



Desafio Herói A2

Consigo identificar alguém que é um modelo para mim
Educação para o Empreendedorismo



O que faz de alguém um verdadeiro herói

Quais são os meus talentos especiais e como consigo identificá-los?

Para responder a estas questões, os alunos vão jogar o “Sol de Talentos” e refletir como os seus heróis pessoais usam os seus talentos para serem bem sucedidos. Este desafio tem como objetivo motivar os alunos a seguir o exemplo dos seus heróis.





















Desafio Herói A2

Ficha Técnica

FONTES	
AUTORES E EDITORES	Eva Jambor (autora & editora), Ingrid Teufel (autora), Chadwick V.R. Williams (autor da avaliação), Johannes Lindner (editor)
DESIGN GRÁFICO	Valentin Mayerhofer (esquema de página), Peter Stromberger (ícones), Helmut Pokornig (ilustrações)
VERSÃO PORTUGUESA tradução, adaptação e edição	Direção-Geral da Educação, Ministério da Educação PEEP – Policy Experimentation & Evaluation Platform
TERMOS DE USO	<p>Todos os materiais foram desenvolvidos como parte integrante do Projeto <i>Youthstart - Entrepreneurial Challenges</i>, estando sujeitos a uma licença <i>Creative Commons</i>.</p> <p>Estes materiais destinam-se a professores, alunos e outros agentes educativos das instituições de ensino do ensino básico e secundário, podendo ser partilhados, editados e usados em qualquer formato ou meio, sob a condição de atribuição correta de crédito e sem fins comerciais [creative commons license for non-commercial use (CC-BY-NY)]. Para mais informação sobre esta licença, consultar: https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/</p> <p>Caso tenha interesse em trabalhar em rede com os parceiros nacionais, saber mais sobre o programa de aprendizagem ou proceder à sua implementação, por favor, contacte: cidadania@dge.mec.pt</p>
MATERIAIS	<p>Deste desafio, Herói A2, fazem parte integrante os seguintes materiais didático-pedagógicos: Guia do Professor, Caderno do Aluno e Documentação de Apoio.</p> <p>Material adicional: Vídeo de apresentação da família do Desafio Herói</p>

Programa Youth Start Entrepreneurial Challenges

baseado no Modelo Tripartido de Educação para o Empreendedorismo

Educação para o Empreendedorismo						Cultura de Empreendedorismo						Educação para a Cidadania Empreendedora	
	Desafio Ideia		Desafio Herói		Desafio Empatia		Desafio Conta uma História*		Desafio Ajuda o Outro *		Desafio A Minha Comunidade		
	Desafio Pessoal		Desafio Ponto de Venda		Desafio Perspetiva		Desafio O Valor do Lixo		Desafio Porta Aberta		Desafio Voluntariado*		
	Desafio Mercado Real		Desafio Começa o teu Projeto		Desafio Extremo*		Desafio Sé Positivo		Desafio Especialista*		Desafio Debate		

O Modelo Tripartido é um sistema de ensino holístico, que compreende três dimensões:

A “**Educação para o Empreendedorismo**” engloba competências nucleares para o pensamento e a ação empreendedores, nomeadamente, a capacidade de desenvolver e implementar ideias.

A “**Cultura de Empreendedorismo**” promove o desenvolvimento de competências pessoais em contexto social, traduzindo uma cultura de abertura de espírito, de empatia, de trabalho em equipa, de criatividade, de consciencialização e assunção de riscos.

A “**Educação para a Cidadania Empreendedora**” visa o desenvolvimento das competências sociais e a capacitação dos alunos enquanto cidadãos, ajudando-os, através do pensamento democrático e da autorreflexão, a expressarem as suas opiniões e a serem responsáveis por si mesmos, pelos outros e pelo ambiente.

Cada desafio pertence a uma das **18 famílias de desafios** distribuídas pelas três dimensões do Modelo Tripartido. Cada família de desafios pode abranger os seguintes níveis: A1 – 1.º Ciclo do Ensino Básico; A2 – 2.º Ciclo do Ensino Básico; B1 e B2 – Ensino Secundário. No entanto, os desafios poderão ser implementados noutros níveis de escolaridade, por opção pedagógica, atendendo à flexibilidade curricular e às competências a desenvolver.

