

**Tema de Portugal: Desenvolvimento da  
Autodeterminação**

**MANUAL**

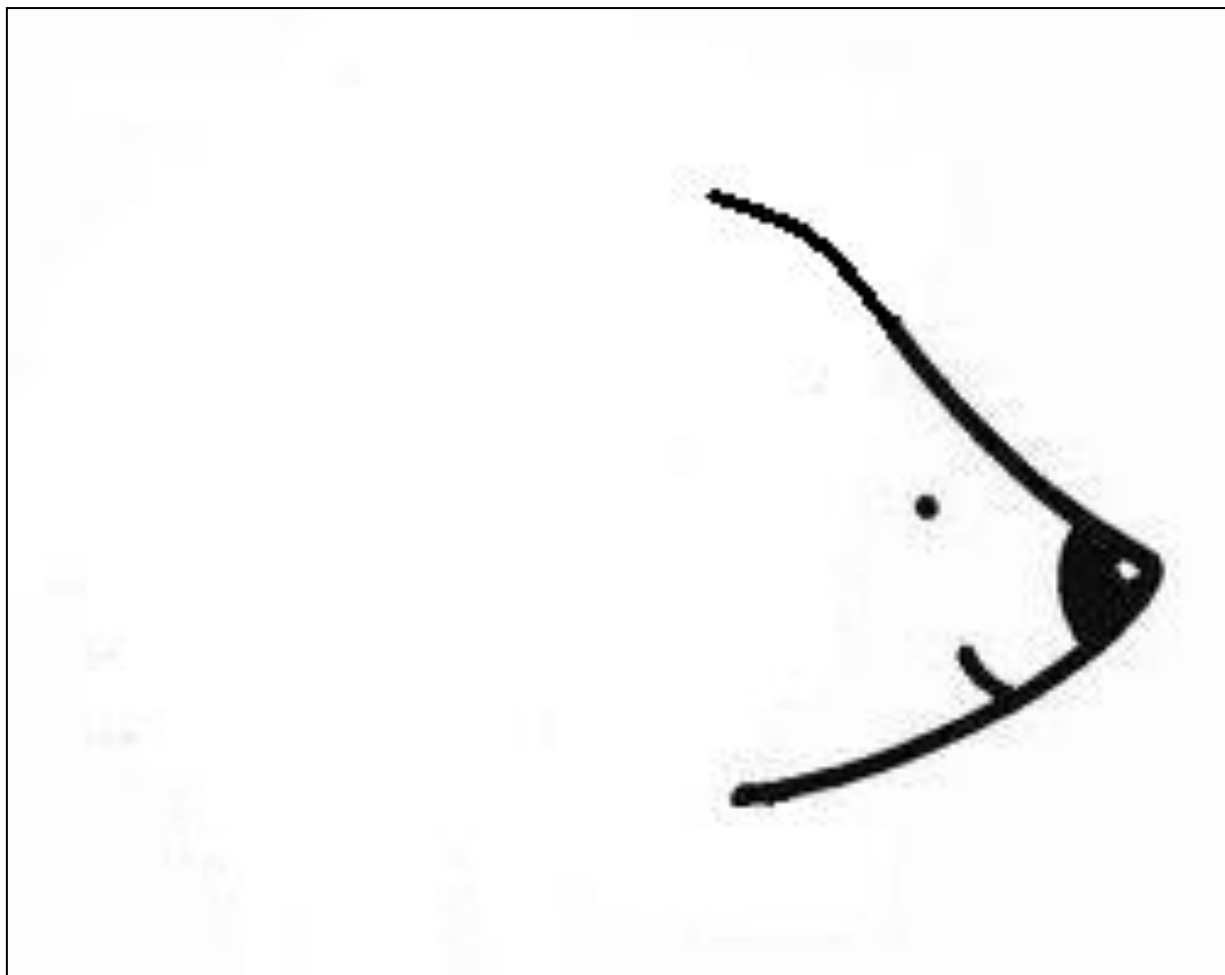
# **Subtema 1: Resolução Criativa de Problemas e Tomada de Decisão**

## CONJUNTO 1 Atividade 1: A Ouriço Helena Pára para Pensar

Quando tenho um problema, **primeiro paro, penso e recolho informação sobre o mesmo:**



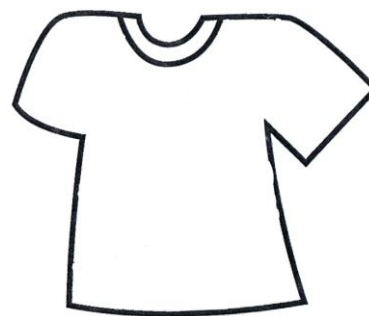
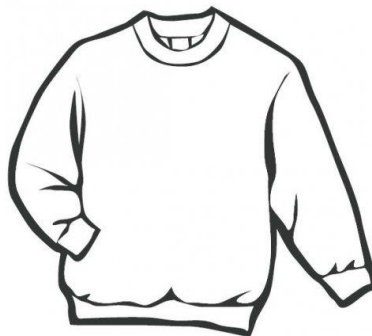
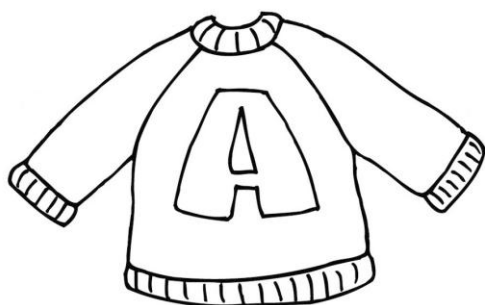
Cria a tua próprio ouriço – Usa a impressão da tua mão para fazer o corpo da ouriço Helena. Cada dedo pode representar uma informação ou um aspeto do mesmo – ajudar-te-á a definir o teu problema.



## CONJUNTO 1 Atividade 2: A Ouriço Helena Tem Uma Solução

Se tenho um problema sou positivo! Acredito que os problemas têm soluções!

Na história, a Helena encontrou uma solução. Recorta a camisola da Helena e “veste-lha”, colorindo-a depois.



## ***“A OURIÇO HELENA QUER BRINCAR”***

Estava muito frio lá fora e a ouriço Helena queria brincar na encosta, perto do lago. Ela fazia-o muitas vezes, pois era o sítio mais bonito e divertido da floresta. Mas naquele dia a sua mãe não a queria deixar ir brincar por causa do tempo. Estava frio e a Helena não queria vestir o seu casaco impermeável, pois com ele não conseguia usar os seus espinhos para rebolar pela encosta, como ela tanto gostava. Por outro lado, também não estava autorizada a ir para o lago sozinha porque era perigoso.

“Mãe, eu quero ir, eu quero ir, eu quero ir para o lago!!! É sempre a mesma coisa, tu nunca me deixas ir!” disse Helena à sua mãe! Mas a mãe da Helena continuava: “Hoje não podes ir, está muito frio e para além disso é perigoso ires sozinha! E eu não posso ir contigo porque tenho de trabalhar.” “Estou tão triste. O que é que hei-de fazer agora?” pensava a Helena. Parecia difícil encontrar uma solução que a deixasse feliz porque ela só pensava no quanto queria ir. Nessa altura, a campainha tocou; era o esquilo Samuel que a vinha visitar. O Samuel entrou pela porta do seu quarto e disse: “Olá Helena, como estás? Queres vir brincar lá para fora?” A Helena disse ao Samuel que estava com um grande problema e explicou-lhe o que se estava a passar. O Samuel percebeu que a Helena tinha um problema e disse: “Muito bem, temos um problema. Mas é assim tão grande? Primeiro, vamos parar e pensar! O problema é que tu queres ir brincar lá para fora sozinha e está muito frio e a tua mãe não deixa porque é perigoso e podes ficar doente. É este o problema Helena?” A Helena olhou nos olhos do Samuel e disse: “Sim, é esse o problema.” “Helena, o que é que achas de pensarmos os dois e tentarmos encontrar formas de o resolver, ou seja, encontrarmos uma solução?” perguntou o Samuel. A Helena abriu os olhos, prestando muita atenção ao que o amigo estava a dizer e aceitou a sua proposta. “Hhhmm...vamos pensar nisso os dois. O que é que podemos fazer?” Então começaram a pensar em possíveis soluções para o problema. “Podemos fazer outras coisas! Podemos jogar um jogo divertido aqui em casa!” disse o Samuel. Mas a Helena não estava contente porque queria ir para a rua. “Podemos ir para a rua noutra dia”. Mas a Helena não estava contente porque queria ir naquele dia. Os dois amigos continuaram

a pensar mais um bocadinho. “Bem, se tu vieres comigo e se eu usar a minha camisola mais quentinha, as luvas e o cachecol, não apanharei frio e provavelmente a minha mãe deixa-me ir.” A Helena e o Samuel acharam esta ideia brilhante, a melhor em que poderiam ter pensado!” “Sim, está decidido! Vamos os dois e tu levas muita roupa para ficares quentinha. Agora só tens de perguntar à tua mãe se pode ser assim!” disse o Samuel.

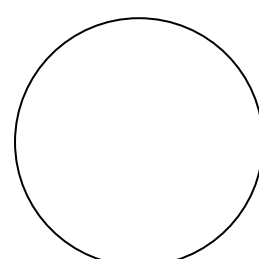
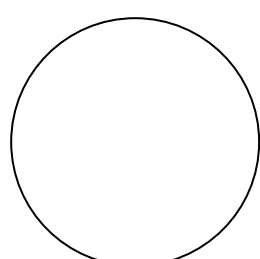
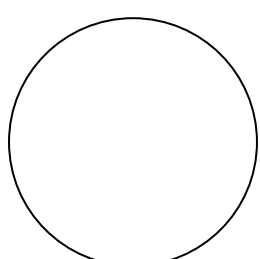
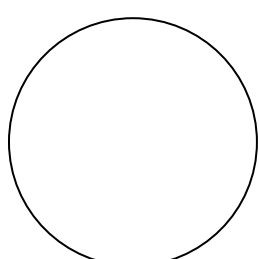
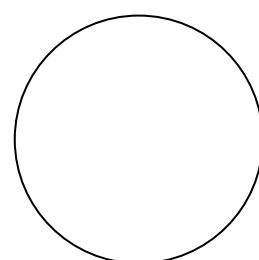
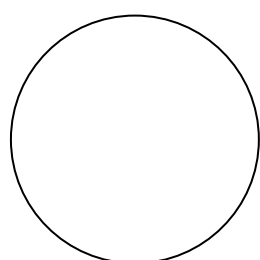
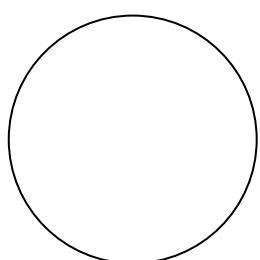
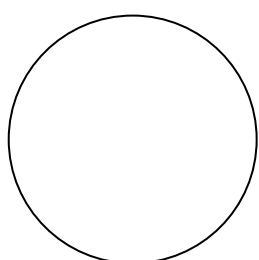
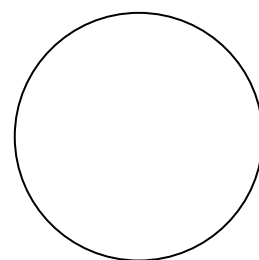
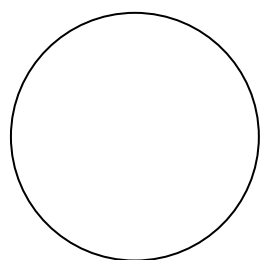
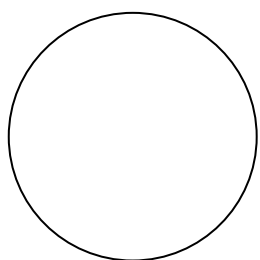
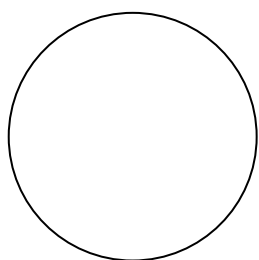
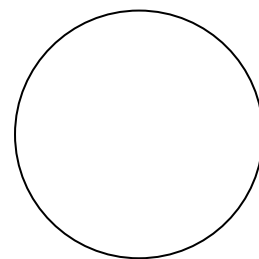
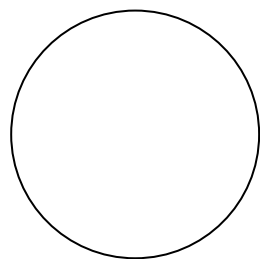
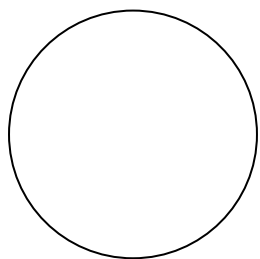
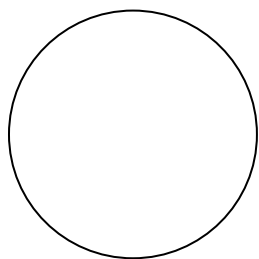
Depois de falarem com a mãe da Helena, ela concordou. Bem agasalhada, a Helena saiu com o seu melhor amigo, a rebolar pela encosta. Quando estavam a voltar para casa, a Helena concluiu: “Afinal, não é assim tão difícil encontrar uma solução para um problema quando paramos e pensamos sobre isso!”

