



Sê Positivo A1 e A2

Sou capaz de ter uma atitude positiva
em relação a mim próprio e ao mundo que me rodeia

Cultura de Empreendedorismo



Anexo
Caça ao tesouro
Encontra os teus pontos fortes

TODAS AS CRIANÇAS TÊM

PONTOS FORTES



Todas as crianças têm um baú onde guardam os seus pontos fortes! Mas cada talento necessita de compromisso, prática, perseverança e dedicação para torná-lo em algo maior.

PREFÁCIO E INTRODUÇÃO

Todas as crianças têm talentos inatos. Nos primeiros anos de vida, as crianças são muito curiosas e têm um grande apetite pelo conhecimento. Motivam-se com facilidade e aprendem rapidamente. (Quase) todas as crianças estão ansiosas por irem para a escola e aprenderem coisas novas. No entanto, é raro as crianças manterem esta motivação intrínseca e interesse em aprenderem ao longo do percurso escolar.

Isto deve-se, em parte, ao facto de, infelizmente, muitas escolas ainda terem uma abordagem pouco focada relativamente à lecionação dos conteúdos. Os currículos e os níveis de ensino sobrepõem-se ao nível de conhecimentos, talentos e interesses individuais. Muitos dos pontos fortes dos alunos são ignorados ao longo da escolaridade e, por essa razão, não são desenvolvidos.

O sistema educativo deveria promover a diversidade de talentos – o seu primeiro objetivo deveria ser a promoção dos pontos fortes de cada um. Contudo, o sistema atual parece não ser o ideal para cumprir este objetivo. As crianças raramente são valorizadas individualmente uma vez que o foco principal é a padronização e a uniformização.

ENQUADRAR-SE NO MODELO OU SER IGNORADO

Diferentes pontos fortes são frequentemente valorizados de forma diferente. As crianças que têm os talentos “errados”, podem nunca conseguir ter muito sucesso escolar e muitas não têm sucesso nas disciplinas nucleares. Não é atribuída importância devida à criatividade, às competências sociais e às competências manuais e técnicas – mesmo sabendo que a diversidade de talentos pode ser estímulo importante para gerar inovação.

Muitas pessoas não sabem o que conseguem fazer e não têm consciência dos seus talentos e capacidades quando terminam o curso. Frequentemente, têm mais consciência dos seus pontos fracos. Isto gera, muitas vezes, problemas de autoestima, sendo também uma desvantagem económica para o país, uma vez que as pessoas, por desconhecimento, acabam por não rentabilizar os seus pontos fortes.

OBJETIVOS

Para descobrir este baú de talentos, a organização **jedesK!ND** tem os seguintes objetivos:

- Os professores necessitam de dedicar tempo e espaço para conhecerem os pontos fortes e os interesses dos seus alunos. Por essa razão, as escolas devem ser encorajadas a integrar a “Caça ao Tesouro: encontra os teus pontos fortes” na sua rotina diária.
- Este projeto piloto arrancou com algumas escolas voluntárias que vão implementar medidas que promovam os pontos fortes de cada um (Ex.: na organização de “Dias/Semanas dos Talentos” ou durante o ano letivo).

- Algumas escolas apresentarão os resultados, demonstrando como é que esta experiência pode promover os pontos fortes individuais, ilustrando os efeitos positivos destas medidas nos alunos.
- Os professores tornam-se “Caçadores de Pontos Fortes” e tentam identificar o maior número possível de pontos fortes dos seus alunos.
- A *Caça ao Tesouro* pretende possibilitar às crianças experienciar várias atividades em diferentes áreas, de forma a que possam aprender mais sobre os seus pontos fortes e os seus interesses.
- O projeto tenta abranger todas as áreas curriculares para incluir um leque alargado de disciplinas e dar apoio e assistência às escolas e/ou professores, possibilitando a descoberta de todos os talentos e interesses, bem como a sua promoção e valorização.
- Ao descobrir os seus pontos fortes, cada criança conseguirá melhorar a sua autoestima. O reconhecimento de talentos impercetíveis ou invulgares vão desempenhar um papel fundamental neste contexto.
- Este documento contém sugestões para professores interessados na “Caça ao tesouro dos pontos fortes talentos” e na promoção de talentos.

A **Jedesk!ND** gostaria de agradecer a todos os que contribuíram para este projeto.

Esperemos que gostem de descobrir e promover os pontos fortes e interesses dos vossos alunos.

Em nome da **jedesK!ND**

Ingrid Teufel, Maria Riegler and Bernhard Drumel

INFORMAÇÃO PARA O PROFESSOR

O objetivo da “Caça ao Tesouro” é conhecer melhor os (“novos”) alunos da turma e apoiá-los para que se conheçam melhor entre si – o objetivo subjacente é ficar a conhecer os pontos fortes e os interesses dos outros.

Nas próximas páginas encontrará sugestões para organizar um projeto no início do ano letivo. Pode, por exemplo, levar a cabo a “Caça ao Tesouro: encontra os teus pontos fortes” nas primeiras semanas, caso existam novos alunos na turma. O objetivo é aprender mais sobre o que se passa na mente das crianças e perceber melhor quais são os seus pontos fortes.

Recomendamos que divida o jogo “Caça ao Tesouro: encontra os teus pontos fortes” em diferentes “Dias do Talento...”.

Este documento inclui ideias, instruções e sugestões para a implementação prática de projetos, bem como ligações para sítios eletrónicos recomendados, e materiais para os temas propostos. Cada professor ou equipa pedagógica pode selecionar as atividades que melhor se adequam à turma. O anexo contém listas de (auto) observação para professores e alunos e sugestões de reflexão sobre talentos e pontos fortes – tanto dos próprios como dos outros.

BASE PARA OS DIAS DO TALENTO INDIVIDUAIS

Os temas são delineados de acordo com o “Quadro de referência europeu das competências essenciais para a aprendizagem ao longo da vida” e com a Teoria das Inteligências Múltiplas”, de Howard Gardner, que se sobrepõem em várias áreas.

Teoria das Inteligências Múltiplas (Howard Gardner)...

E o futuro da aprendizagem:

“É fácil – mas perigoso – concluir que a educação do futuro deveria concentrar-se, apenas, na matemática, ciências e tecnologia. É, igualmente, fácil – e igualmente perigoso – concluir que as forças da globalização deveriam alterar tudo”

Howard Gardner, “Cinco Mentas para o Futuro”

De forma a enfrentar os desafios do futuro, temos de aprender a reagir, de forma flexível, a situações inesperadas, reconhecer e aproveitar oportunidades, comunicar de forma empática, analisar diferentes assuntos e construir conhecimento. Neste contexto, as competências essenciais são:

- Criatividade
- Respeito
- Pensamento ético e ação
- Disciplina e a capacidade de integrar conhecimento

Gardner identifica nove **qualidades** que sugerem as áreas em que o indivíduo é especialmente dotado e talentoso. Estar consciente destas qualidades pode ser muito útil quando é necessário escolher uma escola, uma profissão ou uma área de estudos.

Inteligências / qualidades de acordo com Gardner:

- inteligência linguística
- inteligência musical
- inteligência lógico-matemática
- inteligência espacial
- inteligência corporal-cinestésica
- inteligência intrapessoal (→auto-competência)
- inteligência interpessoal (→competência social)
- inteligência naturalista
- inteligência existencial/"espiritual"

LIGAÇÕES ÚTEIS PARA A “TEORIA DAS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS”

<https://manifesto55.com/teoria-das-inteligencias-multiplas-empatia-e-diversidade-na-escola-e-no-trabalho/>

https://pt.wikipedia.org/wiki/Intelig%C3%A2ncias_m%C3%BAltiplas

<https://howardgardner.com/>

Competências Essenciais para a Aprendizagem ao Longo da Vida de acordo com o Quadro de Referência Europeu

(base para o programa anual obrigatório do desenvolvimento das competências):

- Comunicação na língua materna
- Comunicação em línguas estrangeiras
- Competência matemática e competências básicas em ciências e tecnologia
- Competência digital
- Competências intrapessoais, interpessoais, sociais e cívicas
- Competência empreendedora
- Competência cultural

Gardner não menciona a **competência digital** listada no quadro de referência. No entanto, esta competência é indispensável, dado que as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) desempenham um papel cada vez mais importante na nossa vida. Desta forma, os diferentes suportes digitais deverão ser incluídos nos “Dias dos Talentos Individuais”. A competência digital é indissociável da **competência de leitura** - mais uma razão para que a leitura TENHA de fazer parte da rotina escolar diária (especialmente do “Dia dos Talentos”)! Também é uma boa ideia combinar a “Caça ao Tesouro: encontra os teus pontos fortes” com a “Semana da Leitura”.

