



Desafio A Minha Comunidade A2

Consigo contribuir para a comunidade onde habito

Educação para a Cidadania Empreendedora



Tenho uma vida sustentável

Os alunos aprendem como as sociedades gerem recursos limitados – e como eles próprios podem contribuir. No jogo “Pesca”, aprendem qual é o papel da gestão sustentável na proteção dos recursos naturais. No passo seguinte, vão monitorizar o uso que fazem do plástico durante uma semana e pensar em estratégias para o minimizar.





















Desafio A Minha Comunidade A2

Ficha Técnica

AUTORES E EDITORES	Johannes Lindner (autor do <i>Jogo da Pesca</i> e editor), Stefanie Riegler (autora dos exercícios de consolidação), Eva Jambor (editora)
DESIGN GRÁFICO	Valentin Mayerhofer (esquema de página), Peter Stromberger (ícones)
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 Youthstart - Entrepreneurial Challenges, estando sujeitos a uma licença Creative Commons.</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>
ORGANIZAÇÃO E ESTRUTURA	<p>Deste desafio, A Minha Comunidade A2, fazem parte integrante os seguintes materiais didático-pedagógicos: Guia do Professor e Caderno do Aluno.</p> <p>Material adicional: Vídeo de apresentação da família do Desafio A Minha Comunidade</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 Sê 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 A Minha Comunidade A2

Índice

Introdução	5
Guia do Professor	7
Caderno do Aluno	17



Desafio A Minha Comunidade 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 A Minha Comunidade A2

Consigo contribuir para a comunidade onde habito

Educação para a Cidadania Empreendedora




Tenho um estilo de vida sustentável

Os alunos aprendem como as sociedades gerem recursos limitados – e como eles próprios podem contribuir. No “Jogo da Pesca”, aprendem qual o papel da gestão sustentável na proteção dos recursos naturais. No passo seguinte, vão monitorizar o uso que fazem dos plásticos durante uma semana e refletir sobre estratégias para o minimizar.

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 devem ser utilizados em conjunto com os materiais do aluno (fichas de trabalho).

O símbolo  indica as atividades opcionais do desafio. Todos os materiais estão disponíveis em <http://www.youthstart.eu/>



Planificação da unidade

Tema	Tenho um estilo de vida sustentável
Nível	A2
Família de Desafios	<p>Desafio A Minha Comunidade – Todos podem contribuir!</p> <p>Em qualquer comunidade, seja uma sociedade, uma família ou uma turma, é necessário assumir responsabilidades. Todos podem e devem contribuir para o bem comum. Neste desafio, o <i>Jogo da Pesca</i> demonstra aos alunos do 2º ciclo do ensino básico como as sociedades podem utilizar os recursos de uma forma sustentável e consciente. Os alunos do Ensino Secundário abordam aspetos relacionados com os conceitos de prosperidade e qualidade de vida.</p>
Duração	4 aulas (deixar uma semana de intervalo entre as aulas para que os alunos possam monitorizar o uso que fazem dos plásticos)
Ideia subjacente ao desafio	<p>No início do desafio, os alunos jogam o <i>Jogo da Pesca</i> para descobrir formas sustentáveis de viver e de fazer negócios. Utilizando a pesca como exemplo, vivenciam o significado de uma gestão cuidadosa dos recursos; trabalham em grupo e decidem em conjunto o número de peixes que querem apanhar – sem saber quantos peixes existem no mar e quantos peixes os outros grupos vão apanhar. Através desta atividade, os alunos aprendem que só a pesca sustentável poderá garantir uma qualidade de vida adequada para todos.</p> <p>A segunda parte do desafio é uma experiência que tem por objetivo levar os alunos a adoptar uma abordagem mais sustentável da utilização dos plásticos. Para isso, os alunos monitorizam, analisam e tentam reduzir a utilização de plásticos ao longo de uma semana.</p>
Competências de empreendedorismo de acordo com o Quadro de Referência¹	Estou consciente das questões económicas, ecológicas e sociais que enfrentamos e já refleti sobre a forma como posso contribuir no meu dia-a-dia.
Competências comunicativas e linguísticas	<p>Consigo:</p> <p>discutir uma estratégia em grupo;</p> <p>dar <i>feedback</i> aos colegas;</p> <p>refletir sobre o uso que cada um faz dos plásticos.</p>

¹Lindner, J. (2014): Reference framework for entrepreneurship competences, Version 1.5. EESI Austrian Federal Ministry of Education/ IFTE (eds.): Vienna.



Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória: áreas de competências	Linguagens e Textos Informação e Comunicação Pensamento Crítico e Pensamento Criativo Raciocínio e Resolução de Problemas Saber Científico, Técnico e Tecnológico Bem-estar, Saúde e Ambiente
Vocabulário	sustentabilidade, conflito relativamente à propriedade comum, recursos, estratégia, bem-estar, exploração
Avaliação	<ul style="list-style-type: none"> • Os alunos refletem sobre o comportamento pessoal tendo em conta a gestão sustentável no <i>Jogo da Pesca</i> e tiram conclusões sobre uma forma de vida sustentável. • Fazem um registo diário relativo ao uso de plásticos e refletem em formas possíveis de o minimizar. • Apresentam à turma as suas conclusões relativamente ao consumo de plástico e formas possíveis de o reduzir. Aqui, a profundidade da reflexão e a criatividade das medidas sugeridas podem servir como critérios de avaliação. • Avaliação de pares e autoavaliação.
Conhecimentos prévios	<ul style="list-style-type: none"> • Os alunos realizaram tarefas em grupo. • Os alunos analisaram o seu próprio comportamento. • Os alunos conhecem o termo “sustentabilidade” e o seu significado.
Materiais necessários	<p>Jogo da Pesca</p> <p>Necessita de um recipiente transparente (por exemplo, frasco) onde caibam 50 moedas e seja suficientemente grande para colocarem a mão dentro e tirar moedas. Coloque 40 a 50 moedas no recipiente no início do jogo. Certifique-se que tem 200 moedas, no total, (por exemplo, moedas de 1 cêntimo) e coloque as moedas que sobram num recipiente diferente, ao qual os jogadores não têm acesso.</p> <p>Para cada equipa necessitará, também, de um copo de papel numerado (representando um barco) e um cartão.</p> <p><i>Flipchart</i> / quadro</p> <p>Experiência com o plástico</p> <p>Cópia das Fichas de Trabalho A1 a A4 para cada aluno (frente e verso)</p>

**Atividades
passo a passo****Passo 1** **Jogo da Pesca: constituição de equipas e regras**

Peça aos alunos para formarem duas a seis equipas com o mínimo de dois e o máximo de seis elementos cada. As equipas devem sentar-se em pequenos círculos, com espaço suficiente entre elas, para não ouvirem o que as outras equipas dizem. Comece por apresentar o exercício dizendo: “Cada uma das vossas equipas vive da pesca. O mar pode dispor de, no máximo, 50 peixes. Começamos por um mar cheio de peixes.” (Segure no frasco e abane-o para que se ouçam as moedas). Agora, explique as regras.

O professor desempenha o papel de árbitro e explica as regras.

Regras

O objetivo do jogo é que todas as equipas completem 10 jogadas com sucesso.

Cada equipa tem um barco de pesca modernizado. (Segure no copo de papel.)

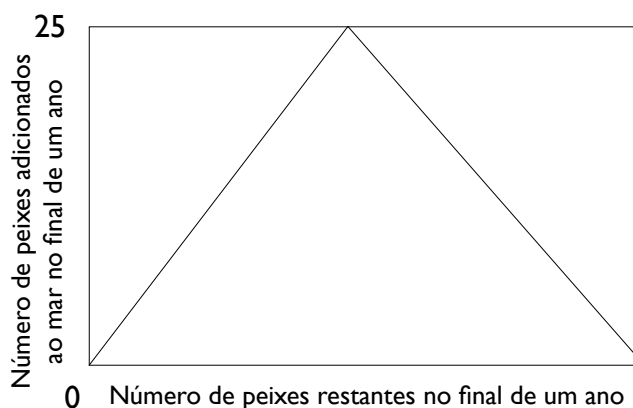
Cada peixe que uma equipa consiga apanhar vale 1 cêntimo. O mar tem, no máximo, 50 peixes. No início do jogo, existem cerca de 25 a 50 peixes.

O jogo tem a duração de 10 jogadas, sendo que cada uma representa um ano. Em cada jogada, as equipas decidem quantos peixes querem apanhar nesse ano. Registam nos cartões o número de peixes que querem apanhar e colocam-nos nos seus barcos (copos de papel). Depois, entregam os barcos ao professor.