Todos os materiais estão disponíveis em <http://www.youthstart.eu/>. Os Desafios sinalizados com (*) não estão disponíveis em língua portuguesa.





Desafio Herói A2

Índice

Introdução	5
Guia do Professor	7
Caderno do Aluno	15
Documentação de Apoio	19



Desafio Herói A2

Introdução

O projeto *Youth Start – Entrepreneurial Challenges* foi um projeto-piloto europeu cofinanciado pelo programa Erasmus+, inserido na Ação chave 3: Experimentação de políticas europeias em matéria de Educação, Formação e Juventude, com início em 2015 e fim em 2018.

Integrou parcerias estratégicas, através da colaboração entre os Ministérios da Educação de Portugal, Áustria, Luxemburgo e Eslovénia, com vista a proporcionar aos alunos experiências empreendedoras práticas, reais e em contexto escolar, através da implementação de um programa de aprendizagem inovador.

Pretendeu-se aumentar a motivação dos alunos para aprenderem e melhorarem os seus resultados escolares, envolvendo-se nas atividades da escola, comprometendo-se em projetos e outras iniciativas, reforçando o sentido de pertença à comunidade educativa. Desejou-se igualmente, ajudar os alunos no seu desenvolvimento pessoal, interpessoal e social, através de competências empreendedoras, entre outras, a proatividade, reflexão crítica e construtiva e assunção de riscos, que reforçassem o exercício de uma cidadania ativa, participada e responsável.

O programa, alicerçado no Modelo Tripartido de Educação para o Empreendedorismo anteriormente apresentado, está desenhado para ser flexível na sua aplicação, com uma versão intensiva e outra extensiva. Permite-se, assim, que seja possível aos professores das diferentes disciplinas, mobilizando encarregados de educação e envolvendo entidades da comunidade consideradas pertinentes, implementarem os desafios com os alunos em todos os níveis de ensino da escolaridade obrigatória.

A metodologia de aprendizagem baseada em desafios, preconizada pelo programa de aprendizagem, promove competências nas áreas do desenvolvimento cognitivo e pessoal, assim como na da literacia financeira e dos contextos éticos e sociais.

Os desafios, numa perspetiva holística e na sua totalidade, abrangem uma ampla gama de temas, atividades e situações experienciais de educação para o empreendedorismo com o objetivo partilhado de incentivar os alunos a estarem abertos a novas ideias e a implementarem as mesmas de forma criativa e com relevância.

O programa de aprendizagem *Youth Start – Entrepreneurial Challenges*, e os desafios em que se baseia, encontram-se em convergência com o «Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória» (Despacho n.º 6478/2017, de 26 de julho, do Secretário de Estado da Educação).

Entre os seus princípios, este Perfil identifica a adaptabilidade e ousadia, entendendo como tal que educar para o século XXI exige a perceção de que é fundamental conseguir adaptar-se a novos contextos e novas estruturas, mobilizando as competências, mas também estando preparado para atualizar conhecimento e desempenhar novas funções.



Reconhecem-se, igualmente, as áreas de competências centrais aí enumeradas: linguagens e textos, informação e comunicação, raciocínio e resolução de problemas, pensamento crítico e pensamento criativo, relacionamento interpessoal, desenvolvimento pessoal e autonomia, bem-estar, saúde e ambiente, sensibilidade estética e artística, saber científico, técnico e tecnológico, consciência e domínio do corpo.

Por outro lado, em consonância com a «Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania» (2017), os normativos legais do currículo consagram que o empreendedorismo (nas suas vertentes económica e social) tenha aplicação opcional em qualquer ano de escolaridade.

A diversidade de metodologias e de práticas pedagógicas na escola deve concorrer para que os alunos possam participar em experiências empreendedoras práticas, reais e de vivência da cidadania, em todos os níveis de ensino.

