

**Tema de Portugal: Desenvolvimento da
Autodeterminação**

MANUAL

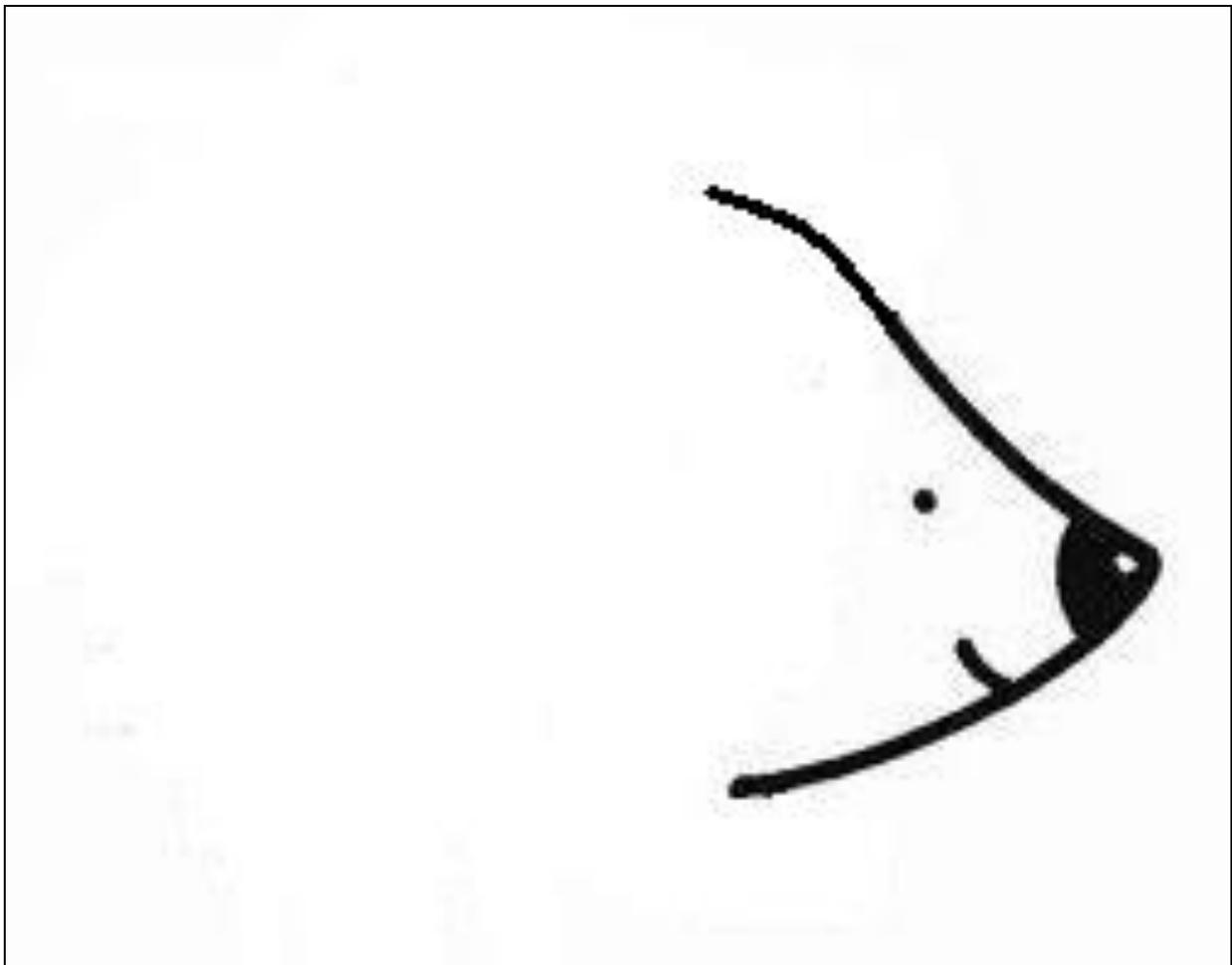
Subtema 1: Resolução Criativa de Problemas e Tomada de Decisão