- a) O professor processa os pedidos aleatoriamente. Enquanto existirem peixes suficientes, as equipas recebem o número de peixes (=moedas) que pediram para os seus barcos. Se um pedido ultrapassar o número de peixes existentes no mar, a equipa respetiva não recebe nenhum peixe nesse ano. Depois de todos os pedidos feitos e de todos os barcos terem regressado, a população de peixes no mar regenera-se de acordo com o gráfico seguinte (*Desenhe o gráfico no quadro ou utilize a apresentação.*)



REGENERAÇÃO DOS RECURSOS PESQUEIROS



- b) O gráfico mostra que se não forem deixados peixes no mar após todos os pedidos feitos, não haverá, também, peixes novos. Se são deixados 25 peixes no mar, no entanto, serão adicionados 25 peixes novos de forma a atingir a capacidade total do mar de 50 peixes. Se são deixados 38, 12 peixes novos são deixados, etc.

Passo 2 **Jogo da Pesca: procedimentos**

Instruções para as equipas:

1. “Cada equipa decide a sua estratégia.”
2. “Para cada jogada, cada equipa decide quantos peixes quer apanhar este ano.”
3. “Escrevam o número no cartão.... e coloquem-no no vosso barco; passem o barco ao árbitro”.
4. “Os vossos pedidos são feitos aleatoriamente.”

Processe os pedidos **aleatoriamente**. Depois de ter recebido todos os barcos, coloque-os na sua secretária e baralhe-os com os olhos fechados. Abra os olhos e alinhe os barcos de forma a que todas as equipas os possam ver. É importante baralhar os copos para se certificar que os pedidos são feitos aleatoriamente. A equipa nº 1 não é, necessariamente, a primeira equipa a ter o seu pedido processado.

5. “Levem o vosso barco e tirem o vosso peixe.”
6. “Iniciem novamente no número 1.”

Dê alguns minutos às equipas para discutirem a sua estratégia a longo prazo e para escreverem no cartão o número de peixes que querem apanhar e colocá-lo no copo de papel.

**Passo 3** | **Jogo da Pesca: processamento dos pedidos**

- Tire o cartão do barco que se encontra no lado esquerdo.
- Não revele o volume do pedido.
- Se existirem peixes suficientes no mar para satisfazer o pedido, tire o respetivo número de moedas do recipiente e coloque-os no copo.
- Seguidamente, processe o próximo pedido.
- Se o número de peixes solicitado exceder o número de peixes que permaneceram no mar, coloque o cartão novamente no copo, sem adicionar moedas, e prossiga para o copo seguinte.
- Quando todos os pedidos tiverem terminado, devolva os barcos às respetivas equipas.

Passo 4 | **Jogo da Pesca: regeneração dos peixes**

- Peça às equipas que decidam relativamente aos próximos pedidos.
- Enquanto as equipas debatem, conte as moedas do recipiente e adicione moedas de acordo com o gráfico da regeneração.
- Para qualquer número de peixes que restaram, entre 25 e 50, adicione moedas de forma a que perfaçam 50.
- Se existirem menos de 25 moedas no recipiente depois de todos os pedidos terem sido processados, duplique o número das moedas que restaram. Por exemplo, se ainda existirem 12 peixes no mar, adicione 12 moedas. Conte as moedas do recipiente ou consulte as suas notas para adicionar o número adequado de moedas.

Passo 5 | **Jogo da Pesca: continuação do jogo**

- Reúna os barcos para o segundo ano e processe os pedidos.
- Continue da mesma forma até o jogo terminar.
- Na maioria dos casos, são necessárias, pelo menos, entre 6 a 8 jogadas para que os jogadores compreendam completamente as consequências das suas decisões.
- Se as equipas foram muito rápidas a apanhar o peixe todo, deixe-as continuar por mais duas jogadas para que possam perceber as consequências do seu erro: não podem apanhar mais peixes!

Nota: poderá terminar o jogo se toda a turma tiver desenvolvido uma estratégia que mantenha a população de peixes no ponto de máxima regeneração.

**Passo 6 | Jogo da Pesca: avaliação**

Geralmente, duas ou três equipas adoptam uma estratégia agressiva e fazem pedidos muito elevados, o que causa um decréscimo na população de peixes e restringe o número disponível para todas as equipas. Em alguns casos, serão feitos esforços sérios para coordenar decisões entre todas as equipas, de forma a atingir uma produtividade que possa ser mantida ao longo de todo o jogo. No entanto, tais esforços falham frequentemente, ou porque são ignorados por algumas equipas ou porque se baseiam numa estimativa incorreta do número máximo de peixes que podem ser apanhados em cada ano.

