



2.3 INTERNATIONAL MASTER CLASS ON EDUPRIS METHODOLOGY



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

The European Commission support for the production of this publication under the project EDUPRIS 612205-EPP-1-2019-1-RO-EPPKA3-IP1-SOC-IN does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



PORTUGAL



A METODOLOGIA DO PROFESSOR REFLEXIVO

Introdução

Jovens envolvidos no Sistema de Justiça Penal sofrem de mais negligência, problemas familiares, abusos e outros traumas em comparação com jovens da população em geral. Muitos deles foram vítimas de violência ou possuem um familiar em situação de reclusão. Pobreza, perdas familiares, toxicodependência ou um conjunto de outras circunstâncias podem ter aumentado os sentimentos de medo e de impotência.

Para jovens que vivem num ambiente traumático, a simples sobrevivência é uma prioridade. Viver em modo sobrevivência atrasa o desenvolvimento, o que cria problemas que aumentam com o tempo. As relações são prejudicadas e a capacidade de se concentrar na escola, nos passatempos e nos prazeres básicos da vida é corroída. O processo de aprendizagem também é afetado ou até mesmo totalmente interrompido. Por conseguinte, os educadores do sistema de justiça penal devem ser criativos quando abordam esta população e trabalham para conceber oportunidades únicas de aprendizagem.

A teoria da aprendizagem social diz que os indivíduos são criaturas sociais, que aprendem observando outros com quem se identificam, sejam eles pais, irmãos, amigos ou outros adultos de confiança. A partir dessas experiências, aprendem a comportar-se corretamente, a lidar com altos e baixos da vida e a tomar decisões corretas. Quando os comportamentos pró-sociais não são facilmente observados, as competências sociais podem-se tornar difíceis de aprender.

O jogo é uma componente do desenvolvimento precoce que pode melhorar capacidades analíticas, compreensão de métodos estratégicos e, eventualmente, desenvolver competências de equipa. É também um processo social e uma forma de ensinar os jovens a desenvolver a sua imaginação e a aprender competências sociais adequadas.

Sabemos que o cérebro aprende com a experiência. Dar aos jovens a oportunidade de ganhar durante os jogos dá-lhes a oportunidade de sentir uma sensação de realização, de aprender a ser um bom vencedor e até a sentir alegria. Talvez mais importante ainda, ao dar aos jovens a oportunidade de perder durante o jogo e depois recuperar, os jogos estão a ajudar proactivamente a desenvolver resiliência emocional. De que outra forma se pode aprender a regular as emoções, senão através da prática? E isso é fundamental para jovens que sofreram traumas e que estão a aprender a controlar as suas emoções. A aprendizagem baseada em jogos integra competências sociais e emocionais no conteúdo académico.

A formação "The Thoughtful Teacher" foi concebida para fornecer conhecimentos e lições práticas sobre a importância da utilização de jogos na educação de jovens envolvidos no sistema de justiça. Jovens que se encontram afastados de procedimentos de aprendizagem, podem aproximar-se de oportunidades educativas através dos jogos, procurando-se estabelecer ligações entre eles através do jogo.

A FORMAÇÃO DE PROFESSORES ATENCIOSOS

Foi organizado um evento de formação de dois dias em Cracóvia, na Polónia, nos dias 4 e 5 de Fevereiro de 2023. No primeiro dia, o objetivo passou por proporcionar aos professores e/ou facilitadores, a oportunidade de aprender elementos fundamentais à facilitação de grupos, através de apresentações e debates. Os eventos do segundo dia proporcionaram a oportunidade de conceber e facilitar grupos, utilizando os elementos aprendidos para a prática comportamental através dos jogos (ver jogos em anexo) e deram tempo para feedback.

FORMAÇÃO DO PRIMEIRO DIA

Após terem sido feitas as apresentações e após ter sido quebrado o gelo, foi apresentado o seguinte conteúdo.

Deslizar

TEORIA DA APRENDIZAGEM SOCIAL

- Os seres humanos podem aprender a observar os outros.
- As consequências poderão influenciar a forma como uma pessoa atuará numa determinada situação.
- As pessoas seguem modelos de comportamentos observados por aqueles com quem se identificam.
- O desenvolvimento da personalidade ocorre num contexto de experiências e interações sociais.
- Estas interações ajudam a determinar a estrutura cognitiva.

Discussão

A Teoria da Aprendizagem Social foi desenvolvida pelo psicólogo Albert Bandura e sugere que o comportamento social é aprendido através da observação e imitação do comportamento dos outros.

Percorra cada um dos pontos e dê exemplos; recolha também ideias/exemplos do público.

Deslizar

TEORIA DA APRENDIZAGEM SOCIAL

- Pense numa altura em que o SEU comportamento foi afectado por ver outra pessoa
- Faça um desenho dessa experiência

Exercício

Entregue a cada aluno: papel em branco e marcadores/lápis de cor. Explique que se vai refletir sobre a forma como o SLT esteve envolvido nas nossas vidas. Pense numa altura em que o SEU comportamento foi afetado pela observação do comportamento de outra pessoa e faça um desenho dessa experiência.

Exemplo: Vi a minha irmã ser espancada por ter roubado uma caneta de uma loja de plantas e, por isso, NUNCA mais roubei nada na minha vida. Neste exemplo, eu desenharia uma planta e uma caneta, com a caneta a ser riscada. Desenha o que representa a tua experiência, mas não te preocupes com demasiados pormenores.

Alguns alunos desenhavam uma imagem com GRANDES pormenores e cores; outros desenhavam bonecos de palito com um lápis. Não há problema, somos todos diferentes (esta é uma das lições). Se os alunos tiverem dificuldade em dar um exemplo, peça-lhes que pensem em irmãos mais velhos, familiares, colegas de quarto, etc. Os acontecimentos dos anos de ensino superior são uma mina de ouro, pois aprendemos muito durante esses tempos!

