



Caderno de Atividades NFE



Co-funded by
the European Union



Erasmus+



Agência Nacional
Erasmus+ Juventude/Desporto
Corpo Europeu de Solidariedade



Aviso de reconhecimento, Isenção de Responsabilidade e Direitos de Autor

Reconhecimento

Este artigo recebeu financiamento de projetos da Comissão Europeia ao abrigo do Acordo de Subvenção número 2022-2-PT02-KA220-YOU-000101893, projeto de Parceria de Cooperação ERASMUS+ “BrandME”.

Isenção de Responsabilidade

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.”

Direitos de Autor

CC BY. A licença Attribution CC BY permite que outros distribuam, remisturem, adaptem e desenvolvam o seu trabalho, mesmo comercialmente, desde que lhe atribuam o crédito pela criação original. Esta é a mais flexível das licenças oferecidas. Recomendada para a máxima disseminação e utilização de materiais licenciados.



Co-funded by
the European Union



Erasmus+



Agência Nacional
Erasmus+ Juventude/Desporto
Corpo Europeu de Solidariedade



ATIVIDADES NFE



Co-funded by
the European Union



Agência Nacional
Erasmus+ Juventude/Desporto
Corpo Europeu de Solidariedade

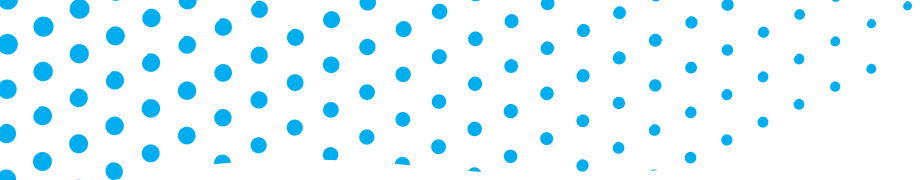


Erasmus+

Atividade 1

Workshop Interativo de
Gestão de Relações





Workshop Interativo de Gestão de Relações

Objetivo(s):

O objetivo do workshop “Connections Canvas” é envolver ativamente os participantes no desenvolvimento de competências de gestão de relações. Através de uma série de exercícios interactivos, os participantes irão explorar os meandros da construção e manutenção de ligações significativas, tanto em contextos pessoais como profissionais.

O “Connections Canvas” oferece uma abordagem dinâmica e interactiva ao desenvolvimento da gestão das relações. Ao passar por diferentes estações, os participantes envolvem-se ativamente em vários aspetos da construção de relações, garantindo uma experiência de aprendizagem abrangente e memorável.

Materiais Necessários:

Crachás, Flipcharts e Marcadores, Canetas/Lápis e Blocos de Notas (opcional), Projetor e Ecrã, Folhas de Apoio/Folhas de Reflexão, Acesso Wi-Fi

Número de Participantes:

Grupo médio (7-15 participantes)

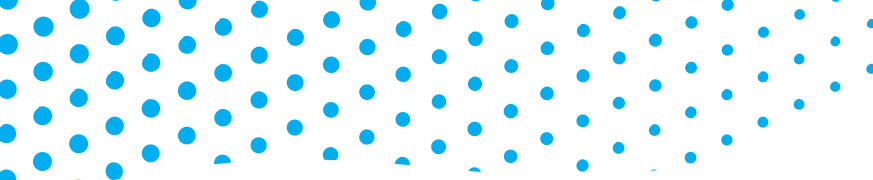
Duração: 90 min

- Parte teórica: 20 min
- Atividade prática: 55 min
- Debriefing: 15 min

Resumo da Preparação do Workshop

Para preparar o workshop, prepare a sala organizando estações para o Empathy Corner, Networking Nook, Collaboration Café e Reflective Gallery, assegurando um espaço amplo para cada atividade. Teste equipamentos como projectores e ferramentas digitais (Mentimeter, códigos QR do LinkedIn, Trello, MindMeister) e garanta a estabilidade do Wi-Fi. Imprimir materiais como folhas de reflexão, cartões de compromisso e instruções para as estações, e reunir materiais como etiquetas com nomes e canetas. Na véspera, crie sugestões de dramatização para o Canto da Empatia e um mini-projeto para o Café de Colaboração. Informe os facilitadores sobre as suas funções e reveja o fluxo da atividade, assegurando que todas as ferramentas e equipamentos estão testados e prontos.





Workshop Interativo de Gestão de Relações

Instruções/Procedimento:

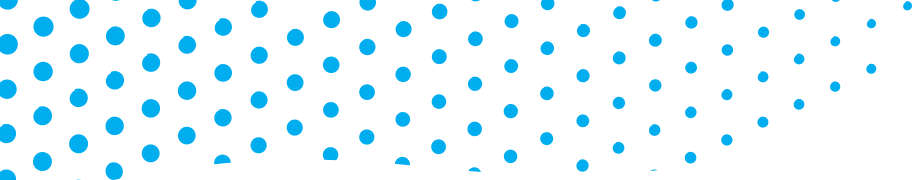
O workshop foi concebido como uma série de estações interactivas, cada uma centrada num aspeto específico da gestão de relações. Os participantes percorrem estas estações, realizando atividades de envolvimento que destacam a importância da comunicação, empatia e construção proativa de relacionamentos.

Introdução e quebra-gelo (10 minutos): Comece com uma breve introdução sobre a importância da gestão de relacionamentos. Realizar uma atividade de quebra-gelo para estabelecer um tom positivo e interativo.

Estação 1: “Canto da empatia” (10 minutos): Os participantes participam num exercício de representação de papéis para praticar a escuta ativa e a comunicação empática. Cada participante partilha à vez uma experiência pessoal enquanto os outros ouvem ativamente sem interrupção. Ferramenta recomendada: Mentimeter - utilize o Mentimeter para recolher reflexões e emoções em tempo real dos participantes imediatamente após o exercício de dramatização. Os participantes podem partilhar anonimamente os seus pensamentos, fornecendo informações valiosas sobre as suas experiências.

Estação 2: “Networking Nook” (10 minutos): Nesta estação, os participantes praticam competências eficazes de trabalho em rede. Envolvem-se numa atividade de “speed-networking” em que têm conversas curtas e concentradas com outras pessoas, trocando informações importantes sobre si próprios. Aplicação recomendada: LinkedIn - utilize a funcionalidade de código QR do LinkedIn para estabelecer ligações instantâneas durante a sessão de trabalho em rede, permitindo que os participantes estabeleçam ligações de forma rápida e eficiente, ou tenha o código QR guardado no seu telemóvel e impresso no cartão.





Workshop Interativo de Gestão de Relações

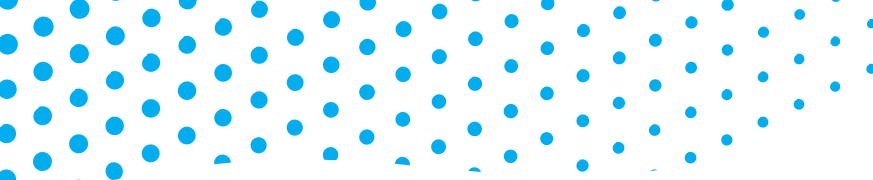
Estação 3: “Café de Colaboração” (15 minutos): Os participantes colaboram num mini-projeto, salientando a importância do trabalho em equipa e dos objectivos partilhados. Esta atividade envolve a resolução de problemas e a tomada de decisões dentro da equipa. Ferramentas recomendadas: Trello - uma ferramenta de gestão de projectos que ajuda as equipas a colaborar, organizar tarefas e gerir projectos de forma eficiente. Padlet - uma tela digital versátil que permite às equipas fazer brainstorming, partilhar ideias e colaborar em tempo real, permitindo colocar notas, imagens, links e muito mais, promovendo a criatividade e a contribuição colectiva durante a atividade.

Estação 4: “Galeria Reflexiva” (10 minutos): Os participantes reflectem individualmente sobre a experiência do workshop. Escrevem as principais ideias, desafios enfrentados e objectivos pessoais relacionados com a gestão de relações numa folha de reflexão fornecida. Aplicação recomendada: Notion - uma ferramenta versátil para reflexão pessoal, definição de objectivos e organização de pensamentos.

Discussão e partilha em grupo (15 minutos): Facilitar uma discussão de grupo em que os participantes partilham as suas reflexões e ideias. Incentive o diálogo aberto sobre os desafios enfrentados e as estratégias de melhoria. Ferramentas de brainstorming: MindMeister - utilize o MindMeister para criar um mapa mental coletivo durante o debate em grupo, capturando os pontos-chave, as ideias e as estratégias que surgirem. Miro - uma plataforma colaborativa em linha que suporta o brainstorming em tempo real, uma ferramenta para criar mapas mentais, diagramas e quadros visuais, permitindo uma discussão dinâmica e interactiva.

Sessão interactiva de perguntas e respostas (10 minutos): Realize uma sessão interactiva de perguntas e respostas onde os participantes podem colocar questões e pedir conselhos relacionados com a gestão de relações. Os facilitadores fornecem orientação e dicas adicionais com base nas perguntas dos participantes.





Workshop Interativo de Gestão de Relações

Exemplos de perguntas podem ser:

- Como melhorar a escuta ativa num ambiente de trabalho de ritmo acelerado?
- Que estratégias ajudam a manter ligações profissionais a longa distância ou virtualmente?
- Como é que se adapta ao trabalho em rede com alguém que comunica de forma diferente?
- Qual é a melhor forma de dar feedback preservando uma relação positiva?
- Como podem as actuais competências de trabalho em equipa ser aplicadas no trabalho diário ou na vida pessoal?

Conclusão e compromisso (10 minutos): Concluir o workshop com um resumo das principais conclusões. Os participantes comprometem-se a aplicar pelo menos uma competência de gestão de relações na sua vida quotidiana. Fornecer recursos para uma aprendizagem mais aprofundada.

Exemplos de Perguntas de Debriefing:

Canto da empatia (Escuta ativa e empatia)

- Como pode utilizar a escuta empática nas suas conversas quotidianas, tanto a nível pessoal como profissional?

Recanto do Networking (Construir ligações)

- O que é que vai fazer de diferente na sua próxima oportunidade de estabelecer contactos para construir relações mais fortes?

Collaboration Café (Trabalho de equipa e colaboração)

- Como pode aplicar as estratégias de trabalho em equipa e de resolução de problemas deste exercício ao seu local de trabalho ou a outros ambientes de colaboração?

Galeria Reflexiva (Percepções pessoais e definição de objectivos)

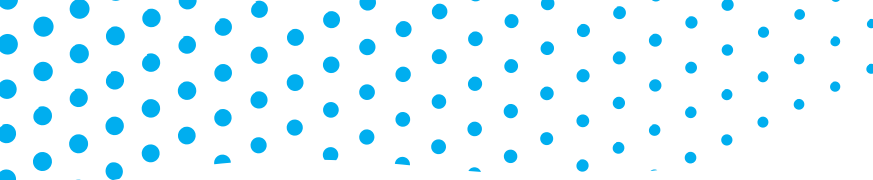
- Que conhecimentos chave obteve sobre si próprio e sobre a sua abordagem às relações?

Reflexão geral sobre gestão de relações

- De que forma pode integrar a empatia, o trabalho em rede, a colaboração e a autorreflexão nas suas interações diárias?