CONJUNTO 1 Atividade 1: A Ouriço Helena Pára para Pensar

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



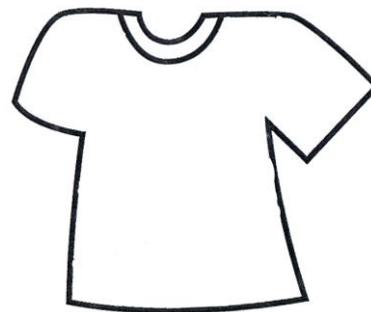
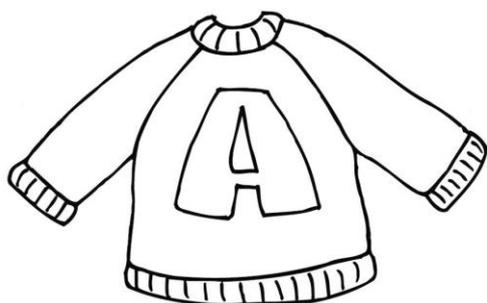
Cria a tua próprio ouriço – Usa a impressão da tua mão para fazer o corpo da ouriço Helena. Cada dedo pode representar uma informação ou um aspeto do mesmo – ajudar-te-á a definir o teu problema.



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 noutro 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.

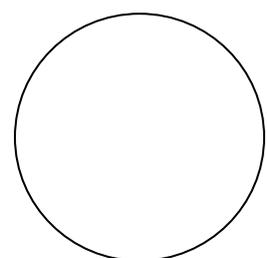
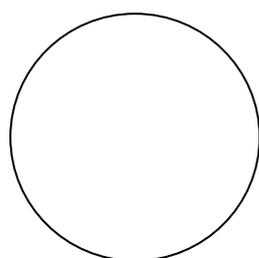
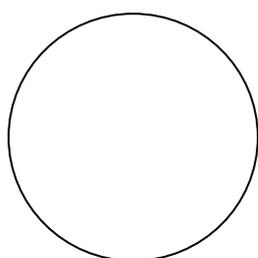
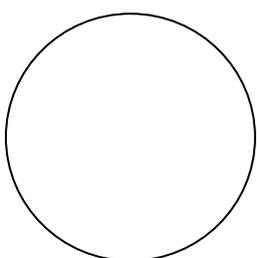
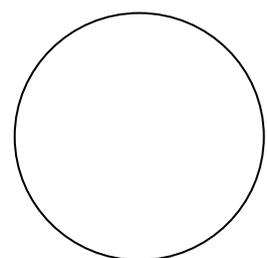
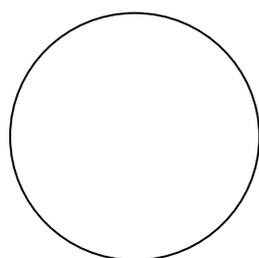
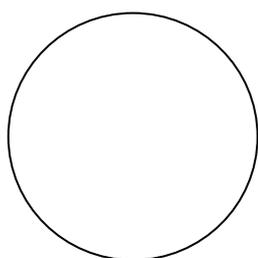
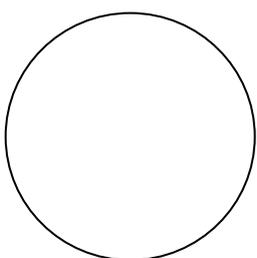
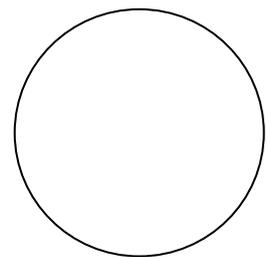
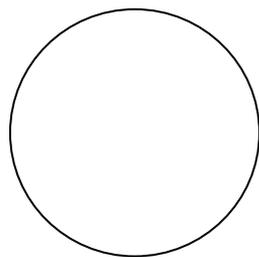
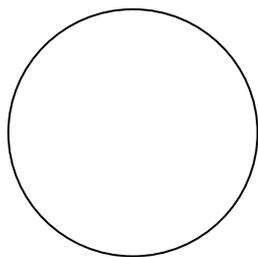
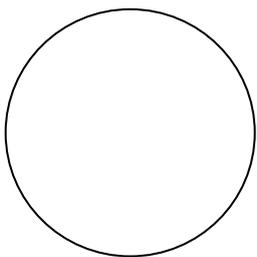
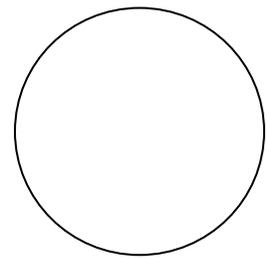
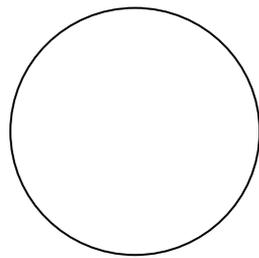
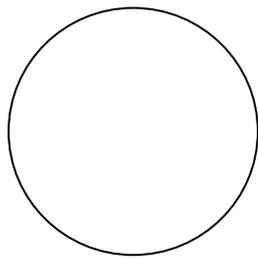
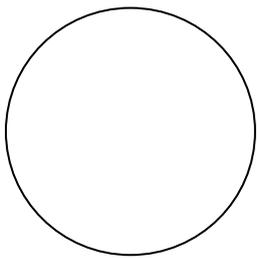
Depois de falarem com a mãe da Helena, ela concordou. Bem agasalhada, a Helena saiu com o seu melhor amigo, a rebolar pela encosta. Quando estavam a voltar para casa, a Helena concluiu: “Afinal, não é assim tão difícil encontrar uma solução para um problema quando paramos e pensamos sobre isso!”