Peça a voluntários que partilhem a sua fotografia e a sua história; mantenha-se atento ao tempo para ver quantos exemplos são possíveis. O objectivo é que algumas pessoas gostem de partilhar verbalmente as suas histórias e aprendam mais com o processo de falar e partilhar.

Porque é que fizemos isto? Ilustra a importância da Teoria da Aprendizagem Social, uma vez que cada um de nós tem uma história. As pessoas com quem trabalhamos estão SEMPRE empenhadas em observar-nos e aprendem com as nossas interações e comportamentos. O que elas testemunham ajuda a moldar quem elas se tornam.

Deslizar

CONHEÇA O SEU PÚBLICO

- Estilos de aprendizagem
- Tipos de personalidade
- Indicadores de resiliência académica
- Informado sobre o trauma

Discussão

Não podemos ser tudo para todas as pessoas, MAS quanto mais soubermos sobre alguém, melhor podemos estabelecer uma ligação com essa pessoa. Quanto melhor for a ligação, mais positivo pode ser o impacto. Estes pontos serão brevemente analisados.

Deslizar



Discussão

Quantas pessoas já viram esta fotografia? Icebergs = 10% acima da água; 90% abaixo. Já o viu ser utilizado como modelo para descrever pessoas? O iceberg representa a descrição de pessoas, ou seja, a parte que está à superfície é o comportamento que as pessoas mostram, mas é apenas uma pequena percentagem do que elas SÃO na totalidade. Abaixo da superfície está a GRANDE maioria do que as torna um indivíduo: a história familiar, o conhecimento cultural, as experiências, a estrutura cognitiva relativa à forma como pensam - isto é o que CRIA o comportamento que se vê. Tudo o resto não é visível, por isso é preciso perguntar e aprender sobre as pessoas. Podem-se CONTROLAR os comportamentos acima da água (monitorização eletrónica, situação de reclusão, etc.), mas só se podem mudar comportamentos se se chegar ao que está abaixo da superfície (estrutura cognitiva). Por isso, é importante conhecer os estilos de aprendizagem, os tipos de personalidade e quaisquer traumas históricos.

Deslizar

CONHEÇA O SEU PÚBLICO

- Estilos de aprendizagem
 - Visual
 - Auditivo
 - Cinestésico/Táctil
 - Leitura/Escrita
 - Lógica

Discussão

Pedir ao grupo exemplos de cada estilo de aprendizagem. Essa é a razão pela qual se realizou o exercício de desenho. É MUITO importante integrar a Teoria da Aprendizagem Social nos conhecimentos e é preciso ter a certeza de que TODOS conseguem reter esta lição, por isso este exercício integrou cada um destes estilos de aprendizagem. Quais são algumas das formas criativas de alterar aulas de modo a que se adaptem aos diferentes estilos de aprendizagem?

Deslizar

CONHEÇA O SEU PÚBLICO

- Tipos de personalidade
 - Aberto
 - Agradável
 - Extrovertido
 - Neurótico
 - Contencioso

Discussão

A maioria dos especialistas concorda que estes são os CINCO principais traços de personalidade; no entanto, ninguém constitui o TODO ou NENHUM destes traços. Estão disponíveis muitos testes de personalidade para determinar onde/como se comunica com base na nossa constituição de personalidade. Consegue citar alguns? (Myers-Briggs, True Colors, etc.) Porque é que isto é importante? Independentemente do teste que utilizar, os resultados ajudam a comunicar com os outros de forma mais eficaz!

Deslizar

CORES VERDADEIRAS

- Ouro
- Verde
- Azul
- Laranja

Discussão

Isto NÃO é uma aprovação ou publicidade, mas sim um exemplo... True Colors foi criado por Don Lowry, em 1978. Neste sistema, os alunos respondem a uma série de perguntas para determinar o seu tipo de personalidade. Dourado = Lógico/Linear; Verde = Analítico/Teórico; Azul = Emocional/Terapêutico; Laranja = Arriscado. Porque é que é importante fazer um exercício destes? Porque, independentemente do teste utilizado, os resultados ajudam-nos a comunicar com os outros de forma mais eficaz!

Deslizar

CONHEÇA O SEU PÚBLICO

- Indicadores de resiliência académica
 - Auto-eficácia
 - Coordenação/Planeamento
 - Empenho/Persistência
 - Sentido de controlo
 - Gestão da calma/ansiedade

Discussão

Ver o texto no Manual do Educador EduPris; páginas 9-10

Deslizar

CONHEÇA O SEU PÚBLICO

- Informado sobre o trauma
 - Compreender o impacto generalizado do trauma
 - Reconhecer sinais e sintomas do trauma
 - Integrar os conhecimentos nas políticas, procedimentos e práticas
 - Evitar activamente a que não voltem a haver traumas.

Discussão

O que é o Trauma? Porque é que isto é importante? O ensino informado sobre o trauma começa com uma compreensão sobre como o trauma pode afectar a aprendizagem e o comportamento. Com esta abordagem, os educadores pensam sobre o que o comportamento dos alunos lhes pode estar a dizer. E reflectem sobre as suas práticas de ensino para encontrar formas de apoiar melhor os alunos que possam estar a sofrer traumas.

Professores informados sobre o trauma proporcionam um espaço de aprendizagem seguro do ponto de vista psicológico, físico e de identidade, onde todos os alunos são membros da comunidade da sala de aula. Professores que estão informados sobre o trauma, conhecem os seus alunos e constroem relações baseadas no seu conhecimento dos alunos e das suas necessidades individuais. O bullying pode ser abordado através de aulas, uma vez que os professores podem utilizar aulas específicas anti-bullying para ensinar os seus alunos a identificar um rufia, a lidar eles próprios com um rufia e a ajudar os colegas a lidar. Quem pode dar um exemplo das suas experiências?