O projeto *Youth Start – Entrepreneurial Challenge* através, nomeadamente, do programa de aprendizagem, metodologias e materiais didático-pedagógicos implementados e testados, concorre fortemente para a facilitação e incremento das ideias consagradas nos vários documentos enquadradores de política educativa do Governo Português.



Desafio Herói A2

Consigo identificar alguém que é um modelo para mim
Educação para o Empreendedorismo



O que faz de alguém um verdadeiro herói

Quais são os meus talentos especiais e como consigo identificá-los?

Para responder a estas questões, os alunos vão jogar o jogo “Sol de Talentos” e refletir como os seus heróis pessoais usam os seus talentos para serem bem sucedidos.

Este desafio tem como objetivo motivar os alunos a seguir o exemplo dos seus heróis.

Guia do Professor

O Guia do Professor contém uma descrição detalhada das atividades do desafio para facilitar a sua aplicação na sala de aula. Os materiais do professor (Guia do Professor e Documentação de Apoio) devem ser utilizados em conjunto com os materiais do aluno (Caderno do Aluno). O símbolo indica as atividades opcionais do desafio. Todos os materiais estão disponíveis em <http://www.youthstart.eu/>



Planificação da unidade

Tema	O que faz de alguém um verdadeiro herói
Nível	A2
Família de Desafios	<p>Desafio Herói – aprendendo com os modelos!</p> <p>Todos temos os nossos heróis, ou seja, pessoas que nos impressionam e que, por isso, se tornam os nossos modelos de referência. Os alunos do 2º Ciclo do Ensino Básico refletem sobre aquilo que define os heróis. Quais as suas capacidades? Quais as suas características? E porquê? Os alunos do Ensino Secundário procuram descobrir e analisar as características distintivas das pessoas que eles próprios consideram heróis. Entrevistam pessoas com perfis empreendedores que estão a marcar a diferença com as suas ideias e ações. Esta atividade permite aos alunos superar as suas inibições e incentivá-los a aprender com os seus modelos de referência.</p>
Duração	6 aulas
Ideia subjacente ao desafio	<p>Este desafio pretende mostrar aos alunos a diversidade de capacidades que possuem e em que situações podem utilizar os seus pontos fortes. Primeiro, os alunos aprendem a avaliar as suas capacidades especiais de uma forma lúdica. No passo seguinte, tomam consciência dos seus próprios talentos e os dos outros e aprendem a exprimi-los. Para tal, os alunos utilizam o jogo “Sol de Talentos” onde identificam o que admiram uns nos outros. Depois, os alunos refletem sobre quem são os “verdadeiros heróis” – primeiro, fictícios, e, posteriormente, exemplos reais. Finalmente, vão melhorar a comunicação dos seus pontos fortes e capacidades especiais.</p>
Competências de empreendedorismo de acordo com o Quadro de Referência¹	<p>Consigo:</p> <p>identificar os meus pontos fortes e pontos fracos e estabelecer objetivos para melhorar as minhas capacidades se necessário;</p> <p>refletir sobre a minha educação e perspetivas de emprego no futuro.</p>
Competências linguísticas e comunicativas	<p>Consigo:</p> <p>falar sobre os meus tempos livres e os meus interesses;</p> <p>falar aos outros sobre os meus pontos fortes e capacidades especiais;</p> <p>criar publicações para as plataformas das redes sociais;</p> <p>dar sugestões espontâneas sobre um tópico que me é familiar.</p>

¹ Lindner, J. (2014): Reference framework for entrepreneurship competences, Version 15. EESI Austrian Federal Ministry of Education/IFTE (eds.): Vienna.



Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória: áreas de competências	<p>Linguagens e textos</p> <p>Informação e comunicação</p> <p>Pensamento crítico e pensamento criativo</p> <p>Relacionamento interpessoal</p>
Vocabulário	Talento, capacidade, pontos fortes, admirável, versátil, preferências, publicação, saudações, capacidades, caracterização pessoal, descrição pessoal
Avaliação	A avaliação entre pares demonstra como os alunos avaliam o desempenho dos colegas.
Conhecimentos prévios	<p>Caso os alunos não estejam familiarizados com “atividades com tiras de papel” e o jogo <i>Quem sou eu?</i> deve reservar algum tempo extra para as instruções se estiver a desenvolver estas atividades pela primeira vez.</p> <p>É fundamental que os alunos se conheçam relativamente bem de forma a poderem identificar os talentos uns dos outros.</p> <p>Para a descrição dos heróis é útil que os alunos já tenham aprendido o vocabulário e tipo de texto relacionado com a caracterização pessoal nas aulas de línguas.</p>
Materiais necessários	<ul style="list-style-type: none"> • Fotocopie e corte: <ul style="list-style-type: none"> • Modelo 1 (M1) para todas as equipas/pares • Modelo 2 (M2) para todos os alunos • Modelo 3 (M3) cada aluno deve ter um raio de sol para atribuir a cada elemento da turma • Modelo 4 (M4) para todos os alunos • Modelo 5 (M5) para todos os alunos • Fotocopie as Fichas de Trabalho A1 a A3 • Assegure-se que tem máquinas fotográficas ou telemóveis em número suficiente para a criação das publicações • Cola • 1 folha de papel colorida de tamanho A3 por aluno • Acesso a computadores para a criação e apresentação das publicações • <i>Post-it</i> (4 por aluno)

**Atividades
passo a passo****Passo 1 Escolher os raios de sol: O que faço bem? – Modelo 1**

- Para o Passo 1, é dado aos alunos um leque diversificado de talentos em forma de tiras de papel/raios de sol. Os alunos trabalham em pares. Cada equipa recebe uma cópia do M1 (raios de sol). Este jogo pretende tornar os alunos mais conscientes dos seus pontos fortes.
- Primeiro, fazem uma pilha com as tiras de papel com a face voltada para baixo. Depois, cada aluno desenha 5 raios de sol e segura-os na mão. Ao longo das próximas jogadas, os alunos desenharam, à vez, mais raios de sol.
- Se desenharem um raio de sol que considerem adequar-se melhor a eles próprios do que os que desenharam anteriormente, ficam com o novo raio de sol, colocando os outros novamente na pilha com a face voltada para baixo. Isto significa que cada aluno deve ter sempre cinco raios de sol na sua mão. O jogo continua até os alunos esgotarem a pilha e todos terem desenhado os raios de sol que melhor se adaptam a eles.

Passo 2 O Sol dos Talentos: Os meus pontos fortes – Modelo 2

- Cada aluno recebe uma cópia da Ficha 2 dos Materiais Adicionais (figura do *smiley*) que é base para o *Sol de Talentos*.
- Peça aos alunos para assinar o seu *Sol de Talentos*.
- Agora, os alunos utilizam os 5 raios de sol que desenharam no Passo 1 para tornar a figura do *smiley* num sol.
- Por fim, cada aluno apresenta os talentos do seu colega à turma.

Passo 3 O sol brilha: Que pontos fortes vêm os outros em mim? – Modelo 3

- Este passo consiste numa atividade com tiras de papel. Distribua a cada um aluno o número de tiras de papel amarelas, correspondente ao número de alunos na turma.
- Os alunos circulam pela sala de aula e cada um adiciona um raio de sol ao *Sol de Talentos* de cada um dos colegas.
- Os alunos respondem à questão “Qual é o talento que admiro em ti?”, escrevendo a sua resposta no raio de sol e adicionam-a ao *Sol de Talentos* respetivo.



- É desejável que os talentos nos raios de sol não se repitam para que cada sol seja preenchido com o maior número de talentos possível.
- Esta atividade ocupa 1 aula. No final, depois de terem adicionado um raio de sol ao *Sol de Talentos* dos colegas, cada aluno terá uma compilação dos seus talentos.
- O produto final de cada aluno (*Sol de Talentos*) é colado numa folha de papel colorida de tamanho A3 e colocado nas paredes da sala de aula, de uma forma organizada.

Passo 4 Apresentação do cartaz: Quando usas os teus talentos?