A partir desse dia, a Helena percebeu que a melhor forma de resolver um problema é começar por parar, pensar e recolher informação sobre o mesmo para que o possa compreender e pensar sobre as diferentes formas de o resolver.



## CONJUNTO 1 Atividade 3: A Ouriço Helena é Criativa

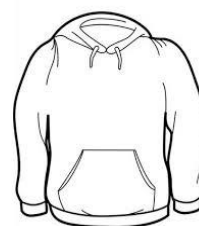
Os problemas têm mais do que uma solução – pratica a Tempestade de Ideias. Utilizando estes círculos, desenha diferentes objetos tão rápido quanto possível.





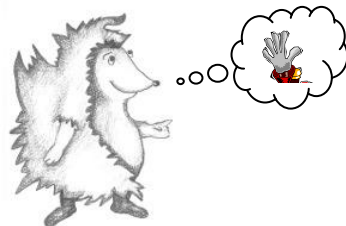
A Helena quer brincar na floresta mas a mãe não deixa. O que é que a Helena pode fazer? Usando as imagens, faz uma colagem sobre a história da Helena, mostrando diferentes soluções para o seu problema.

Solução A	Solução B	Solução C	Solução D

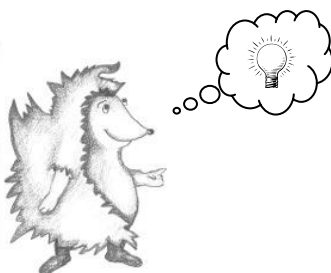




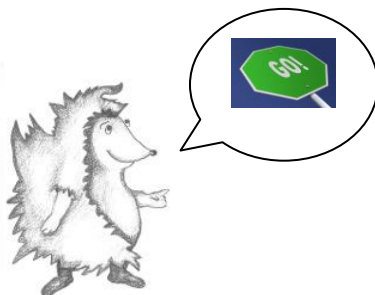
# ETAPAS DA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS



**PARAR E PENSAR**

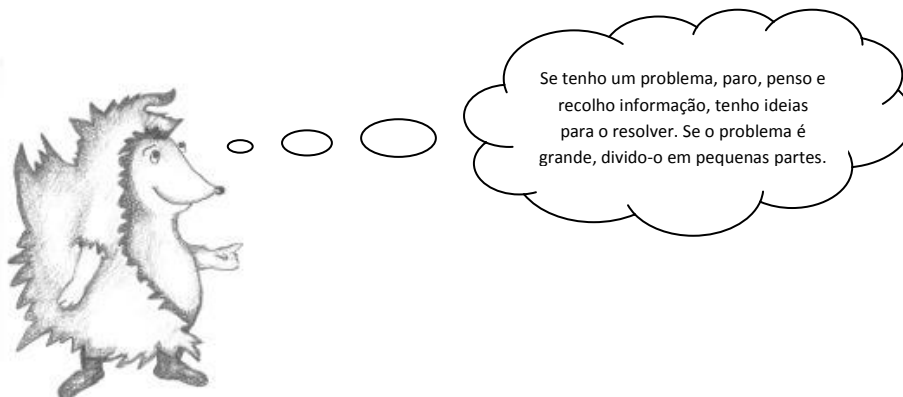


**ENCONTRAR UMA SOLUÇÃO**



**AVANÇAR E AGIR**

## CONJUNTO 1 Atividade 4: A Ouriço Helena Encontra uma Solução



VAMOS IMAGINAR ALGUNS PROBLEMAS COMUNS QUE AS CRIANÇAS TÊM. OLHA PARA AS IMAGENS, O QUE ACHAS QUE PODE TER ACONTECIDO?

A)



TENHO TANTO AZAR, OS MEUS BRINQUEDOS PARTEM-SE SEMPRE

B)



NÃO QUERO IR PARA A ESCOLA

C)



**QUERO VER TELEVISÃO MAS O MEU PAI NÃO ME DEIXA**

D)



**NÃO CONSIGO FAZER OS TRABALHOS DE CASA**

E)



**QUERO IR À FESTA DO MEU AMIGO MAS NÃO POSSO**

F)



**QUERO O MEU GELADO**

G)



**NÃO TENHO AMIGOS PARA BRINCAR COMIGO**

Qual é a imagem onde podes ver:

1. Uma criança a chorar ao pé de um brinquedo partido
2. Uma criança a chorar sem o seu gelado
3. Uma criança a brincar sozinha

# FAZ UM DESENHO SOBRE UM PROBLEMA E UMA BOA SOLUÇÃO

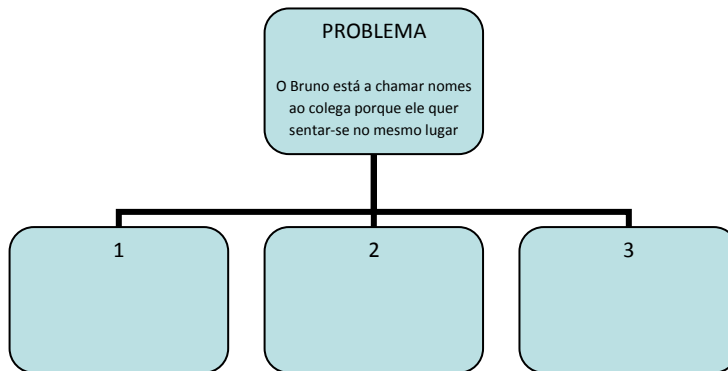
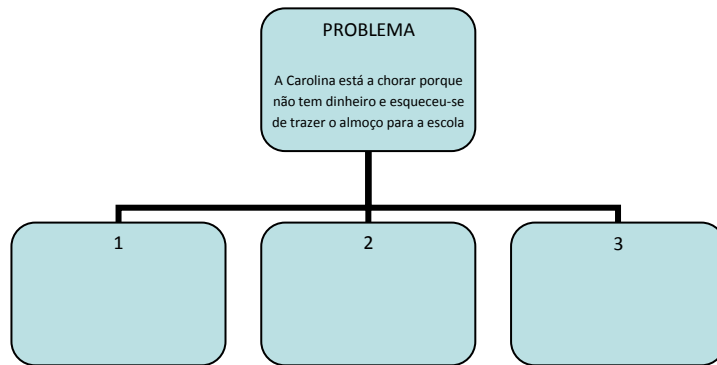
PROBLEMA



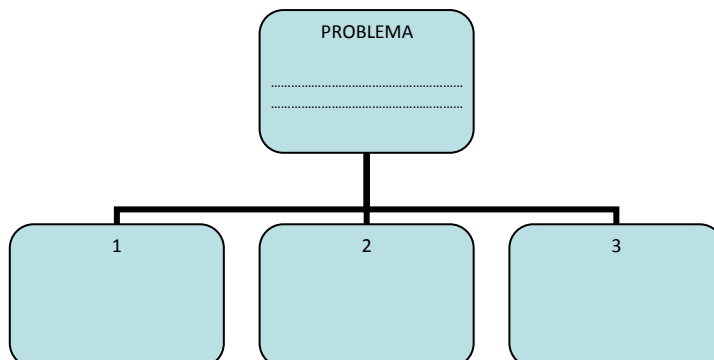
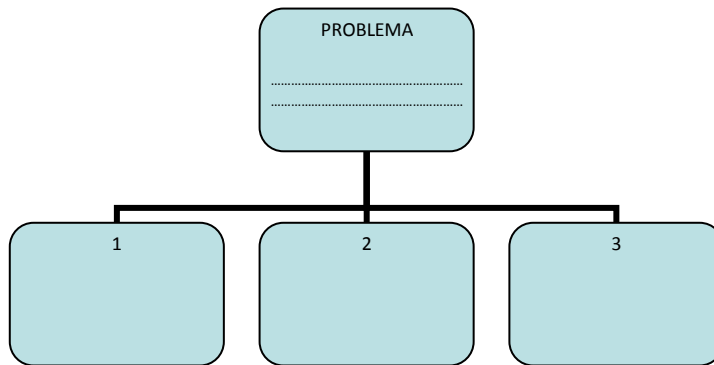
SOLUÇÃO



Os problemas podem ser divididos! Tenta fazê-lo nos exemplos seguintes:



Agora podes pensar noutros exemplos:



## CONJUNTO 1 Atividade 5: A Ouriço Helena Consegue Resolver o Seu Problema

Faz o teu fantoche e cria uma história.



Depois de teres os teus fantoches, podes criar outros e pensar numa história com esses personagens. Pensa em quem está envolvido, onde acontece, qual é o problema e encontra soluções para o resolver!