Aplicação a cenários da vida real

- Como é que estas competências o podem ajudar a lidar com conversas difíceis, a dar feedback construtivo ou a criar confiança com os outros?
- 



Workshop Interativo de Gestão de Relações

Resultados esperados:

Através deste workshop, os participantes deverão desenvolver competências específicas, conhecimentos e consciência nas seguintes áreas-chave da gestão de relações:

- Os participantes irão adquirir conhecimentos mais profundos sobre os seus próprios estilos de comunicação e de construção de relações, incluindo a forma como ouvem, empatizam e colaboram com os outros.
 - Os participantes irão melhorar a sua capacidade de ouvir ativa e empaticamente, praticando num ambiente estruturado durante a estação “Empathy Corner”.
 - Ficarão mais familiarizados com a utilização de ferramentas como o LinkedIn para estabelecer contactos em tempo real e perceberão como estas plataformas podem melhorar a sua capacidade de manter e expandir as relações profissionais.
 - No Collaboration Café, os participantes praticarão a tomada de decisões em colaboração, a distribuição de tarefas e a resolução de problemas num ambiente de grupo, o que melhora as suas competências de trabalho em equipa.
 - Competências de feedback construtivo. Os participantes adquirem conhecimentos sobre como dar e receber feedback de uma forma que mantém relações positivas, assegurando conversas produtivas e respeitosas no futuro.
 - Gestão de conflitos. Através de discussões sobre como lidar com diferentes estilos de comunicação e cenários desafiantes, os participantes melhorarão a sua capacidade de gerir conflitos e de navegar em conversas difíceis com maior facilidade.
 - Ficarão mais confiantes na adaptação a diferentes estilos de comunicação e na gestão de interações com indivíduos que comunicam de forma diferente.
 - Ferramentas. Os participantes familiarizar-se-ão com ferramentas como Trello, Padlet e Notion, aprendendo como podem ser utilizadas para gerir projectos, colaborar eficazmente e organizar os seus pensamentos.
 - Definição de objectivos para uma melhoria contínua. No final do workshop, os participantes terão identificado competências específicas de gestão de relações que querem desenvolver e sairão com um compromisso pessoal claro de aplicar essas competências no seu quotidiano.
- 



Co-funded by
the European Union



Agência Nacional
Erasmus+ Juventude/Desporto
Corpo Europeu de Solidariedade

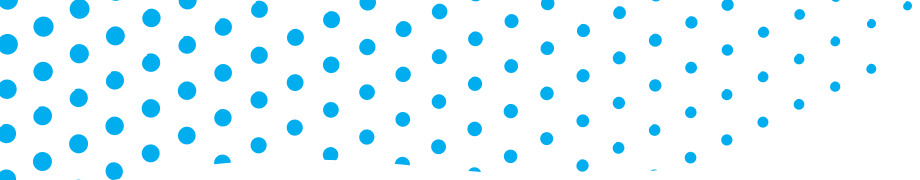


Erasmus+

Atividade 2

5 Porquês





5 Porquês

Objetivo(s):

O objetivo deste exercício prático é desenvolver competências de pensamento analítico que possam ser aplicadas aos problemas do dia a dia.

Material necessário:

- Projetor de vídeo e computador para a parte teórica.
- Cronómetro para a parte prática
- Papéis e canetas

Número de participantes:

Grupo grande (15+ participantes) > máximo 30 participantes (número de pares preferido)

Duração:

Total 60 min

- Parte teórica - 10 min
- Explicação da atividade - 10 min
- Atividade prática - 25 min
- Debriefing - 15 min

Passos de preparação:

O formador tem de preparar pelo menos 3 cenários para serem analisados durante a atividade, entre os quais os participantes podem escolher. Os cenários devem estar relacionados com o mercado de trabalho ou com o desenvolvimento profissional. Antes do evento, o formador prepara a sala e os materiais a serem utilizados durante a atividade.



5 Porquês

Instruções/Procedimento:

Etapas da atividade

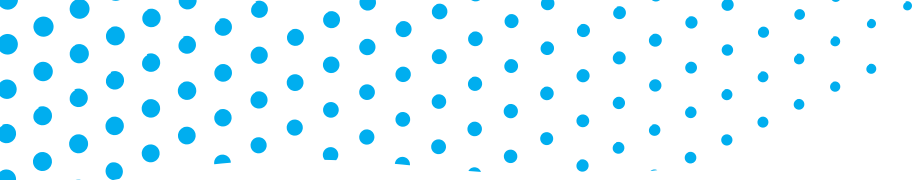
- Introdução sobre o pensamento analítico, objectivos, ferramentas e benefícios;
- Atividade entre pares para testar as capacidades de pensamento analítico dos participantes e permitir-lhes aplicar os conhecimentos adquiridos;
- Apresentação dos resultados da atividade ao resto do grupo e feedback.

Parte teórica

O formador dá formação aos participantes sobre o pensamento analítico e fornece conhecimentos essenciais sobre esta competência. A parte teórica inclui exemplos de como desenvolver e treinar a competência, fornecendo o maior número possível de ferramentas para a sua correta implementação em actividades práticas e posterior aquisição de competências.

Atividade prática

- A atividade começa com uma introdução do formador que explica como a atividade será realizada.
- O grupo é então dividido em grupos mais pequenos de dois, com o formador a atuar como facilitador nos grupos. Se houver apenas um formador, este desloca-se de um grupo para outro. Se houver mais do que um, os formadores são distribuídos pelos grupos;
- O facilitador apresenta os diferentes cenários aos grupos e estes têm de escolher aquele que gostariam de analisar.
- Cada grupo tem 25 minutos para trabalhar no cenário que escolheu. Terão de refletir sobre o cenário e escrever uma breve declaração de problema com base nesse cenário.
- Depois de escreverem a declaração do problema, começam a responder cinco vezes a uma pergunta “porquê” para compreenderem por que razão ocorre o problema relacionado com o cenário.
- Uma vez terminada a sessão “porquê”, começam a partilhar a solução que encontraram com base na informação que têm e tentam perceber se é a melhor. Quando terminam, têm de pensar num pequeno relatório para a audiência.
- No final da atividade, trocam opiniões e comentários sobre as soluções dos outros e propõem a sua solução alternativa, caso exista.



5 Porquês

Debriefing:

No final do tempo atribuído, os participantes serão convidados a concluir a atividade prática e a relatar, por sua vez, o cenário escolhido, a declaração do problema e a solução encontrada. O formador pedirá então aos participantes que dêem feedback sobre a atividade, utilizando as seguintes perguntas

- Conseguiram encontrar facilmente o enunciado do problema?
- As perguntas foram difíceis de responder?
- Qual foi a parte mais difícil?
- Foi útil trabalhar em grupo?
- Como te sentiste quando tiveste de explicar a tua solução?
- A outra pessoa concordou com a sua solução?
- Conseguiram conquistar o vosso objetivo e escolher eficazmente a melhor solução?
- Esta atividade foi útil para compreender como funciona o pensamento analítico?

No final do debate, o formador convida os participantes a continuarem a praticar este exercício todos os dias, de modo a treinarem e dominarem a competência.

Resultados esperados:

No final da atividade, os participantes terão testado as suas capacidades de pensamento analítico, partindo de uma declaração de problema até aos 5 Porquês. Trabalhando em equipa, poderão aprender uns com os outros e debater a solução que encontraram, com base nos argumentos que utilizaram para apoiar a sua tese. Esta atividade permitir-lhes-á, portanto, treinar as suas capacidades analíticas e motivá-los-á a trabalhar mais para as melhorar.





Co-funded by
the European Union



Agência Nacional
Erasmus+ Juventude/Desporto
Corpo Europeu de Solidariedade

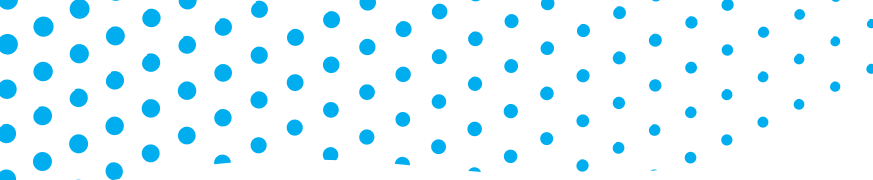


Erasmus+

Atividade 3

Liberte o Seu Potencial
de Comunicação





Liberte o Seu Potencial de Comunicação

Objetivo(s):

- Compreender o significado. Reconhecer o impacto profundo de uma comunicação eficaz no crescimento pessoal e profissional.
- Explorar a marca pessoal. Compreender a ligação entre a comunicação, a marca pessoal e a criação de uma identidade distinta.
- Desbloquear benefícios para os NEETs. Descubra como as competências de comunicação podem ser ferramentas poderosas para fins educativos, procura de emprego e desenvolvimento pessoal.
- Domine dicas e truques práticos. Adquira dicas e truques práticos para melhorar a comunicação e a capacidade de escrita.
- Descobrir boas práticas. Explore histórias de sucesso da vida real que exemplificam as boas práticas de comunicação, inspiradas por Steve Jobs.

Materiais necessários:

- Ferramentas de apresentação (computador portátil ou computador com software de apresentação (PowerPoint, Google Slides, etc.), projetor ou ecrã grande para visualização em grupo (se aplicável), quadro branco ou flip chart com marcadores para brainstorming e notas)
- Folhetos (materiais impressos que descrevem os pontos-chave de cada sessão (dicas de comunicação, atributos da marca pessoal, etc.), folhas de trabalho para exercícios de reflexão e articulação da marca pessoal, cenários para as simulações de entrevistas de emprego, lista das principais práticas de comunicação inspiradas por Steve Jobs)
- Material de escrita (canetas, lápis e blocos de notas para os participantes, notas adesivas para reflexões rápidas ou atributos de marca pessoal)

Número de participantes: Grupo médio (7-15 participantes)

Duração: Total: 180 min

- Parte teórica: 60 min
 - Atividade prática: 90 min
 - Debriefing: 30 min
- 

Liberte o Seu Potencial de Comunicação

Etapas de preparação:

1. Preparação da sala

Disponha os assentos em círculo ou semicírculo para incentivar a discussão. Organizar estações de actividades, tais como Dicas e Truques de Criatividade, com espaço para pequenos grupos. Assegurar que o equipamento audiovisual está a funcionar para as apresentações. Coloque um quadro branco ou um flipchart na parte da frente da sala para fazer um brainstorming e apresentar os pontos principais.

2. Preparação dos materiais

Imprima os materiais para as fichas de trabalho de personal branding, cenários de dramatização de entrevistas de emprego, práticas de comunicação inspiradas em Steve Jobs, dicas de comunicação eficaz e formulários de feedback.

3. Preparação do conteúdo

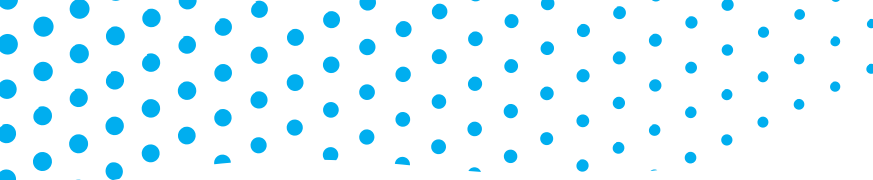
Familiarize-se com os conceitos-chave sobre comunicação, marca pessoal e boas práticas de Steve Jobs. Selecionar clips de apresentações relevantes de Steve Jobs para o estudo de caso. Prepare perguntas de discussão abertas para envolver os participantes durante os segmentos teóricos e de debriefing.

4. Logística da atividade

Teste toda a tecnologia (projetor, altifalantes, computador) e a reprodução de vídeo. Reúna os materiais para as estações interactivas, incluindo adereços para a prática da linguagem corporal e recursos visuais. Criar um calendário de gestão do tempo para garantir que cada segmento de atividade é coberto de forma eficiente.

5. Preparação do facilitador

Praticar a facilitação da sessão e das actividades para garantir uma boa execução. Preparar exemplos ou anedotas para ilustrar pontos-chave sobre marca pessoal e comunicação eficaz.



Liberte o Seu Potencial de Comunicação

Instruções/Procedimento:

Bem-vindo a “Competências de Comunicação e Escrita”! Esta atividade explora estratégias de comunicação, personal branding, dicas de criatividade e boas práticas inspiradas por Steve Jobs. Adquira competências práticas para amplificar a sua voz, melhorar a sua marca e alcançar o sucesso empresarial.

Comunicação e marca pessoal (30 min):

- Participe numa discussão sobre a relação simbiótica entre comunicação eficaz e marca pessoal.
- Refletir sobre experiências pessoais em que a comunicação contribuiu para moldar as percepções.
- Participar numa breve atividade para identificar e articular os atributos da marca pessoal através de uma comunicação eficaz.