- Divida a turma em dois grupos.
- Os elementos do primeiro grupo colocam-se perto dos seus cartazes, enquanto os elementos do segundo grupo percorrem todos os cartazes. Os alunos do primeiro grupo apresentam os seus cartazes aos alunos do segundo grupo. A sua tarefa é apresentar os seus talentos e responder à pergunta “*Em que situações do quotidiano usas os teus talentos?*”
- Os grupos trocam de posição e o passo é repetido.

Passo 5 Jogo: Quem sou eu?

- Agora que os alunos tomaram consciência das suas próprias capacidades e das oportunidades que estas lhes proporcionam, estarão aptos a fazer o mesmo relativamente aos outros. Para tal, vão jogar o jogo *Quem sou eu?* Cada aluno recebe um *post-it* com o nome de outro aluno da turma e coloca-o na testa, sem saber de quem se trata.
- Os alunos circulam pela sala e fazem perguntas de resposta curta (Sim/Não) aos colegas para descobrirem “quem são”, ou seja, qual é o nome do colega escrito no *post-it* colado na sua testa. O professor deve recomendar aos alunos que façam perguntas específicas sobre talentos pessoais, tais como, por exemplo, *Cantar é o meu talento especial?* ou *Sei dançar mesmo bem?*
- Assim que respondam “sim” a uma pergunta, o outro aluno pode fazer as perguntas. Sempre que uma pergunta é respondida de forma afirmativa, os alunos devem afastar-se e abordar outros alunos, de modo a que cada um fale com o maior número possível de colegas.
- O jogo termina quando todos os alunos descobrirem “quem são”, ou seja, quais são os nomes escritos nos *post-it* que têm colados na testa.

**Passo 6 Grupo de heróis – Modelo 4**

- Neste passo, os alunos abordam as qualidades especiais dos “heróis”.
- Distribua 4 *post-it* a cada aluno: 2 para o nome dos heróis e 2 para as qualidades que eles atribuem a esses heróis.
- Os alunos apresentam, de uma forma breve, os seus heróis e explicam por que os escolheram, colocando os *post-it* no quadro ou num cartaz:

Escolhi X – trata-se de um alpinista, cientista, atleta, etc. Escolhi-o porque é... Esta qualidade especial é uma característica sua.” O post-it com a qualidade que os alunos descreveram é colocado ao lado do post it com o nome.

- Os alunos fazem uma compilação dos seus heróis de acordo com categorias tais como, desporto, artes, quotidiano, etc., ou categorias mais abrangentes tais como, natureza ou elementos.
- O professor coloca os cartões com as qualidades dos “verdadeiros heróis” numa parede da sala de aula acessível, de forma a que os alunos possam adicionar os *post it* que correspondam a essas qualidades. As qualidades que não aparecerem nos cartões são discutidas e, caso se considerem relevantes, são votadas e registadas em cartões vazios.




Passo 7 Histórias de heróis – Modelo 4 e Ficha A1

- Os alunos começam por trabalhar individualmente e utilizam a Ficha A1 para fazerem a caracterização pessoal dos seus heróis fictícios. O que aprenderam sobre as qualidades dos heróis no Passo 6 pode ser muito útil para esta atividade.
- Seguidamente, os alunos trabalham em grupos de 4 para inventar pequenas histórias onde os seus heróis fictícios sejam protagonistas. Os alunos dramatizam estas histórias perante a turma.

**Passo 8 Heróis da vida real – Ficha A2**

- Os alunos podem encontrar heróis não só nos seus pensamentos e histórias, mas também no seu quotidiano.
- Distribua a Ficha A2 e peça aos alunos para pensar em pessoas reais que tenham as mesmas qualidades que os seus heróis fictícios. Podem ser pessoas que os alunos conheçam ou pessoas sobre quem só tenham lido ou ouvido falar. Para se certificar que os alunos não escolhem “falsos heróis” para as próximas tarefas, o professor deve supervisionar a escolha dos heróis.
- Após a escolha dos heróis, os alunos têm de criar uma publicação para uma rede social, de acordo com as linhas orientadoras descritas na Ficha A2. O conteúdo da publicação é a submissão a um concurso fictício cujo prémio é conhecer pessoalmente o seu herói.