LIGAÇÕES ÚTEIS PARA AS COMPETÊNCIAS CHAVE

<https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/>

<http://www.dge.mec.pt/documentos-de-referencia-emp>

http://eacea.ec.europa.eu/education/eurydice/documents/thematic_reports/145EN.pdf

<https://www.britishcouncil.org/sites/default/files/youth-in-action-keycomp-en.pdf>

ESTRUTURA DA “CAÇA AO TESOUROS: ENCONTRA OS TEUS PONTOS FORTES”

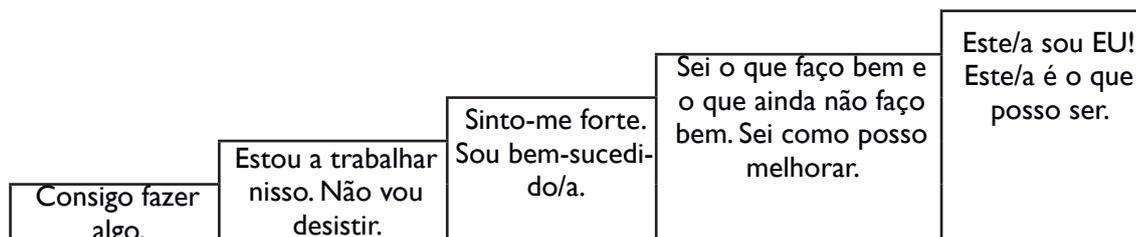
Um bom ponto de partida para “A Caça ao tesouro” pode ser conversar sobre os pontos fortes dos adultos. Isto vai permitir aos alunos terem exemplos da vida real para ilustrar a diversidade de talentos e como é que estes podem ser utilizados e apreciados na sua (nova) comunidade.

Se diferentes turmas estiverem envolvidas em conjunto na “Caça ao Tesouro” significa menos trabalho para o professor.

Cada dia é dedicado a uma competência/ponto forte específicos. Em grupo, os alunos completam um circuito de estações com diferentes atividades, para poderem verificar onde são melhores. É aconselhável calendarizar duas aulas consecutivas para cada “Dia dos Talentos”. A ordem destes pode ser escolhida individualmente para que possa adaptar-se da melhor forma aos horários e ao currículo.

O principal objetivo é que os alunos descubram que têm muitos pontos fortes e talentos e que possam desfrutar de muitas atividades/coisas diferentes.

Outro objetivo é que os alunos compreendam que os pontos fortes necessitam de ser exercitados para poderem tornar-se talentos. Devem aprender que é necessária muita prática para potenciar ao máximo o seu talento (por exemplo: atletas, músicos bem-sucedidos, etc.)



O anexo contém sugestões e materiais que os professores podem selecionar de acordo com as suas turmas.

COMEÇA A CAÇA AO TESOURO

Objetivo: descobrir os pontos fortes – em si e nos outros.

Discutir os pontos fortes (ver o anexo - sugestões para reflexão)

Perguntas:

- O que são talentos, dons, pontos fortes, interesses?
- O que é que gosto de fazer?
- Em que é que sou bom?
- Quais são os meus pontos fortes?
- Os meus interesses correspondem aos meus talentos?
- Que pontos fortes vejo nos outros?
- Que pontos fortes veem os outros em mim?
- Que pontos fortes são especialmente importantes para que uma comunidade funcione?

LIGAÇÃO ÚTIL:

<http://www.readwritethink.org/professional-development/strategy-guides/assessing-student-interests-strengths-30100.html>

Em conjunto, planeie um festival ou evento (por exemplo, “A nossa grande caça ao tesouro...”, “Exposição de Talentos”, ...). Será melhor decidir no início quais as TIC que serão utilizadas para a “Caça ao Tesouro” e certificar-se de que estão disponíveis.



DIA SOCIAL

AS SEGUINTES COMPETÊNCIAS SERÃO POSTAS EM PRÁTICA:



- autoconfiança
- motivação intrínseca e iniciativa pessoal
- pensamento crítico independente
- autorreflexão
- autoavaliar os estados emocionais
- autodescrição diferenciada
- comunicação construtiva
- tolerância
- aceitar diferentes opiniões
- aceitar compromissos
- aprender a negociar e a ganhar confiança
- empatia
- formas construtivas de lidar com o *stress* e a frustração
- compreender os desenvolvimentos socioeconómicos e os princípios da comunicação intercultural

© www.oups.com/

IMPLEMENTAÇÃO PRÁTICA

Clube de Escuta Ativa

- Ouvir e compreender-nos uns aos outros são capacidades essenciais para uma boa coexistência. Ler ou contar histórias uns aos outros é uma boa forma de aprender a ouvir os outros. Depois disso, os alunos fazem perguntas uns aos outros sobre o texto (oralmente ou por escrito).

Ligação útil: <http://www.kidsworldfun.com/shortstories.php>

- **“Consciência pesada”:** os alunos pensam em situações sobre as quais se sentem culpados (por exemplo, quando contam mentiras inofensivas, apresentam desculpas, tiram algo a alguém, saltam a vedação, etc.). Desenham estas situações e escrevem uma a duas frases acerca das mesmas.
- **Conselho de Turma**
Apresente os cartões (imagens de cartões do Google como inspiração) e utilize-os em diferentes cenários.

- **Discussão de expressões idiomáticas / provérbios**

Se os alunos da sua turma falam línguas diferentes, solicite que partilhem provérbios da sua língua materna!

- “O culpado tem por acusador a sua consciência.” / “A culpa mede-se pelo arrependimento.”
- “Cada um por si.”
- “Uma mentira estraga mil verdades” / referência à fábula de Esopo “O pastor e o Lobo”

- “Não faças aos outros o que não queres que te façam a ti.” (Esta “regra de ouro” pode ser encontrada – de formas diferentes – em todas as religiões do mundo.)

Refleta e discuta o significado de **fábulas** –pois contêm muito conhecimento social.

LIGAÇÕES ÚTEIS PARA A COMPETÊNCIA SOCIAL:

http://www.educationworld.com/a_lesson/lesson/lesson294.shtml: teaching tolerance (ensinar a tolerância)

<https://blog.udemy.com/social-skills-lesson-plans/>

<https://www.noticiasmagazine.pt/2016/potencie-as-competencias-sociais-das-criancas/>

<https://www.psiquilibrios.pt/produto/promover-as-competencias-sociais-emocionais-das-criancas/>

LIGAÇÕES PARA FÁBULAS: (→competência de leitura)

<http://www.worldoftales.com/fables.html>

http://downloads.bbc.co.uk/schoolradio/pdfs/aesop/aesops_fables.pdf

<http://www.fabulasecontos.com/category/valores-e-caracteristicas-dos-contos/>

<https://www.historias-infantis.com/contos/historias/fabulas/>



DIA DO “APRENDER É DIVERTIDO”

AS SEGUINTESS COMPETÊNCIAS SERÃO POSTAS EM PRÁTICA:

capacidade para adquirir competências básicas necessárias para aprendizagens futuras (leitura, escrita, aritmética, literacia digital, etc.)

- capacidade para aprender coisas novas, processá-las e integrá-las nos conhecimentos já adquiridos
- capacidade para organizar o nosso processo de aprendizagem de forma independente e motivar-nos
- capacidade para avaliar o nosso trabalho e pedir ajuda quando e necessário
- capacidade de concentração por um período mais longo
- aprendizagem colaborativa, capacidade para utilizar as vantagens de grupos heterogéneos e partilhar os resultados da aprendizagem
- competências para resolver problemas
- disciplina
- responsabilidade individual
- perseverança

IMPLEMENTAÇÃO PRÁTICA

Para dar início ao Dia “Aprender é Divertido”, pode visualizar com os alunos um dos vídeos disponíveis (em inglês) no canal “Knietsche” em <http://www.knietsche.com/category/videos-en> e, de seguida, discutir e refletir sobre o que acabaram de ver.

Também faz sentido – e não apenas neste dia – ensinar mnemónicas/ jogos de memória aos alunos de forma lúdica.