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

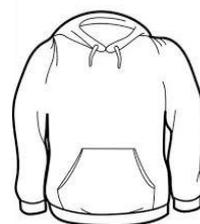
Os problemas têm mais do que uma solução – pratica a Tempestade de Ideias. Utilizando estes círculos, desenha diferentes objetos tão rápido quanto possível.



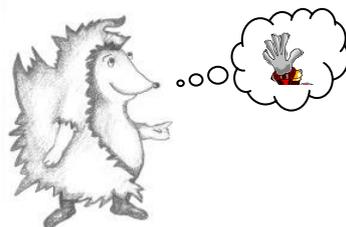


A Helena quer brincar na floresta mas a mãe não deixa. O que é que a Helena pode fazer? Usando as imagens, faz uma colagem sobre a história da Helena, mostrando diferentes soluções para o seu problema.

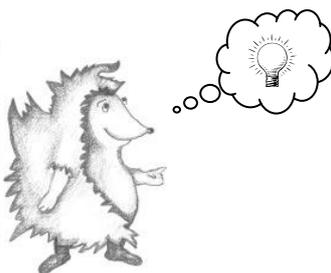
Solução A	Solução B	Solução C	Solução D



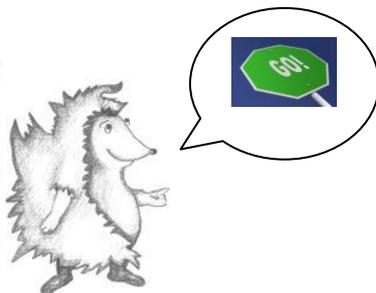
ETAPAS DA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS



PARAR E PENSAR

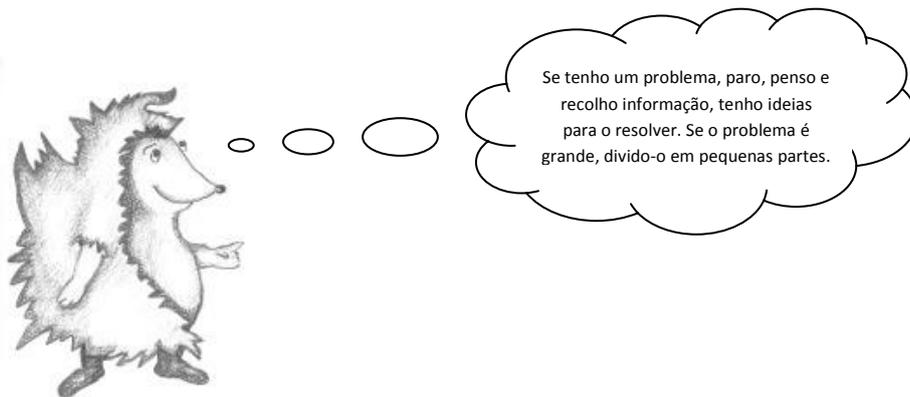


ENCONTRAR UMA SOLUÇÃO



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

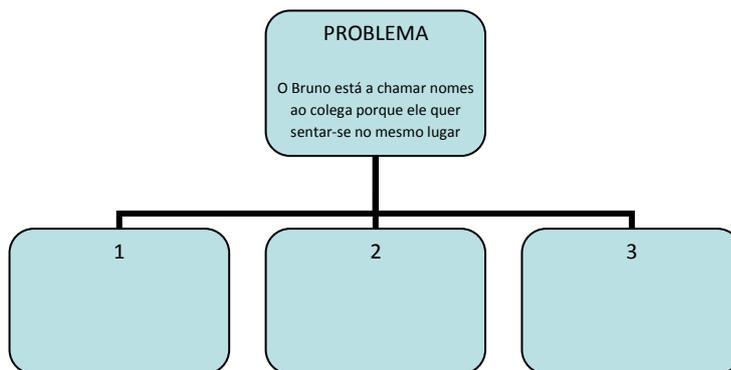
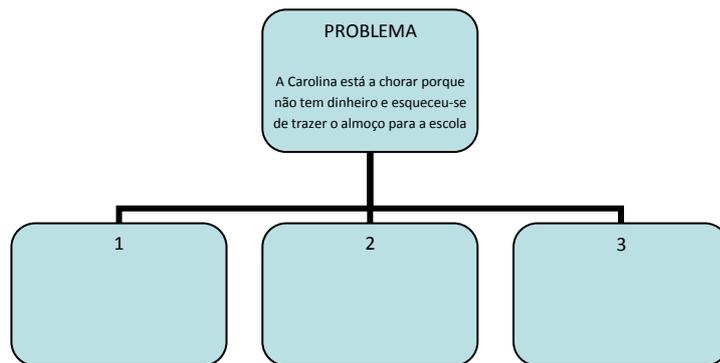
PROBLEMA



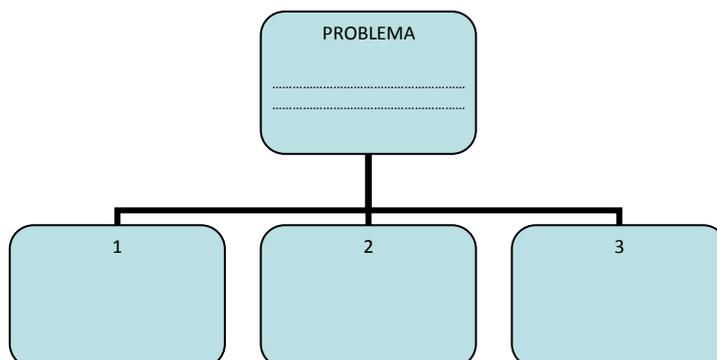
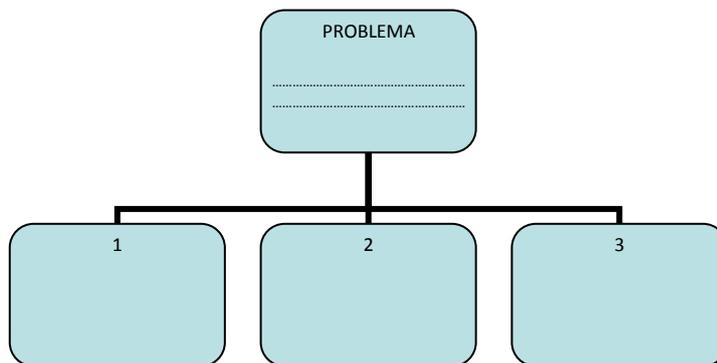
SOLUÇÃO