Passo 9 Avaliação - Modelo 5 e Ficha A3

- Cada aluno apresenta a sua publicação à turma.
- Distribua um símbolo de  Gosto a cada aluno – M5.
- Depois de terminadas as apresentações, cada aluno pode atribuir  Gosto a 3 dos seus colegas, levantando o símbolo.
- Se existirem 2 alunos com o mesmo número de “gostos”, haverá lugar a mais uma votação onde cada aluno apenas poderá atribuir um  gosto. Por fim, os alunos utilizam a Ficha A3 para dar feedback aos colegas.

Sequência no Programa de Aprendizagem

Este desafio precede o *Desafio Herói B1*

Poderá ser implementado em simultâneo com o *Desafio O Valor do Lixo* e com o *Desafio Sê Positivo* (níveis A1, A2 e B1).

Ligações úteis

(acesso em 25/07/2018)

- Projeto Youth Start – Entrepreneurial Challenges
<http://www.youthstartproject.eu/>
- Programa de Aprendizagem Youth Start – Entrepreneurial Challenges
<http://www.youthstart.eu/>
- Programa Corpo e Mentos
<http://www.youthstart.eu/en/warmup>



Desafio Herói A2

Consigo identificar alguém que é um modelo para mim
Educação para o Empreendedorismo



O que faz de alguém um verdadeiro herói

Quais são os meus talentos especiais e como consigo identificá-los?
Para responder a estas questões, os alunos vão jogar o jogo “Sol de Talentos”. Depois, vão refletir como os seus heróis pessoais usam os seus talentos para serem bem sucedidos. Este desafio tem como objetivo motivar os alunos a seguir o exemplo dos seus heróis.

Caderno do Aluno

O Caderno do aluno faz parte integrante dos materiais didático-pedagógicos do Desafio Herói A2.

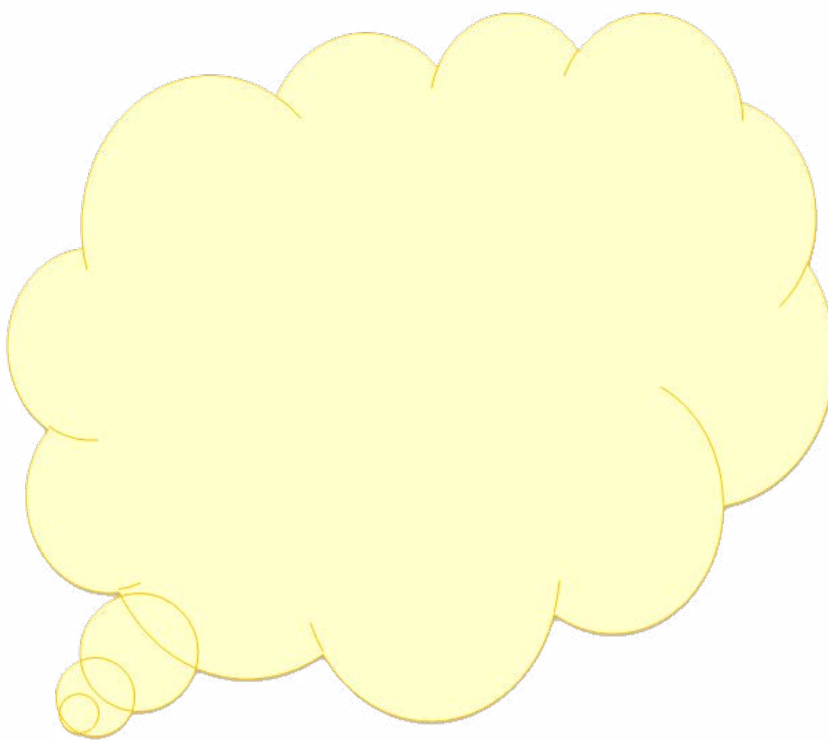
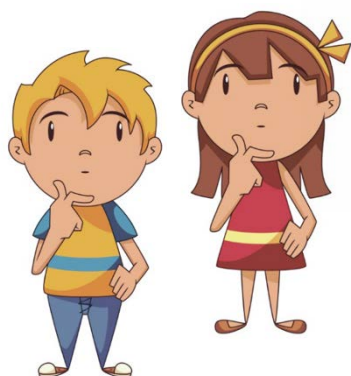