LIGAÇÕES ÚTEIS:

<https://oficinadepsicologia.com/treino-de-concentracao-e-memoria/> <https://kids>

*O mais valioso na
vida é o amor que
perdura!*

γ-aids-for-

Esta é uma forma divertida de melhorar a competência de aprendizagem de cada um!

Os alunos podem trazer os seus próprios jogos para o Dia “Aprender é Divertido” (combine antecipadamente os jogos que vão trazer) e/ou utilize os jogos disponíveis na sala de aula/escola. Os jogos tradicionais de papel e lápis são úteis para uma experiência de aprendizagem variada e a organização dos materiais torna-se bastante fácil. Não fique surpreendido se os seus alunos acreditarem que aprender é, de facto, divertido!

No início do dia, os jogos/estações devem ser apresentados de uma forma breve – idealmente, pelos próprios alunos. Posteriormente, deve acordar com eles quantos e durante quanto tempo podem utilizar uma determinada estação ao mesmo tempo.

SUGESTÕES PARA JOGOS DE PAPEL E LÁPIS

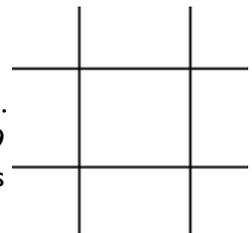
- **Não me risques!** (2 jogadores):

Um aluno desenha círculos numa folha de papel A4, escrevendo dentro de cada um os números de 1 a 20 (ou 30, 40, ...) ou o alfabeto, de forma aleatória. Os dois jogadores escolhem um lápis de cor e, alternadamente, ligam os números ou as letras na ordem correta, sem passar por cima da linha desenhada pelo outro jogador. Se um jogador cruzar a linha do outro, é-lhe atribuído um “ponto de penalização”. O jogador com o menor número de pontos é o vencedor.

- **Caixas** (jogo numa folha de papel quadriculado para 2-4 jogadores):
Desenhe uma grelha numa folha de papel. Dentro desta grelha, dois jogadores marcam, alternadamente, as linhas de contorno das caixas com o lápis de cor que escolheram. O jogador que marcar todas as linhas de uma caixa, isto é, que feche uma caixa, pode desenhar um símbolo dentro da mesma (por exemplo, um X, um O, etc.) com a sua cor. O jogador que fechar mais caixas é o vencedor.

- **Jogo do Galo** (2 jogadores):

Um jogador joga com o símbolo **X** e o outro com **O**, jogando alternadamente. Só podem preencher as casas livres. Inicialmente, o tabuleiro é composto por 9 quadrados vazios, alinhados num tabuleiro 3x3. O objetivo do jogo é obter os três símbolos do próprio na horizontal, vertical ou diagonal.



- **Jogo “Contar uma história”** (são necessários 4 jogadores, no mínimo)

Cada criança escreve numa folha de papel o início de uma frase, mas não mais de 3 palavras. De seguida, passa a folha ao próximo jogador, que escreve mais três palavras e, assim por diante até a folha estar completa. A pontuação poderá ser colocada mais tarde, caso seja necessário. Normalmente, o resultado é muito divertido e poder-se-á ler a história em voz alta.

- **Jogo do STOP** (dois jogadores, no mínimo)

Desenhe uma tabela e dê um título generalista a cada coluna (cidade, país, rio, profissão, planta, personagem de BD, comida, roupa, nome, verbo, etc.) Para cada volta, um lado percorrer as letras do alfabeto em silêncio e para quando os outros jogadores dizem “Stop”. A letra que calhou é aquela com que vão jogar nessa volta. Completam as colunas com palavras que iniciam com a letra escolhida. Assim que um jogador completar todas as colunas, termina essa volta. Os jogadores confirmam as respostas que escreveram. Por cada resposta correta, ganham um ponto. O jogador que obtiver mais pontos no final de todas as voltas jogadas, ganha.

Cidade	País	Nome	Profissão	Rio

LIGAÇÕES PARA “APRENDER É DIVERTIDO”

<http://www.playworks.org/blog/fun-paper-and-pencil-games-play>

<http://www.childfun.com/>

<http://jogolaxia.com/artigos/melhores-jogos-para-jogar-com-lapis-papel>

<https://isadorabertolini.wordpress.com/2014/03/20/20-brincadeiras-que-precisam-apenas-de-lapis-e-papel/>

DIA DO COMPUTADOR E DO SMARTPHONE

AS SEGUINTESS COMPETÊNCIAS SERÃO POSTAS EM PRÁTICA:

- Pesquisa e processamento de informação
- Utilização da informação de forma sistemática e crítica
- Diferenciação entre o mundo real e o mundo virtual
- Utilização dos vários serviços da Internet
- Avaliação crítica da informação disponível na Internet
- Utilização da Internet para promover pensamento crítico, criatividade e inovação
- Uso responsável dos media
- Utilizar recursos disponíveis para compreender, editar e apresentar informação
- Utilizar ferramentas tecnológicas para estabelecer relações comunitárias com fins sociais e culturais

IMPLEMENTAÇÃO PRÁTICA

A competência digital é indispensável, uma vez que as TIC desempenham um papel cada vez mais importante na nossa vida. Diferentes tecnologias devem, por isso, sempre que possível, fazer parte dos “Dias de Talento”

LIGAÇÕES ÚTEIS PARA A COMPETÊNCIA DIGITAL:

<https://www.common sense media.org/educators/scope-and-sequence>

<http://www.webwewant.eu/>

<https://www.school education gateway.eu/pt/pub/resources/tutorials/digital-competence-the-vital-.htm>

http://www.webwewant.eu/pt_PT/web/guest/inicio



DIA DAS LÍNGUAS

AS SEGUINTESS COMPETÊNCIAS SERÃO POSTAS EM PRÁTICA:

- Comunicação na língua materna
- Capacidade de comunicar em diferentes situações
- Identificar e utilizar diferentes tipos de textos
- Pesquisar, selecionar e processar informação
- Ter vontade de participar num diálogo crítico e construtivo
- Compreender a estética da língua
- Ter consciência dos efeitos da língua nos outros
- Usar a língua de uma forma socialmente responsável
- Comunicação em línguas estrangeiras
- Compreender mensagens orais e escritas
- Iniciar, manter e terminar uma conversa
- Leitura, compreensão e produção de textos
- Utilizar recursos
- Adquirir linguagem informal

Interesse em línguas e comunicação intercultural

SUGESTÕES PARA IMPLEMENTAÇÃO PRÁTICA

- contar, ler e escrever histórias
- jogos de linguagem, por exemplo:
Brincar com a pontuação: “Não vou ao Porto” versus “Não, vou ao Porto”
“Não sei do meu relógio, não está na gaveta!” versus “Não sei do meu relógio. Não está na gaveta?” A pontuação altera o sentido das frases.
- Explique como a entoação também altera o significado de uma frase” Não podes ir!”
- Comunicação intercultural- a expressão gestual/corporal pode ter significados diferentes noutras culturas
- Ler, escrever e adaptar poemas (escrita generativa)

Sugestões

- Prepare uma série de poemas, de forma a que os alunos possam escolher aqueles que se relacionam com o tema.
- Prepare cartões com sugestões para fazer com os poemas.

Exemplos

- Representar o poema
- Recitar o poema com diferentes vozes
- Representar o poema com mímica
- Representar o poema com sons
- Desenhar ou pintar o poema; fazer colagens ou esculturas...
- Escrever uma história a partir do poema
- Copiar o poema com a caligrafia pessoal e distribuir cópias aos colegas para levarem para casa
- Competência de leitura: combinar a linguagem do quotidiano com uma leitura da semana

LIGAÇÕES PARA A COMPETÊNCIA DE LÍNGUA E LEITURA

Teste de avaliação de nível de língua

<https://www.ilh.com/tests/english-language-level-assessment-test/>

http://cie.ispa.pt/ficheiros/areas_utilizador/user23/simoes_e._alves_martins_m._2013._prova_de_compreensao_da_leitura.pdf

<http://www.ciberescola.com/index.php?action=testes-diagnosticos-A2>

<http://www.instituto-camoes.pt/activity/o-que-fazemos/aprender-portugues/certificacao-de-aprendizagens/certificacao-epe/matriz-da-prova-nivel-a2>

Material e sugestões relacionadas com padrões educativos:

http://www.educationworld.com/standards/national/lang_arts/english/k_12.shtml

Leitura:

<http://www.kidsworldfun.com/shortstories.php>

Fichas de trabalho de Inglês:

<https://www.aduis.at/arbeitsblaetter/english/default.aspx?startId=12>

DIA DO PENSAMENTO MATEMÁTICO E ESPACIAL

AS SEGUINTESS COMPETÊNCIAS SERÃO POSTAS EM PRÁTICA:

COMPREENDER MATEMÁTICA

- saber trabalhar com números
- quantificações
- pensamento analógico-analítico (exercícios mentais, enigmas, quebra-cabeças)
- compreender relações de causa-efeito (pensamento dedutivo)
- encontrar soluções alternativas
- formas geométricas (desenhar, identificar, construir)
- pensamento/inteligência espacial
- leitura de mapas e planos
- interpretação de tabelas, estatísticas e diagramas

IMPLEMENTAÇÃO PRÁTICA

Utilize as ligações úteis sugeridas e pesquise material adicional na Internet para criar uma bolsa de aprendizagem da matemática que as crianças possam utilizar livremente.