**CONJUNTO 1 Atividade 6: A Ouriço Helena Pensa em  
Diferentes Soluções**



**TIVE ESTE PROBLEMA:**

---

**ENCONTREI DIFERENTES SOLUÇÕES:**

---

---

---

**ESCOLHI ESTA SOLUÇÃO:**

---

## CONJUNTO 1 Atividade 7: Identificar Problemas



### CARTÕES-PROBLEMA

**PARAR, PENSAR E  
RECOLHER  
INFORMAÇÃO**

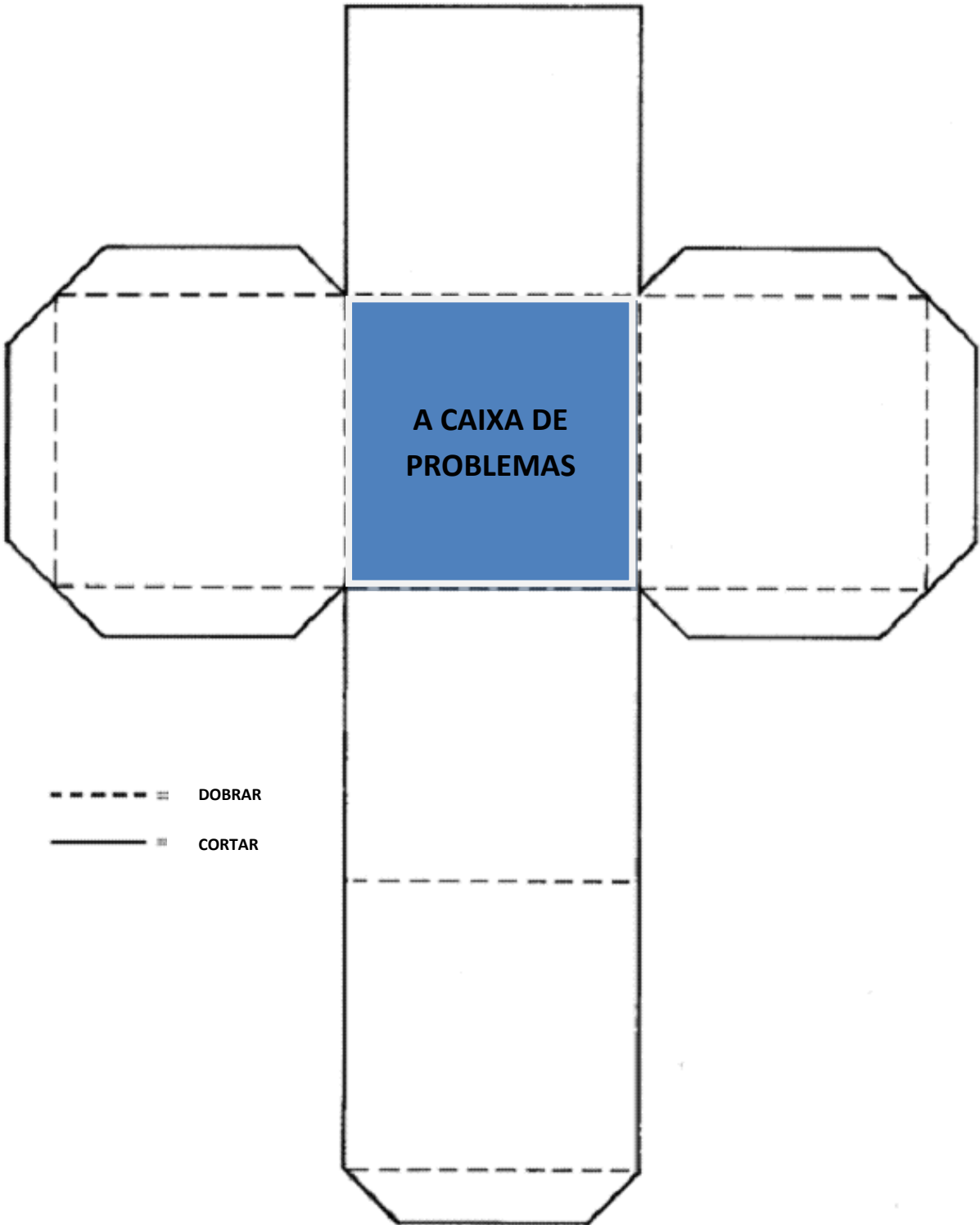
**OBJETIVOS**

**DIVIDIR O  
PROBLEMA**

**FACILITADORES**

**BARREIRAS**

<b>QUERES VER TV MAS TENS TRABALHOS DE CASA PARA FAZER</b>	<b>OS TEUS AMIGOS DESAFIARAM-TE A FAZER UMA COISA ERRADA</b>	<b>PORQUE ÉS CIGANO, ESTÃO SEMPRE A ACUSAR-TE DE COISAS QUE NÃO FAZES</b>	<b>ALGUÉM ESTÁ A GOZAR COM UM AMIGO TEU QUE É CEGO</b>
<b>ESQUECESTE-TE DE LEVAR O ALMOÇO PARA A ESCOLA</b>	<b>ACIDENTALMENTE PARTISTE ALGUMA COISA NA ESCOLA</b>	<b>O TEU AMIGO PEDIU-TE O LÁPIS EMPRESTADO E NÃO TO QUER DEVOLVER</b>	<b>ÉS SEMPRE ESCOLHIDO EM ÚLTIMO QUANDO SE FAZEM EQUIPAS DE DESPORTO</b>
<b>QUERES USAR SANDÁLIAS MAS ESTÁ A CHOVER</b>	<b>NÃO CONSEGUES ENCONTRAR O TEU JOGO PREFERIDO</b>	<b>NINGUÉM QUER FICAR NO GRUPO DE TRABALHO DO TEU AMIGO SOBREDOTADO</b>	<b>QUERES BRINCAR COM UM COLEGA QUE NÃO FALA BEM A TUA LÍNGUA</b>
<b>PROBLEMA</b>	<b>PROBLEMA</b>	<b>PROBLEMA</b>	<b>PROBLEMA</b>
<b>PROBLEMA</b>	<b>PROBLEMA</b>	<b>PROBLEMA</b>	<b>PROBLEMA</b>



----- ■ DOBRAR  
————— ■ CORTAR

**CONJUNTO 2 Atividade 1: Helena, Samuel e o Seu Novo Amigo Henrique Decidem Brincar**

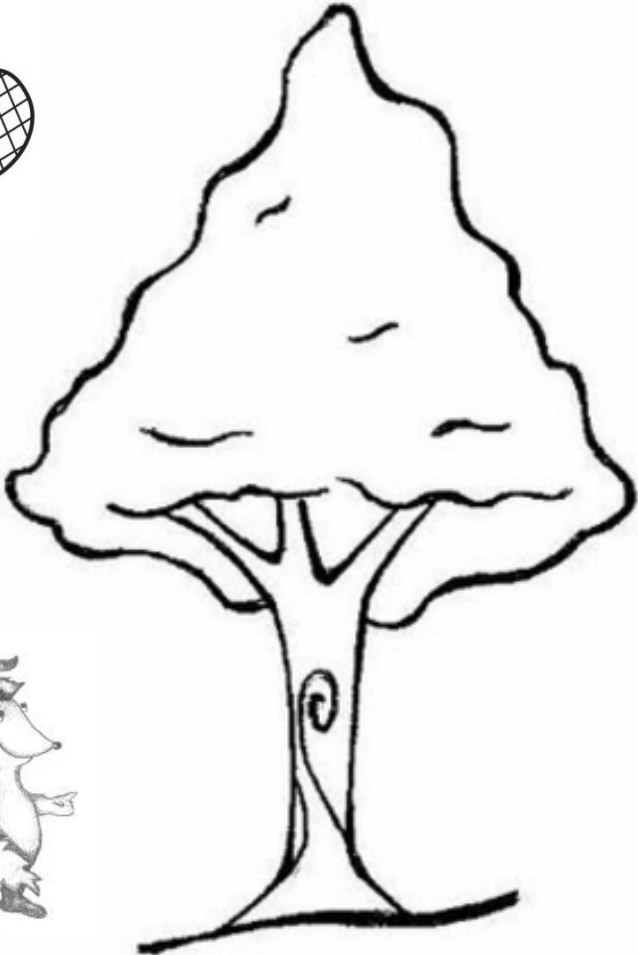
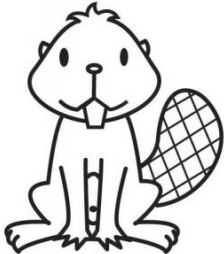
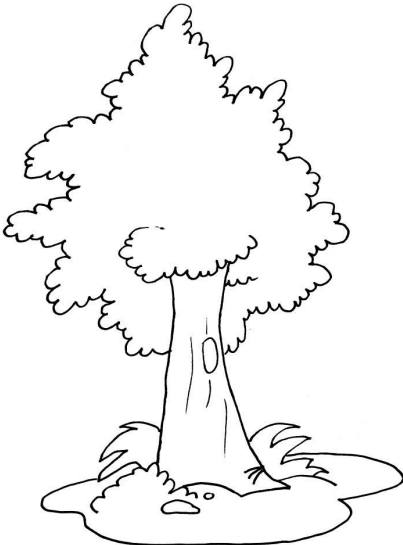
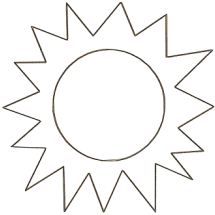
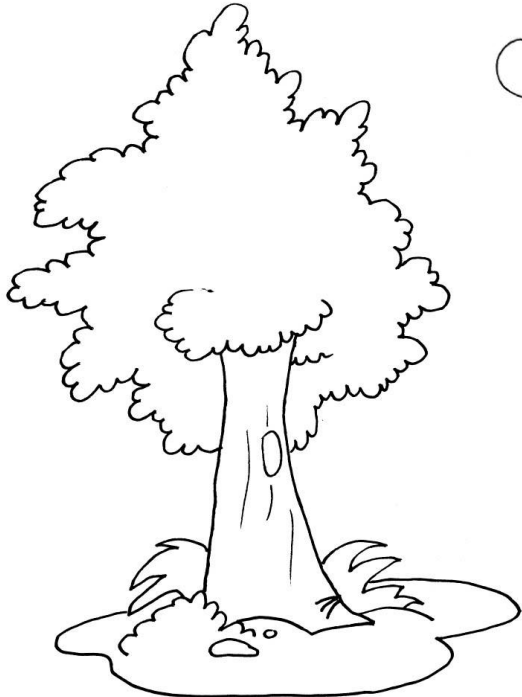