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**

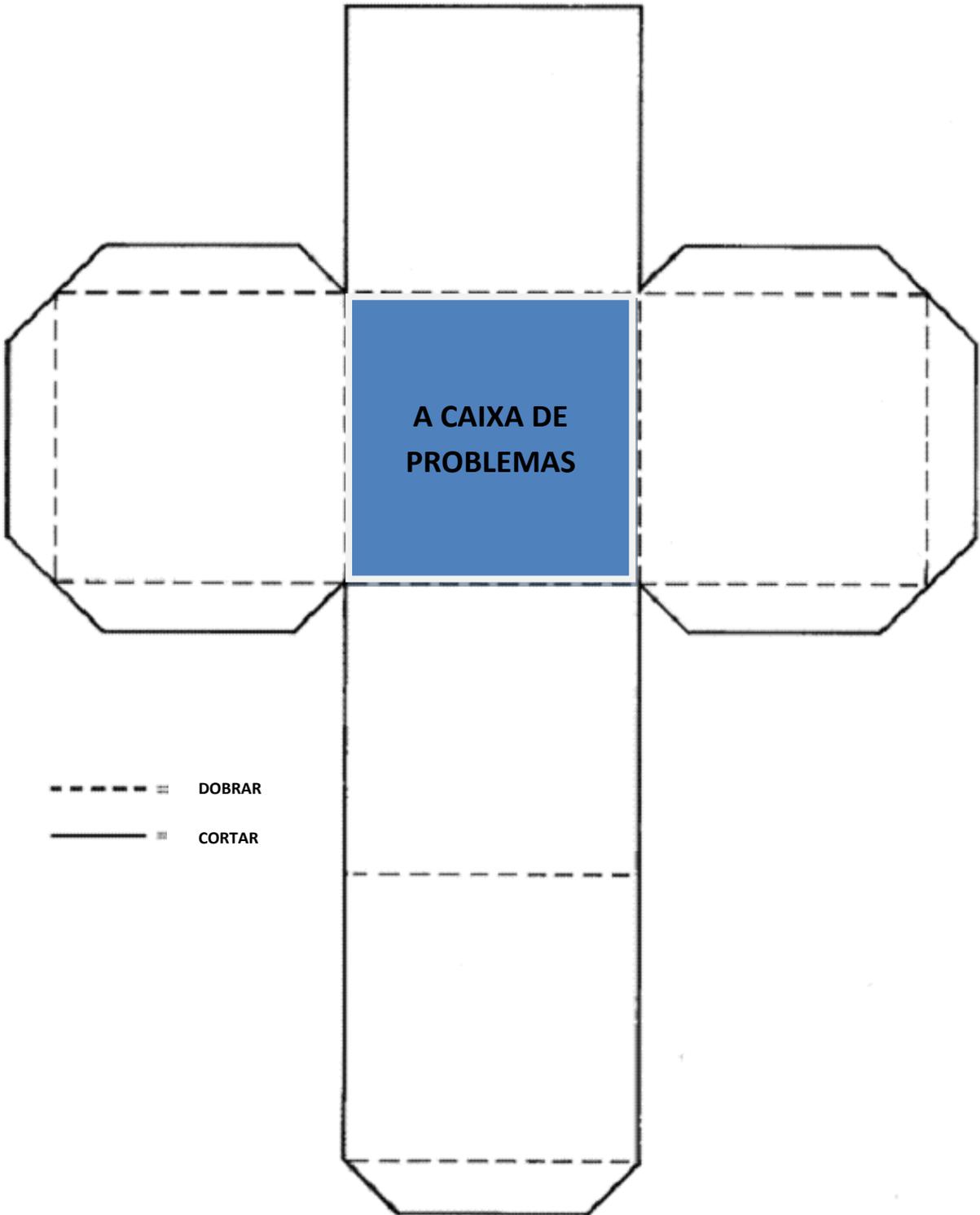
OBJETIVOS

**DIVIDIR O
PROBLEMA**

FACILITADORES

BARREIRAS

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



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

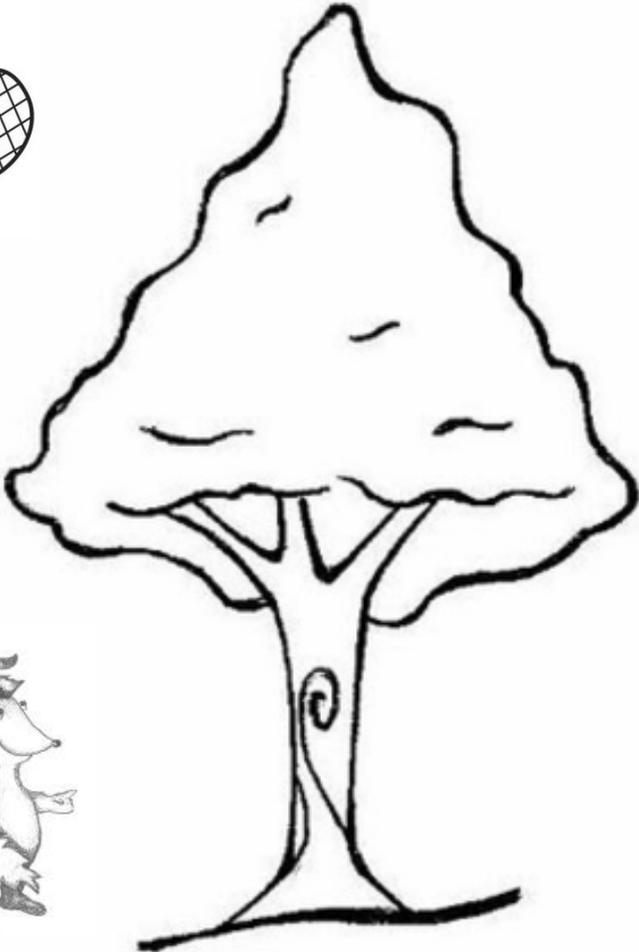