LIGAÇÕES ÚTEIS:

<http://www.escolamagica.pt/>

<https://www.ensinobasico.com/>

http://www.inovar.pt/portal/component/option,com_weblinks/catid,21/Itemid,82/lang,pt/

<http://www.dge.mec.pt/clicmat-atividades-interativas-de-matematica>

Puzzles geométricos

<http://www.mathedpage.org/puzzles/>

Tangrams

<http://www.mathedpage.org/puzzles/supertangrams/st-puzzles.html>

Jogos matemáticos

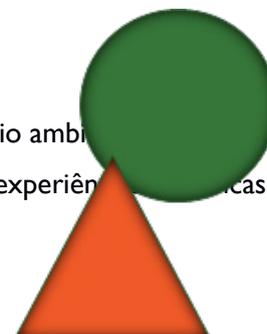
<http://www.primarygames.com/math.php>

<https://www.funbrain.com/brain/MathBrain/MathBrain.html>

DIA DA CIÊNCIA

AS SEGUINTESS COMPETÊNCIAS SERÃO POSTAS EM PRÁTICA:

- utilizar ferramentas e equipamentos para atingir determinados objetivos
- compreender as características essenciais da análise científica
- compreender os limites e os riscos da tecnologia de investigação científica
- reconhecer os efeitos do progresso tecnológico nas nossas vidas, comunidade, meio ambiente
- competência de leitura: leitura, compreensão e seguir instruções na realização de experiências científicas



AQUILO QUE PODERÁ SER NECESSÁRIO

- Tabuleiro “de pesquisa” com instruções específicas para um trabalho científico (ver anexo)
- Biologia: traga plantas e animais (ou fotos), livros de animais e plantas e um computador com acesso a Internet
- Físico-Química: Fichas de trabalho da Internet, material e equipamento para as experiências e um computador com acesso a Internet

IMPLEMENTAÇÃO PRÁTICA

- Prepare as **estações** onde os alunos podem experimentar livremente (de acordo com as regras estabelecidas previamente)
- Os alunos podem tirar fotografias ou filmar o seu trabalho, servindo como material adicional para as apresentações individuais durante o Festival dos Pontos Fortes e que será a parte final da “Caça ao Tesouro”. A preparação das apresentações vai dar aos alunos a oportunidade de descobrir e desenvolver melhor os seus pontos fortes: competências linguísticas, de apresentação, culturais, em TIC, empreendedoras, etc.

• **Upcycling:**

Desenhar e criar objetos de arte a partir do lixo. Peça aos alunos para recolherem objetos usados e recicláveis e pensem como poderão reutilizá-los. Para se inspirarem, peça-lhes para pesquisarem “Upcycling” na Internet.

LIGAÇÕES ÚTEIS:

www.arvindguptatoys.com - inspiração para a criação de brinquedos científicos a partir de materiais reciclados

<http://www.childhood.org.br/como-estimular-as-criancas-a-criar-brinquedos-a-partir-de-materiais-reciclados>

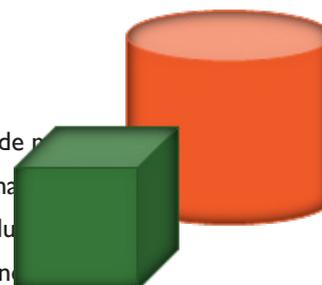
<https://pedagogiaaopedaletra.com/reciclar-recrutar-e-transformar-para-poder-brincar-na-educacao>

<http://www.revistaartesanato.com.br/ideias-para-fazer-brinquedos-reciclados-para-as-criancas>

https://www.ted.com/talks/arvind_gupta_turning_trash_into_toys_for_learning?language=en

Vídeos de Arvind Gupta (“Brinquedos a partir do lixo”): <https://www.youtube.com/user/arvindguptatoys/videos>

<http://www.sciencekids.co.nz/>



- **Tecnologia**

<https://super.abril.com.br/ideias/6-experimentos-para-ensinar-ciencia-as-criancas/>

- **Enciclopédia animal**

https://www.zoo.pt/site/animais_lista.php

<http://www.sciencekids.co.nz/technology.html>

<https://www.britannica.com/topic/animal>

- **Enciclopédia botânica**

<http://flora-on.pt/>

<https://www.britannica.com/topic/plant>



DIA DO DESPORTO

- levar a cabo sequências motoras
- competências de motricidade grossa e fina
- competências manuais
- competências gestuais expressivas
- gostar de movimento
- consciência do corpo e sentido de equilíbrio

IMPLEMENTAÇÃO PRÁTICA

É importante ter a garantia que pode usar o pavilhão desportivo neste dia. Se houver mais turmas a realizar a Caça ao Tesouro, os vários professores das turmas envolvidas poderão colaborar.

Desafio para o Dia do Desporto: percurso com obstáculos (também poderá ser realizado na sala de aula!)

Material: pneus, cordas, cadeiras, mesas, garrafas, balões, caixotes do lixo, cronómetro, etc.

- Os alunos decidem, em grupo, os obstáculos para o seu percurso. Desta forma, poderão exercitar a sua inteligência espacial, capacidade de trabalhar em grupo e a sua competência empreendedora.
- Assim que estiver definido o percurso de obstáculos, os alunos realizam-no no mínimo tempo possível (cronómetro!)

LIGAÇÕES ÚTEIS:

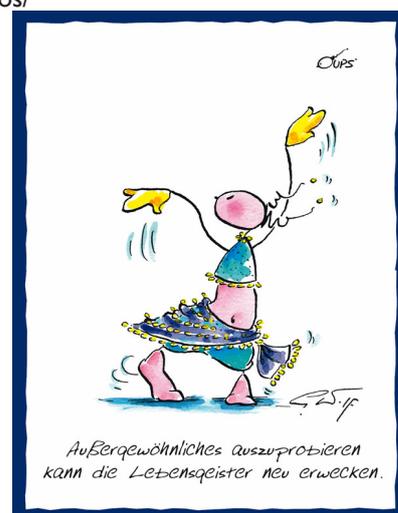
<https://www.urmc.rochester.edu/medialibraries/urmcmedia/community-health/community-partnerships/heart/documents/indoorphysicalactivityideasfor.pdf>

http://health4u.tamu.edu/watexas_bk/wat_schools/lesson_plans/lesson_173.pdf

<https://educacaoeparticipacao.org.br/oficinas/corrida-de-velocidade-e-de-obstaculos/>

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=13817>

© www.oups.com/



DIA DA MÚSICA

AS SEGUINTE COMPETÊNCIAS SERÃO POSTAS EM PRÁTICA:

- reconhecer melodias
- cantar notas e melodias
- ter sentido do ritmo (dançar, bater palmas...)
- gostar de música
- tocar um ou mais instrumentos
- criar/compor melodias

O QUE É NECESSÁRIO:

- instrumentos
- objetos do quotidiano (copos, talheres, vassouras...)
- livros de canções

IMPLEMENTAÇÃO PRÁTICA

- Escrever uma canção em conjunto: deixe os alunos escolher o que querem fazer: cantar; tocar instrumentos; cantar e dançar, gargarejar com água para criarem sons, etc.
- Utilizar objetos do quotidiano para criarem instrumentos
- Deixe os alunos movimentarem-se ao som da música e expressarem os seus sentimentos através da dança

LIGAÇÕES ÚTEIS:

<http://earlylearningactivities.com/PDF/musicmovement.pdf>

<http://lessonplanspage.com/music/>

<https://musicanaescolaportal.wordpress.com/sugestoes-de-aulas/>

<http://www.cantarmais.pt/pt/formacao/ensinar-aprender>

DIA DA CRIATIVIDADE

AS SEGUINTE COMPETÊNCIAS SERÃO POSTAS EM PRÁTICA:

- gostar e valorizar a performance artística
- diferentes formas de expressão pessoal (através da escrita, pintura, música, representação...)
- reconhecer e apreciar possibilidades económicas e sociais para atividades culturais
- compreender a sua cultura e participar na vida cultural
- respeito e mentalidade aberta relativamente a outras culturas
- ser capaz de comparar o seu próprio trabalho criativo com o trabalho dos outros e perceber as diferenças

MATERIAL

Computador com acesso à internet; diferentes tipos de papel, material reciclável como cartão, plástico, etc; aguarelas; lápis de cera; revistas; canetas, tesoura, cola, etc...