Benefícios da criatividade para os NEETs (30 min):

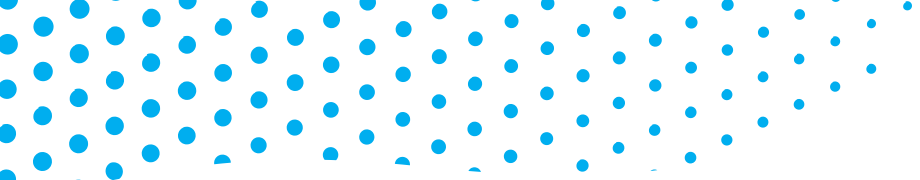
- Explorar os benefícios específicos de uma comunicação proficiente para os NEETs.
- Discutir cenários em que uma comunicação melhorada pode abrir portas para a educação, o emprego e o desenvolvimento pessoal.
- Participar num exercício de dramatização para simular cenários de entrevistas de emprego, centrando-se nas estratégias de comunicação.

Dicas e truques de criatividade (40 min):

- Pratique o poder da clareza, o botão de pausa, a adaptabilidade, a mestria do espelhamento, a magia de contar histórias, a elegância dos emojis e o ballet da linguagem corporal.
- Partilhe experiências e ideias de cada estação numa discussão de grupo.

Boas práticas: A comunicação no sucesso empresarial (30 min):

- Mergulhe no estudo de caso de Steve Jobs sobre a comunicação no sucesso empresarial.
 - Analise aspetos fundamentais como a clareza, a paixão, a inovação, a escuta ativa e a narração de histórias.
- 



Liberte o Seu Potencial de Comunicação

Debriefing:

Reflexão sobre a Marca Pessoal:

- Que atributos de marca pessoal identificou durante os debates e as actividades?
- Como é que acha que uma comunicação eficaz pode melhorar a sua marca pessoal?

Impacto da comunicação:

- Pode partilhar um momento durante a atividade em que a comunicação eficaz teve um impacto significativo?
- Como é que os exercícios de role-playing influenciaram a sua compreensão da comunicação em entrevistas de emprego?

Dicas e truques de criatividade:

- Qual foi a dica ou truque de comunicação que considerou mais importante e porquê?
- Como tenciona incorporar estas dicas na sua comunicação diária ou nas suas interações profissionais?

Aprender com Steve Jobs:

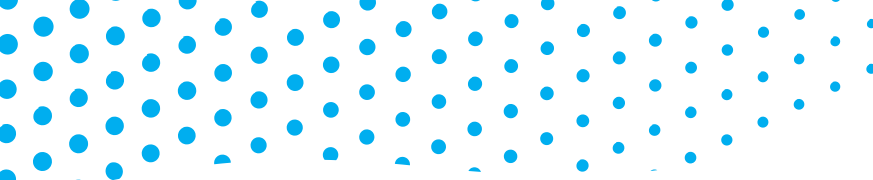
- Quais as principais conclusões que retirou do estudo de caso de Steve Jobs sobre comunicação?
- Como pode aplicar as estratégias de comunicação de Jobs nos seus próprios empreendimentos empresariais ou pessoais?

Desafios e crescimento:

- Que desafios enfrentou durante as actividades práticas e como os ultrapassou?
- Em que áreas sente que cresceu nas suas competências de comunicação como resultado desta atividade?

Aplicações futuras:

- De que forma é que as competências e conhecimentos adquiridos hoje o irão beneficiar nas suas actividades educativas ou na procura de emprego?
 - Que acções específicas irá tomar para continuar a desenvolver as suas competências de comunicação após esta atividade?
- 



Liberte o Seu Potencial de Comunicação

Resultados esperados:

- Os participantes irão adquirir conhecimentos sobre os seus próprios estilos de comunicação e atributos de marca pessoal, melhorando a sua capacidade de reconhecer a forma como são percebidos pelos outros.
 - Os participantes aprenderão técnicas para uma comunicação clara e eficaz, incluindo a importância da clareza, da escuta ativa e da capacidade de adaptar as mensagens ao seu público.
 - Os participantes compreenderão a ligação entre a comunicação e a marca pessoal, permitindo-lhes articular a sua identidade única com confiança e autenticidade.
 - Através de atividades práticas como a representação de papéis, os participantes desenvolverão uma maior confiança nas suas capacidades de comunicação, especialmente em situações de alto risco como as entrevistas de emprego.
 - Os participantes irão adquirir estratégias de comunicação criativas (por exemplo, contar histórias, domínio da linguagem corporal) que podem utilizar para envolver o seu público e transmitir mensagens de forma mais eficaz.
 - Os participantes aprenderão sobre práticas de comunicação eficazes exemplificadas por Steve Jobs, compreendendo como aplicar estes princípios nos seus próprios contextos profissionais e pessoais.
 - Os participantes irão adquirir conhecimentos sobre técnicas de comunicação persuasivas, capacitando-os a influenciar os outros e a defender as suas ideias ou objectivos de forma eficaz.
 - O envolvimento em discussões e atividades de grupo irá melhorar as competências de trabalho em equipa e de colaboração dos participantes, preparando-os para comunicar eficazmente em grupos diversos.
 - Os participantes sairão com dicas e recursos práticos para o desenvolvimento das suas competências de comunicação e escrita, promovendo uma mentalidade de aprendizagem e crescimento contínuos.
 - Consciência do papel da comunicação no sucesso profissional. Os participantes reconhecerão o impacto significativo que uma forte capacidade de comunicação tem sobre as actividades educativas, a procura de emprego e o desenvolvimento pessoal em geral, motivando-os a dar prioridade a estas competências.
- 



Co-funded by
the European Union



Agência Nacional
Erasmus+ Juventude/Desporto
Corpo Europeu de Solidariedade



Erasmus+

Atividade 4

Desafio de colaboração
interativa “Projeto
Pináculo”



Desafio de colaboração interativa “Projeto Pináculo”

Objetivo(s):

O objetivo do desafio “Project Pinnacle” é melhorar as competências de colaboração através de uma atividade dinâmica e sensível ao tempo. Os participantes trabalharão em pequenas equipas para conceber e construir a estrutura independente mais alta utilizando recursos limitados. Este desafio estimulante promove o trabalho em equipa, a comunicação e a resolução criativa de problemas.

Materiais necessários:

- Materiais básicos (palhinhas, fita-cola, papel, tesouras)
- Materiais opcionais (para maior criatividade ou integridade estrutural) (cartão, elásticos, berlindes/pesos pequenos, cordas, copos de plástico, bolas de pingue-pongue/bolas de esferovite)
- Material de organização (cronómetro, fita métrica/régua, marcadores/canetas, papel/cadernos)
- Necessidades de instalação (mesas, cadeiras, espaço para apresentação)

Número de participantes: Grupo pequeno (3-6 participantes)

Duração: Total: 60 min

- Parte teórica: 25 min
- Atividade práticas: 25 min
- Debriefing: 10 min

Passos de preparação:

Para preparar a atividade, organize as mesas em grupos para pequenas equipas e garanta que há espaço suficiente para colaboração e apresentações. Reúna materiais como palhinhas, fita-cola e tesouras e monte kits para cada equipa. Imprima folhetos com instruções, perguntas de reflexão e critérios de avaliação e prepare recursos visuais, incluindo diapositivos de apresentação e exemplos de projectos de torres bem sucedidos. Reveja o programa da atividade, atribua funções aos co-facilitadores e planeie a introdução do desafio surpresa, incluindo o processo de troca de equipas. Assegure-se de que todos os materiais estão acessíveis, teste o equipamento necessário e crie um ambiente acolhedor para os participantes.

Desafio de colaboração interativa “Projeto Pináculo”

Instruções/Procedimento:

Formação de equipas (5 min)

Os participantes formam pequenas equipas de 3-4 membros. Incentivar composições de grupo diversificadas para obter perspectivas variadas.

Apresentação do Projeto Pináculo (10 min)

Informar os participantes sobre o “Projeto Pináculo”. Forneçam materiais (por exemplo, papel, fita-cola, palhinhas) e expliquem o objetivo: construir a torre independente mais alta no tempo determinado.

Discussão dos papéis e da estratégia (5 min):

- As equipas discutem os papéis e a estratégia. Sublinhe a importância de uma comunicação eficaz e de tirar partido dos pontos fortes individuais.

Projeto e construção da torre (20 min):

- As equipas têm 20 minutos para desenhar e construir as suas torres. Os facilitadores circulam para observar e dar uma breve orientação, se necessário.

Desafio de colaboração rápida (5 min)

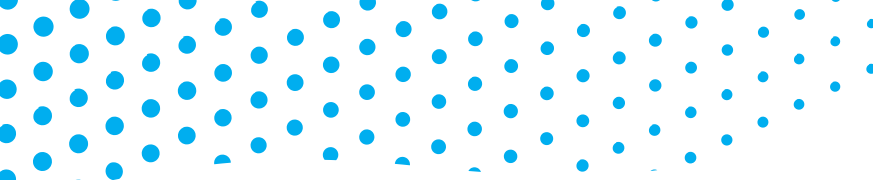
- Introduzir um desafio surpresa a meio do processo (por exemplo, trocar temporariamente os membros da equipa). Isto incentiva a adaptabilidade e a colaboração rápida.

Apresentações e avaliação (10 min):

- Cada equipa apresenta a sua torre ao grupo, destacando as características do design e as estratégias de colaboração. A avaliação baseia-se na altura, na criatividade e no trabalho de equipa.

Reflexão e discussão em grupo (10 min)

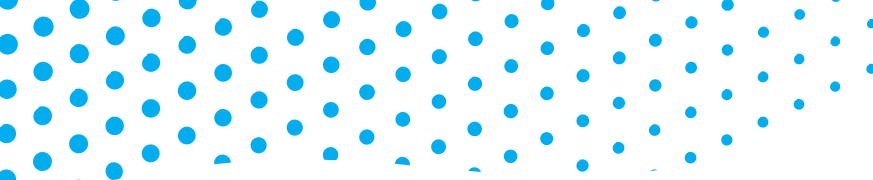
- Facilite uma breve reflexão sobre a experiência. Discuta os desafios enfrentados, as estratégias bem sucedidas e o impacto da colaboração. Relacionar as conclusões com cenários do mundo real.



Desafio de colaboração interativa “Projeto Pináculo”

Sugestões de perguntas para refletir:

- Quais foram os maiores desafios que a sua equipa encontrou durante a construção da torre? Como é que abordaram ou ultrapassaram esses desafios?
 - Houve algum momento de desacordo ou conflito dentro da equipa? Como é que a equipa lidou com essas situações e qual foi o resultado?
 - As restrições de tempo tiveram impacto no vosso processo de tomada de decisão ou de conceção? Como é que estabeleceram prioridades nas tarefas para se manterem no caminho certo?
 - Que estratégias utilizou a sua equipa para ser bem sucedida? Como é que decidiram a conceção ou a abordagem inicial?
 - Como é que as funções atribuídas durante a discussão da estratégia contribuíram para o resultado final? Os pontos fortes de algum membro da equipa sobressaíram particularmente? Como?
 - Que papel desempenhou a comunicação no sucesso da sua equipa? Houve algumas técnicas de comunicação específicas que ajudaram a simplificar o vosso processo?
 - De que forma é que a diversidade de perspectivas da sua equipa influenciou o design final? Houve algumas ideias ou abordagens que não teriam surgido sem colaboração?
 - Como é que a equipa se adaptou ao desafio surpresa da mudança de membros? O que é que isto lhe ensinou sobre flexibilidade e como trabalhar com novas dinâmicas de equipa?
 - Houve algum momento em que a colaboração foi difícil? Como é que a equipa ultrapassou esses momentos e o que aprendeu com eles?
 - Como é que esta atividade mudou ou reforçou a sua compreensão do trabalho em equipa e da liderança? Que acções ou comportamentos levará consigo desta experiência?
 - O que aprendeste sobre os teus próprios pontos fortes e áreas a melhorar? Como é que contribuiu para a equipa e onde é que pode crescer?
 - O que vai fazer de diferente no seu próximo projeto de equipa com base no que experimentou hoje? Há algumas competências ou abordagens específicas que queira desenvolver mais?
- 



Desafio de colaboração interativa “Projeto Pináculo”

Resumo do Debriefing:

- Dinâmica de equipa: Reflectam sobre os maiores desafios durante a construção da torre e como a vossa equipa os ultrapassou. Discuta quaisquer conflitos, como foram resolvidos e o que aprendeu sobre a resolução de conflitos.
- Gestão do tempo: Pense na forma como as restrições de tempo afectaram o seu processo de tomada de decisões e de conceção. Reflecta sobre a forma como deu prioridade às tarefas e ajustou os planos durante a fase de construção.
- Comunicação: Discuta como a comunicação contribuiu para o sucesso da equipa, incluindo técnicas para garantir que todos eram ouvidos e incentivar a participação.
- Adaptabilidade: Reflecta sobre a forma como a equipa se adaptou ao desafio surpresa da mudança de membros, centrando-se na flexibilidade e no ajustamento à nova dinâmica da equipa.
- Crescimento pessoal e conclusões: Reflecta sobre os seus pontos fortes pessoais, áreas a melhorar e contribuições para a equipa. Identifique as áreas em que há espaço para crescimento.