**“Má Decisão do Samuel”**



**“Boa Decisão do Samuel”**

**"THE NEW FAMILY"**



## CONJUNTO 2 Atividade 2: O Esquilo Samuel e a Sua Decisão

### *“A NOVA FAMÍLIA”*

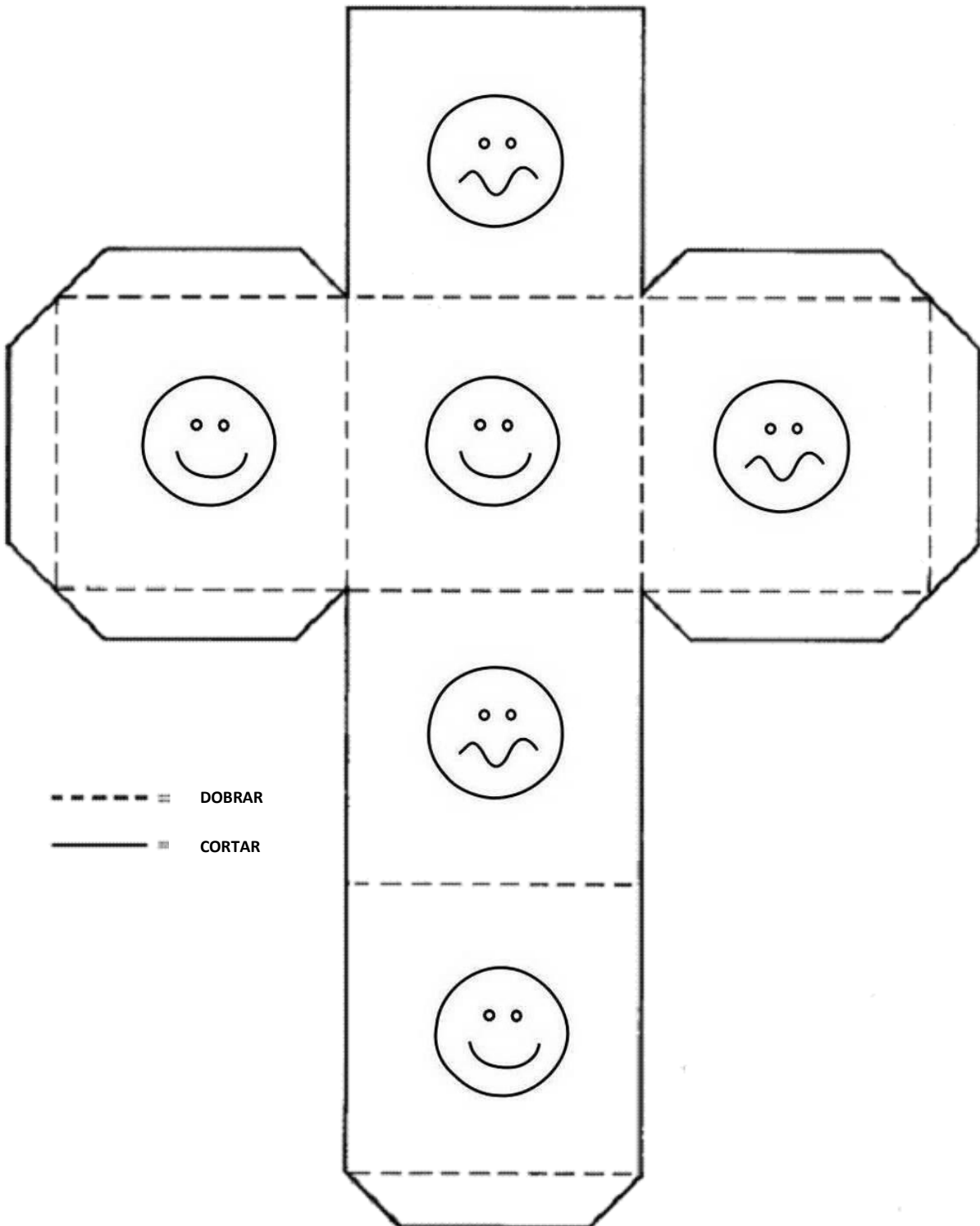
O ouriço Helena e o esquilo Samuel estavam muito ansiosos para conhecer a nova família de castores que se tinha mudado para a floresta. Sabiam que um deles tinha a sua idade, então pensaram que poderiam brincar todos juntos. Uma tarde, os dois amigos estavam a brincar junto ao lago e viram o castor sozinho perto da água. Decidiram convidá-lo para se juntar a eles. "Olá, o meu nome é Samuel e o nome da minha amiga é Helena. Como é que te chamas?" "Chamo-me Henrique. Acabo de me mudar para esta floresta com a minha família, porque o meu pai tem um novo trabalho aqui!" "Estamos muito felizes por te conhecer. Queres vir brincar connosco? Vamos para o outro lado do lago. Lá há sempre imensas coisas giras para fazer.", disseram o Samuel e a Helena. "Ok, vou dizer à minha mãe que vou com vocês.", respondeu o castor.

E assim foram os três, caminhando e conversando sobre as coisas que gostavam e não gostavam. Brincaram juntos durante toda a tarde, cavando buracos, subindo às árvores, rebolando pela colina abaixo. A Helena e o Samuel ficaram muito felizes com o seu novo amigo, Henrique – ele parecia muito simpático!

No final da tarde, quando estavam a chegar à casa do Henrique, ele perguntou: "Samuel, queres vir comigo amanhã procurar ramos e nozes na floresta?" Sem refletir, o esquilo respondeu: "Gostava muito!" A Helena interrompeu o Samuel e lembrou-o de que eles tinham combinado ajudar a mãe da Helena nas limpezas. "Podemos ajudar a tua mãe noutro dia, Helena!", respondeu o esquilo.

No dia seguinte, a Helena ficou a ajudar a mãe mas estava muito triste porque o Samuel não estava com ela. O Samuel também estava triste e não se conseguia divertir, porque não parava de pensar na Helena e em como ela estaria desiludida com ele. No final do dia, o esquilo foi falar com a amiga e pediu-lhe desculpa.

## CONJUNTO 2 Atividade 3: O Esquilo Samuel Toma Uma Decisão



<p><b>UM RAPAZ CHAMOU A UM COLEGA “GORDO E FEIO”</b></p>	<p><b>NÃO FOSTE CONVIDADO PARA A FESTA DE ANIVERSÁRIO DO TEU MELHOR AMIGO</b></p>	<p><b>QUERES CONVIDAR UM AMIGO CHINÊS PARA BRINCAR MAS ELE NÃO FALA MUITO BEM A TUA LÍNGUA</b></p>	<p><b>A TUA MELHOR AMIGA NÃO QUER BRINCAR COM OUTRA TUA AMIGA PORQUE ELA É DE OUTRA COR</b></p>
<p><b>MUDASTE DE ESCOLA E NÃO SABES COMO FAZER AMIGOS</b></p>	<p><b>ESTÃO A GOZAR COM UM AMIGO TEU QUE É CIGANO</b></p>	<p><b>QUERES UM BRINQUEDO NOVO MAS A TUA MÃE NÃO TO QUER COMPRAR</b></p>	<p><b>NÃO GOSTAS DO ALMOÇO</b></p>
<p><b>CONVIDASTE UM AMIGO SURDO PARA BRINCAR MAS NÃO SABES COMO COMUNICAR COM ELE</b></p>	<p><b>TENS MEDO DE DORMIR SOZINHO NO TEU QUARTO</b></p>	<p><b>QUERES LER UMA HISTÓRIA COM UM COLEGA TEU QUE É CEGO MAS NÃO SABES COMO FAZER</b></p>	<p><b>O TEU MELHOR AMIGO DIZ MAL DE OUTRO SÓ PORQUE ELE ESTÁ NUMA CADEIRA DE RODAS</b></p>
<p><b>PROBLEMA</b></p>	<p><b>PROBLEMA</b></p>	<p><b>PROBLEMA</b></p>	<p><b>PROBLEMA</b></p>
<p><b>PROBLEMA</b></p>	<p><b>PROBLEMA</b></p>	<p><b>PROBLEMA</b></p>	<p><b>PROBLEMA</b></p>



## CONJUNTO 2 Atividade 4: O Esquilo Samuel Avalia a Solução



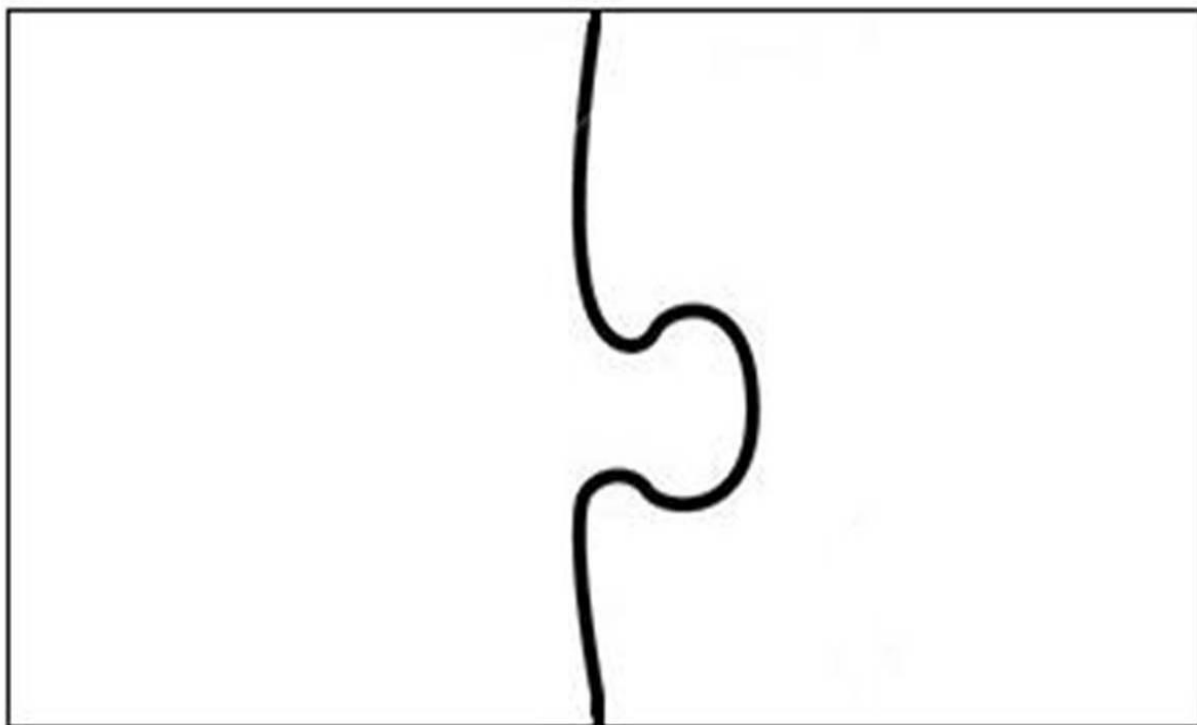
### CUSTOS E BENEFÍCIOS – BONS E MAUS ASPETOS DA MINHA SOLUÇÃO

*O meu problema é:* \_\_\_\_\_

*A minha solução é:* \_\_\_\_\_

**Vantagens:** Coisas boas da minha solução

**Desvantagens:** Coisas más da minha solução



## CONJUNTO 2 Atividade 5: A Decisão da Ouriço Helena



**FAZ A TUA HISTÓRIA. RECORTA OS CARTÕES.**

LOCAL	PERSONAGEM	SITUAÇÃO
MONTANHA	BEBÉ	TERRAMOTO
CIDADE	RAPAZ	TEMPESTADE
FLORESTA	IDOSO	CASA EM RUÍNAS
HOSPITAL	PAI	ACIDENTE DE VIAÇÃO
PAÍS ESTRANGEIRO	MÃE	FALAR UMA LÍNGUA DIFERENTE
SUPERMERCADO	CRIANÇA CIGANA	A SER GOZADO
PRAIA	RAPARIGA CHINESA	SEM AMIGOS
	CRIANÇA NUMA CADEIRA DE RODAS	DESEMPREGADO
	HOMEM CEGO	DOENTE
	MULHER NEGRA	EXPULSO DA ESCOLA
		MÁS NOTAS NA ESCOLA

## CONJUNTO 2 Atividade 6: A Ouriço Helena e os Resultados da Sua Solução



<b>TU E O TEU AMIGO VIRAM OUTRO COLEGA A MEXER E TIRAR ALGO QUE NÃO LHE PERTENCE</b>	<b>OS TEUS AMIGOS ESTÃO A DIZER-TE PARA FAZER UMA ASNEIRA</b>
<b>UM AMIGO COM QUEM COSTUMAS BRINCAR NÃO QUER BRINCAR CONTIGO</b>	<b>CHAMARAM-TE POR UM NOME FEIO</b>
<b>ALGUÉM TIROU A TUA BOLA SEM PEEDIR</b>	<b>UM AMIGO PEDIU-TE PARA LHE FAZERES OS TRABALHOS DE CASA</b>
<b>O TEU VIZINHO PARTIU-TE O JOGO</b>	<b>ALGUÉM ESTÁ A GOZAR COM UM AMIGO TEU QUE ESTÁ NUMA CADEIRA DE RODAS</b>
<b>ESQUECESTE-TE DE FAZER OS TRABALHOS DE CASA</b>	<b>QUERES VER TV MAS ESTÁ NA HORA DE IRES PARA A CAMA</b>
<b>OFERECERAM-TE UM PRESENTE DE QUE NÃO GOSTASTE</b>	<b>ENCONTRASTE DINHEIRO NO CHÃO DA SALA DE AULA</b>

## CONJUNTO 2 Atividade 7: Quão bom e quão mau?

Em cada situação, assinalem a solução que pensam ser a melhor, considerando quão boa e quão má é cada uma das soluções. Se nenhuma das soluções te parecer indicada, escreve a que achares melhor.