IMPLEMENTAÇÃO PRÁTICA

Os alunos devem recriar/representar de forma artística os seus pontos fortes - através da sua expressão artística preferida. Eles devem decidir como e que materiais querem usar na sua apresentação.

Exemplos:

- cartaz/colagem
- objeto
- texto escrito (por exemplo, oficina de escrita de poesia para o Dia das Línguas)
- adaptação da letra de uma canção
- gravar um vídeo (com o telemóvel, por exemplo)
- criar uma peça de radio: <http://blogue.rbe.mec.pt/a-radio-escolar-como-ferramenta-2115312>
- texto
- peças de teatro
- apresentação digital (Powerpoint; Thinglink: www.thinglink.com , etc)
-

LIGAÇÕES ÚTEIS:

<https://www.pinterest.com/theresaenglish/children-s-creative-expression/>

Teatro

<http://modeloatoratriz.com.br/teatro-na-escola-dicas-para-montar-uma-peca/>

<http://blogdivertido.blogspot.pt/2010/02/como-fazer-uma-peca-de-teatro-pra.html>

<http://www.teatronaescola.com/>

http://www.teach-nology.com/teachers/lesson_plans/arts/drama/

<https://www.schooltheatre.org/home>

Exercitar a criatividade: inspiração, sugestões, exercícios...

<http://educacaointegral.org.br/reportagens/5-formas-de-estimular-criatividade-entre-os-alunos-da-sua-escola/>

<http://noticias.universia.pt/destaque/noticia/2017/04/03/1151042/caracteristicas-escolas-criativas.html>

<http://everyoneanartist.weebly.com/creativity-exercises.html><http://www.creativity-portal.com/becreative/activities/>

DIA DO EMPREENDEDORISMO

Recomendamos que estas atividades sejam realizadas tenham um dia próprio ou que existam aulas individuais de empreendedorismo durante a Caça ao Tesouro para preparar o “Festival dos Pontos Fortes”

IMPLEMENTAÇÃO PRÁTICA

Planifique e organize um festival para celebrar e apresentar os resultados da “Caça ao Tesouro: encontra os teus pontos fortes.” Os alunos irão apresentar os seus portefólios (ver anexo com sugestões) e cartazes, performances, apresentações em suporte digital, canções, poemas, danças, etc, que criaram durante a “Caça ao tesouro”.

Se envolver os alunos o mais possível no planeamento, organização e concepção das diferentes fases do festival (incluindo o *catering*), terão mais oportunidades para desenvolver as suas competências e talentos empreendedores.

AS SEGUINTE COMPETÊNCIAS SERÃO POSTAS EM PRÁTICA:

- trabalhar e pensar de forma independente
- planificar
- avaliar os seus pontos fortes/fracos
- Identificar riscos e saber reagir em conformidade (assumir responsabilidades)
- chegar a acordo, comunicar de forma empática, liderar, saber delegar tarefas, refletir, analisar...)
- ter espírito de equipa
- planning and organisation competences (festivals, events, ...)
- ter competências de planificação e organização (festivais, eventos...)
- resolver de problemas
- ter criatividade
- competências de apresentação
- ...

LIGAÇÕES PARA COMPETÊNCIAS DE EMPREENDEDORISMO:

<http://www.bschool.com/little-entrepreneurs-business-for-kids/>

<http://nrich.maths.org/8277>

http://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ficheiros/guiao_educ_empreend_2006.pdf

http://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ECidadania/educacao_Empreendedorismo/documentos/competencias_de_empreendedorismo_uma_revisao_de_conceitos_politicas_e_iniciativas_traducao.pdf

ANEXO

O anexo inclui uma variedade de materiais para a “Caça ao Tesouro”.

Inspiração para refletir sobre os pontos fortes, comportamentos que promovem uma coexistência saudável, fichas de (auto)observação para alunos de diferentes idades, etc.

Escolha os materiais mais apropriados para a sua turma e decida qual a melhor forma de os utilizar.

MODELOS PARA COPIAR E DISTRIBUIR AOS ALUNOS:

1. Capa
2. Introdução: frases para refletir
3. Atividade para promover um ambiente relaxante e construtivo
4. Três regras básicas que promovem a comunicação não-violenta
5. Lista alfabética
6. “Conheço-me”: perfil de personalidade
7. Lista de pontos fortes para preencher e expandir
8. Caça ao Tesouro: encontra os teus pontos fortes
9. Desenhar um cartaz de talentos
10. Lista de observações para crianças dos 5-10 anos
11. Questionário para crianças do ensino pré-escolar/ 1º/2º anos do ensino básico?
12. Breve questionário sobre interesses
13. Instruções para investigação científica (Dia da Ciência)



TEM MUITOS

**PONTOS
FORTES**



Todas as crianças têm um baú onde guardam os seus pontos fortes! Mas lembra-te: cada talento necessita de compromisso, prática, perseverança, amor e dedicação para torná-lo em algo maior.

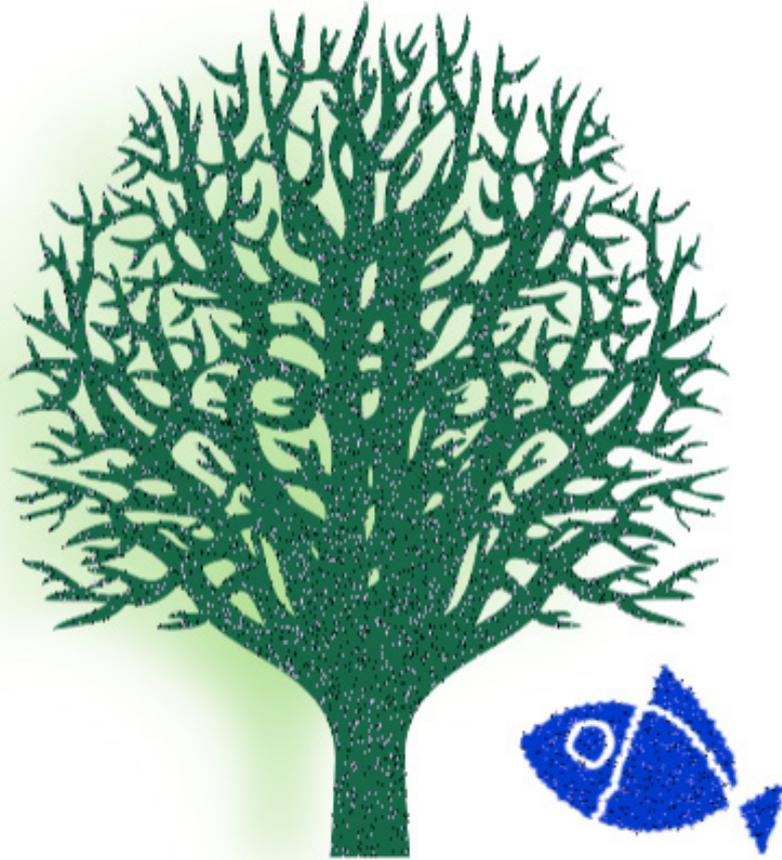
Pensa nisto!



Usa os talentos que tens. A floresta ficaria mais silenciosa se só o pássaro com a melhor voz cantasse.

Henry van Dyke

Pensa nisto!



Toda a gente é um génio. Mas se julgamos um peixe pela sua capacidade de subir uma árvore, ele passará toda a sua vida a pensar que é estúpido.

Albert Einstein

Pensa nisto!



Tu

ÉS UMA PESSOA MUITO ESPECIAL!

Há muitas coisas em que és bom...

Pode ser em matemática, organização, pensar, cantar, confortar, rir, e muitas outras coisas.

Não é importante quais são os teus talentos.