Resultados Esperados:

- Competências de colaboração: Melhoria da capacidade de trabalhar em pequenos grupos, potenciar os pontos fortes da equipa e gerir conflitos de forma construtiva.
 - Competências de comunicação: Melhoria da capacidade de articular ideias, ouvir ativamente e dar/receber feedback construtivo.
 - Capacidade de resolução de problemas: Aumento da criatividade na resolução de problemas e adaptabilidade a desafios inesperados.
 - Gestão do tempo: Melhor definição de prioridades e eficiência sob restrições de tempo.
 - Auto-conhecimento: Maior compreensão dos pontos fortes individuais e dos papéis dentro de uma equipa.
 - Competências de liderança: Oportunidades para desenvolver competências de liderança e partilhar responsabilidades no seio de uma equipa.
 - Apreciação da diversidade: Maior apreço por perspectivas diversas e melhor colaboração com indivíduos de diferentes origens.
- 



Co-funded by
the European Union



Agência Nacional
Erasmus+ Juventude/Desporto
Corpo Europeu de Solidariedade



Erasmus+

Atividade 5

Libertar o Potencial das
Suas Capacidades de
Escrita



Libertar o Potencial das Suas Capacidades de Escrita

Objetivo(s):

O objetivo desta atividade é capacitar os indivíduos NEET (Not in Education, Employment, or Training), revelando o seu potencial oculto de habilidades de escrita. Através desta atividade, os participantes descobrirão a alegria de se exprimirem através das palavras, melhorarão as suas capacidades de comunicação e desenvolverão uma ferramenta valiosa para o seu crescimento pessoal e profissional.

Materiais necessários:

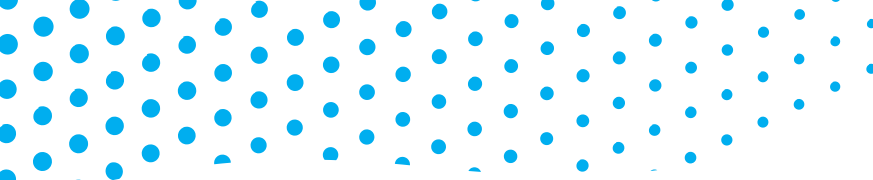
- Material de escrita (cadernos, canetas/lápis/marcadores, notas adesivas/cartões de índice)
- Sugestões/Folhas de trabalho
- Ferramentas digitais (opcional) (computadores portáteis/tablets ou computadores, projetor e ecrã, acesso a plataformas online (Google Docs, documentos partilhados))
- Ferramentas de feedback (formulários de avaliação pelos pares/folhas de feedback, Flipchart/quadro branco e marcadores)
- Orador convidado/Materiais do workshop (Folhas de apoio/slides, equipamento de gravação (opcional))
- Materiais para projectos de colaboração (folhas grandes de papel/ferramentas de colaboração digital, auxílios visuais (opcional) como storyboards ou mapas mentais)

Número de participantes: Grupo médio (7-15 participantes)

Duração:

Total: 180-240 min

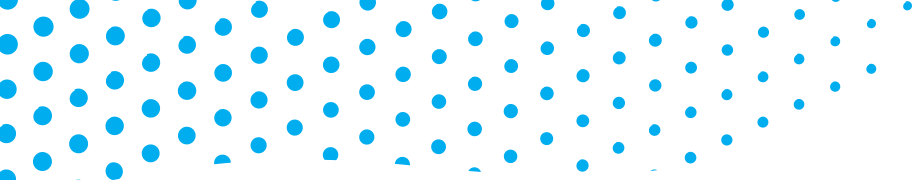
- Parte teórica: 60 min
- Atividade prática: 90-120 min
- Sessão de balanço: 30 min



Libertar o Potencial das Suas Capacidades de Escrita

Resumo dos passos de preparação:

- Definir Objetivos e Agenda: Rever e ajustar os objetivos da atividade (auto-expressão, comunicação, confiança) e adaptar a agenda com base no tempo disponível.
 - Selecionar e Preparar as Sugestões de Escrita: Selecionar 5 a 10 sugestões de escrita estimulantes para a auto-expressão e imprimir cópias para os participantes.
 - Desenvolver Exercícios de Escrita e Fichas de Trabalho: Crie folhas de trabalho para respostas e anotações e prepare um guia de géneros com exemplos.
 - Organizar Ferramentas de Avaliação pelos Pares: Prepare formulários de revisão por pares com diretrizes de feedback e forneça um exemplo.
 - Convidar Orador Convidado ou Planear Workshop: Confirmar um orador convidado ou planear um workshop de escrita e alinhar o conteúdo.
 - Preparar a Sala: Organize os lugares para incentivar a interação e crie áreas designadas para a escrita e a colaboração.
 - Preparar Equipamentos e Materiais: Reúna materiais de escrita (cadernos, canetas) e certifique-se de que estão disponíveis ferramentas digitais (computadores portáteis, projectores).
 - Criar Recursos Visuais: Prepare diapositivos ou folhetos para ilustrar técnicas de escrita e dar exemplos de peças bem escritas.
 - Preparar o Projeto de Colaboração: Preparar os materiais (papel grande ou plataformas digitais) e clarificar as funções para a tarefa de escrita em colaboração.
 - Realizar uma Verificação Final: Reveja os materiais e teste o equipamento para garantir que tudo está pronto.
 - Definir um Tom Positivo: Prepare-se mentalmente para promover um ambiente de apoio e motivação para os participantes.
- 



Libertar o Potencial das Suas Capacidades de Escrita

Instruções/Procedimento:

Quebra-gelo: Exprime-te

- Os participantes começam por fazer uma breve apresentação, destacando um aspeto único da sua personalidade ou uma experiência interessante.
- Isto encoraja a auto-expressão desde o início, estabelecendo um tom positivo para a atividade.

Exercícios de escrita interativa:

- Exploração de sugestões: Os participantes respondem a sugestões estimulantes, encorajando-os a pensar de forma criativa e a expandir as suas ideias.
- Revisão pelos pares: Troca de peças escritas dentro do grupo para obter feedback construtivo, promovendo um ambiente de aprendizagem de apoio.

Exploração de géneros:

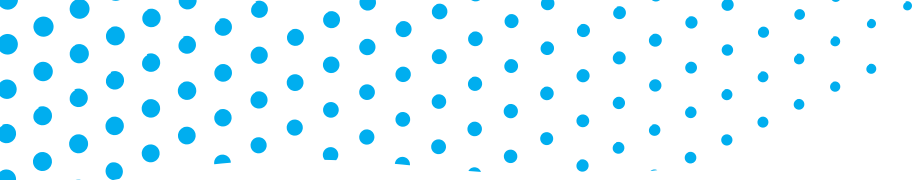
- Os participantes exploram vários géneros de escrita, tais como ficção, não ficção, poesia e ensaios criativos.
- Isto alarga a sua perspetiva e permite-lhes descobrir que géneros se adequam ao seu estilo pessoal.

Orador convidado ou Workshop de escrita:

- Convide um orador ou conduza um workshop de escrita para dar uma ideia do mundo da escrita profissional e das suas aplicações.
- Isto expõe os participantes a possibilidades do mundo real e motiva-os a levar a sério as suas competências de escrita.

Criar um projeto de colaboração:

- Crie em colaboração um conto, poema ou artigo, permitindo que os participantes combinem as suas perspetivas e competências únicas.
 - Promove o trabalho em equipa e realça o poder da criatividade coletiva.
- 



Libertar o Potencial das Suas Capacidades de Escrita

Debriefing:

- Como é que se sentiu ao exprimir-se através da escrita? Que emoções evocou?
- Descobriu alguma coisa nova sobre o seu estilo de escrita ou voz durante os exercícios?
- Como acha que as competências de escrita que praticou hoje podem melhorar a sua comunicação na vida quotidiana?
- Que técnicas ou dicas de escrita específicas consideraste mais úteis? Como é que as pode aplicar na sua escrita futura?
- O que aprendeu ao colaborar com os outros durante o projeto de grupo?
- Como é que o feedback dos colegas influenciou a sua escrita? Houve alguma coisa surpreendente ou útil no feedback que recebeu?
- Encontrou algum desafio enquanto escrevia ou partilhava o seu trabalho? Como é que os ultrapassou?
- Como é que pode incluir a escrita regular na sua rotina para continuar a melhorar?
- Qual é a principal conclusão da atividade de hoje que não esquecerá no futuro?
- Como se sente em relação ao papel da escrita na sua vida agora, em comparação com antes da atividade?

Resultados Esperados:

- Melhoria da auto-expressão. Os participantes ganharão a capacidade de articular os seus pensamentos, sentimentos e experiências de forma mais clara e criativa através da escrita, o que lhes permitirá expressarem-se com mais confiança em vários contextos.
 - Aprimoramento das habilidades de escrita. Os participantes desenvolverão competências fundamentais de escrita, incluindo a estrutura, a gramática e o estilo, que podem ser aplicadas em diferentes géneros, como a ficção, a não-ficção e a poesia.
- 



Co-funded by
the European Union



Agência Nacional
Erasmus+ Juventude/Desporto
Corpo Europeu de Solidariedade

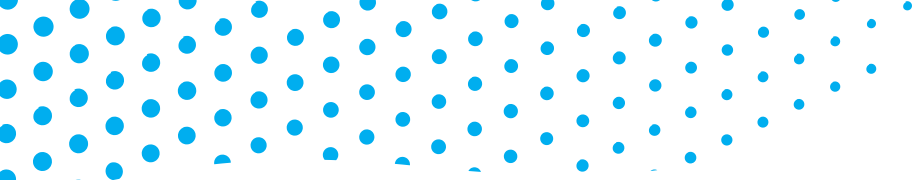


Erasmus+

Atividade 6

Speed networking





Speed networking

Objetivo(s):

O objetivo desta atividade interativa é ajudar os participantes a melhorar as suas competências de networking. Aprenderão a apresentar-se às pessoas de modo a estabelecer contactos.

Materiais necessários:

- Projetor de vídeo
- Temporizador
- Smartphones/tablet/pc (para serem usados para escrever o elevator pitch).
- Número de participantes: Grupo grande (15+ participantes), máximo de 30 participantes

Duração: Total 60 min

- Parte teórica: 15 min
- Atividades práticas: 30 min
- Debriefing: 15 min

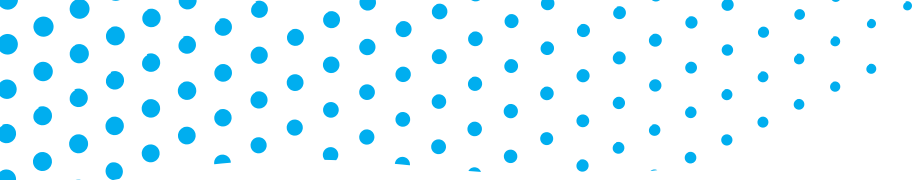
Etapas de preparação:

O formador terá de preparar a sala. Se houver cadeiras, estas terão de ser retiradas após a parte teórica, pelo que o formador deve pensar onde as colocar antes do início da parte de trabalho em rede.