O professor pede-te para colocar as cadeiras em cima das secretárias ao final do dia. Tu:

- Pede ajuda a alguém para o fazeres.
  - Dizes que sim mas depois esqueces-te de o fazer.
  - Limpas o quadro em vez de fazeres o que o professor te pediu.
- 

A tua mãe diz-te para limpares o quarto. Tu:

- Pagas à tua irmã mais nova para o limpar.
  - Limpas.
  - Prometes faze-lo depois da escola.
- 

Vês uns rapazes a tirar a mochila de outro e a fugirem. Tu:

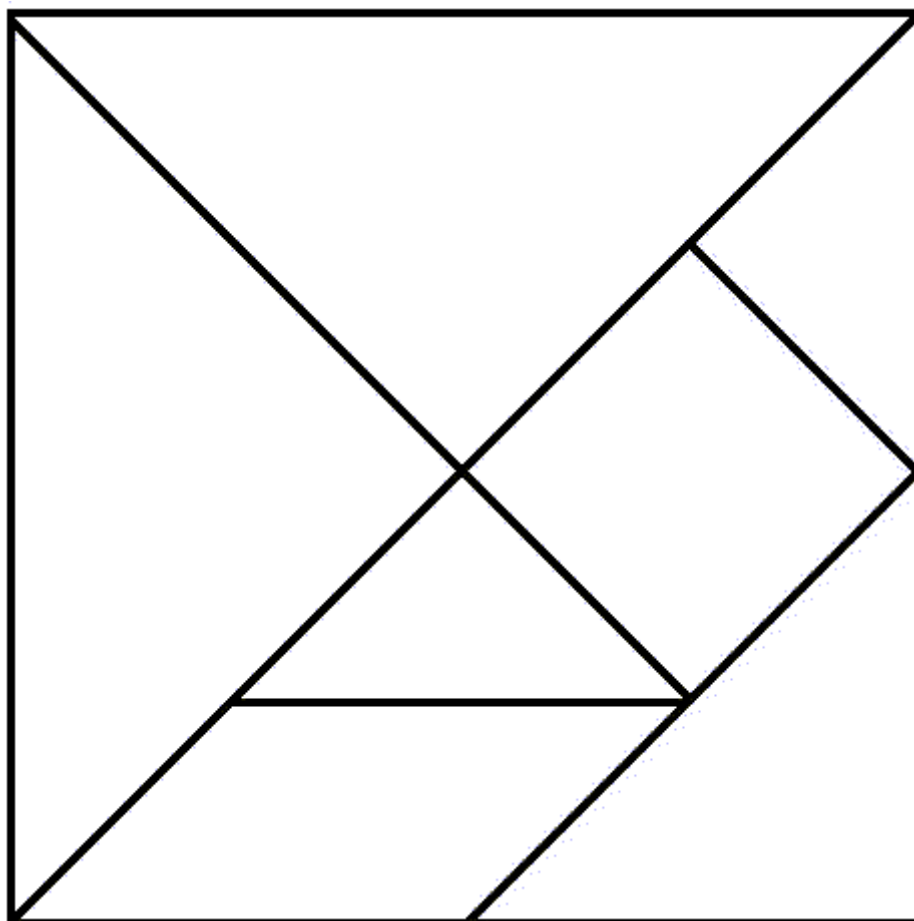
- Não fazes nada.
  - Corres atrás deles e tentas trazer a mochila.
  - Dizes ao rapaz para se afirmar.
- 

Encontras uma carteira no chão do recreio. Tu:

- Tiras o dinheiro e deixas lá a carteira.
  - Levas a carteira para casa e esconde-la.
  - Levas a carteira à secretaria e entrega-la.
-

<b>Nome:</b>	<b>Data:</b>
<b>Qual é o problema?</b>	
<b>Possíveis soluções?</b>	
<b>Possíveis consequências das soluções?</b>	<b>BOAS:</b> <hr/> <b>MÁS:</b>

## CONJUNTO 2 Atividade 8: Decidir Requer Tempo e Esforço

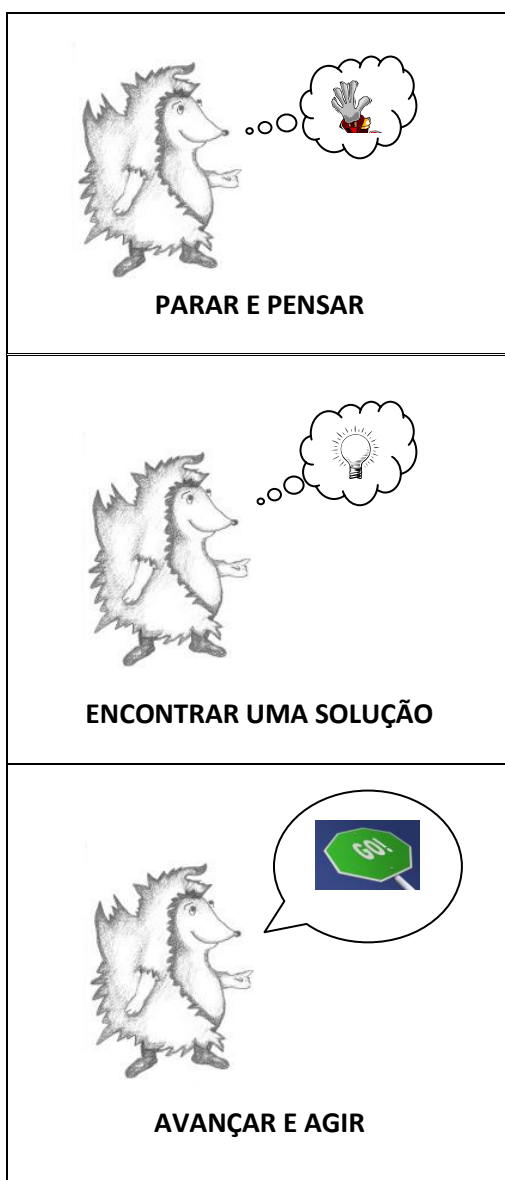


## CONJUNTO 2 Atividade 9: Resultados das Soluções

- **NÃO MAGOAR NINGUÉM INTENCIONALMENTE, FÍSICA OU EMOCIONALMENTE**
- **SE SE MAGOAR ALGUÉM, AINDA QUE ACIDENTALMENTE, DEVE PEDIR-SE DESCULPA**
- **NÃO USAR OU TIRAR ALGO QUE NÃO NOS PERTENÇA SEM PERMISSÃO**
- **SER CORDIAL NAS AÇÕES E LINGUAGEM, RESPEITANDO OS OUTROS**
- **NÃO CRITICAR O COMPORTAMENTO DOS OUTROS, NÃO INTERFERIR NAS SUAS VIDAS OU IMPOR AS NOSSAS OPINIÕES**
- **USAR OS RECURSOS DO PLANETA DE FORMA COERENTE, RESPEITANDO OS OUTROS SERES VIVOS E AS NECESSIDADES DOS OUTROS UTILIZADORES**
- **CUIDAR DA NOSSA SAÚDE**

**CONJUNTO 3 Atividade 1: O Esquilo Samuel e a Ouriço Helena Resolvem um Problema**

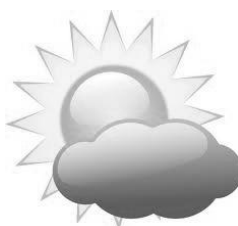
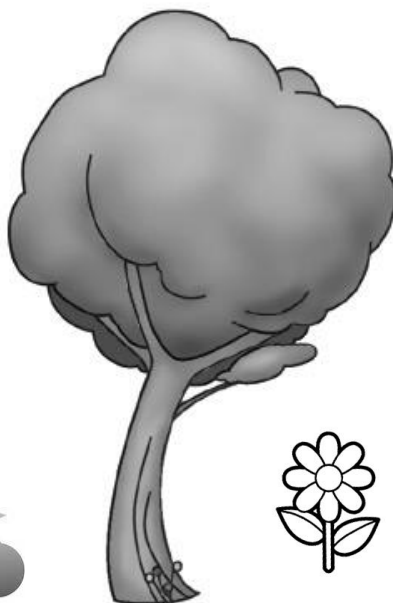
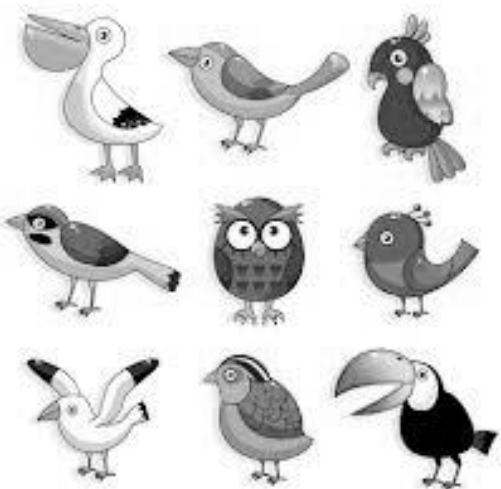
# **EU CONSIGO RESOLVER UM PROBLEMA**





# CONJUNTO 3 Atividade 2: O Esquilo Samuel e a Ouriço Helena Aprendem a Partilhar

Faz uma colagem sobre o problema da Helena e do Samuel.



**CONJUNTO 3 Atividade 4: A Ouriço Helena Tem de Decidir o que Fazer**

<b>O TEU IRMÃO PARTIU O TEU BRINQUEDO FAVORITO</b>	<b>UM DOS TEUS AMIGOS EMPURROU-TE</b>	<b>NÃO QUERES IR DORMIR</b>	<b>ALGUÉM TE CHAMOU UM NOME FEIO</b>
<b>QUERES BRINCAR LÁ FORA MAS ESTÁ A CHOVER</b>	<b>NÃO QUERES IR PARA A ESCOLA</b>	<b>NÃO CONSEGUES ENCONTRAR O TEU BRINQUEDO FAVORITO</b>	<b>PARTISTE A JARRA DA TUA MÃE</b>
<b>O TEU CÃO DDESAPARECEU</b>	<b>A TUA TELEVISÃO ESTÁ AVARIADA</b>	<b>ALGUÉM ESTÁ A GOZAR COM UMA CRIANÇA NUMA CADEIRA DE RODAS</b>	<b>OS TEUS AMIGOS ESTÃO A DIZER-TE PARA FAZERES UMA ASNEIRA</b>

