 1. Pedir aos/às estudantes para completarem o questionário online:

<https://www.menti.com/4kax326gfe>

2. Refletir com a turma sobre os resultados do questionário.

3. A discussão deve centrar-se nas noções de prestígio e como uma condição para escolhas profissionais.

4. Deve ser realçada a relevância de todas as profissões, bem como a importância do conhecimento (que a escola proporciona), tanto para um desempenho profissional eficiente e seguro, como para a qualidade de vida pessoal e geral (das comunidades).





Há química entre nós

Visão geral e objetivos:

- Reconhecer a relevância da Química para várias profissões;
- Identificar a relação entre as competências de várias profissões e os conteúdos disciplinares (de Química) com as mesmas.

Tamanho do grupo: 25 - 30

Idade: 13-16 anos

Duração da atividade: 20-30 min

Materiais / Equipamento:

- Dispositivos tecnológicos (internet, computador, internet);
- Quadro interativo ou projetor de vídeo.



Preparação:

A química é um estudo vital que explora a estrutura da matéria e da energia e a forma como ambas interagem uma com a outra. Se pensarmos nisso, tudo à nossa volta é feito de elementos e produtos químicos. Portanto, a química é uma parte essencial da vida quotidiana. Podemos encontrar a química em tudo o que tocamos, bebemos, comemos ou cheiramos; está no ar que se respira, mesmo nos nossos sentimentos e nas nossas emoções. Os conceitos químicos básicos são úteis quando aplicados a várias áreas, como a medicina, a culinária, a cosmética, a biologia, a física, a astronomia, a nutrição, a indústria alimentar, em atividades desportivas e muitas, muitas mais.

Porque - como a Física - a Química "está em tudo", existem várias profissões não técnicas que requerem conhecimentos da disciplina/ciência e cujas competências desencadeiam a aplicação destes conhecimentos. O exemplo que mencionámos - profissional de limpeza - é um dos vários em que a química é relevante para o exercício da profissão.

Assim, é importante preparar brevemente esta atividade para orientar os/as estudantes para o seu desenvolvimento. Sugerimos que, juntamente com o exemplo que mostramos (Anexo 1), outros devem ser preparados para que, se necessário, possam ser sugeridos aos/às estudantes. Contudo, acreditamos que é preferível conduzir a atividade de modo que os/as estudantes, por si, sugiram profissões e façam a relação entre as competências necessárias da profissão e os conteúdos da Química.





Dicas/Comentários/recomendações:

- Seguir o exemplo do Anexo 1.
- Propõe-se que o brainstorming seja utilizado como metodologia pedagógica, seguindo o modelo interativo disponível.

Instruções:

1. Construir, em colaboração com os/as estudantes, um mapa conceptual digital, no qual são identificadas as características da profissão em questão, as suas principais competências e respetiva correspondência com os conteúdos da Química que contribuem para esses domínios e competências.

Pode seguir o exemplo do mapa digital, cuja ligação está disponível, ou mesmo continuá-lo.

<https://www.mindomo.com/mindmap/5e218931396b42a6bafeda6586fa9384>

2. O processo pode ser repetido tantas vezes quantas a turma quiser.



Anexo 1

Profissional de limpezas

Há mais do que se pode imaginar quando se trata de ser um/uma profissional de limpeza. Trabalhar neste âmbito pode envolver arrumar, esfregar, limpar, lavar, limpar o pó, aspirar, esfregar ou polir mobiliário, áreas de trabalho e maquinaria. Conhecer a química básica em termos de substâncias, reações e mistura de produtos é uma parte essencial do trabalho. Está-se, pois, a considerar um vasto conjunto de possibilidades nesta área: agentes ou pessoal de limpeza responsáveis pela limpeza e desinfeção das áreas internas de edifícios, hospitais, apartamentos, residências, escritórios, etc. [do Manual “Escola & Trabalho. Que relação?” - e-book do projeto UP2BE].



Ouvir ou não ouvir essa é a questão...

Visão geral e objetivos:

- Desenvolver a escuta ativa;
- Evidenciar o potencial da escuta ativa nas relações interpessoais e sociais e no futuro profissional.

Tamanho do grupo: 10 - 30

Idade: 12-14 anos

Duração da atividade: 30 min

Preparação:

Pré-visualizar o vídeo

Materiais / Equipamento:

Dispositivos tecnológicos (computadores, tablets, smartphones, internet).



Instruções:

1. Mostrar o vídeo à turma. Anexo 1
2. Os/As estudantes devem fazer o questionário.

<https://wordwall.net/resource/31868546>

3. Refletir com a turma sobre os resultados do questionário e sobre a importância de uma escuta ativa para o presente e o futuro.