Instruções/Procedimento:

Passos da atividade

- Introdução sobre o trabalho em rede, objectivos, ferramentas e benefícios
 - Atividade entre pares para testar as competências de trabalho em rede dos participantes e permitir-lhes aplicar os conhecimentos adquiridos.
 - Apresentação dos resultados da atividade ao resto do grupo e feedback
- 



Speed networking

Parte teórica

Depois de um resumo das dicas para as sessões de networking individual, o formador passa para a parte prática. Em seguida, a atividade é explicada aos participantes que têm de escrever um elevator pitch para ser usado durante as sessões de speed networking. Antes de iniciar a parte prática, o formador pergunta se os participantes têm alguma experiência anterior em eventos de networking. Com base nas suas respostas, o formador instrui a audiência a dividir-se em dois grupos: um para os que têm mais experiência e outro para os que têm menos.

Atividades práticas

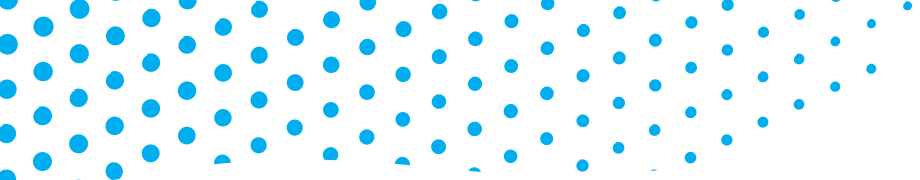
- Escrever o elevator pitch de cerca de 75 palavras (10 minutos) > Os participantes menos experientes serão colocados em pares com participantes mais experientes, até um máximo de 15 pares. Os participantes mais experientes ajudarão os menos experientes a escrever o argumento de venda. Os participantes mais experientes ajudarão os menos experientes a redigir o argumento de venda. Ambos verificarão o trabalho um do outro para dar e receber feedback antes do teste. A apresentação não deve durar mais de 90 segundos.

Estrutura do elevator pitch:

- Cumprimentar e apresentar
- O que faz
- O que procura
- Plano de acompanhamento e troca de contactos

Ir e trabalhar em rede (20 minutos) > Os participantes devem reunir-se em círculo para iniciar a segunda fase da atividade. Movimentam-se pela sala à procura de uma pessoa disponível com quem possam testar o discurso de elevador e estabelecer uma rede de contactos. Devem encontrar-se com pelo menos três pessoas para perceber se o seu discurso está a funcionar. A sessão de networking dos participantes deve durar no máximo 20 minutos, tendo cada pessoa 90 segundos para se apresentar.





Speed networking

Debriefing:

No final do tempo atribuído, os participantes serão convidados a concluir as sessões de trabalho em rede e a regressar aos seus lugares. O formador pedirá então aos participantes que dêem feedback sobre a atividade, utilizando as seguintes perguntas:

- Foi difícil escrever o vosso elevator pitch?
- Qual foi a parte mais difícil?
- Foi útil ter um colega para o rever?
- Como é que se sentiu quando começou a apresentar-se aos outros?
- A outra pessoa fez perguntas sobre si?
- Conseguiu despertar interesse?
- Conseguiu atingir o seu objetivo e comunicar eficazmente sobre si?
- Apetece-lhe mudar o seu discurso de elevador depois da atividade?

No final da discussão, o formador convida os participantes a trocarem informações de contacto para continuarem com as actividades de avaliação entre pares, mesmo após a conclusão da formação. Isto ajudará a melhorar as suas capacidades de trabalho em rede.

Resultados esperados:

A atividade dá a cada participante a oportunidade de escrever um elevator pitch com o apoio de outro participante e testá-lo durante diferentes sessões de networking dentro do grupo de participantes. Ao conhecerem muitas pessoas e ao utilizarem o elevator pitch para se apresentarem, os participantes desenvolverão competências de networking durante as sessões e aprenderão a melhorá-las praticando e vendo outros na mesma situação. Ficarão também motivados a reutilizar o elevator pitch noutras ocasiões, o que lhes permitirá estar preparados para outras sessões de networking.





Co-funded by
the European Union



Agência Nacional
Erasmus+ Juventude/Desporto
Corpo Europeu de Solidariedade

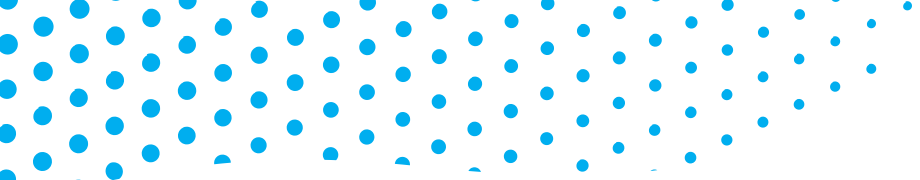


Erasmus+

Atividade 7

Detetive de Dados
Digitais





Detetive de Dados Digitais

Objetivo(s):

O objetivo desta atividade interactiva é ajudar os participantes a melhorar as suas competências de navegação, pesquisa de dados e filtragem de conteúdos digitais, combinando simultaneamente a colaboração e o pensamento crítico.

Materiais necessários:

- Projetor de vídeo
- Computadores portáteis, tantos quantos os participantes

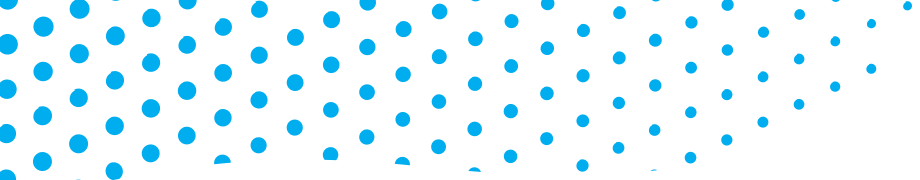
Número de participantes: Grupo grande (15+ participantes)

Duração: Total 90 min

- Parte teórica: 15 min
- Atividade práticas: 60 min
- Debriefing: 15 min

Etapas de preparação:

- Preparação da sala: Organizar a sala com mesas ou estações de trabalho onde cada grupo se possa sentar junto e colaborar facilmente.
 - Materiais: Certifique-se de que os computadores portáteis estão disponíveis e que o acesso à Internet está a funcionar para todos os participantes. Deve ser instalado um projetor de vídeo para apresentações ou instruções visuais. Imprima cópias dos anexos (Anexo 1 e Anexo 2) com perguntas e tarefas para cada grupo.
 - Controlo tecnológico: Testar todo o equipamento necessário (projetor, computadores portáteis) e garantir o acesso a websites e motores de busca relevantes.
 - Exemplos e instruções: Prepare exemplos de respostas para demonstrar a profundidade de pesquisa esperada para cada ronda e forneça orientações claras sobre a forma como a atividade irá decorrer.
- 



Detetive de Dados Digitais

Instruções/Procedimentos:

Parte teórica:

O formador deve começar por questionar os participantes sobre o que entendem por literacia da informação e dos dados. Após as suas respostas, os participantes devem ser apresentados ao Digcomp e às cinco áreas de competência, com especial destaque para a literacia da informação e dos dados.

Atividades práticas:

O formador dividirá o grupo em grupos mais pequenos (3-5 participantes por equipa). Cada equipa escolherá um capitão que mais tarde apresentará as respostas. O formador explica que haverá duas rondas de perguntas. Serão atribuídos pontos pela rapidez e precisão. A atividade pode ser adaptada em função do nível e das necessidades do grupo.

Ronda 1: Browser Dash

Esta parte da atividade pretende testar e desafiar as competências básicas de navegação dos participantes. O facilitador fornecerá uma lista de 5 perguntas de navegação geral em linha (exemplo anexo 1). As equipas têm 20 minutos para responder às perguntas e criar um documento com as respostas.

Ronda 2: A caça ao tesouro da pesquisa

As equipas recebem uma lista de perguntas ou tarefas complexas relacionadas com o tema (exemplo anexo 2)

Devem utilizar as suas capacidades de navegação e pesquisa para encontrar fontes fiáveis e recolher informações. São atribuídos pontos pela rapidez e exatidão.

Cada equipa apresenta os seus resultados e o capitão partilha-os com o grupo.

Debriefing:

As equipas discutem as suas conclusões da Caça ao Tesouro. São também encorajadas a partilhar os desafios que surgiram nesta atividade. Partilhe ideias sobre estratégias de pesquisa eficazes e como identificar fontes credíveis.

Além disso, discutam a importância das competências digitais, da avaliação da informação e da curadoria de conteúdos na imagem de marca pessoal e no mercado de trabalho. Partilhe dicas e recursos adicionais para melhorar estas competências.



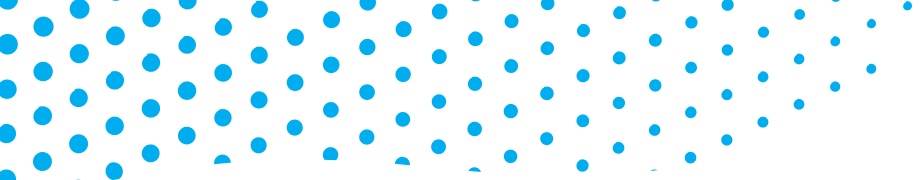
Detetive de Dados Digitais

Anexo 1

- Ver o tempo atual em CasaBlanca
- Escolha um produto que esteja interessado em comprar. Compare e contraste as opiniões dos clientes de vários retalhistas online para determinar a satisfação geral e as potenciais desvantagens do produto.
- Escolha uma habilidade ou hobby que deseja aprender (por exemplo, tocar um instrumento musical, pintar, programar). Explore recursos online, tutoriais e fóruns para obter uma visão geral de onde e como começar. Anote os passos e as fontes.
- Planeie umas férias hipotéticas num destino que nunca visitou. Pesquise e faça uma lista das três principais atrações de visita obrigatória, encontre opções de voo e alojamento e faça uma estimativa do custo total da viagem.
- Utilize um motor de busca de emprego para encontrar anúncios de emprego para um cargo ou sector específico. Compare descrições, salários e locais de trabalho.

Anexo 2

- Quais são os três elementos essenciais de uma marca pessoal de sucesso? Dê exemplos de cada elemento de marcas pessoais notáveis em linha.
- Escolha uma pessoa famosa conhecida pela sua marca pessoal forte (por exemplo, Elon Musk, Oprah Winfrey). Analise a sua presença em linha e resuma a sua estratégia de marca pessoal. Que plataformas utilizam e que tipo de conteúdos partilham?
- Comparar e contrastar pelo menos três ferramentas ou plataformas digitais (por exemplo, LinkedIn, Instagram, Websites pessoais) utilizadas para a criação de uma marca pessoal. Quais são as vantagens e desvantagens de cada uma?
- Encontra dois artigos que discutam a importância da reputação em linha para a criação de uma marca pessoal. Resuma os pontos principais e explique como a reputação em linha pode afetar as oportunidades de carreira.
- Selecione um influenciador das redes sociais na sua área de interesse (por exemplo, moda, tecnologia, fitness). Investigue as suas táticas de marca pessoal, incluindo o tipo de conteúdo que publicam, o seu envolvimento com os seguidores e a forma como se diferenciam dos outros.