Todos os teus talentos trabalham em conjunto em tudo o que fazes.

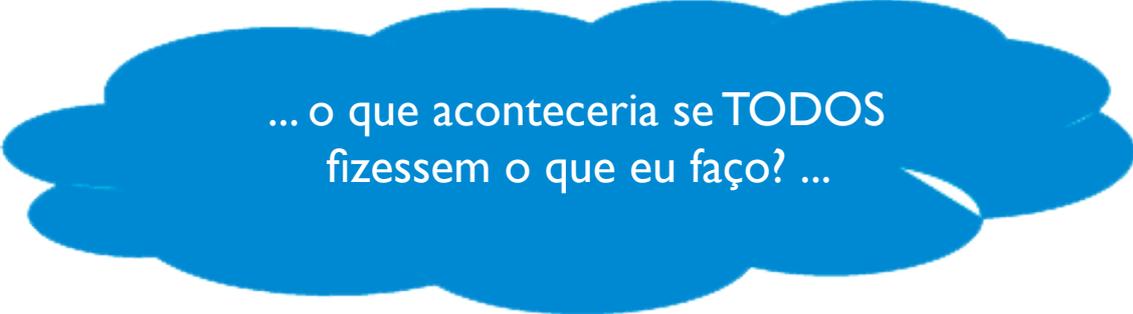
Utiliza-os tanto quanto possível.

Quanto mais utilizares os teus talentos, melhores serão!

TODOS QUEREMOS VIVER EM PAZ

Mas nem sempre é assim tão fácil! Para as pessoas viverem em paz, têm de obedecer a algumas regras básicas. É por isso que estou a trabalhar para ser, tornar-me e ficar uma pessoa pacífica.

Antes de fazer algo, paro e penso...



... o que aconteceria se TODOS
fizessem o que eu faço? ...

Debate o que aconteceria se todos...

- fossem indelicados.
- pensassem só neles próprios.
- deitassem lixo para o chão.
- falassem sempre que lhes apetecesse.

Pensa em mais alguns exemplos:

É ASSIM QUE EU ME EXPRESSO:

- 1) FALO SOBRE O QUE VI
- 2) EXPLICO O QUE SINTO SOBRE AS COISAS
- 3) DIGO AOS OUTROS O QUE DESEJO
- 4) PEÇO AS COISAS COM SIMPATIA
- 5) ...E DIGO “OBRIGADA/O”!

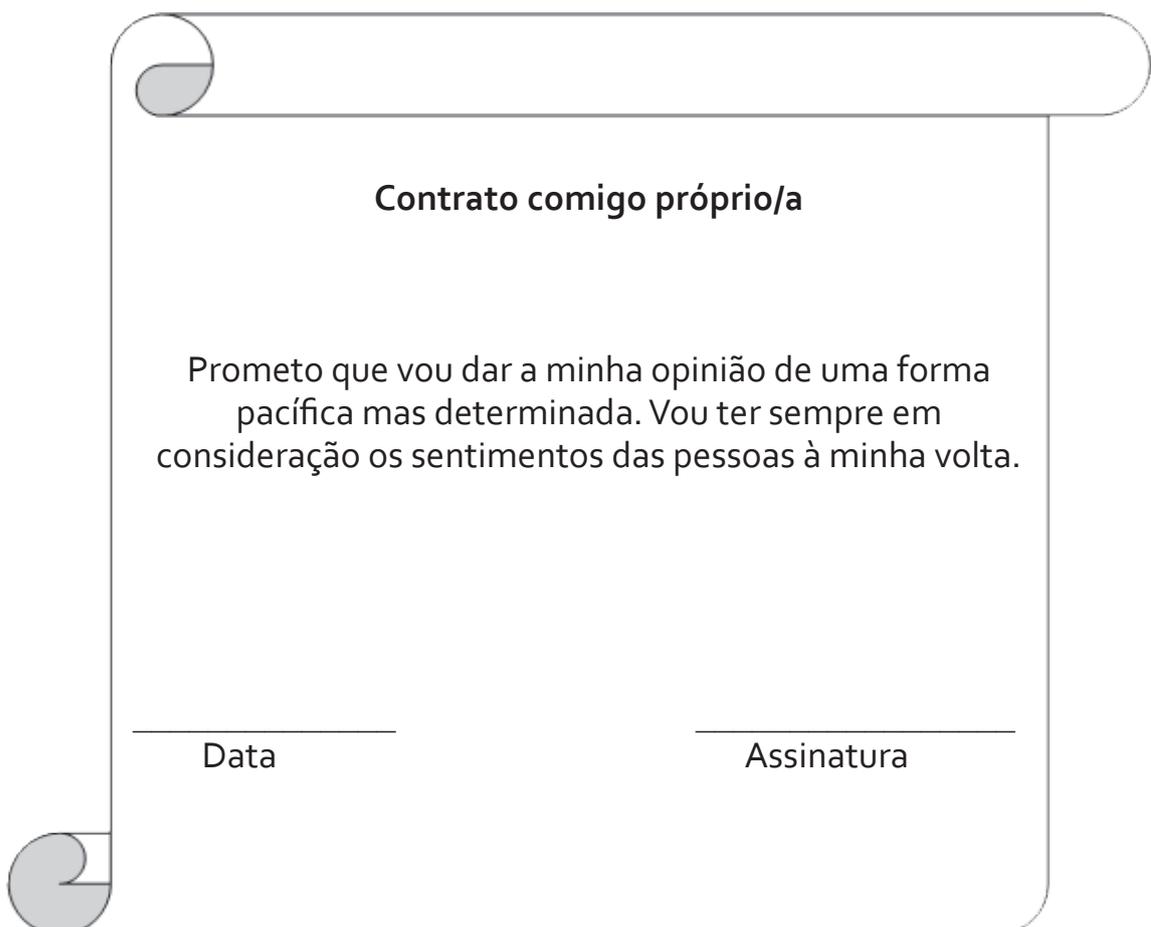
Nota:

Usa apenas mensagens personalizadas (“Vi...”; “Isso faz-me triste...”; “Quero...”)

Importante: lembra-te de dizer sempre “Por favor” e “Obrigada/o”

AGORA, EXPERIMENTA!

Forma grupos e representa uma situação em que estejas muito zangado/a. Não te esqueças das regras mencionadas acima. Depois discute com os teus colegas o que sentiste durante a representação e o que notaste em ti.



Contrato comigo próprio/a

Prometo que vou dar a minha opinião de uma forma pacífica mas determinada. Vou ter sempre em consideração os sentimentos das pessoas à minha volta.

Data

Assinatura

	Lista alfabética: as coisas que faço...(verbos)	Sou muito bom nisso!	Gosto muito de fazer isso!
A			
B			
C			
D			
E			
F			
G			
H			
I			
J			
K			
L			
M			
N			
O			
P			
Q			
R			
S			
T			
U			
V			
W			
XY			
Z			

CONHEÇO-ME!

OS MEUS PONTOS FORTES

AS MINHAS QUALIDADES

O QUE ME FAZ FELIZ

O QUE ME FAZ INFELIZ

COMO FAÇO OS OUTROS FELIZES

Exemplos, ideias (Usa uma lupa!)

Talentos: empatizar com os outros, reparar quando os outros precisam de ajuda, ser atento, trabalhar ordeiramente, arrumar as coisas, rir, ser feliz, praticar desporto, nadar, ler, pintar e desenhar, escrever com cuidado, escrever histórias, estudar matemática, ter boas ideias, cantar, dançar, compor música, pensar, inventar jogos, fazer os outros felizes, trabalhar com os outros, não desistir perante os problemas, ... Qualidades: amigável, alegre, engraçado, positivo, confiante, atencioso, paciente, gentil, sossegado, energético, cooperante, inteligente, aberto, correto, asseado, atlético, persistente, relaxado, criativo, confiável, sensível, diligente, justo, tolerante, interessado, curioso, ...

CAÇA AO TESOURO DOS PONTOS FORTES

Tenho ____ anos.