Storytelling for
good listeners

Exercising Active Listening



Conhecimento inesperado...

Visão geral e objetivos:

- Refletir sobre a relevância do conhecimento e dos conteúdos escolares/disciplinares para as mais diversas profissões;
- Associar profissões com conteúdos escolares/disciplinares "inesperados".

Tamanho do grupo: 10 - 30

Idade: 12-14 anos

Duração da atividade: 30 min

Preparação:

É útil compreender a lógica por detrás do questionário. Por favor, siga a tabela no Anexo 1.

Materiais / Equipamento:

Dispositivos tecnológicos (computadores, tablets, smartphones, internet).



Instruções:

1. Os/As estudantes devem fazer o questionário.

<https://wordwall.net/resource/32013739>

2. Refletir com a turma sobre os resultados do questionário.

Anexo 1

Matemática	Caixa de supermercado	Útil para fazer contas
Geometria	Jardineiro/a	Ter noções espaciais para desenhar e construir jardins e canteiros de flores
Química	Cozinheiro/a Chef	É importante conhecer a química dos ingredientes para os misturar e obter o que se pretende. A temperatura é também um conteúdo importante.
Filosofia	Médico/a	A ética é uma componente importante da Filosofia e, neste sentido, um profissional de saúde deve conhecer a ética (valores, deveres) associados à sua profissão (Deontologia)
Línguas	Profissional de Limpezas	O conhecimento de línguas (para além da língua materna) é importante para a interpretação de etiquetas e instruções, por exemplo.
História	Guia turístico/a	É essencial contextualizar historicamente (a nível local e mundial) os locais que são visitados numa excursão turística.
Física	Mecânico/a	Para saber como funciona o motor. A noção de combustão, por exemplo, é essencial.
Economia	Assistente de vendas	É essencial ter noções sobre as leis da oferta e da procura, sobre os fatores que condicionam o consumo e também sobre a comercialização de bens e serviços.
Biologia	Agricultor/a	Essencial para ter noções de biologia vegetal e animal - como nascem, crescem e se reproduzem.
Geografia	Florista	Conhecer os climas e regiões de onde provêm as flores e plantas é essencial para esta profissão

Criamos, construímos, partilhamos. Laboratório Digital de Contar Histórias - *Digital Storytelling*

Tamanho do grupo: turma

Idade: 14 - 16 anos

Duração da atividade: 90 min (uma vez por semana)

Visão geral e objetivos:

- Implementar a aprendizagem centrada no/a aluno/a;
- Aprender mais com diversão;
- Transmitir valores;
- Desenvolver aptidões através da aprendizagem pela prática, resolução de problemas, pensamento crítico e aprendizagem cooperativa.
- Melhorar a capacidade de comunicação na aprendizagem de línguas estrangeiras.
- Melhorar as competências em TIC.
- Encorajar a criatividade.
- Aprender a retrabalhar emoções através da escrita.
- Melhorar o auto-conhecimento e adquirir mais auto-confiança e sentido crítico.

Materiais / Equipamento:

- sala.
- dispositivos tecnológicos.



Preparação:

O *Digital Storytelling* pressupõe uma mudança de perspetiva, no sentido da obtenção de *feedback*. O/A estudante é protagonista e o/a professor/a guia.



Dicas/comentários/recomendações:

É necessário criar um clima estimulante para a escrita e preparar os/as estudantes para partilhar na web.

O *Digital Storytelling* vai além da escola, pode ser acessível em qualquer lugar e por qualquer pessoa, por isso é aconselhável preparar os/as estudantes e gerir qualquer crítica.

Instruções:

-Atividade preliminar: escolher se os textos serão sobre histórias imaginárias ou se o foco será um tema escolar ou extra-escolar, uma ficção, uma entrevista imaginária ou uma campanha de sensibilização e/ou prevenção.

Após esta escolha, procede-se à elaboração de um rascunho para a partilha do conteúdo, através de *brainstorming*, ou através da ajuda de ferramentas de produção de Storyboard:

- Páginas Web.
- Páginas de jornais, tweets e páginas do Facebook.
- Banda desenhada.



Avaliação:

- Podcast.
- Relatório.
- Vídeos e curtas-metragens.

Pode chegar-se à criação de um novo *Digital Storytelling App*, dado a componente digital possuir recursos ilimitados.

- O grupo está satisfeito com o trabalho realizado?
- Qual foi o impacto deste trabalho na web?
- O grupo está mais unido do que o início?
- Os/As estudantes aumentaram realmente as suas competências interpessoais através deste laboratório?



Qual o meu trabalho de sonho?

Tamanho do grupo: uma turma ou individual

Idade: 12-16 anos

Duração da atividade: 60 min

Visão geral e objetivos:

Os/As estudantes compreendem o que é o trabalho e porque é necessário. A atividade potencia a capacidade de se verem a si próprios/as no futuro e de fazerem um plano para o conquistar.