Deslizar

PRINCÍPIO DE TRATAMENTO

- Cognitivo-comportamental
- Modelos de aprendizagem social
- Jogo de papéis
- Reforço
- Prática graduada
- Disponibilização de recursos
- Sugestões verbais concretas
- Extinção
- Reestruturação cognitiva

Discussão

O Princípio do Tratamento é utilizado na justiça penal para identificar as etapas da mudança de comportamento. Iremos identificar cada uma destas etapas. A primeira é a Cognitivo-Comportamental – usa-se este termo a toda a hora, mas quem pode defini-lo? Peça voluntários. O termo cognitivo significa como pensar e o termo comportamental significa como atuar. Por conseguinte, cognitivo-comportamental significa a forma como pensamos sobre a forma como agimos. Os tratamentos que oferecemos e/ou os eventos de desenvolvimento de competências devem basear-se todos em elementos cognitivo-comportamentais, que informam o aluno sobre a razão pela qual os comportamentos devem mudar. Isto pode mudar o seu pensamento sobre as suas acções.

Deslizar

The Cognitive Model

External → Internal → Behavior



“Thinking Controls Behavior”

Discussão

Antes de passar a outras etapas, eis um exemplo visual do Modelo Cognitivo. Este modelo mostra que os acontecimentos externos conduzem a comportamentos, mas são os pensamentos internos que moldam o comportamento. Lembra-se do iceberg? Este pensamento está *sob a superfície* do iceberg, mas causa o comportamento que se vê. Se conseguirmos mudar as análises internas de um acontecimento externo, podemos mudar o comportamento que se segue.

Exemplo: Se alguém entornar uma bebida em cima de nós, um pensamento de "Foi um acidente" levará a um comportamento muito diferente do que se essa mesma bebida entornada em cima de nós levasse ao pensamento de "Eles fizeram isso de propósito".

Esta é uma ótima ferramenta para utilizar com clientes/alunos que têm problemas de comportamento. Tente analisar os eventos externos que levaram ao mau comportamento. Em que é que eles estavam a pensar? Aprenda a habilidade de "Parar e Pensar". Talvez a mudança desses pensamentos permita a oportunidade de aprender comportamentos melhorados.

Deslizar

PRINCÍPIO DE TRATAMENTO

- Cognitivo-comportamental
- Modelos de aprendizagem social
- Jogo de papéis
- Reforço
- Prática graduada
- Disponibilização de recursos
- Sugestões verbais concretas
- Extinção
- Reestruturação cognitiva

Discussão

Já falámos dos modelos de aprendizagem cognitivo-comportamentais e sociais. A importância da dramatização, reside no facto de os alunos poderem aprender a memória muscular para novos comportamentos. Os professores devem reforçar as tentativas positivas de aprender novos comportamentos e oferecer oportunidades para a prática gradual. O que é que isto significa? Significa criar níveis mais difíceis de prática para modelar eventos da vida real. Por exemplo, novas competências podem ser aprendidas na sala de aula, mas exigir a prática de competências na comunidade é um nível elevado de prática porque não ocorre num ambiente controlado.

Temos de garantir que os alunos dispõem de todos os recursos necessários para ser bem sucedidos. Quando as práticas ou os relatórios de práticas revelarem melhorias necessárias, seja muito concreto com sugestões verbais. Quando novas competências são aprendidas, comportamentos antigos extinguem-se e assiste-se a uma reestruturação cognitiva.

Deslizar

ENVOLVIMENTO DOS ALUNOS ATRAVÉS DE JOGOS

- Envolvimento

- Pertinência
- Prémios

Discussão

Falaremos sobre a importância de envolver os alunos na aprendizagem e de grande parte desta aprendizagem poder ser feita através de jogos.

Deslizar

ENVOLVIMENTO DOS ALUNOS ATRAVÉS DE JOGOS

- Envolvimento
 - Competências de gestão de grupos
 - Reduz as disparidades nos resultados de aprendizagem
 - Os resultados educativos melhoram com métodos integrados
 - Promover a educação como uma componente da justiça penal

Discussão

A gestão de grupos é fundamental; quanto mais conhecermos os nossos alunos, melhor poderemos estabelecer uma ligação e, em última análise, gerir os participantes e o processo. A compreensão dos traços de personalidade conduz a esta ligação.

Deslizar

ENVOLVIMENTO DOS ALUNOS ATRAVÉS DE JOGOS

- Pertinência
 - O que é que interessa aos seus alunos?
 - Actividades específicas da idade
 - Ligar as lições do jogo à vida real

Discussão

O que é que interessa aos alunos? Alguns jogos são baseados no género (tem exemplos?). Se os alunos são geralmente motivados politicamente, os jogos com JORNAIS e/ou acontecimentos actuais são boas escolhas.

Actividades específicas para cada idade: Nem todas as crianças são capazes de jogar todos os jogos.

Relacionar as lições do jogo com a vida real: Porque é que jogámos este jogo? Que lições aprendeste? Como é que podes aplicar isto à vida real?

Deslizar

ENVOLVIMENTO DOS ALUNOS ATRAVÉS DE JOGOS

- Prémios
 - Tangível vs. Intangível

Discussão

Definir o que é Tangível vs. Intangível

Deslizar

ENVOLVIMENTO DOS ALUNOS ATRAVÉS DE JOGOS

- Recompensas-Intangíveis
 - Aumentar o apoio e a inclusão social
 - Melhorar as capacidades de tomada de decisões e de resolução de problemas
 - Aprender novas atitudes para promover a resiliência
 - Obter uma aprendizagem colectiva intergeracional
 - Saiba mais sobre as necessidades individuais dos clientes

Discussão

As recompensas intangíveis podem significar recompensas para o professor OU para o aluno. Além disso, pergunte sempre qual é o benefício e/ou o objectivo deste jogo? O que é que estamos a tentar alcançar? O que é suposto os alunos aprenderem?

Deslizar

ENVOLVIMENTO DOS ALUNOS ATRAVÉS DE JOGOS

- Recompensas-Tangíveis
 - Quais são alguns exemplos?

RECOMPENSAR O QUE SE QUER REPETIR

Discussão

As recompensas tangíveis correspondem a um símbolo físico ou a uma resposta à vitória. Quais são algumas das ideias?