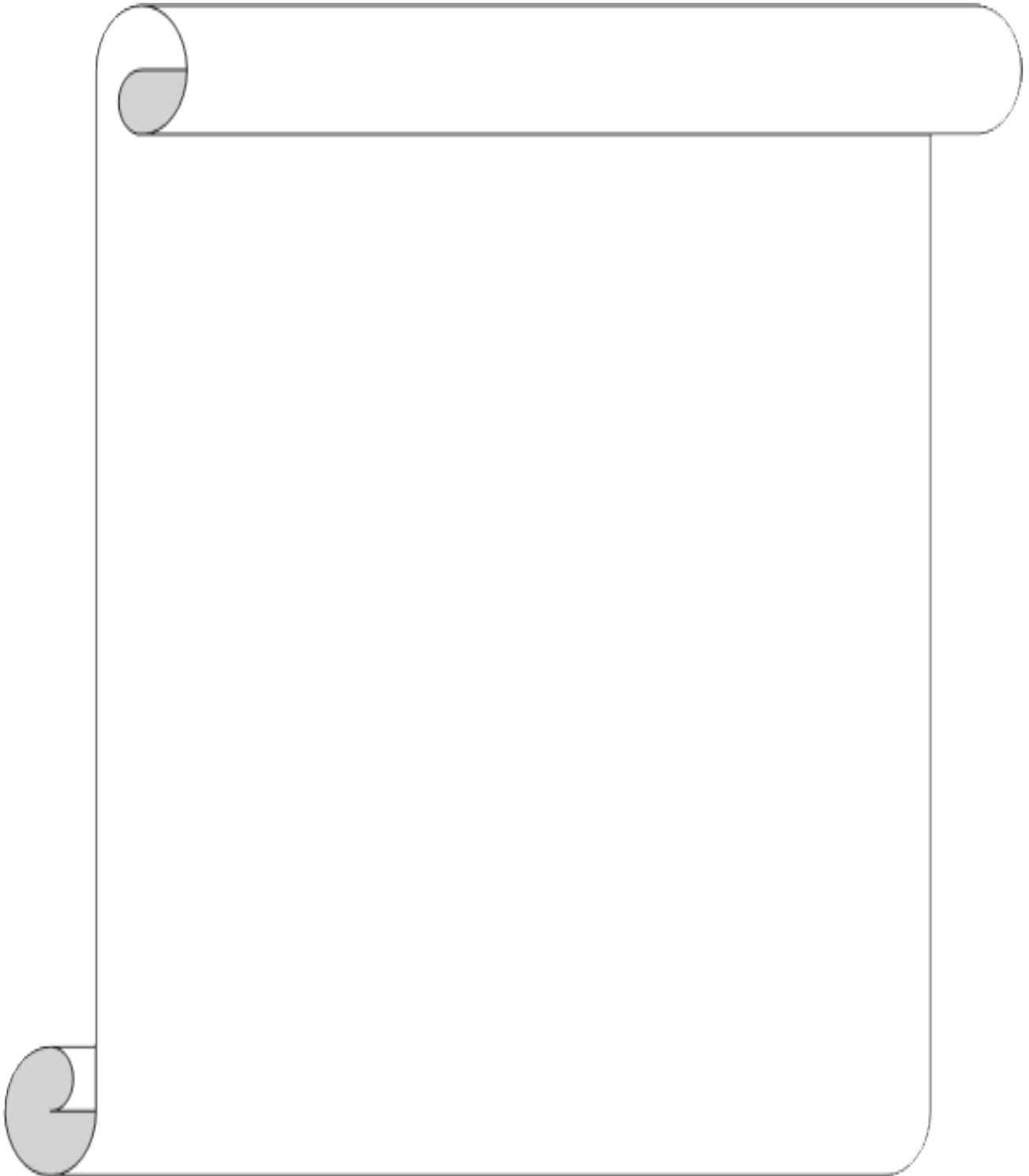
Sou uma rapariga ____ Sou um rapaz ____

Sem género ____

Tick the boxes! /Assinala a figura adequada	☺	☹	☹
Gosto de conversar e contar histórias.			
Gosto de ler.			
Gosto de escrever.			
Gosto de outras línguas.			
Gosto de Matemática.			
Consigo resolver problemas matemáticos rapidamente.			
Sou bom/boa a organizar coisas.			
Gosto de cantar e compor música			
Aprendo canções muito rapidamente			
Gosto de ouvir música			
Gosto de cantar/cantarolar e entoar melodias			
Sou bom/boa a imaginar coisas.			
Gosto de geometria.			
Desenho muito.			
Gosto de construir e fazer coisas.			
Gosto de me mexer.			
Sou bom/boa em desporto.			
Gosto de representar.			
Aprendo um novo desporto rapidamente.			
Gosto de animais e de cuidar deles.			
Gosto de plantas e de tratar delas.			
Interesso-me pelo meio ambiente.			
Passo muito tempo ao ar livre.			
Gosto de observar as plantas e os animais no seu habitat natural.			
Sou bom/boa ouvinte.			
Gosto de resolver conflitos.			
Gosto de ajudar as pessoas.			
A amizade é importante para mim.			
Gosto de mandar.			
Gosto de fazer perguntas.			
Conheço os meus pontos fortes e fracos.			
Gosto de estar sozinho/a.			
Gosto de paz e sossego.			
Interesso-me pela origem da vida.			
Interesso-me por religião, pelo sentido da vida...			

Tira algum tempo para pensar sobre o que te interessa, o que gostas de fazer e quais são as tuas paixões e objetivos pessoais. Utiliza o modelo abaixo para conceberes o Cartaz dos teus Pontos Fortes.

De seguida, cria o teu Cartaz dos Pontos Fortes numa cartolina para que todos possam ver o que mais gostas, o que gostas de fazer e quais são os teus pontos fortes.



Ficha de (auto)observação para crianças dos 5-8 anos, para ser preenchido pelas próprias, por outras ou por adultos que as “entrevistam”.

TODOS OS MEUS PONTOS FORTES!

Nome: _____

Data: _____

Gosto de...	<i>Inteligência social/competência e áreas de interesse</i>				
estar com outras crianças					
estar com adultos					
ajudar outras crianças					
resolver conflitos					
ouvir o que os outros me estão a dizer					
organizar jogos					
ser o/a responsável					
passar tempo sozinho/a					
realizar atividades em grupo					
down confortar e acalmar os outros					
partilhar coisas com os outros					
ser empático com os outros					

Gosto de...	<i>Competência de aprendizagem</i>				
estudar					
descobrir COMO estudo melhor (ouvindo, observando atentamente, falando sobre o tema, ...)					
descobrir ONDE estudo melhor (em casa, no museu, ao ar livre, na escola, aqui ...)					
aprender a fazer truques					
aprender jogos novos					
utilizar um computador ou um tablet para estudar					
utilizar a Internet para aprender coisas interessantes					
aprender rimas/poesias de cor					

<i>Inteligência linguística/competência e áreas de interesse</i>				
Gosto de...				
contar histórias aos outros				
conversar sobre o que me interessa				
poemas, rimas e canções				
aprender palavras novas noutras línguas				
inventar uma língua secreta				
brincar com as palavras				
pensar em algo e falar sobre isso				
pensar em algo e desenhar ou escrever sobre isso				
livros de não-ficção (ler ou ouvir ler)				
contos infantis (ler ou ouvir ler)				
histórias de detetives (ler ou ouvir ler)				
histórias sobre monstros/feiticeiros/bruxas (ler ou ouvir ler)				
histórias sobre animais (ler ou ouvir ler)				
desenhar ou escrever histórias				

<i>Inteligência naturalista/competência e áreas de interesse</i>				
Gosto de...				
observar animais e aprender sobre eles				
acariciar e alimentar animais				
observar as plantas atentamente				
comparar diferentes tipos de plantas				
aprender os nomes das plantas				
descobrir como as plantas crescem				
descobrir como as máquinas funcionam				
fazer coisas novas de materiais usados				
desmontar coisas e construir coisas novas				
proteger o ambiente (reciclar, não destruir a natureza, ...)				