Passo 7 | Jogo da Pesca: explicação para os alunos

- O gráfico da regeneração mostra que o número máximo de novos peixes que podem ser adicionados anualmente ao mar é de 25.
- Isto significa que 25 é o número máximo de peixes que podem ser apanhados por ano, de uma forma sustentável.
- Ao longo de 10 anos, as equipas poderiam, teoricamente, apanhar 250 peixes sem reduzir o número de peixes que o mar pode fornecer.
- Se dividir esta quantidade pelo número de equipas e multiplicar pelo valor por peixe, o resultado é a média máxima ganha por equipa.
- Se alguma equipa não conseguir obter esta quantidade, deve-se, provavelmente, à pesca excessiva no início do jogo.

Passo 8 | Jogo da Pesca: reflexão após o jogo

Peça a cada equipa de fazer uma lista dos lucros no *flipchart*/quadro.

De seguida, discutam como cada uma das equipas experienciou o jogo.

1. “O que é que aconteceu neste jogo?”
2. “Quem é responsável pelo resultado?”
3. “Qual seria o ganho médio máximo por equipa?”
4. “Que ganhos efetivos conseguiram as equipas?”
5. “Quem são os vencedores neste jogo?”
6. “Que estratégia é que garantiria o maior ganho para todas as equipas? Por que é que esta estratégia não foi seguida?”

**Passo 9 Experiência dos plásticos (Ficha A1)**

- O “Jogo da Pesca” demonstrou que a gestão da propriedade comum requer soluções a longo prazo. Precisamos de medidas sustentáveis na gestão dos recursos naturais em muitas áreas da nossa sociedade. O exercício seguinte analisa, como exemplo, a utilização consciente dos plásticos.
- A experiência principal permite que por um lado, os alunos tomem consciência que utilizam plásticos no seu dia-a-dia e por outro, encoraja-os a refletirem sobre a necessidade ou não de utilizar plásticos nas mesmas situações.
- Distribua a Ficha A1 para que os alunos monitorizem e reflitam na utilização de plásticos nos cinco dias seguintes.

Esta experiência é feita depois das aulas, mas poder-se-ão incluir observações respeitantes à vida na escola.

Passo 10 Experiência dos plásticos: planificação da estratégia e preparação da apresentação (Ficha A2)

- Finalizadas as observações, os alunos devem usar os resultados na elaboração das suas estratégias para uma utilização mais sustentável dos plásticos.
- No próximo passo, os alunos preparam uma apresentação da estratégia para reduzir a utilização dos plásticos no seu quotidiano (ver Ficha A2).
- Os alunos decidem como querem fazer as suas apresentações e que suportes digitais/recursos vão utilizar.
- Dê aos alunos tempo suficiente para este passo.
- Aguarde três a quatro dias entre a preparação e as apresentações para que os alunos possam trabalhar depois das aulas.

Passo 11 Experiência dos plásticos: apresentações e avaliação entre pares (Ficha A3)

- Os alunos fazem as apresentações.
- Distribua a Ficha A3 aos colegas que vão avaliar os pares.

Passo 12 Autoavaliação (Ficha A4)

- Os alunos refletem sobre o seu desempenho.
- Distribua a Ficha A4 aos alunos.

Sequência no Programa de Aprendizagem

Pode utilizar os *Desafio Ideia A1* e *Ideia A2* preparar os seus alunos para este desafio. Sugere-se que os alunos realizem os desafios da família do *Desafio Começa o Teu Projeto*. Este desafio também pode ser articulado com *Desafio O Valor do Lixo A2*

**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/>
- Referencial de Educação para o Desenvolvimento – Educação Pré-Escolar, Ensino Básico e Ensino Secundário
http://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ECidadania/educacao_desenvolvimento/Documentos/referencial_de_educacao_para_o_desenvolvimento.pdf
- Referencial de Educação Ambiental para a Sustentabilidade
http://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ECidadania/ref_sustentabilidade.pdf
- Objetivos de desenvolvimento sustentável - Organização das Nações Unidas
<https://www.unric.org/pt/17-objetivos-de-desenvolvimento-sustentavel>
- Video “What is sustainability?”
<https://www.youtube.com/watch?v=hHI09q5kk0k>
Recurso em inglês. Disponível no Canal *Sustainability Link*
- Video “Sustainability definition: scientific & simple”
<https://www.youtube.com/watch?v=beidaN3SNdA>
Vídeo legendado em português. Disponível no Canal *Sustainability Illustrated*
- Video “Living without plastic” (experiment)
<https://www.youtube.com/watch?v=VOhAqZZytCA>
Recurso em inglês. Disponível no Canal CNN.