Pontos no sistema para obter regalias (Regalias = noite tardia, filmes, tempo de televisão, roupas diferentes, comida, doces)

Que tal recompensas para o "melhor espírito desportivo" e para o "melhoramento"? Pense nos comportamentos que quer que se repitam. Estes são os comportamentos que devem ser recompensados.

Deslizar

LEVAR PARA SEMPRE

- O que é que o dia de hoje lhe está a marcar?
- O que é que vai levar para o trabalho e aplicar?

Discussão

No final deste DIA UM do The Thoughtful Teacher, qual é o seu feedback?

FORMAÇÃO DO SEGUNDO DIA

Após a revisão do conteúdo do Dia Um, foi fornecido o seguinte conteúdo.

Deslizar

FACILITAÇÃO DE JOGOS

- Dividir em DOIS grupos
 - AMARELO e VERDE
- Cada grupo divide-se em TRÊS EQUIPAS
 - Amarelo = A, B e C
 - Verde = A, B e C

Instruções para o facilitador: Determine quantos grupos serão necessários. Este exemplo de Dois Grupos incluiu 30 alunos e resultou em 6 equipas de 5 pessoas cada. Crie o número de grupos necessários que melhor se adapte à sua formação. Deverá haver TRÊS equipas finais, com cerca de 4-6 pessoas cada. Por outras palavras, se tiver um total de 12-18 alunos, só precisa de UM grupo das três equipas. Se tiver 45 alunos:

- Três grupos de AMARELO, VERDE, AZUL (15 pessoas cada)
- Cada grupo divide-se em três equipas A, B e C (5 pessoas cada)

Deslizar

FACILITAÇÃO DE JOGOS

Equipa A = 6 chapéus
Equipa B = Rosa e Espinho
Equipa C = O que é que eu penso

Ver em anexo as instruções para cada jogo

Deslizar

FACILITAÇÃO DE JOGOS

- 30 minutos para conversar com a sua equipa e conceber a formação
- Processo e conteúdo
- O que devemos ter em conta?
- 45 minutos para facilitar a sua formação
- 15 minutos para dar/receber feedback de/para os alunos

Discussão

Depois de as equipas estarem formadas, mas antes de saírem da sala, peça-lhes que considerem as seguintes questões dentro de cada grupo:

O que devemos ter em conta na conceção dos nossos jogos?

Quem vai desempenhar que funções?

Horário da aula/exercício

As MELHORES formas de envolver os alunos

Estilos de aprendizagem, personalidade, trauma, prática graduada, todos os envolvidos, recompensas

Estas são algumas das preocupações de qualquer facilitador para que o exercício de aprendizagem seja eficaz.

FACILITAÇÃO DE JOGOS

Exemplo de horário para a prática: Permite 45 minutos para o processo de aula e 15 minutos para perguntas e respostas

| | | | | | |
|--------------------|--------------|----------------------|-------------|--|-------------------|
| | <u>11:00</u> | <u>12:00</u> | <u>1:00</u> | <u>2:00</u> | |
| <u>Professores</u> | | Equipa A | | | Equipa B Equipa C |
| | | | ALMOÇO | | |
| <u>Estudantes</u> | | Equipa B Equipa C | | Equipa C Equipa A Equipa A Equipa B | |

Seguindo este modelo, cada equipa pode facilitar um novo jogo aos alunos de outras equipas.

Deslizar

FACILITAÇÃO DE JOGOS

- Professores/Facilitadores:
 - O que é que aprendeu com a facilitação?
 - Como é que se sentiu quando recebeu o feedback?
 - Como é que os alunos se envolveram?
 - A que é que os alunos responderam melhor?
 - Pediu a opinião dos alunos sobre o que aprenderam?
 - O que é que mudaria?

Discussão

Permitir um debate aberto com os contributos de cada grupo e equipa. Diferentes grupos terão diferentes comentários/contributos sobre o mesmo jogo, uma vez que trabalharam com diferentes alunos e conceberam vários métodos de apresentação para o envolvimento dos alunos.

Deslizar

FACILITAÇÃO DE JOGOS

- Estudantes:
 - Como é que se sentiu ao dar feedback?
 - O que é melhor para o envolvimento?
 - O que é que foi pior para o compromisso?
 - O que é que aprendeu?

Discussão

Permitir uma discussão aberta com os contributos de cada grupo e equipa. Diferentes grupos terão diferentes comentários/contributos sobre o mesmo jogo, uma vez que trabalharam com diferentes facilitadores e receberam vários métodos de apresentação para o envolvimento dos alunos.

Deslizar

FACILITAÇÃO DE JOGOS

- Todos:
 - Como é que vai levar esta experiência de aprendizagem para o seu trabalho?
 - Perguntas
 - Pensamentos
 - Feedback

Discussão

Apoiar todas e quaisquer intenções de continuar os métodos/práticas aprendidos. O objectivo desta formação é que as práticas de envolvimento sejam integradas localmente e partilhadas com os colegas de trabalho.

OBRIGADO A TODOS POR TEREM PARTICIPADO NESTA ACÇÃO DE FORMAÇÃO~

Conclusão

É essencial investir na formação pedagógica de jovens envolvidos no Sistema de Justiça. Sabe-se que eles não tiveram a oportunidade de aprender muitas lições pró-sociais que contribuem para um envolvimento bem-sucedido na comunidade. Os jogos podem ajudar alguns jovens a aprender essas lições de forma agradável, não ameaçadora e que envolva ativamente o cérebro. O que os educadores devem fazer é relacionar a lição predominante do jogo com a compreensão de como utilizá-la para o sucesso no mundo real.

Pode-se fazê-lo oferecendo oportunidades de feedback. Depois de um jogo, podem ser feitas perguntas como: "O que aprendeste durante este jogo?" ou talvez "Como vais praticar isto quando fores visitar a tua família? Ligar os eventos de aprendizagem e as suas lições a sessões práticas no mundo real é o que ajuda a criar a nossa memória muscular para os bons comportamentos. Devemos aos nossos filhos estas oportunidades de crescimento e, possivelmente, até de aquisição de competências para o sucesso na comunidade em geral.