Ficha A1

O Meu Herói

Escreve uma breve descrição pessoal do teu herói/heroína em cerca de 100 palavras. Apresenta o teu herói/heroína (nome, passatempos, etc). Usa a tua criatividade e imaginação!

Recorre aos cartões com as a as qualidades de “verdadeiros heróis” que o professor mostrou na aula.





Ficha A2

Concurso

Já pensaste bastante sobre “heróis”. Agora, tenta pensar em alguém que conheças pessoalmente que tenha as mesmas qualidades que o teu herói/heroína. Imagina que a pessoa que escolheste está a organizar um **concurso** no seu perfil pessoal de uma rede social. O prémio é **conhecê-la pessoalmente**. Para participar no concurso tens de publicar algo na sua página pessoal.

Eis as tuas opções:



Tira uma fotografia com o teu telemóvel e adiciona um comentário.



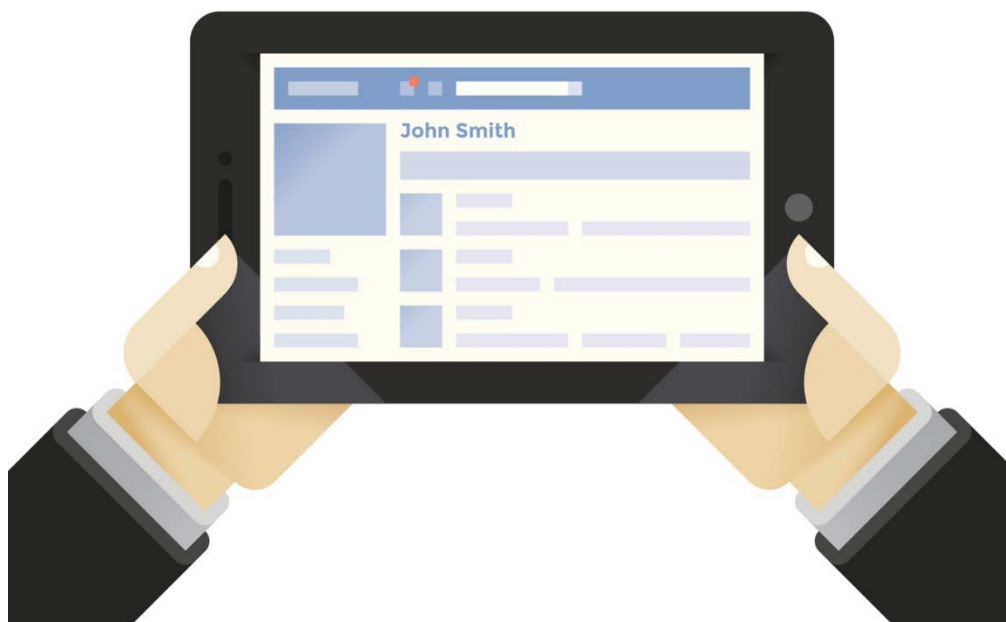
Faz um pequeno video com o teu telemóvel.



Escreve uma mensagem.

A tua publicação deverá responder às seguintes questões:

- O que admiras nesta pessoa?
- Por que é que TU deverias vencer o concurso?






























Agora, apresenta a tua publicação à turma. A publicação mais **ORIGINAL**, vence!