**CONJUNTO 3 Atividade 5: A Ouriço Helena Sente-se Bem com a Sua Decisão**

**Nome:**

**Data:**

**Qual era o meu problema? Como é que o resolvi?**

---

---

**Foi uma boa solução?**

---

---

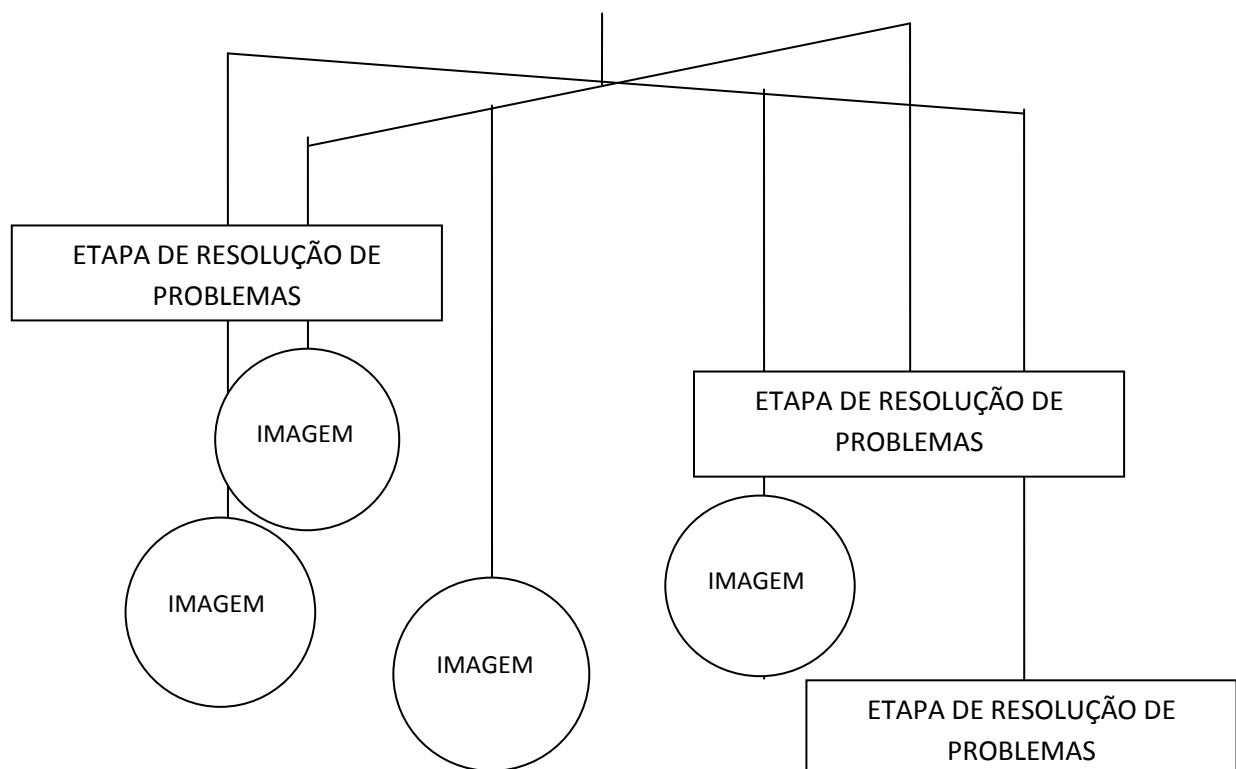
**Como é que isso me fez sentir?**

---

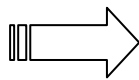
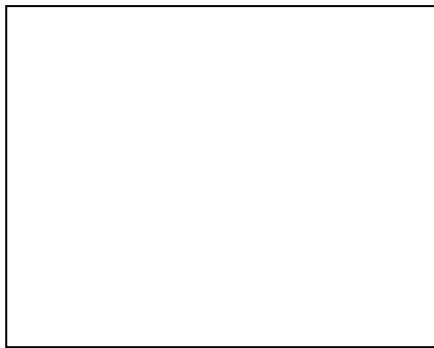
---

## CONJUNTO 3 Atividade 6: A Ouriço Helena é uma Solucionadora de Problemas

Exemplo:



## CONJUNTO 3 Atividade 7: Experimentar Soluções



<b>Problema?</b>	
<b>Possíveis Soluções?</b>	
<b>Melhor Solução?</b>	

## CONJUNTO 3 Atividade 9: A Grande Jornada

### TABULEIRO



# JOGO DE TABULEIRO - A GRANDE JORNADA -

## INSTRUÇÕES

O jogo de tabuleiro inclui as etapas do processo de resolução de problemas (definição do problema e geração de soluções criativas; avaliação das soluções e tomada de decisão; implementação e avaliação da solução).

Cada etapa tem um número diferente de casas para que sejam trabalhados diferentes aspetos das mesmas.

O jogo pode ser jogado por equipas (4 ou 5 equipas de 3 ou 4 elementos). Uma equipa adicional, a equipa de júri, é composta por 2 a 4 elementos. O professor pode ajudar, se necessário.

Para começar, cada equipa seleciona um pino e coloca-o na casa da Partida quando for a sua vez de jogar. Cada equipa, à vez, lança os dados e avança o respetivo número de casas (no sentido dos ponteiros do relógio). O jogo continua dependendo da casa em que a equipa fica. Uma vez numa casa, cada equipa terá de retirar um cartão da pilha que está no centro do tabuleiro e ler as instruções que correspondem a uma etapa da resolução de problemas já aprendida. Depois de ler a instrução da questão/tarefa proposta a equipa deve dar a resposta ou realizar a tarefa pretendida. Esta resposta é avaliada pelo júri, que dará uma pontuação total entre 0 e 2 (de acordo com a adequação da resposta – número de soluções/questões/informação/consequências ou criatividade demonstradas). O número de casas que cada equipa avança corresponderá ao total da pontuação obtida.

A primeira equipa a chegar ao fim, vence.

**TRÊS CATEGORIAS:** Definição do problema e geração de soluções criativas; Avaliação das soluções e tomada de decisão; Implementação e avaliação da solução

---

### DEFINIÇÃO DO PROBLEMA E GERAÇÃO DE SOLUÇÕES CRIATIVAS

***Identificar o problema, recolher informação e analisar barreiras e facilitadores, dividindo o problema, se necessário*** (Qual é o problema? Que pistas/questões preciso de procurar/fazer para compreender o problema? Quem/o quê me pode ajudar a ver/clarificar o problema e quem/o quê não me deixa ver/clarificar o problema? É um problema ou são vários problemas?)

**Definir os objetivos do problema, ser positivo e pensar em diferentes soluções** (Porque é que estou a fazer isto? Eu quero e consigo resolver este problema para..., ou porque...; Penso em diferentes formas de resolver o problema)

**Suspender o julgamento e combinar soluções, se necessário** (Pára! Há um tempo para tudo...então não julgues antes do tempo: Presta atenção às alternativas propostas pelos teus colegas para resolver o problema; ou não bloqueies a tempestade de ideias da tua cabeça: Pensa alto na alternativa para este problema; pensa em duas ou mais soluções para o problema que possam ser combinadas)

#### **AVALIAÇÃO DAS SOLUÇÕES E TOMADA DE DECISÃO**

**Melhor solução e valor** (Bom versus mau: Refere coisas boas e coisas más e pensa em quão boas ou más são)

**Tempo/esforço** (Muito tempo e muito esforço: Escolhe a melhor solução atendendo à economia de tempo e esforço)

**Mudança no bem-estar pessoal e social** (Que mudanças: Como é que essas soluções me ajudam ou aos outros a sentir melhor?)

#### **IMPLEMENTAÇÃO E AVALIAÇÃO DA SOLUÇÃO**

**Tentar** (1...2...3...Ação: Tenta pôr em ação a melhor solução para este problema – dramatização)

**Avaliar** (Está resolvido? Avalia a solução e os resultados – dramatização)

**Tentar novamente** (Precisas de o fazer outra vez? Observa a situação e a solução e decide se é precisa outra solução – dramatização)



Definição do Problema e Geração de Soluções Criativas:

O teu melhor amigo está triste. Não quer brincar contigo.

Avaliação das Soluções e Tomada de Decisão:

Estás a ser vítima de *bullying* na escola. *O que é que vais fazer?*

1. Falar com ele/ela.
2. Ignorar.

Implementação e Avaliação da Solução:

Tu não gostas de praticar o desporto que os teus pais querem que pratiques.

Definição do Problema e Geração de Soluções Criativas:

Alguém partiu o teu jogo de computador.

Avaliação das Soluções e Tomada de Decisão:

O teu irmão/A tua irmã não te deixa ver o teu programa de TV favorito. *O que é que vais fazer?*

1. Esconder o comando da TV.
2. Falar com os meus pais.

Implementação e Avaliação da Solução:

O teu amigo roubou um lápis e agora tu estás a ser acusado de o teres roubado.

Definição do Problema e Geração de Soluções Criativas:

Um colega deu-te um pontapé.

Avaliação das Soluções e Tomada de Decisão:

Tu não percebes o novo exercício de matemática. *O que é que vais fazer?*

1. Pedir ajuda.
2. Trabalhar mais para perceber como se faz.

Implementação e Avaliação da Solução:

O teu amigo não te devolve o livro que lhe emprestaste.

Definição do Problema e Geração de Soluções Criativas:

Na tua turma há um rapaz que está sempre a discutir com o professor e a aborrecer-te a ti e aos teus colegas.

Avaliação das Soluções e Tomada de Decisão:

Tu tens uma nota negativa a matemática. Agora estás com medo de dizer aos teus pais. *O que é que vais fazer?*

1. Dizer aos meus pais.
2. Esconder o facto.

Implementação e Avaliação da Solução:

O teu amigo está a chorar porque o professor o vai castigar.

Definição do Problema e Geração de Soluções Criativas:

Tu sentes que o professor não gosta de ti.

Avaliação das Soluções e Tomada de Decisão:

O teu vizinho está sempre a chamar-te nomes. *O que é que vais fazer?*

1. Falar com ele.
2. Ignorar.

Implementação e Avaliação da Solução:

Tu não gostas de ir para o OTL mas os teus pais obrigam-te e tu achas que eles não se importam com a tua opinião.

Definição do Problema e Geração de Soluções Criativas:

O teu amigo está muito aborrecido contigo e tu não sabes se consegues mudar isso.

Avaliação das Soluções e Tomada de Decisão:

Tens um novo colega de turma que está muito sozinho. *O que é que vais fazer?*

1. Tentar ser seu amigo.
2. Não me preocupar com ele.

Implementação e Avaliação da Solução:

Não gostas de ir para a escola porque há uma turma de rapazes mais velhos que gozam contigo e com os teus amigos mas, por outro lado, gostas de ir porque brincas com os teus amigos.

Definição do Problema e Geração de Soluções Criativas:

Sentes-te triste quando os teus pais gritam contigo.

Avaliação das Soluções e Tomada de Decisão:

You feel so, so bored. *O que é que vais fazer?*

1. Nada.
2. Encontrar alguma coisa para fazer.

Implementação e Avaliação da Solução:

O teu cão está perdido.

Definição do Problema e Geração de Soluções Criativas:

Queres ver TV mas tens trabalhos de casa para fazeres.

Avaliação das Soluções e Tomada de Decisão:

Não encontras o teu jogo preferido. *O que é que vais fazer?*

1. Pedir ajuda para o encontrar.
2. Jogar outro jogo.

Implementação e Avaliação da Solução:

Esqueceste-te de trazer o almoço para a escola.

Definição do Problema e Geração de Soluções Criativas:

O teu amigo desafiou-te para fazeres uma asneira.

Avaliação das Soluções e Tomada de Decisão:

Alguém está a gozar com um amigo teu que é surdo. *O que é que vais fazer?*

1. Falar com essa pessoa.
2. Ignorar a situação.

Implementação e Avaliação da Solução:

Não queres vestir um casaco mas está muito frio na rua.

Definição do Problema e Geração de Soluções Criativas:

Alguém está a magoar um amigo teu.

Avaliação das Soluções e Tomada de Decisão:

Queres ir nadar mas a bandeira está vermelha. *O que é que vais fazer?*

1. Ignorar a bandeira.
2. Brincar na areia.

Implementação e Avaliação da Solução:

Viste o teu amigo a roubar um livro.

Definição do Problema e Geração de Soluções Criativas:

O teu chapéu voou para o telhado.

Avaliação das Soluções e Tomada de Decisão:

Esqueceste-te de fazer os trabalhos de casa. *O que é que vais fazer?*

1. Dizer a verdade ao professor.
2. Arranjar uma desculpa.

Implementação e Avaliação da Solução:

Queres brincar com o teu amigo mas ele não quer.

Definição do Problema e Geração de Soluções Criativas:

Na tua turma há um rapaz que está sempre a roubar-te o almoço.