Julie Truschel, M.A.
31 de Março de 2023

O professor atencioso



Lista de materiais

Capacidade de transmitir uma apresentação em PowerPoint (projector/ecrã)

Etiquetas com nomes (?)

Fita adesiva (pode ser necessária para alguns exercícios)

Folhetos para os alunos

- Diapositivos PowerPoint impressos 3 por página com área para notas
- Canetas extra para os alunos escreverem notas
- Materiais para jogos (ver abaixo)

Frente da sala = Flipchart no cavalete ou quadro de apagar a seco com marcadores adequados

Para o exercício da teoria da aprendizagem social:

- 50 folhas de papel branco grande (148 x 210 mm ou 297 x 420 mm, se possível)
- Conjuntos de marcadores/lápis de cor (suficientes para todos os alunos utilizarem durante o exercício)

Jogos Materiais*

Jogo A - 6 chapéus

- Cópias impressas a cores do jogo (suficientes para utilizar na actividade e para levar uma cópia para casa)
- Livro Branco
- Marcadores de cor
- Tesoura

Jogo B - Rosa e Espinho

- Cópias impressas do jogo (suficientes para utilizar na actividade e para levar uma cópia para casa)
- Livro Branco
- Marcadores de cor

Jogo C - O que é que eu penso

- Cópias impressas do jogo (suficientes para utilizar na actividade e para levar uma cópia para casa)
- Cartões de cartão (40 unidades)
- Cartões A4 para tomar notas

*Ver em anexo a descrição dos jogos para quaisquer requisitos adicionais

O professor atencioso

Lista de materiais

Capacidade de transmitir uma apresentação em PowerPoint (projector/ecrã)

Etiquetas com nomes (?)

Fita adesiva (pode ser necessária para alguns exercícios)

Folhetos para os alunos

- Diapositivos PowerPoint impressos 3 por página com área para notas
- Canetas extra para os alunos escreverem notas
- Materiais para jogos (ver abaixo)

Frente da sala = Flipchart no cavalete ou quadro de apagar a seco com marcadores adequados

Para o exercício da teoria da aprendizagem social:

- 50 folhas de papel branco grande (148 x 210 mm ou 297 x 420 mm, se possível)
- Conjuntos de marcadores/lápis de cor (suficientes para todos os alunos utilizarem durante o exercício)

Jogos Materiais*

Jogo A - 6 chapéus

- Cópias impressas a cores do jogo (suficientes para utilizar na actividade e para levar uma cópia para casa)
- Livro Branco
- Marcadores de cor
- Tesoura

Jogo B - Rosa e Espinho

- Cópias impressas do jogo (suficientes para utilizar na actividade e para levar uma cópia para casa)
- Livro Branco
- Marcadores de cor

Jogo C - O que é que eu penso

- Cópias impressas do jogo (suficientes para utilizar na actividade e para levar uma cópia para casa)
- Cartões de cartão (40 unidades)
- Cartões A4 para tomar notas