O/A estudante ficará a conhecer:

- o caminho pedagógico da sua profissão de sonho;
- os requisitos para conseguir um emprego no trabalho que pretendem;
- como se caracteriza um percurso profissional;
- as componentes da profissão/trabalho, para que se possa fazer uma escolha consciente.

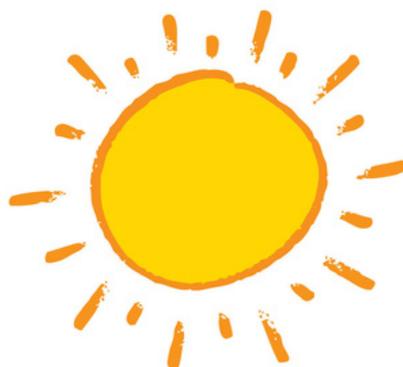
Materiais / Equipamento:

- Tablet, Smartphone, Computador.
- Conexão à Internet.
- Plataforma online como Zoom, Google Classroom ou outra ferramenta semelhante.



Dicas/comentários/recomendações:

É bom organizar entrevistas presenciais com os/as estudantes após a atividade, a fim de discutir os resultados obtidos e fornecer-lhes mais informações sobre o desenvolvimento futuro da sua carreira e as características do seu trabalho/profissão de sonho.



Instruções:

Fase 1: Inicialmente, o objetivo deste exercício é familiarizar os/as estudantes com a palavra - "trabalho", para que entendam corretamente o seu significado. O/A professor/a divide os/as alunos/as em grupos de 3/4 em diferentes "salas" on-line e depois pede-lhes que escrevam todas as associações com a palavra - "trabalho". Quando o tempo termina, todos os/as estudantes voltam a agrupar-se e apresentam as suas associações aos seus pares, e depois discutem os resultados em conjunto. O grupo desconstrói a palavra - "trabalho" e os/as estudantes compreendem o que é trabalho e porque é necessário.

Fase 2: Cada estudante recebe uma tarefa para descrever o trabalho dos seus sonhos. Esta é uma oportunidade para pensarem o que gostariam de fazer para viver e fazer alguma pesquisa online sobre o seu trabalho/profissão de sonho. Depois, os/as estudantes terão cerca de 40 minutos para realizar uma pesquisa online e escrever uma lista de tarefas que um empregado desta profissão faz e também quais são as predisposições para o exercício desta profissão (por exemplo, saúde, etc.), que qualificações são necessárias (conclusão de estudos, cursos, etc.), que percursos profissionais são possíveis e quais são as profissões relacionadas (por exemplo, polícia - soldado). A última coisa que o/a estudante escreve é uma lista de vantagens e desvantagens de trabalhar nessa profissão.

Fase 3. Todos os/as estudantes apresentam os seus resultados à turma. Esta fase pode ser feita nos dias/semanas seguintes, se não houver tempo suficiente.

Avaliação:

Esta atividade pode ser utilizada como ponto de partida para uma orientação profissional e aconselhamento vocacional na escola. O/A professor/a pode organizar entrevistas individuais ou em grupo com os/as alunos a fim de continuar a discutir o seu futuro desenvolvimento de carreira.



Do que precisam para...

Tamanho do grupo: 25 - 30

Idade: 12-14 anos

Duração da atividade: 30 min



Visão geral e objetivos:

- Identificar alguns conteúdos disciplinares relevantes para várias profissões;
- Compreender que algumas disciplinas são, de facto, transversais a várias profissões.

Materiais /Equipamento:

Dispositivos tecnológicos (internet, computador, internet).

Preparação:

Jogar o jogo previamente e escrever alguma nota sobre as frases (razões para a importância do conteúdo para a realização dos diferentes trabalhos/profissões).

Dicas/Comentários/recomendações:

É aconselhável jogar o jogo antes de o apresentar e propor aos/às estudantes e escrever/pensar sobre algumas razões para explicar a importância desses conteúdos para o exercício dessas profissões.

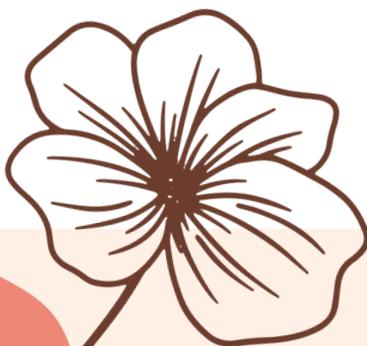


Instruções:

1. Os/As estudantes devem fazer o jogo.

<https://wordwall.net/resource/34493781>

2. Refletir com a turma sobre os resultados do jogo (tentar explicar/discutir frase por frase).



“Onde tens andado?”

o jogo das etiquetas dos produtos

Tamanho do grupo: 25 - 30

Idade: ≥8

Duração da atividade: 5 min de introdução + aprox. 30 min para desenvolvimento

Visão geral e objetivos:

- Sensibilizar para a globalização e questões interculturais;
- Sensibilizar para a importância da diversidade e do respeito por outras culturas.