Detetive de Dados Digitais

Resultados esperados:

No final da atividade, os participantes deverão ter desenvolvido:

- Melhoria da literacia da informação: Melhoria das competências de pesquisa, filtragem e avaliação de conteúdos digitais em termos de fiabilidade e credibilidade.
 - Colaboração e trabalho de equipa: Os participantes devem demonstrar uma melhor coordenação no trabalho conjunto para resolver desafios e cumprir prazos.
 - Pensamento crítico: Reforço da capacidade de avaliar a exatidão dos dados e identificar fontes fiáveis em linha.
 - Consciência da marca pessoal: Uma compreensão mais clara do papel que as competências digitais desempenham no desenvolvimento da marca pessoal e da carreira, incluindo a forma de construir uma presença online eficaz.
 - Confiança nas ferramentas digitais: Maior familiaridade com as ferramentas digitais usadas para pesquisa, curadoria de conteúdo e estratégias de marca pessoal.
- 



Co-funded by
the European Union



Agência Nacional
Erasmus+ Juventude/Desporto
Corpo Europeu de Solidariedade

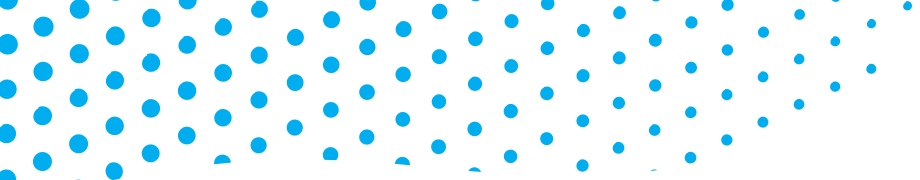


Erasmus+

Atividade 8

Desafios de Resolução
Criativa de Problemas





Desafios de Resolução Criativa de Problemas

Objetivo(s):

Desenvolver a criatividade dos participantes num ambiente profissional estruturado, onde enfrentam desafios do mundo real, fomentando o pensamento crítico e soluções inovadoras. Através da colaboração, os participantes aprendem a abordar os problemas com novas perspectivas, o que os leva a melhorar as suas capacidades de resolução de problemas e a criatividade em equipa.

Materiais necessários:

- Flip charts ou quadros brancos
- Marcadores e notas adesivas
- Cenários impressos que descrevem desafios empresariais fictícios mas realistas, relevantes para situações de procura de emprego ou de primeiro emprego
- Cronómetros ou relógios
- Opcional: Computadores portáteis ou tablets para pesquisas rápidas em linha

Número de participantes: Grupo médio (7-15 participantes).

Duração:

Total: 90 minutos:

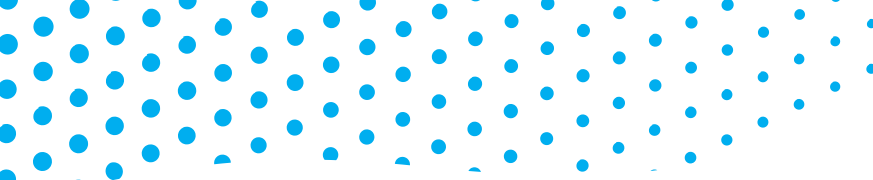
- Introdução e instruções: 10 minutos
- Brainstorming e planeamento em grupo: 30 minutos
- Conceção da solução: 30 minutos
- Apresentações: 15 minutos
- Debriefing: 5 minutos

Passos de preparação:

- Prepare cenários fictícios mas realistas que descrevam desafios empresariais específicos. Escolha desafios aplicáveis aos sectores em que os participantes possam estar interessados.

Alguns exemplos podem ser:





Desafios de Resolução Criativa de Problemas

Conhecimento da marca para pequenas empresas

Cenário: Imagine que faz parte de uma pequena empresa retalhista que foi recentemente lançada em linha, mas que tem pouco conhecimento da marca e luta para atrair novos clientes. Como é que promoveria a marca online de forma criativa com recursos mínimos? Considere a utilização de redes sociais, colaborações ou envolvimento da comunidade na sua solução.

Experiência do cliente numa empresa em fase de arranque

Cenário: Faz parte de uma pequena empresa em fase de arranque que oferece serviços digitais, mas que recebeu alguns comentários negativos relativamente ao seu serviço ao cliente. A empresa pretende criar uma experiência melhor para se destacar num mercado competitivo. Desenvolva ideias criativas para melhorar a experiência do cliente sem aumentar significativamente os custos.

Estratégia de diferenciação da candidatura a emprego

Cenário: Um amigo está a candidatar-se a uma posição de nível de entrada numa área competitiva e precisa de fazer sobressair a sua candidatura. Como é que ele pode demonstrar de forma criativa as suas competências e personalidade na sua candidatura sem se basear nos formatos tradicionais de CV? Proponha ideias específicas para cartas de apresentação, portefólios ou perfis digitais.

Envolvimento na campanha online de uma organização sem fins lucrativos

Cenário: Está a ajudar uma pequena organização sem fins lucrativos que está a tentar aumentar a sensibilização e o envolvimento para uma campanha de angariação de fundos online. O público-alvo são os jovens adultos, mas o envolvimento tem sido baixo. Como pode a organização tornar a sua campanha mais interactiva e apelativa para os jovens?

Melhoria da comunicação da equipa numa nova função

Cenário: Começou recentemente um trabalho em que a comunicação entre departamentos é um desafio, o que provoca atrasos e mal-entendidos. A sua chefia pediu-lhe que sugerisse formas criativas de melhorar a comunicação e a colaboração da equipa. Que estratégias ou ferramentas proporia para tornar a comunicação mais fluida?



Desafios de Resolução Criativa de Problemas

Estratégia de marketing de baixo orçamento para um evento local

Cenário: Um grupo comunitário está a organizar um evento local para ajudar os candidatos a emprego, mas tem um orçamento de marketing muito limitado. Como é que podem promover o evento de forma criativa para atingir um público alargado, especialmente jovens à procura de emprego, com recursos mínimos? Proponha ideias que aproveitem plataformas, parcerias ou canais de media gratuitos ou de baixo custo.

Disponibilize flip charts, quadros brancos, notas adesivas e marcadores para cada grupo, dando espaço para o brainstorming.

Assegure-se de que os cronómetros estão visíveis para manter os grupos no caminho certo e que os computadores portáteis ou tablets estão disponíveis se os participantes precisarem de fazer pesquisas adicionais.

- **Instruções/Procedimento:**

Introdução (10 mins): Introduzir a atividade explicando a importância da criatividade estruturada e da resolução de problemas em qualquer ambiente de trabalho, destacando como essas competências podem causar uma forte impressão no mercado de trabalho e aumentar a satisfação e a adaptabilidade no trabalho.

- **Brainstorming e planeamento em grupo (30 min):**

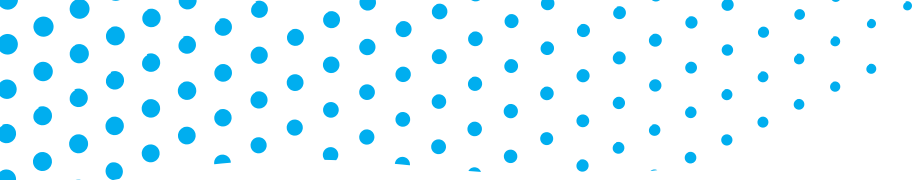
Divida os participantes em grupos de 3-5 e dê a cada grupo um cenário de desafio empresarial. Cada grupo lê e discute o cenário. Encoraje os participantes a fazer um brainstorming livre usando notas adesivas, partilhando o máximo de ideias possível sem filtragem ou julgamento inicial.

Após 15 minutos, os grupos começam a organizar as suas ideias, identificando as 2-3 melhores soluções que sejam práticas e inovadoras.

- **Conceção da solução (30 minutos):**

Cada grupo seleciona a sua melhor solução e desenvolve uma apresentação estruturada e concisa. Devem cobrir os elementos-chave da solução proposta, o processo de pensamento criativo que lhe está subjacente e os potenciais passos de implementação ou benefícios.

Os grupos passam o tempo restante a polir as suas apresentações.



Desafios de Resolução Criativa de Problemas

Presentations (15 mins):

Cada grupo apresenta a sua solução num resumo de 2 a 3 minutos. Os participantes devem concentrar-se em fazer uma apresentação clara e confiante, demonstrando como a sua solução aborda o cenário.

Debriefing (5 minutos):

- O facilitador conduz uma reflexão sobre a atividade, fazendo perguntas como:
- Qual foi o maior desafio para chegar a uma solução final?
- Quais as técnicas ou métodos que mais o ajudaram a gerar e selecionar ideias?
- Como é que a criatividade pode ser aplicada de forma estruturada no local de trabalho?

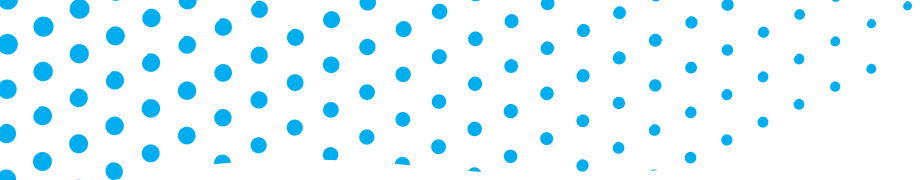
Resultados esperados:

- Criatividade estruturada: Os participantes adquirem experiência na geração de ideias inovadoras num ambiente estruturado.
 - Resolução colaborativa de problemas: Os participantes praticam a criatividade em equipa e a comunicação eficaz de ideias.
 - Comunicação profissional: Experiência na apresentação de soluções claras e concisas, promovendo a confiança no local de trabalho e em cenários de entrevistas de emprego.
- 

Atividade 9

Motivação e
Perseverança sob
pressão





Motivação e Perseverança sob pressão

Objetivo(s):

Ajudar os participantes a compreender como o feedback externo (positivo e negativo) pode afetar a sua motivação e desempenho. No final, devem reconhecer o papel da autoconfiança, da resiliência e do foco quando enfrentam o desânimo e aprender a canalizar a motivação internamente.

Materiais necessários:

- Papel em branco
- Canetas e marcadores
- Dois quadros de objectivos (por exemplo, impressos ou desenhados com círculos concêntricos e um alvo central)
- Opcional: Cronómetro ou cronómetro

Número de participantes: Grupo médio (7-15 participantes).

Duração: Total: 45 minutos

- Instruções e briefing: 10 minutos
- Ronda de actividades: 20 minutos
- Debriefing e discussão: 15 minutos

Passos de preparação:

- Preparar a sala com espaço suficiente para os participantes se reunirem confortavelmente, com os dois quadros-alvo colocados a uma distância moderada.
 - Dividir os participantes em duas equipas. A equipa A dará um reforço positivo, enquanto a equipa B dará um feedback neutro ou desencorajador.
 - Prepare exemplos de frases para cada equipa utilizar. Reveja estes exemplos para evitar comentários inadequados ou demasiado duros.
- 

Motivação e Perseverança sob pressão

- Preparar papel e canetas para a discussão em grupo, para que os participantes possam registar as suas reflexões após cada ronda.
- Explique que o Efeito Pigmalião, também conhecido como “profecia auto-realizável”, é um fenómeno psicológico em que as expectativas mais elevadas dos outros podem levar a um melhor desempenho. Por outro lado, expectativas baixas ou reforço negativo podem reduzir a motivação e o desempenho, mesmo que a pessoa tenha as competências necessárias. Esta atividade permitirá que os participantes experimentem como as expectativas externas podem influenciar a sua própria determinação e foco.

Instruções/Procedimento:

Introdução:

- Comece por discutir como a motivação e a resiliência são essenciais no local de trabalho, especialmente para as pessoas que enfrentam circunstâncias difíceis ou ambientes desconhecidos. Introduzir o Efeito Pigmalião, enfatizando como a crença no potencial de cada um (seja de si próprio ou dos outros) pode levar a uma maior conquista.
- Dividir as equipas e informar os voluntários:
 - a. Peça a dois voluntários para se revezarem na mira do alvo.
 - b. Ponha os voluntários à parte, explicando-lhes que vão realizar uma tarefa simples (apontar para o alvo) enquanto recebem feedback do grupo.
- Rodadas de atividades:
 - a. Ronda 1 - Ronda de Reforço Positivo:

O primeiro voluntário coloca-se num local designado e lança ou tenta atingir o alvo cinco vezes. A “Equipa de Incentivo” aplaude e dá feedback positivo após cada tentativa.

Exemplos de frases incluem:

- "Está a ir muito bem! Continua assim!"
- “Estás quase a conseguir; sei que consegues atingir o alvo!”
- “Grande concentração; estás a aproximar-te mais a cada tentativa!”
- “Tens um objetivo forte; continua, estás a melhorar!”