*Ver em anexo a descrição dos jogos para eventuais requisitos adicionais

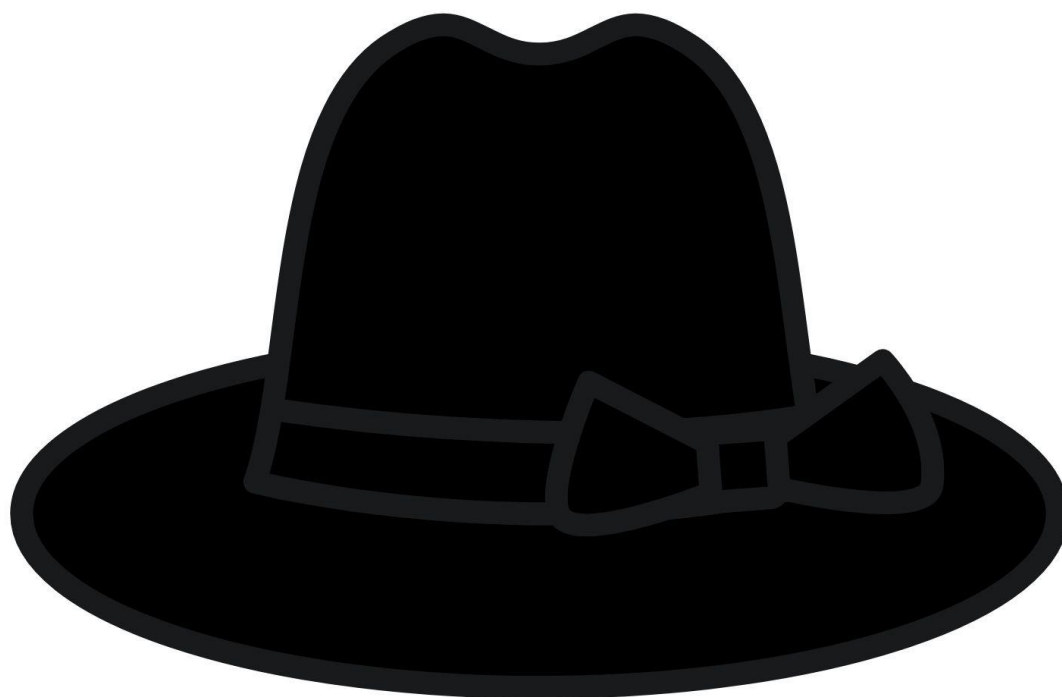
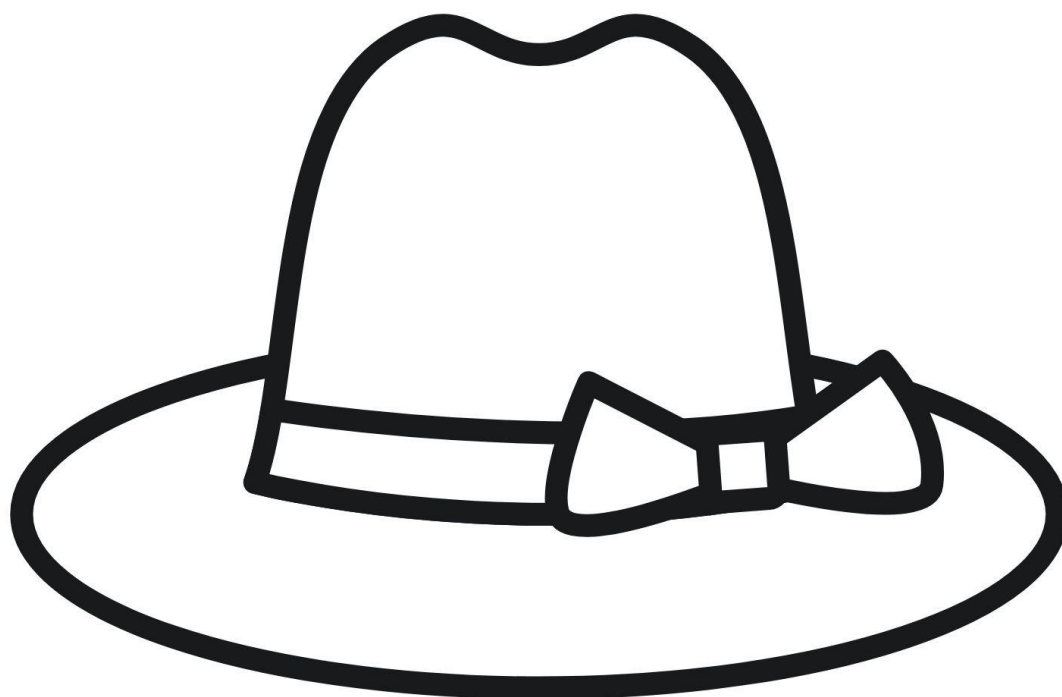
| | |
|---|--|
| COMPETÊNCIAS-CHAVE APOIADAS | Pensamento Analítico |
| TÍTULO DO JOGO / ACTIVIDADE | Rosa e Espinho |
| BREVE DESCRIÇÃO DA FORMA COMO ESTÁ INTEGRADO NUMA ACTIVIDADE DE APRENDIZAGEM / AULA | O jogo Rosa e Espinho é intemporal. Pode ser utilizado para reconhecer experiências positivas e identificar vários problemas, mas também para treinar o pensamento analítico, a empatia e a mentalização. |
| RECURSOS DE QUE UM PROFESSOR PRECISA PARA PÔR ISTO EM PRÁTICA | Não é necessário; material artístico se desejado |
| ETAPAS DA ACTIVIDADE OU VARIAÇÕES | <p>Identificar uma linha temporal: o último dia, a última semana, o último mês, desde a última aula, etc.</p> <p>Pergunte aos alunos: "Qual tem sido a vossa rosa e o vosso espinho desde essa altura?"</p> <p>O objectivo é identificar o acontecimento mais positivo (realização) e o acontecimento mais difícil (problema) dentro do período de tempo identificado. Ao identificarmos os nossos próprios itens, praticamos o pensamento objectivo e a consideração analítica de vários acontecimentos. Ao ouvir os itens dos outros, podemos aprender a empatia e o pensamento analítico a partir das perspectivas dos outros.</p> <p>Este exercício pode ter diferentes versões.</p> <p>Versão 1 O grupo fala apenas de "rosas" ou de "um mar de rosas" e identifica apenas experiências positivas.</p> <p>Versão 2 Desenhar/colorir uma rosa e um espinho antes de descrever a sua experiência</p> <p>Versão 3 Criar representações artísticas de acontecimentos escolhidos e debater</p> |