Avaliação das Soluções e Tomada de Decisão:

Perdeste o dinheiro que o teu pai te deu. Agora estás com medo de lhe dizer. *O que é que vais fazer?*

1. Dizer a verdade ao meu pai.
2. Mentir ao meu pai.

Implementação e Avaliação da Solução:

O teu amigo está a chorar porque o seu cão está perdido.

Definição do Problema e Geração de Soluções Criativas:

Tu sentes que o teu melhor amigo não quer brincar mais contigo.

Avaliação das Soluções e Tomada de Decisão:

Perdeste o casaco do teu amigo. *O que é que vais fazer?*

1. Dizer a verdade ao meu amigo.
2. Mentir ao meu amigo.

Implementação e Avaliação da Solução:

A tua mãe disse-te para limpares o quarto mas tu queres ver TV.

Definição do Problema e Geração de Soluções Criativas:

Está um gato no telhado da escola.

Avaliação das Soluções e Tomada de Decisão:

Queres jogar futebol lá fora mas está a chover. *O que é que vais fazer?*

1. Jogar a outra coisa.
2. Vou de qualquer forma.

Implementação e Avaliação da Solução:

Esqueceste-te de trazer o chapéu que o teu amigo te emprestou e ele vai precisar.

Definição do Problema e Geração de Soluções Criativas:

É tarde mas tu não queres ir para a cama.

Avaliação das Soluções e Tomada de Decisão:

Os teus pais querem que pratiques ténis mas tu não gostas e não queres desapontá-los. *O que é que vais fazer?*

1. Digo-lhes a verdade.
2. Faço-lhes a vontade.

Implementação e Avaliação da Solução:

A tua irmã mais nova acusou-te de uma coisa que não fizeste.

Definição do Problema e Geração de Soluções Criativas:

Queres ir ao parque mas a tua mãe pediu-te para a ajudares com o jantar.

Avaliação das Soluções e Tomada de Decisão:

O teu melhor amigo mentiu ao professor. *O que é que vais fazer?*

1. Dizer ao professor.
2. Fingir que não ouviste.

Implementação e Avaliação da Solução:

Esqueceste-te do aniversário da tua avó.

Definição do Problema e Geração de Soluções Criativas:

Avaliação das Soluções e Tomada de Decisão:

O que é que vais fazer?

- 1.
- 2.

Implementação e Avaliação da Solução:

Definição do Problema e Geração de Soluções Criativas:

Avaliação das Soluções e Tomada de Decisão:

O que é que vais fazer?

- 1.
- 2.

Implementação e Avaliação da Solução:

Definição do Problema e Geração de Soluções Criativas:

Avaliação das Soluções e Tomada de Decisão:

O que é que vais fazer?

- 1.
- 2.

Implementação e Avaliação da Solução:

Definição do Problema e Geração de Soluções Criativas:

Avaliação das Soluções e Tomada de Decisão:

O que é que vais fazer?

- 1.
- 2.

Implementação e Avaliação da Solução:

Definição do Problema e Geração de Soluções Criativas:

Avaliação das Soluções e Tomada de Decisão:

O que é que vais fazer?

- 1.
- 2.

Implementação e Avaliação da Solução:

Definição do Problema e Geração de Soluções Criativas:

Avaliação das Soluções e Tomada de Decisão:

O que é que vais fazer?

- 1.
- 2.

Implementação e Avaliação da Solução:

Definição do Problema e Geração de Soluções Criativas:

Avaliação das Soluções e Tomada de Decisão:

O que é que vais fazer?

- 1.
- 2.

Implementação e Avaliação da Solução:

Definição do Problema e Geração de Soluções Criativas:

Avaliação das Soluções e Tomada de Decisão:

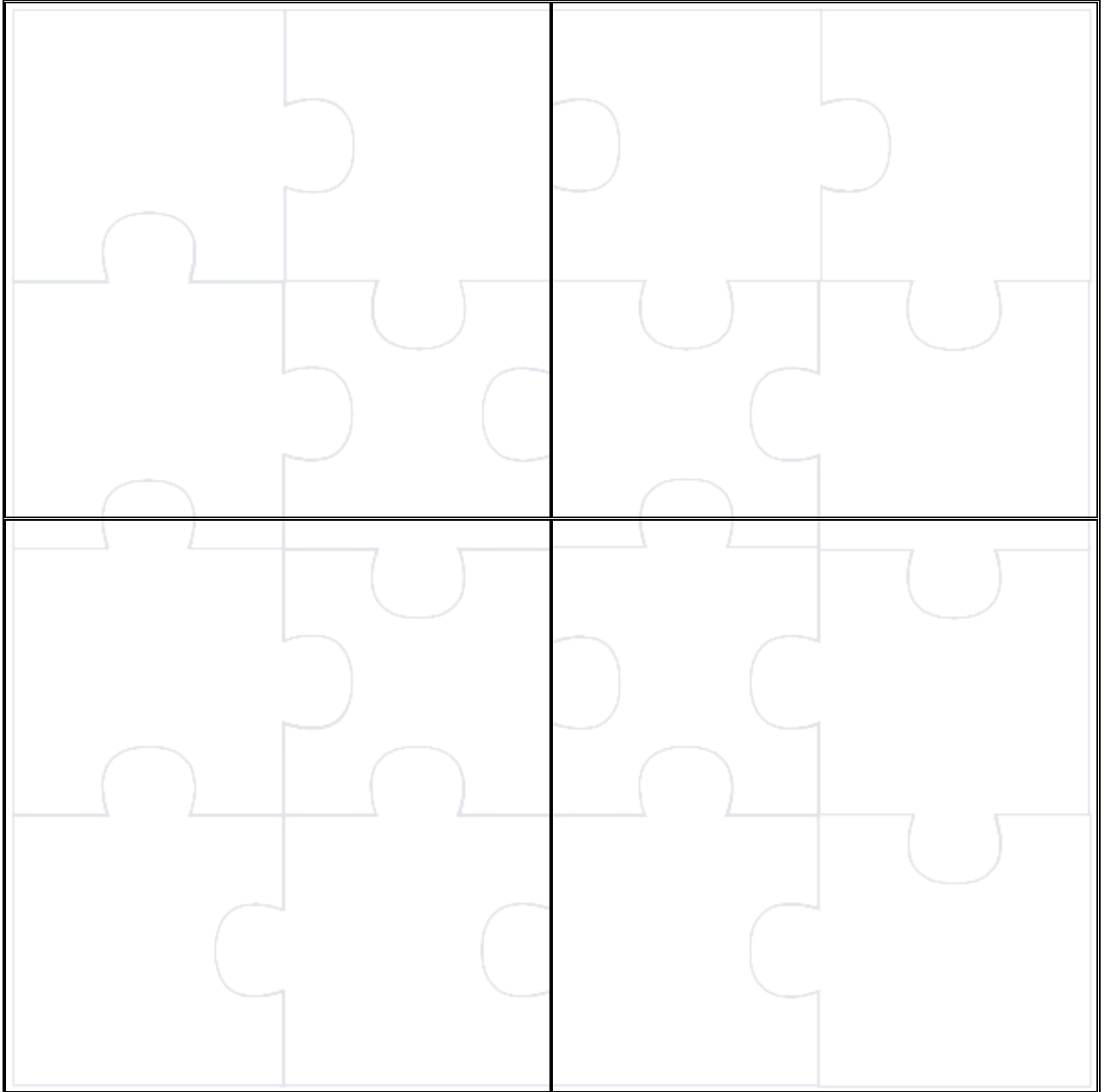
O que é que vais fazer?

- 1.
- 2.

Implementação e Avaliação da Solução:

**Subtema 2:**  
***Empowerment/Autonomia***

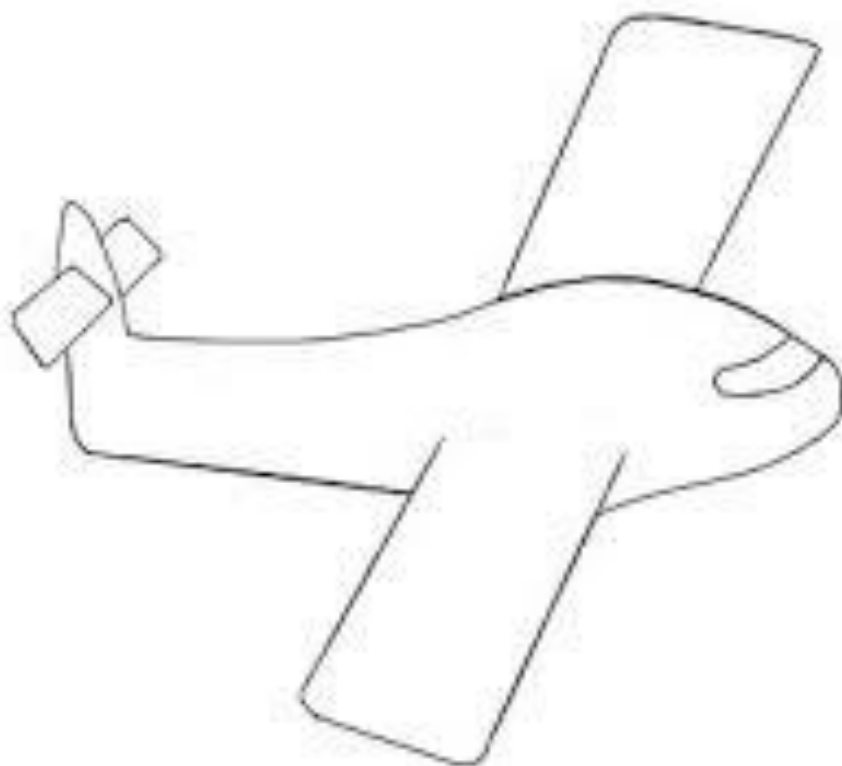
# CONJUNTO 1 Atividade 1: A Ouriço Helena Pensa Sobre o que é Realmente Importante



CONJUNTO 1 Atividade 2: A Ouriço Helena Questiona-se  
Acerca do Porquê das Coisas Acontecerem