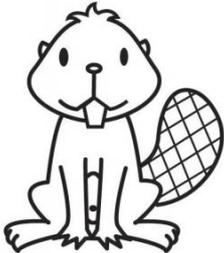
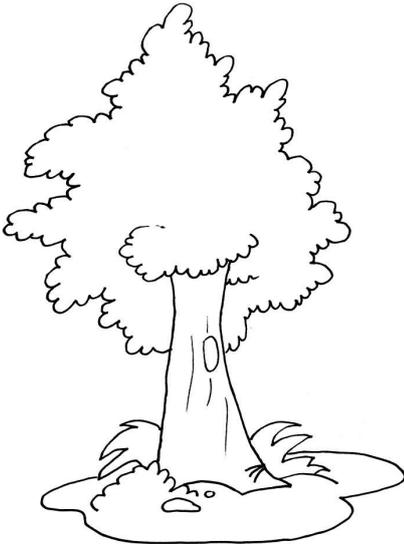
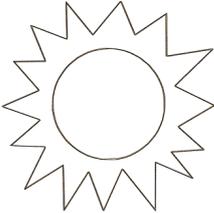
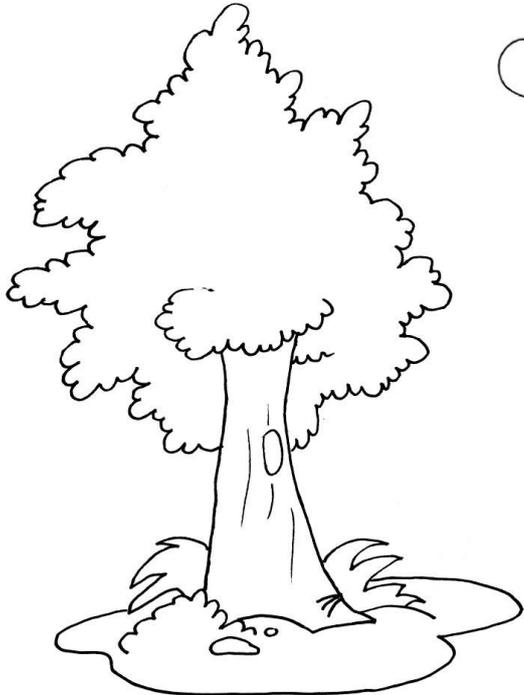


“Má Decisão do Samuel”



“Boa Decisão do Samuel”

"THE NEW FAMILY"



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

“A NOVA FAMÍLIA”