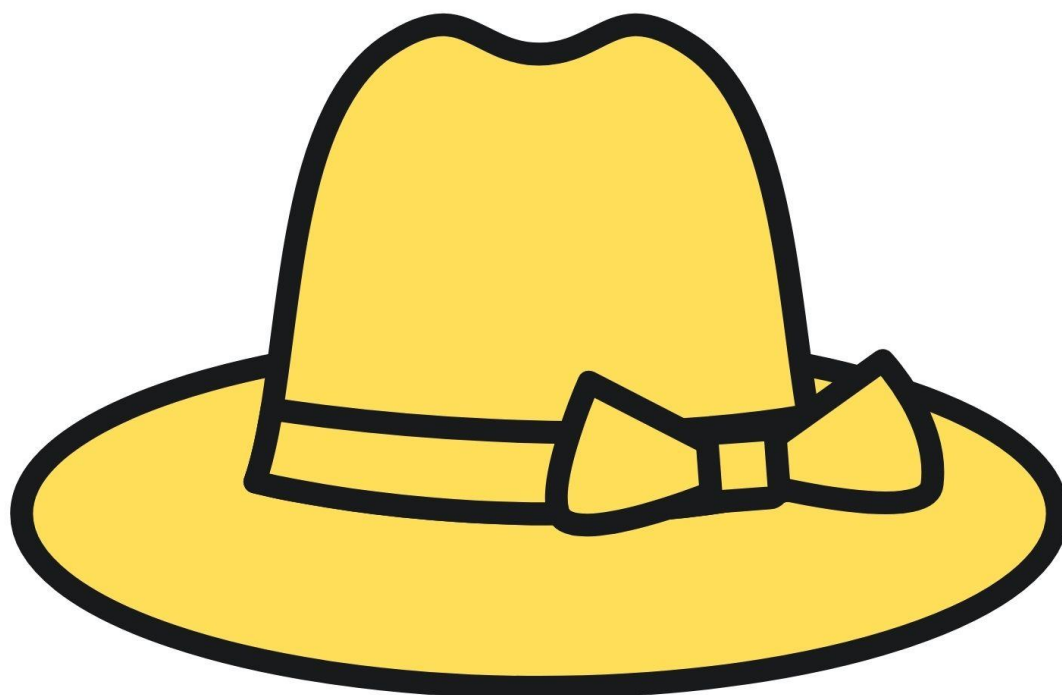
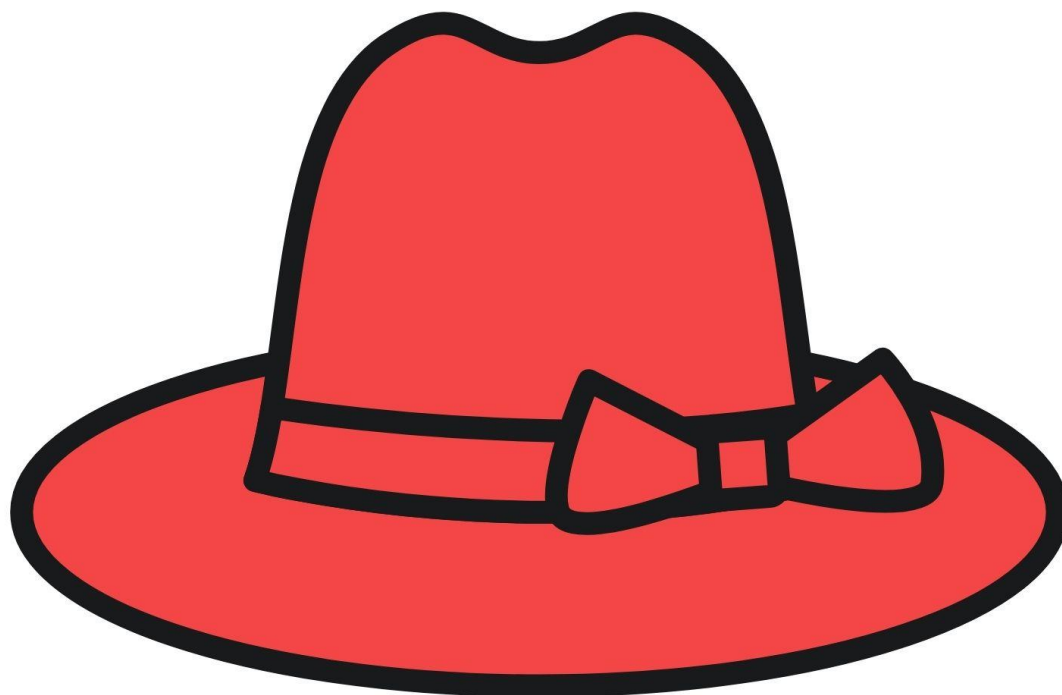
| | |
|-------------------------|---|
| | |
| RESULTADOS ESPERADOS | Desenvolvimento das seguintes competências: Competências de comunicação pró-social Pensar fora da caixa Análise de uma situação sob diferentes pontos de vista Aprender a sentir empatia pelas situações dos outros |
| EVENTUAL ACOMPANHAMENTO | - |