Materiais / Equipamento:

- Dispositivos tecnológicos (internet, computador, internet)
- Quadro interativo ou projetor de vídeo

Preparação:

Nenhum requisito especial de preparação; os/as estudantes utilizarão os recursos existentes para participar nesta atividade

Dicas/comentários/recomendações:

Recomenda-se ao/à professor/a que prepare antecipadamente alguns elementos sobre a importância de respeitar o outro e sobre a importância da diversidade e da riqueza cultural, pois desta atividade espera-se que surja um debate interessante contra os estereótipos culturais na aula.

Instruções:

1. Como trabalho de casa, o/a professor/a instrui os/as alunos/as a procurarem as etiquetas de fabrico de 5, 10 ou mais das suas roupas (e das suas famílias) e a anotarem os nomes dos países onde tais roupas foram produzidas ("Made in...???");

2. Uma vez na aula, o/a professor/a pede a cada aluno que acesse:
https://www.amcharts.com/visited_countries/#

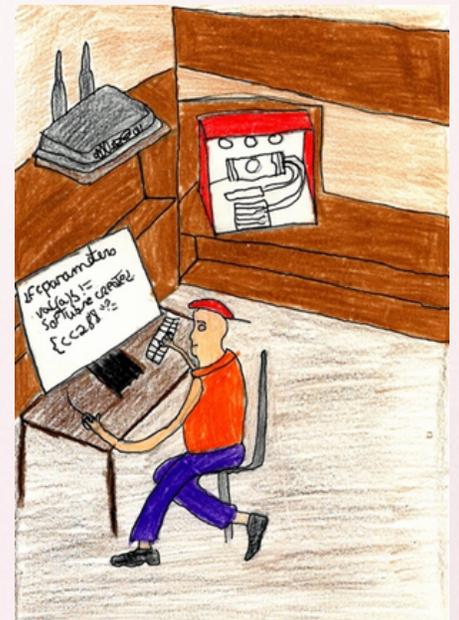
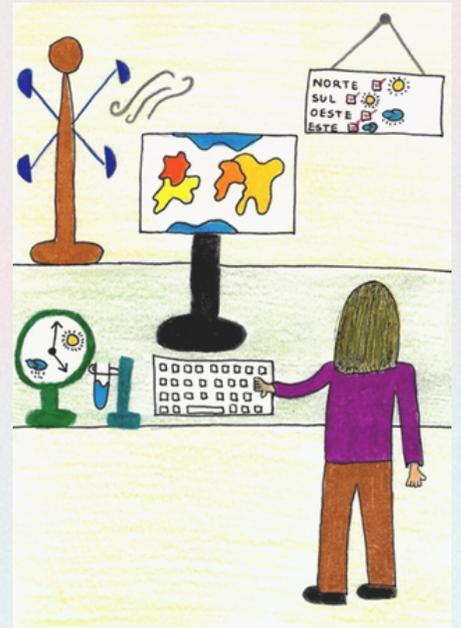
OU <https://cmoreira.net/visited-countries-map> e que registe todos os países "onde estiveram", ou seja, todos os países que encontraram nas etiquetas "Made in...?"



3. Cada estudante pode então criar um PDF a fim de guardar os seus próprios resultados.

4. O/A professor/a prossegue projectando um mapa em branco, usando um dos links https://www.amcharts.com/visited_countries/# OU <https://cmoreira.net/visited-countries-map> e depois começa a preenche-lo com cada país encontrado pelos/as alunos/as, alcançando um mapa comum para a turma. Há também a possibilidade de registar num papel secundário a frequência encontrada para cada país, a fim de estabelecer quais são os países mais comuns "que fornecem bens" a este grupo específico de alunos/as...

O debate começa com o/a professor/a a perguntar aos/às alunos/as a sua opinião sobre as descobertas, as possíveis razões por detrás das suas descobertas, e sobre o que sabem e não sabem sobre os países "visitados". O debate pode prosseguir explorando o processo de globalização, as suas oportunidades e as suas ameaças para a vida na Terra. Os tópicos relacionados com a economia global, migração, sustentabilidade ambiental, etc., devem ser explorados ao mesmo tempo que se relacionam com a disciplina escolar que é ensinada nas aulas (Inglês, Geografia, História, Filosofia, Matemática, Química, Artes, Desporto, ...).





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