Gosto de...	<i>Inteligência matemática/competência e áreas de interesse</i>			
				
contar coisas				
ordenar e pôr coisas em ordem				
números				
resolver problemas matemáticos				
medir coisas com uma régua ou fita métrica				
saber o peso de algo (pesar as coisas)				
formas e corpos geométricos				
listas e tabelas (por exemplo, lista das compras, classificação das equipas de futebol, ...)				
horários, mapas do metro, ...				
descobrir como é que algo complexo funciona				
matemática do quotidiano (por exemplo: quantos convidados vêm ?)				
labirintos				
jogos de matemática digitais				
imaginar coisas				
desenhar formas geométricas				
construir e fazer coisas				

Gosto de...	<i>Inteligência corporal-cinestésica e consciência cultural</i>			
				
fazer desporto até transpirar				
movimentar-me (saltar, correr, subir, ...)				
fazer parte de uma equipa desportiva				
competir				
movimentar-me na água (mergulhar, nadar, ...)				
parques de aventura				
fazer ginástica no pavilhão				
fazer coisas pequenas e bonitas com papel, dobragens ...				
fazer construções de Lego				
caminhar como um equilibrista				
aprender uma dança nova				

Gosto de...	<i>Inteligência musical/competência e consciência cultural</i>			
				
dramatizar histórias				
fantasiar-me				
trabalhos manuais				
ouvir música				
compor música				
inventar as minhas próprias canções				
cantar				
aprender a tocar um instrumento				
dançar ao som da música				
estar no palco				
observar imagens atentamente e descobrir o que podem transmitir				
pintar com aguarelas				
desenhar com lápis de carvão				
enfeitar uma divisão da casa para ficar mais bonita				
ir a um museu				

Gosto de...	<i>Inteligência existencial/competência e consciência cultural</i>			
				
fazer perguntas começadas por “Por que”/”Porquê”				
descobrir por que algo é assim				
pensar na vida após a morte				
aprender sobre outras civilizações				
descobrir como as pessoas de outros lugares vivem, comem, aprendem, ...				
refletir sobre mim próprio/a				
pensar sobre o que é justo e injusto				
pensar sobre a minha família				
pensar sobre diferentes temas				
debater os meus pensamentos com os outros				
falar sobre se os animais também têm pensamentos e emoções				

Gosto de...	Competência digital			
				
escrever histórias no computador				
tornar um texto digital mais atraente (cor do tipo de letra, ...)				
organizar os meus próprios ficheiros para os conseguir encontrar depois				
utilizar a Internet para pesquisar temas interessantes				
utilizar a Internet para procurar o significado de uma palavra difícil				
imagens utilizar a Internet para procurar imagens				
utilizar o computador para escrever uma mensagem a alguém (e-mail)				
utilizar o computador para desenhar ou pintar				
aprender como utilizar aplicações e programas novos				
imprimir documentos				
jogar jogos de computador				
utilizar o computador para fazer cálculos				
conseguir digitar o mais rapidamente possível sem dar erros				
procurar e ver vídeos online				
resolver problemas no computador				

ONDE TIVESTE MUITOS  ?

E MUITOS  ?

Se observares as tuas fichas, vais verificar quais são os teus interesses e os teus pontos fortes e verificar quais os que ainda precisas de trabalhar para melhorar!

Interesses

Questionário para crianças da educação pré-escolar e alunos do 1º e 2º anos do ensino básico

TODOS OS MEUS PONTOS FORTES

Nome:

.....

Idade:

Data:

.....

Preenchido por:

.....

(pela própria criança ou por um adulto que a tenha entrevistado).

Quais são os jogos que gostas de jogar?

Com quem mais gostas de brincar?

Tens um/a melhor amigo/a?

O que gostas de colecionar? (pedras, figuras de ação, ...?)

Em que é que és bom/boa?

Em que é que gostarias de ser melhor?

O que mais gostas de fazer na escola?

De que mais gostas no jardim de infância/ escola?

○ que é difícil para ti no jardim de infância/ escola?

Há algo que te aborrece?

○ que é muito importante para ti?

Qual é o teu livro favorito? ○ que mais gostas nele?

Quais são os teus programas de televisão ou rádio favoritos?

○ que gostarias de aprender?

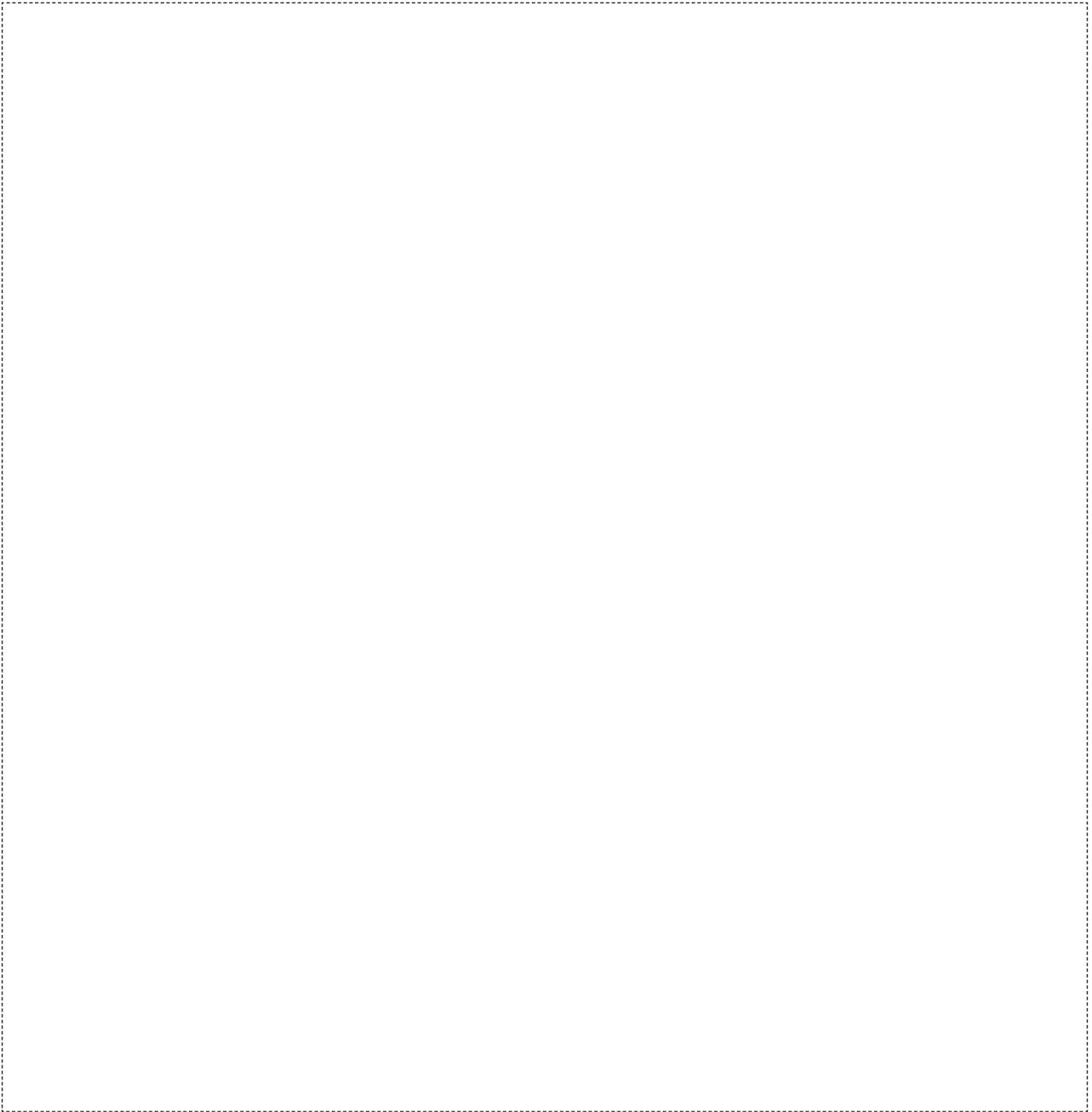
Uma língua, como fazer o pino, como jogar xadrez – ou algo completamente diferente?

Escreve ou desenha algo que tenhas feito e de que te orgulhes muito.

○ que gostarias de ser quando cresceres?

Imagina que conheces uma fada que sabe tudo sobre a vida e o mundo. ○ que gostarias de lhe perguntar?

Imagina uma criatura fantástica e desenha-a no quadro abaixo.



Qual é o nome da tua criatura fantástica? Escreve-o:

.....
.....

**GOSTAS DE FAZER ESTAS COISAS?
ASSINALA A FIGURA CORRESPONDENTE NA TABELA**

PREENCHE A TABELA!			
Dramatizar			
Ler			
Aprender uma língua estrangeira			
Desenhar e pintar			
Tratar das plantas			
Cantar e fazer música			
Utilizar o computador para descobrir coisas novas			
Inventar e contar histórias			
Ouvir música			
Escrever um texto			
Cozinhar e fazer bolos			
Fazer exercícios de matemática			
Dançar			
Praticar desporto			
Fazer e construir coisas			
Pensar sobre questões			
Resolver puzzles			
Que outras coisas gostas de fazer?			