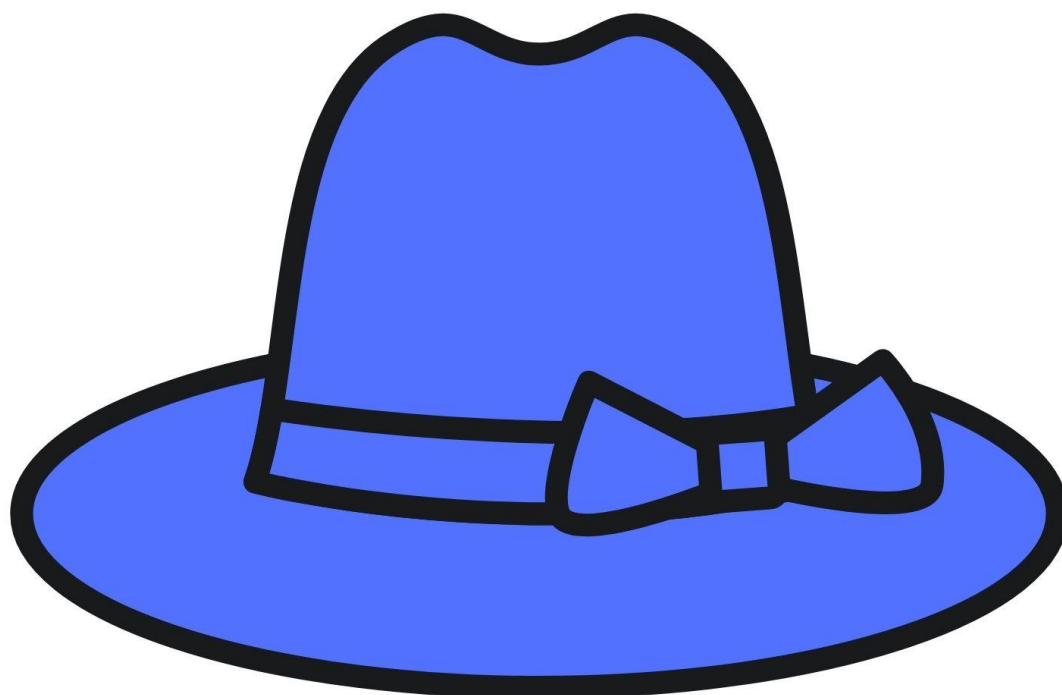
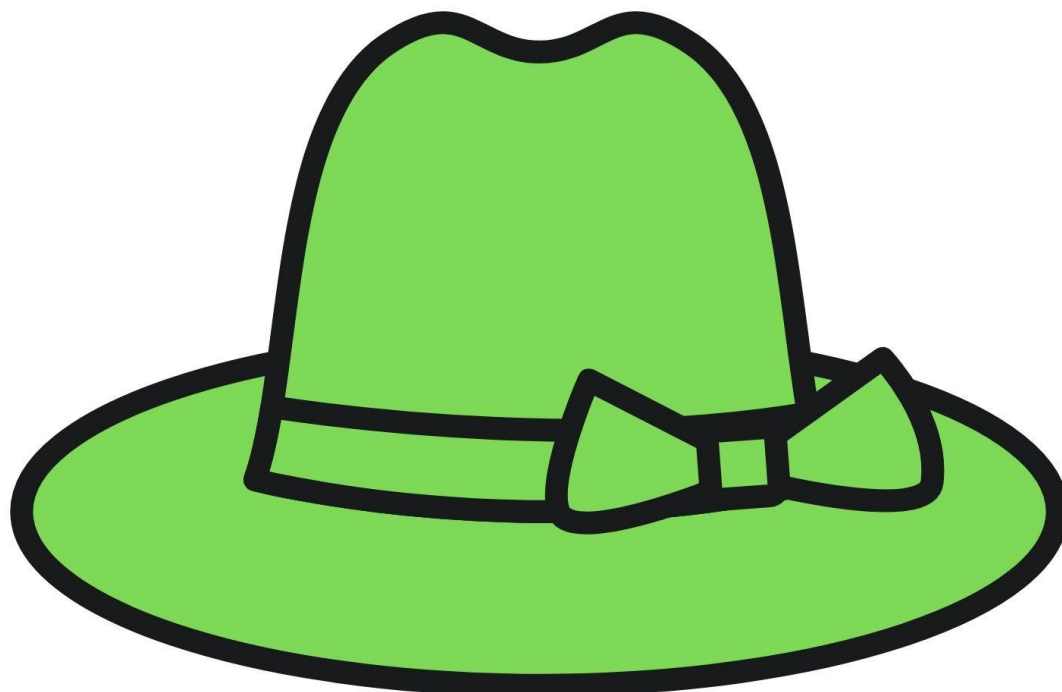
| | |
|---|---|
| COMPETÊNCIAS-CHAVE APOIADAS | Pensamento analítico |
| TÍTULO DO JOGO / ACTIVIDADE | 6 CHAPÉUS |
| BREVE DESCRIÇÃO DA FORMA COMO ESTÁ INTEGRADO NUMA ACTIVIDADE DE APRENDIZAGEM / AULA | O Método dos 6 Chapéus foi criado por Edward de Bono. Pode ser utilizado para resolver vários tipos de problemas, mas também para treinar o pensamento analítico, a criatividade e a mentalização. |
| RECURSOS DE QUE UM PROFESSOR PRECISA PARA PÔR ISTO EM PRÁTICA | Pode imprimir chapéus nas seguintes cores: branco, vermelho, preto, amarelo, verde e azul (ver os modelos para impressão no final deste documento). |
| ETAPAS DA ACTIVIDADE OU VARIAÇÕES | <p>Neste exercício, avalia um determinado problema através do prisma de seis formas diferentes de pensar. Cada chapéu corresponde a uma atitude mental.</p> <p>- estilo objetivo, centrado em factos, números, dados, informações, evitando juízos de valor, especialmente juízos de valor emocionais</p> <p>Chapéu vermelho - estilo emocional, seguir emoções negativas e positivas, intuição</p> <p>Black hat - estilo crítico, descoberta de falhas e imperfeições da solução existente, deteção de possíveis ameaças; cautela, verificação, avaliação da validade; pessimismo</p> <p>Chapéu amarelo - estilo construtivo, que procura os aspetos positivos de uma determinada solução, que se apercebe das possibilidades</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>escondidas nas ideias, que procura benefícios, vantagens e lucros; otimismo</p> <p>Chapéu verde - estilo produtivo, criação constante de novas ideias, inovações</p> <p>Chapéu azul - estilo de controlo, monitorização dos processos de pensamento próprios e alheios, controlo de toda a discussão, gestão</p> <p>É importante concentrarmo-nos apenas numa forma de pensar de cada vez (usar apenas um chapéu). Ao mudarmos o chapéu, mudamos as nossas atitudes e a nossa mentalidade.</p> <p>Este exercício pode ter diferentes versões.</p> <p>Versão 1</p> <p>O grupo discute o problema em conjunto, usando mais chapéus. Todos os participantes adotam então a mesma mentalidade.</p> <p>Versão 2</p> <p>Os papéis são divididos. Cada participante recebe um chapéu diferente e deve considerar o problema de um ponto de vista. Neste caso, uma discussão entre representantes de diferentes formas de pensar pode trazer resultados surpreendentes e mostrar como é difícil chegar a um acordo quando se tem pontos de partida completamente diferentes.</p> <p>Depois de terminado o debate, pode falar sobre o contributo das formas específicas de pensar, quais as suas vantagens e desvantagens. Vale a pena escrever as conclusões do debate.</p> <p>Exemplos de temas para debate:</p> <ul style="list-style-type: none">• Encontra uma caixa com um gato à porta de casa. Provavelmente foi abandonada. Pergunta-se sobre o que fazer com ela.• Está a considerar a ideia de abrir uma banca de gelados na propriedade. |
|--|---|

| | |
|-------------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • São pais e acabaram de descobrir que o vosso filho de 12 anos fumava cigarros. Estão a pensar no que fazer. • São estudantes. Estão a pensar faltar às aulas. • São empresários. Alguém vos incentiva a investir o vosso dinheiro na abertura de um restaurante no campo. • Não tem emprego. Está a pensar em como o encontrar. • São burlões que se interrogam se vale a pena começar a viver honestamente. • Quer criar a sua própria empresa. • Querem ir de férias. Consideram um local específico (escolham vocês mesmos). • Este método também pode ser utilizado para discutir a atitude e o comportamento da personagem do livro/filme. |
| RESULTADOS ESPERADOS | <p>Desenvolvimento das seguintes competências:</p> <p>Resolução de problemas através de uma análise aprofundada</p> <p>Pensar fora da caixa</p> <p>Análise da situação de diferentes pontos de vista</p> |
| EVENTUAL ACOMPANHAMENTO | - |









www.edupris.eu



uniss
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SASSARI



Uniwersytet Papieski
Jana Pawła II
w Krakowie



merseyside
**EXPANDING
HORIZONS**



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

The European Commission support for the production of this publication under the project EDUPRIS 612205-EPP-1-2019-1-RO-EPPKA3-IPI-SOC-IN does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.