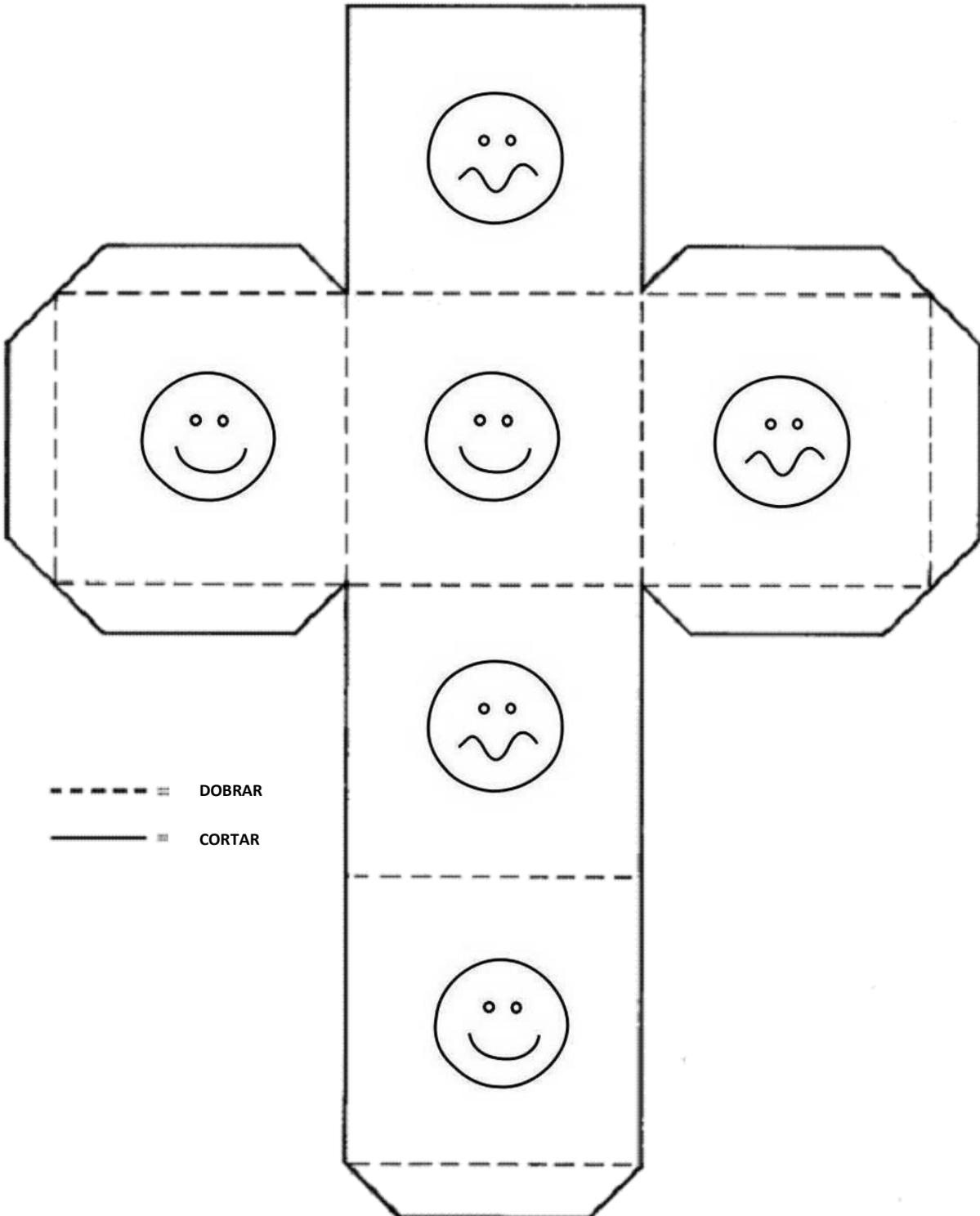
O ouriço Helena e o esquilo Samuel estavam muito ansiosos para conhecer a nova família de castores que se tinha mudado para a floresta. Sabiam que um deles tinha a sua idade, então pensaram que poderiam brincar todos juntos. Uma tarde, os dois amigos estavam a brincar junto ao lago e viram o castor sozinho 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>UM RAPAZ CHAMOU A UM COLEGA “GORDO E FEIO”</p>	<p>NÃO FOSTE CONVIDADO PARA A FESTA DE ANIVERSÁRIO DO TEU MELHOR AMIGO</p>	<p>QUERES CONVIDAR UM AMIGO CHINÊS PARA BRINCAR MAS ELE NÃO FALA MUITO BEM A TUA LÍNGUA</p>	<p>A TUA MELHOR AMIGA NÃO QUER BRINCAR COM OUTRA TUA AMIGA PORQUE ELA É DE OUTRA COR</p>
<p>MUDASTE DE ESCOLA E NÃO SABES COMO FAZER AMIGOS</p>	<p>ESTÃO A GOZAR COM UM AMIGO TEU QUE É CIGANO</p>	<p>QUERES UM BRINQUEDO NOVO MAS A TUA MÃE NÃO TO QUER COMPRAR</p>	<p>NÃO GOSTAS DO ALMOÇO</p>
<p>CONVIDASTE UM AMIGO SURDO PARA BRINCAR MAS NÃO SABES COMO COMUNICAR COM ELE</p>	<p>TENS MEDO DE DORMIR SOZINHO NO TEU QUARTO</p>	<p>QUERES LER UMA HISTÓRIA COM UM COLEGA TEU QUE É CEGO MAS NÃO SABES COMO FAZER</p>	<p>O TEU MELHOR AMIGO DIZ MAL DE OUTRO SÓ PORQUE ELE ESTÁ NUMA CADEIRA DE RODAS</p>
<p>PROBLEMA</p>	<p>PROBLEMA</p>	<p>PROBLEMA</p>	<p>PROBLEMA</p>
<p>PROBLEMA</p>	<p>PROBLEMA</p>	<p>PROBLEMA</p>	<p>PROBLEMA</p>