Motivação e Perseverança sob pressão

b. Ronda 2 - Ronda de Reforço Neutro/Negativo:

O segundo voluntário faz então cinco tentativas para atingir o objetivo. Desta vez, a “Equipa de Desencorajamento” dá um feedback mais neutro ou desencorajador. Exemplos de frases incluem:

- “Bem, não foi lá muito perto”.
- “Tens a certeza que te estás a concentrar o suficiente?”
- “Pareces um pouco desorientado; talvez devas tentar outra coisa.”
- “Não faz mal se não acertar no alvo; isto pode não ser a sua praia.”

Atividade de reflexão:

Depois das duas rondas, peça a cada voluntário que reflita sobre como se sentiu durante as suas tentativas, registando qualquer impacto do feedback recebido. Incentive-os a observar se se sentiram mais motivados, desanimados ou não afectados pelo feedback em cada ronda.

Debriefing (15 mins):

Iniciar uma reflexão de grupo sobre o exercício, colocando aos participantes questões como:

- Como é que o feedback positivo influenciou a sua motivação e concentração?
- Que efeito tiveram os comentários desencorajadores na sua concentração e esforço?
- Em situações da vida real, como é que o feedback (positivo ou negativo) pode afetar o seu desempenho profissional ou a sua motivação?
- Discuta a importância da resiliência e da auto-motivação, especialmente em contextos profissionais em que o feedback pode nem sempre ser encorajador. Salientar o valor de se manter concentrado e determinado, independentemente do feedback, e como acreditar em si próprio pode fazer uma diferença significativa nos resultados.

Resultados esperados:

- Maior consciência do impacto do feedback externo na motivação e no desempenho pessoal.
- Reforço da capacidade de manter a motivação e a concentração em situações de desânimo.
- Aumento da resiliência e compreensão da perseverança como uma competência vital para o desenvolvimento da carreira.



Co-funded by
the European Union



Agência Nacional
Erasmus+ Juventude/Desporto
Corpo Europeu de Solidariedade

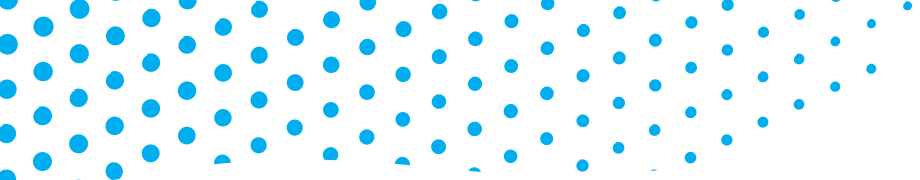


Erasmus+

Atividade 10

Explorador Competitivo





Explorador Competitivo

Objetivo(s):

O objetivo deste módulo interativo é dotar os participantes de competências avançadas em análise competitiva para a marca pessoal. Os participantes irão aprofundar os aspetos estratégicos da análise competitiva, aprendendo a navegar eficazmente no panorama profissional. Através de actividades de envolvimento, obterão conhecimentos sobre a identificação da concorrência, a avaliação dos pontos fortes e fracos e a formulação de estratégias de marca pessoal únicas.

Número de participantes: 20-30 participantes

Duração: Total 90 min

- Parte teórica: 20 min
- Atividades práticas: 60 min
- Debriefing: 10 min

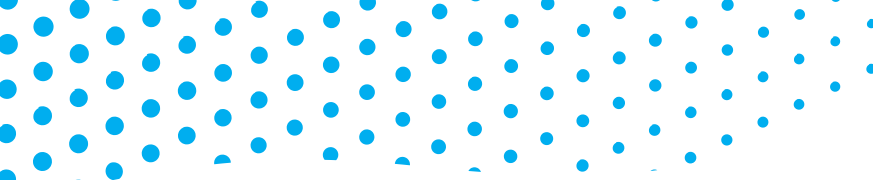
Materiais necessários:

- Projetor de vídeo,
- Cartões impressos com informações (podem ser citações, factos ou instruções relacionadas com dados e conteúdos digitais).
- Um cronómetro ou um temporizador.
- Caneta e papel para cada participante.
- Pelo menos 4 computadores portáteis

Passos da atividade:

Parte teórica: Começar por avaliar o conhecimento atual dos participantes sobre a análise competitiva avançada no âmbito do personal branding. Introduzir o conceito no contexto do personal branding, salientando o seu significado estratégico. Aprofundar áreas-chave como a identificação diferenciada da concorrência, a avaliação aprofundada dos pontos fortes e fracos e a arte de tirar partido dos conhecimentos para o personal branding. Salientar o posicionamento estratégico necessário no dinâmico panorama profissional.





Explorador Competitivo

Atividades práticas: Organizar os participantes em quatro equipas de cinco elementos cada. Selecionar cartões impressos com tarefas complexas relacionadas com a análise competitiva avançada e a marca pessoal estratégica. Colocar os cartões em pilhas separadas, uma para cada equipa. Estabeleçam um ponto de partida e uma linha de chegada na sala ou numa área designada. Os computadores portáteis devem estar na linha de chegada e os cartões impressos no ponto de partida de cada equipa. Cada equipa designa um membro como o primeiro “Navegador Estratégico” (semelhante ao “Explorador” do exemplo anterior). Os restantes membros da equipa tornam-se os “Guias”. Quando o cronómetro começa, o Navegador Estratégico de cada equipa retira um cartão, lê as informações ou instruções e aplica estrategicamente uma análise competitiva avançada. O Navegador executa tarefas como discernir as características dos concorrentes, efetuar análises SWOT aprofundadas e formular estratégias sofisticadas de marca pessoal. A pesquisa online é incentivada. Após a conclusão da tarefa, o Navegador regressa à equipa e o Navegador seguinte assume o comando. As tarefas devem ser adaptadas aos níveis de conhecimento dos participantes. A equipa triunfante é aquela que termina em primeiro lugar com uma execução precisa das tarefas.

Debriefing

Inicie uma discussão abrangente sobre os desafios encontrados durante a atividade, concentrando-se nas complexidades da análise competitiva avançada. Sublinhe o papel fundamental de uma comunicação clara, da precisão na análise de dados (relacionados com a concorrência) e da transferência estratégica de informações. Estabelecer paralelos entre a atividade e cenários da vida real, sublinhando as consequências de erros de cálculo na análise competitiva avançada sobre a marca pessoal, a tomada de decisões e o triunfo profissional.

Exemplos de tarefas e informações:

- Identificar os concorrentes emergentes no seu nicho, analisando os relatórios do sector, as tendências do mercado e os cenários das redes sociais.
 - Realizar uma análise SWOT aprofundada de um concorrente-chave, considerando não só os pontos fortes e fracos visíveis, mas também nuances estratégicas subtis.
 - Formular uma estratégia de marca pessoal que se adapte à evolução da dinâmica do sector e o posicione como líder de opinião.
 - Investigue as estratégias de envolvimento da concorrência e elabore um plano para promover ligações autênticas na sua comunidade profissional.
- 



Co-funded by
the European Union



Agência Nacional
Erasmus+ Juventude/Desporto
Corpo Europeu de Solidariedade

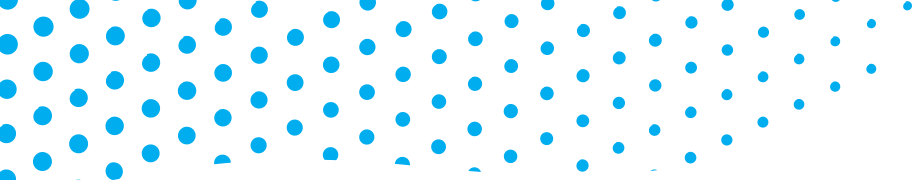


Erasmus+

Atividade 11

Storyboard da Sua
Marca





Storyboard da Sua Marca

Objetivos da Atividade:

- Desenvolver a capacidade dos participantes para construir uma narrativa visual do seu percurso pessoal e profissional utilizando a técnica de storytelling do storyboarding.
- Fomentar a capacidade dos participantes para exprimirem de forma criativa o seu percurso pessoal e profissional, encorajando-os a pensar para além dos formatos tradicionais e a explorar formas inovadoras de auto-expressão.
- Cultivar as competências dos participantes na colaboração com os seus pares, na partilha dos seus storyboards e no fornecimento e receção de feedback construtivo para melhorar a clareza e o impacto das narrativas da sua marca pessoal.
- Capacitar os participantes para traduzir a narrativa visual dos seus storyboards noutros materiais de marca pessoal, incluindo perfis online, elevator pitches e conversas de networking.

Duração: 60 minutos

Grupo: 10 - 15 pessoas

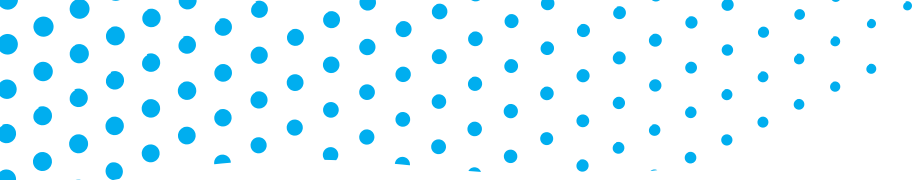
Materiais: folhas de papel grandes, marcadores, notas adesivas, fotografias, etc.

Introdução (15 minutos):

A atividade “Storyboard Your Brand” acrescenta uma dimensão visual e criativa ao workshop de personal branding, permitindo aos participantes expressar as suas narrativas únicas num formato que é simultaneamente envolvente e impactante. Serve como uma ferramenta tangível para os participantes referirem e aperfeiçoarem as mensagens da sua marca pessoal.

Visão geral:

- Explicar brevemente o conceito de storyboarding e o seu papel na elaboração de uma representação visual da marca pessoal.
 - Salientar que cada quadro deve representar um momento ou aspetos significativos do seu percurso pessoal ou profissional.
- 



Storyboard da Sua Marca

Exemplo de storyboard:

- Mostrar um exemplo de um storyboard de uma marca pessoal, dividindo elementos-chave como desafios, conquistas e crescimento.

Atividade (45 minutos):

Criação do storyboard:

- Distribua materiais como folhas de papel grandes, marcadores e notas adesivas.
- Incentive os participantes a criar um storyboard com pelo menos cinco quadros, cada um representando um aspecto ou marco diferente da sua vida pessoal ou profissional.
- Em cada quadro, os participantes devem incluir elementos-chave, como competências adquiridas, desafios enfrentados e conquistas.

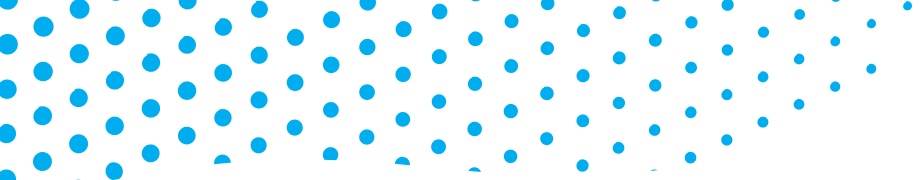
Elementos do Storyboard:

Para cada quadro, forneça sugestões ou perguntas para orientar os participantes:

- Quadro 1: Comece com um momento ou experiência marcante.
- Quadro 2: Destaque uma habilidade ou competência significativa adquirida.
- Quadro 3: Apresente um desafio enfrentado e superado.
- Quadro 4: Ilustrar uma conquista ou marco importante.
- Quadro 5: Descrever aspirações e objetivos futuros.

Feedback e debate entre pares:

- Crie pequenos grupos onde os participantes compartilham os seus storyboards com os colegas.
 - Os grupos discutem temas comuns, elementos únicos e áreas a melhorar.
 - Cada participante recebe um feedback construtivo sobre a clareza e o impacto do seu storyboard.
- 



Storyboard da Sua Marca

Conclusão (15 minutos):

Reflexão em grupo:

- Reunir os participantes num grupo inteiro para uma breve sessão de reflexão.
- Discuta os conhecimentos adquiridos, os desafios enfrentados durante a atividade e quaisquer ajustes feitos às narrativas das suas marcas pessoais.