Ficha A3

Avaliação de pares

Avalia o teu colega, assinalando a figura adequada a cada um dos descritores de desempenho!			
Gostei da tua publicação.			
Consigo perceber que te empenhaste na elaboração da tua publicação.			
A tua publicação era única e original.			
Poderias colocar esta publicação num sítio eletrónico real.			
Cumpriste todos os requisitos da atividade.			
A tua publicação demonstra as qualidades que admiras nessa pessoa.			
A tua publicação ilustra porque deverias ganhar o concurso.			
Gostei da forma como apresentaste a tua publicação.			
Na generalidade, avalio a tua publicação com:			



Desafio Herói A2

Consigo identificar alguém que é um modelo para mim
Educação para o Empreendedorismo



O que faz de alguém um verdadeiro herói

Quais são os meus talentos especiais e como consigo identificá-los? Para responder a estas questões, os alunos vão jogar o jogo “Sol de Talentos”. Depois, vão refletir como os seus heróis pessoais usam os seus talentos para serem bem sucedidos. Este desafio tem como objetivo motivar os alunos a seguir o exemplo dos seus heróis.

Documentação de apoio

O Caderno de documentação de apoio aluno faz parte integrante dos materiais didático-pedagógicos do
Desafio Herói A2.



Modelo 1

Os meus pontos fortes



dançar

cantar

desenhar

cozinhar

organizar coisas

planificar

criar/desenvolver coisas novas

pensar sobre as coisas; examinar e estudar as coisas

contar histórias

partilhar

convencer os outros

confortar os outros

calcular

fazer os outros rir



fazer música
praticar desporto
ajudar os outros
escrever histórias
explicar coisas
brincar com os outros
gerir conflitos
<i>babysitting</i>
ouvir
ser confiável
cuidar dos animais
resolver um <i>puzzle</i>
ser assertivo
pedir desculpa
ser amigável
cuidar de idosos
ler em voz alta



entreter os outros

animar os outros

cuidar das plantas no jardim

assumir responsabilidade

ensinar os outros

**pesquisar e encontrar informação sobre um tópico na *internet*
ou na biblioteca**

trabalhar em equipa

aprender com os outros

ser persistente

resolver problemas

questionar e ter um ponto de vista crítico

falar com os outros

discutir um determinado assunto

abordar os outros/conhecer novas pessoas

tomar decisões

resolver conflitos

dar *feedback*



aceitar *feedback*

incorporar o *feedback*

entrar em contacto com outras culturas

trabalhar com pessoas oriundas de diferentes contextos culturais

fazer novos amigos

dar conselhos

planear o meu dia-a-dia

refletir sobre as minhas ações

motivar os outros

ser criativo

pensar de forma lógica

trabalhar cuidadosa e diligentemente

atingir os meus objetivos

aceitar opiniões diferentes

lidar com o *stress* e a pressão

organizar o meu tempo

respeitar o meio ambiente



defender aquilo em que acredito

demonstrar compromisso / iniciativa

ser empático

trabalhar de forma correta e precisa

estar concentrado e atento

admitir as suas fraquezas

estar aberto às preocupações dos outros

expressar a minha opinião sem magoar os outros

falar em público

estar receptivo às opiniões e ideias dos outros

manualidades

ser pontual



Modelo 2

Sol dos Talentos





Modelo 3

Raios de Sol





Modelo 4

Heróis

Como devem ser os heróis...

Cartões com as qualidades para afixar na sala de aula

Os verdadeiros HERÓIS são assim!

Selecione as qualidades que o teu herói/heróína deve ter. Num grupo de 4 alunos, inventem uma história sobre os vossos heróis que têm as qualidades que escolheram. Consegues dramatizar a tua história perante a turma?

GENEROSO
CORAJOSO
CORAÇÃO MOLE
CONFIÁVEL
GENEROSO
GRATO



PRESTÁVEL

HONESTO

CARINHOSO

RESPEITOSO

PERSISTENTE

ALTRUÍSTA

RESPONSÁVEL

ATENCIOSO

SENSÍVEL

BEM-HUMORADO

PERDOADOR



CURIOSO

CRIATIVO

OTIMISTA

ALEGRE

AMIGÁVEL

INTELIGENTE

PACÍFICO

IMAGINATIVO

CORAJOSO



Modelo 5

GOSTO!