## CONJUNTO 1 Atividade 3: A Ouriço Helena Encontra um Propósito



**CONJUNTO 1 Atividade 4: A Ouriço Helena e o Esquilo Samuel**  
**Refletem Sobre Si Mesmos**

**QUEM SOU EU?**

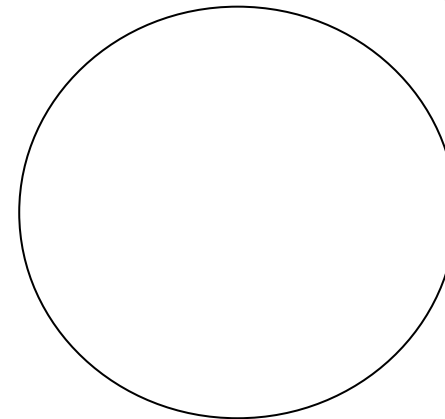
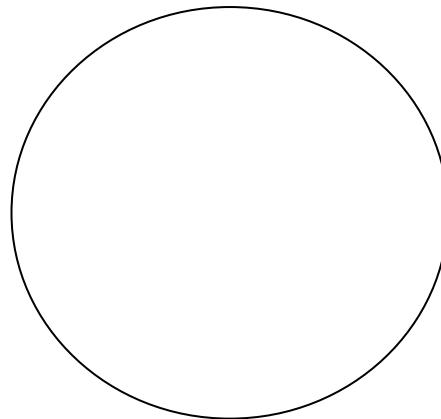
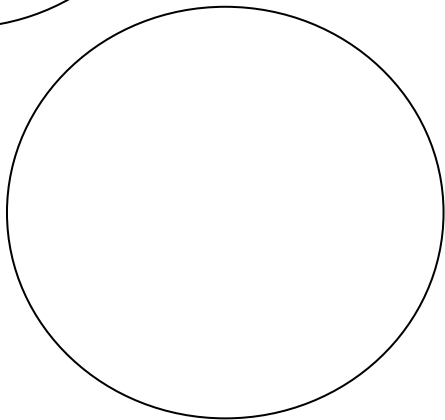
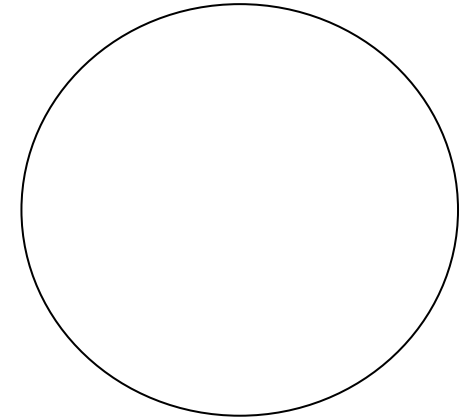
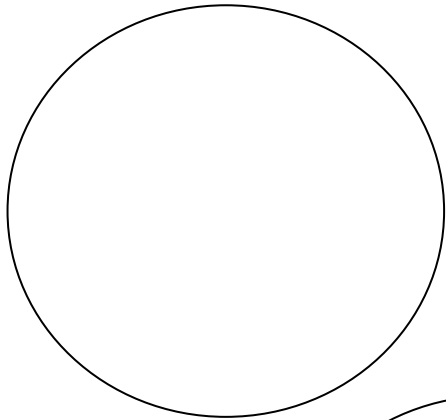


CONJUNTO 2 Atividade 2: O Esquilo Samuel Pede Ajuda



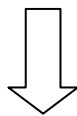
CONJUNTO 2 Atividade 3: O Esquilo Samuel Faz as Coisas  
Acontecerem

**EU CONSIGO  
FAZER  
COISAS**



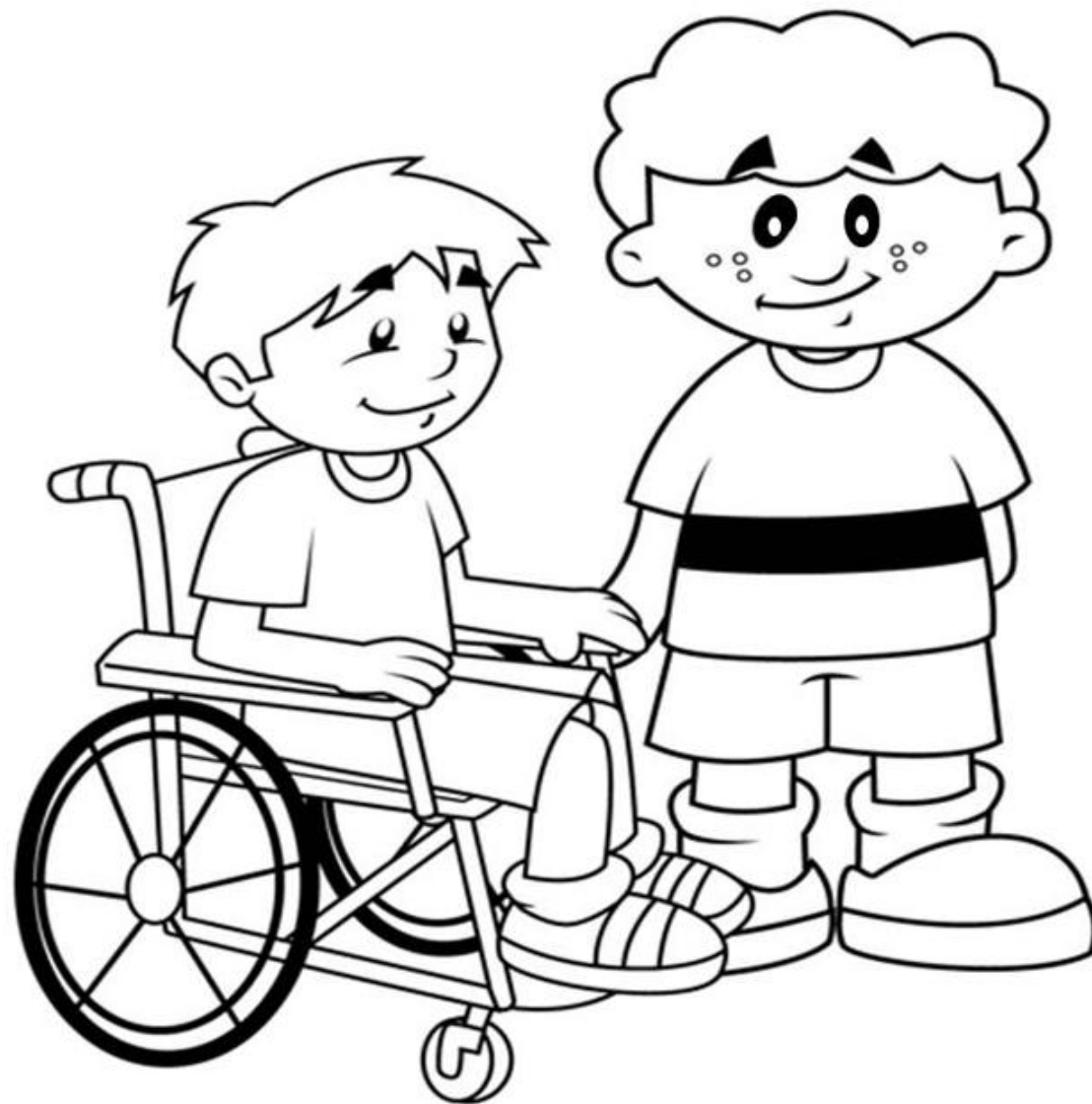
CONJUNTO 2 Atividade 4: A Ouriço Helena Planeia uma Festa

**PLANEAR**



**AGIR**

CONJUNTO 3 Atividade 1: A Ouriço Helena Afirma-se



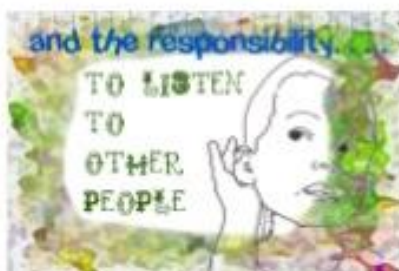
## CONJUNTO 3 Atividade 2: A Ouriço Helena Defende

### ***“IGUAL E DIFERENTE”***

A ouriço Helena e o esquilo Samuel estavam na escola, a brincar no recreio. Aproveitavam o sol quente enquanto comiam o seu lanche da manhã. De repente, viram um grupo de animais a rir alto. Decididos a ver o que se estava a passar, aproximaram-se. No meio do grupo estava uma pequena ouriço. "Samuel, quem é ela? perguntou a Helena. "Acho que é a Júlia, a nova aluna da escola. Eles estão a gozar com os seus espinhos porque ela só tem dois.", respondeu o esquilo. "Temos que fazer alguma coisa Samuel! O que eles estão a fazer não é correto!", exclamou a Helena. O Samuel não estava tão certo...defender a pequena ouriço poderia fazer os outros afastarem-se deles. "E se eles não quiserem brincar mais connosco? Talvez devêssemos fingir que não vimos isto... ", sugeriu o esquilo. "Eu não posso acreditar no que estou a ouvir Samuel! Temos que fazer o que sentimos e sabemos que é correto!", concluiu a Helena já a caminhar na direção da doninha Bruno. "Bruno, porque é que estás a gozar com a pequena ouriço? Ela é nova na escola, devias dar-lhe as boas-vindas e fazê-la sentir-se bem!" "Oh Helena! Ela tem dois espinhos!!! É impossível não me rir!", respondeu a doninha. "Bruno, estou realmente surpresa com a tua atitude! Lembras-te do que as pessoas te disseram quando vieste para esta escola?", perguntou a Helena. A doninha baixou a cabeça e afastou-se. Naquele momento, lembrou-se de como se sentiu mal quando, no seu primeiro dia de escola, alguns animais gozaram com o seu cheiro. A Helena tinha razão, ele não estava a ser correto com a Júlia.

No dia seguinte, quando o Samuel e a Helena chegaram à escola, viram o Bruno e os outros animais a brincar com a pequena ouriço. "Helena, não imaginas o que ela consegue fazer com apenas dois espinhos! Ela é mesmo divertida!", disse a doninha, sorrindo.

# CONJUNTO 3 Atividade 3: A Helena e o Samuel Conhecem os seus Direitos e os seus Deveres



# CONJUNTO 3 Atividade 4: A Ouriço Helena e o Esquilo Samuel Ajudam os Outros



## Deficiência Auditiva

Peça a uma criança para contar uma história usando apenas leitura labial. No final, outra criança deve falar sobre a mesma, tentando contá-la à turma.

## Deficiência Auditiva

Peça a uma criança para colocar tampões nos ouvidos e sintonize o rádio entre frequências de estações.

Convide outra criança a contar uma história rapidamente, de forma monótona e fazendo paragens em sítios estranhos.

Questione a primeira criança sobre a história e veja se consegue responder a perguntas sobre a mesma.

## Deficiência Intelectual

Peça a duas crianças para se sentarem de costas voltadas uma para a outra. Uma terá uma forma abstrata desenhada numa folha e deverá dar instruções à outra para desenhar essa forma. Outra criança deve explicar à outra como desenhar essa forma.

Dê à criança um lápis e uma folha para que possa desenhar a forma seguindo as instruções da primeira criança. No final, comparam-se as imagens.

## Deficiência Intelectual

Dê a uma criança um pequeno texto numa língua estrangeira que não conheça. Pede-se para ler o texto e responder a questões.

## Deficiência Intelectual

Dê uma frase a uma criança e peça-lhe para que a leia uma vez. Depois deve lê-la novamente e contar todos os A's que encontrar. Não é possível voltar atrás e recomeçar.

## Deficiência Física

Coloque uma criança a realizar diferentes tarefas usando apenas as suas mãos não dominantes: Atar os sapatos, colocar-se na fila para o almoço e almoçar, abrir uma garrafa, jogar à apanhada, segurar uma pilha de papéis e entregar um de cada vez, ir à casa de banho.



### **Deficiência Física**

Se houver possibilidade de ter uma cadeira de rodas, sente uma criança na cadeira, dando-lhe diferentes tarefas: Ir de um lado ao outro do edifício, empurrar a cadeira de rodas com as próprias mãos, colocar-se na fila para o almoço, tirar um livro da última prateleira, jogar um jogo no ginásio ou no recreio, ir à casa de banho. Se não for possível, tentar com uma cadeira normal com rodas, tendo uma outra criança a empurrar a cadeira.

### **Deficiência Visual**

Uma criança usará uns óculos sujos nas lentes, para que a visão fique turva. Peça à criança para ler um pequeno texto.

### **Deficiência Visual**

Vende os olhos a uma criança. Ela será guiada por outra e deverá andar às voltas na sala sem ir contra nada e sentar-se na sua secretária. Pode fazer-se esta atividade ao ar livre, indo até ao refeitório ou à casa de banho.

### **Dificuldades de Aprendizagem**

Escreva diferentes frases numa folha de papel, pedindo depois a uma criança para as ler, através da parte de trás da folha. Outras crianças devem interromper constantemente a criança, dizendo-lhe para se despachar.

Exemplo:

“O ottag oterp es-uotnes on odahlet ed ocniz.”

“O gato preto sentou-se no telhado de zinco.”