Algumas perguntas de debriefing/reflexão podem ser as seguintes:

- Como se sentiram ao criar o vosso story board?
- Enfrentou algum desafio durante o processo? Se sim, como é que os ultrapassou?
- Que conselho daria a alguém que está a criar o seu primeiro storyboard?

Seguimento:

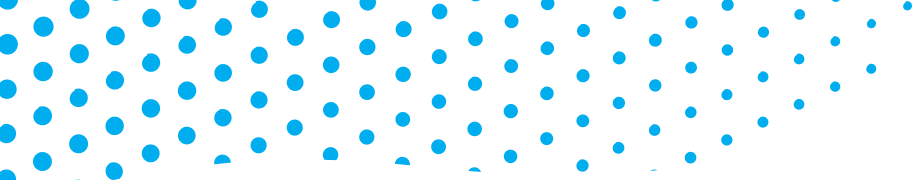
Partilha do storyboard digital:

- Incentive os participantes a criarem uma versão digital do seu guião utilizando ferramentas ou aplicações em linha.
 - Partilhe os storyboards digitais com a comunidade do workshop para obter feedback e colaboração contínuos.
- 

Atividade 12

Desafio de Construção
de Marcas





Desafio de Construção de Marcas

Objetivo:

O objetivo desta atividade imersiva é capacitar os participantes a desenvolver e articular a visão de sua marca pessoal, alinhando-a com estratégias tangíveis para o sucesso profissional. Ao envolverem-se numa série de desafios, os participantes irão melhorar o seu pensamento estratégico, a sua resiliência e as suas competências de networking no contexto da marca pessoal.

Número de participantes: 20-30 participantes

Duração: Total 90 min

Introdução: 10 min

Desafios de elaboração da visão: 60 min

Criação de redes e implementação de estratégias: 15 min

Reflexão e debriefing: 5 min

Materiais necessários: Flipchart ou quadro branco, marcadores, notas adesivas, canetas, um temporizador e um espaço designado para os desafios.

Passos da atividade:

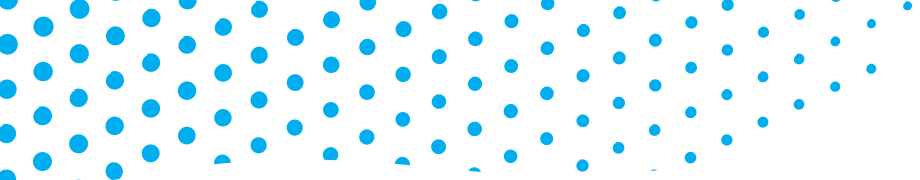
Introdução:

Comece com uma breve visão geral da marca pessoal e do seu significado no panorama profissional. Sublinhe o papel de uma visão clara na criação de uma marca pessoal convincente.

Desafios da elaboração da visão: Dividir os participantes em pequenos grupos e fornecer a cada grupo um flip chart ou quadro branco, marcadores e notas adesivas.

Desafio 1: “A Tela das Camadas da Visão” - Neste desafio, cada grupo fará um brainstorming e ilustrará as várias camadas de uma visão pessoal, tendo em conta os objectivos a curto prazo e as aspirações a longo prazo.





Desafio de Construção de Marcas

Desafio 2: “Do sonho à realidade” - Os participantes identificarão um sonho pessoal e criarão, em colaboração, um plano estratégico, definindo as etapas e os marcos necessários para transformar o sonho em realidade.

Desafio 3: “Navegar nos desafios com visão ” - Os grupos discutirão os potenciais desafios que os indivíduos podem enfrentar no seu percurso profissional e definirão estratégias sobre a forma como uma visão clara pode servir de escudo de resistência durante os contratempos.

Networking e implementação de estratégias: Cada participante recebe um conjunto de cartões de networking com cenários relacionados com ligações profissionais e acções estratégicas.

Desafio 4: “Networking com Propósito ” - Os participantes irão envolver-se em cenários de role-playing, aplicando a sua visão para iniciar conversas com propósito e construir relações profissionais significativas.

Desafio 5: “Alinhamento da marca em ação” - Os indivíduos irão refletir sobre a sua visão e discutir como alinhar as suas acções diárias, decisões e escolhas profissionais com a sua visão da marca.

Reflexão e debriefing: Concluir a atividade com uma breve reflexão sobre os desafios e os conhecimentos adquiridos. Discuta a importância de um alinhamento consistente da marca e a forma como os desafios se relacionam com situações da vida real. Incentive os participantes a partilharem as principais conclusões e a discutirem como planeiam aplicar a sua visão de marca pessoal refinada no seu percurso profissional.

Ao participar no Brand Builder Challenge, os indivíduos não só melhorarão as suas competências de marca pessoal, como também obterão conhecimentos práticos sobre a elaboração de uma visão que oriente as suas acções na área profissional.





Co-funded by
the European Union



Agência Nacional
Erasmus+ Juventude/Desporto
Corpo Europeu de Solidariedade

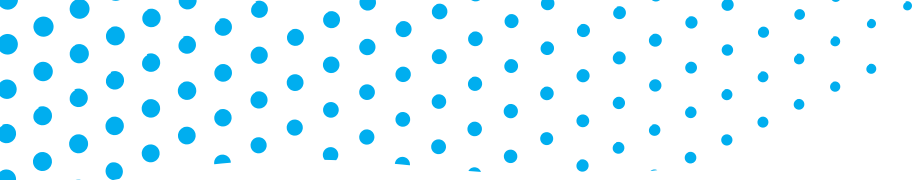


Erasmus+

Atividade 13

Workshop de Avaliação
de Conteúdos Digitais





Workshop de Avaliação de Conteúdos Digitais

Objetivo:

O objetivo desta atividade é melhorar as competências dos participantes na avaliação de dados, informações e conteúdos digitais através de uma caça ao tesouro digital dinâmica e colaborativa.

Etapas:

- Introdução: Discutir a importância da avaliação de conteúdos digitais.
- Análise guiada: Fornecer amostras de conteúdo digital para análise.
- Discussão em grupo: Divida os participantes em grupos para avaliar e discutir os resultados.
- Apresentação: Cada grupo apresenta a sua avaliação, promovendo a comunicação e a colaboração.
- Reflexão: Concluir com uma reflexão sobre a importância da avaliação crítica.

Materiais necessários:

- Participantes: Dividir os participantes em pequenas equipas (3-5 membros por equipa).
- Dispositivos digitais: Cada participante deve ter acesso a um smartphone, tablet ou computador portátil com ligação à Internet.
- Lista de tarefas: Prepare uma lista de tarefas relacionadas com a avaliação de conteúdos digitais. Inclua diversos desafios que exijam que os participantes avaliem a fiabilidade, a relevância e a credibilidade da informação em linha.

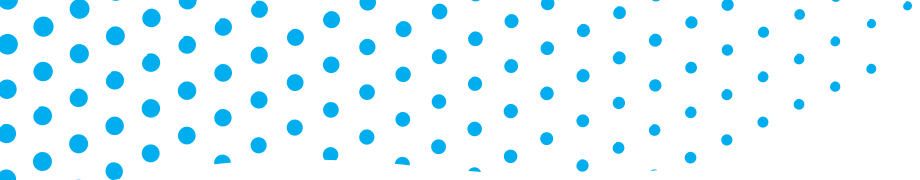
Estrutura da atividade:

1. Introdução (15 minutos):

Comece com uma breve visão geral da importância de avaliar dados e informações na era digital.

Explicar os objetivos da caça ao tesouro: praticar competências de avaliação crítica num ambiente divertido e colaborativo.





Digital Content Evaluation Workshop

2. Apresentação das tarefas (15 minutos):

Fornecer a cada equipa uma lista de tarefas. As tarefas podem incluir a procura e a avaliação de artigos, imagens, publicações nas redes sociais ou Websites. Podem concentrar-se num tópico específico que seja de interesse a nível global durante o período do workshop. Desta forma, sensibiliza para um tópico importante e torna os desafios um pouco mais complicados, uma vez que os tópicos generalizados podem estar repletos de informações enganosas ou incompletas.

Alguns tópicos podem ser: as actuais situações políticas e/ou militares na Europa e no mundo; as mais recentes ferramentas de inovação, o avanço da IA e assim por diante.

Defina claramente os critérios de avaliação, dando ênfase a factores como a credibilidade da fonte, a parcialidade e a relevância.

Os critérios podem ser

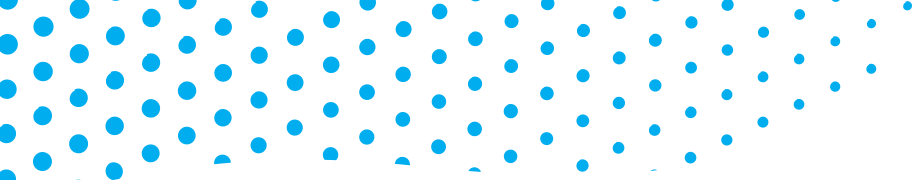
- dados quantitativos sobre a fonte (número de visualizações/gostos de um artigo ou imagem, número de descarregamentos e comentários, etc.)
- a credibilidade da fonte
- as ferramentas utilizadas para verificar e analisar a informação

3. Caça ao tesouro (45 minutos):

As equipas embarcam na caça ao tesouro, utilizando os seus dispositivos digitais para completar as tarefas atribuídas.

Incentive a colaboração entre as equipas, promovendo debates sobre a fiabilidade das fontes e a qualidade geral dos conteúdos.





Digital Content Evaluation Workshop

4. Debriefing e discussão (30 minutos):

Reúna as equipas para uma sessão de debriefing para partilharem as suas descobertas e experiências.

Facilite um debate sobre os desafios encontrados durante a caça ao tesouro e as estratégias empregues para avaliar a qualidade do conteúdo digital.

Realce as principais aprendizagens relacionadas com o pensamento crítico, a avaliação das fontes e a literacia digital.

Alguns exemplos de perguntas de debriefing podem ser os seguintes:

- Como foi o processo para si? Como é que se sentiu ao resolver as tarefas?
- Enfrentaram algum desafio no vosso trabalho de equipa? Se sim, quais foram e como os ultrapassaram?
- Como é que a marca pessoal está relacionada com a atividade?
- Se tivesses de dar um conselho a alguém que estivesse a passar pelo mesmo processo, o que dirias?

5. Reflexão (15 minutos - opcional):

Peça aos participantes para reflectirem individualmente sobre a experiência da caça ao tesouro.

Peça-lhes que considerem de que forma a atividade melhorou as suas competências na avaliação de conteúdos digitais.

Incentivar os participantes a partilharem as suas reflexões com o grupo maior.

Logística e dicas

Preparação: Antes da atividade, testar exaustivamente as tarefas e garantir que estão alinhadas com os objetivos de aprendizagem.

Equipas: Crie equipas diversificadas para encorajar a colaboração e perspectivas variadas.

Complexidade da tarefa: Aumente gradualmente a complexidade das tarefas para desafiar os participantes e atender a diferentes níveis de competências.





Aviso de reconhecimento, Isenção de Responsabilidade e Direitos de Autor

Reconhecimento

Este artigo recebeu financiamento de projetos da Comissão Europeia ao abrigo do Acordo de Subvenção número 2022-2-PT02-KA220-YOU-000101893, projeto de Parceria de Cooperação ERASMUS+ “BrandME”.

Isenção de Responsabilidade

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita da informação nela contida.”

Direitos de Autor

CC BY. A licença Attribution CC BY permite que outros distribuam, remisturem, adaptem e desenvolvam o seu trabalho, mesmo comercialmente, desde que lhe atribuam o crédito pela criação original. Esta é a mais flexível das licenças oferecidas. Recomendada para a máxima disseminação e utilização de materiais licenciados.



Co-funded by
the European Union



Erasmus+



Agência Nacional
Erasmus+ Juventude/Desporto
Corpo Europeu de Solidariedade

Parceiros do consórcio





Caderno de Atividades NFE



Co-funded by
the European Union



Erasmus+



Agência Nacional
Erasmus+ Juventude/Desporto
Corpo Europeu de Solidariedade