Desafio A Minha Comunidade A2

Consigo contribuir para a comunidade onde habito
Educação para a Cidadania Empreendedora



Tenho um estilo de vida sustentável

Os alunos aprendem como as sociedades gerem recursos limitados – e como eles próprios podem contribuir. No “Jogo da Pesca”, aprendem qual o papel da gestão sustentável na proteção dos recursos naturais. No passo seguinte, vão monitorizar o uso que fazem dos plásticos durante uma semana e refletir sobre estratégias para o minimizar.

Caderno do Aluno

O Caderno do Aluno faz parte integrante dos materiais didático-pedagógicos do Desafio A Minha Comunidade A2.



Ficha A1: o uso do plástico no meu dia-a-dia

	PLÁSTICOS	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA
1	Em que situações usei plástico?					
	Será necessário usar plástico para isto?					
	Como posso evitar o uso de plástico?					
	Qual seria o custo?					
2	Em que situações usei plástico?					
	Será necessário usar plástico para isto?					
	Como posso evitar o uso de plástico?					
	Qual seria o custo?					



3	Em que situações usei plástico?								
	Será necessário usar plástico para isto?								
	Como posso evitar o uso de plástico?								
	Qual seria o custo?								
4	Em que situações usei plástico?								
	Será necessário usar plástico para isto?								
	Como posso evitar o uso de plástico?								
	Qual seria o custo?								
5	Em que situações usei plástico?								
	Será necessário usar plástico para isto?								
	Como posso evitar o uso de plástico?								
	Qual seria o custo?								



Ficha A2

Um plano estratégico

Registaste situações em que usas plástico no teu quotidiano e pensaste sobre a possibilidade de evitar o uso de plástico nessas situações. Agora, escolhe **UMA** situação do teu diário semanal e prepara uma apresentação para a turma.

Certifica-te que:

- ✓ explicas em que situação usaste plástico
- ✓ demonstras aos teus colegas como poderias ter evitado o uso de plástico nessa situação (faz um plano pormenorizado e aponta os passos necessários na caixa que se encontra abaixo)
- ✓ explicas as despesas/esforços necessários para implementar o teu plano

Podes decidir como queres fazer a tua apresentação e que suportes digitais/recursos vais utilizar.



Ficha A3

Avaliação entre pares

Esta avaliação deve ocorrer a seguir à apresentação do teu colega

Vais avaliar a apresentação de um colega. O professor decide de quem. Quantas estrelas atribuis à sua apresentação? Pinta o número de estrelas adequado.

Lê as frases com atenção antes de atribuíres a tua avaliação.

Afirmações	Avaliação
A apresentação demonstrou como podemos evitar o uso de plástico no nosso quotidiano.	☆☆☆☆☆
A apresentação delineou uma estratégia para evitar o uso de plástico nesta situação.	☆☆☆☆☆
A apresentação demonstrou como este plano pode ser implementado.	☆☆☆☆☆
A apresentação foi apelativa.	☆☆☆☆☆
A apresentação deu-me ideias sobre como posso usar o plástico de forma mais sustentável.	☆☆☆☆☆
Foi fácil compreender a apresentação.	☆☆☆☆☆
Parece-me que a apresentação foi bem preparada.	☆☆☆☆☆
A apresentação foi suportada pelos meios gráficos adequados (cartaz, suporte digital, etc.)	☆☆☆☆☆
A apresentação mostrou soluções novas e criativas para o uso do plástico de forma mais sustentável.	☆☆☆☆☆



Ficha A4

Autoavaliação

Assinala com uma cruz (X) na escala a posição onde melhor avalias o teu desempenho na área respetiva.

1. Como foi para ti monitorizar o uso que fazes do plástico no teu dia-a-dia?

Foi difícil para mim identificar situações diárias em que utilizo plástico.



Foi fácil para mim identificar situações diárias em que utilizo plástico.

Fiquei surpreendido com a quantidade de plástico que me rodeia.



Ainda antes deste exercício, estava consciente da quantidade de plástico que me rodeia

Rapidamente descobri uma forma de utilizar menos plástico



Tive de pensar durante bastante tempo sobre como uma forma de utilizar menos plástico.

2. Como preparaste a tua apresentação?

Fui muito criativo quando desenvolvi o meu plano.



Utilizei estratégias convencionais quando desenvolvi o meu plano.

Fiz um grande esforço quando preparei a minha apresentação



Não fiz um grande esforço quando preparei a minha apresentação.

3. O que é que pensas do teu plano estratégico?

Estou plenamente satisfeito com o meu plano.



Não estou nada satisfeito com o meu plano.

Estou muito motivado para implementar o meu plano.



Penso que não vou implementar o meu plano.

Acredito que o meu plano é fácil de implementar.



Acredito que o meu plano é difícil de implementar.