CONJUNTO 2 Atividade 4: O Esquilo Samuel Avalia a Solução



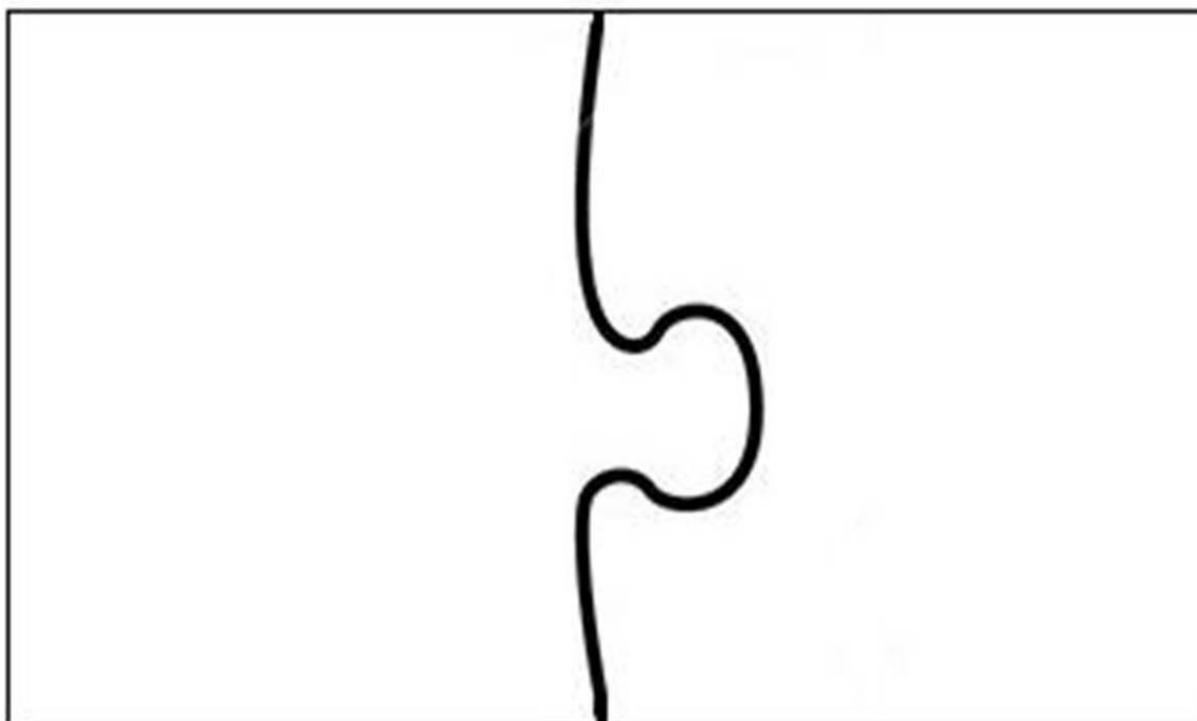
CUSTOS E BENEFÍCIOS – BONS E MAUS ASPETOS DA MINHA SOLUÇÃO

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



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

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:

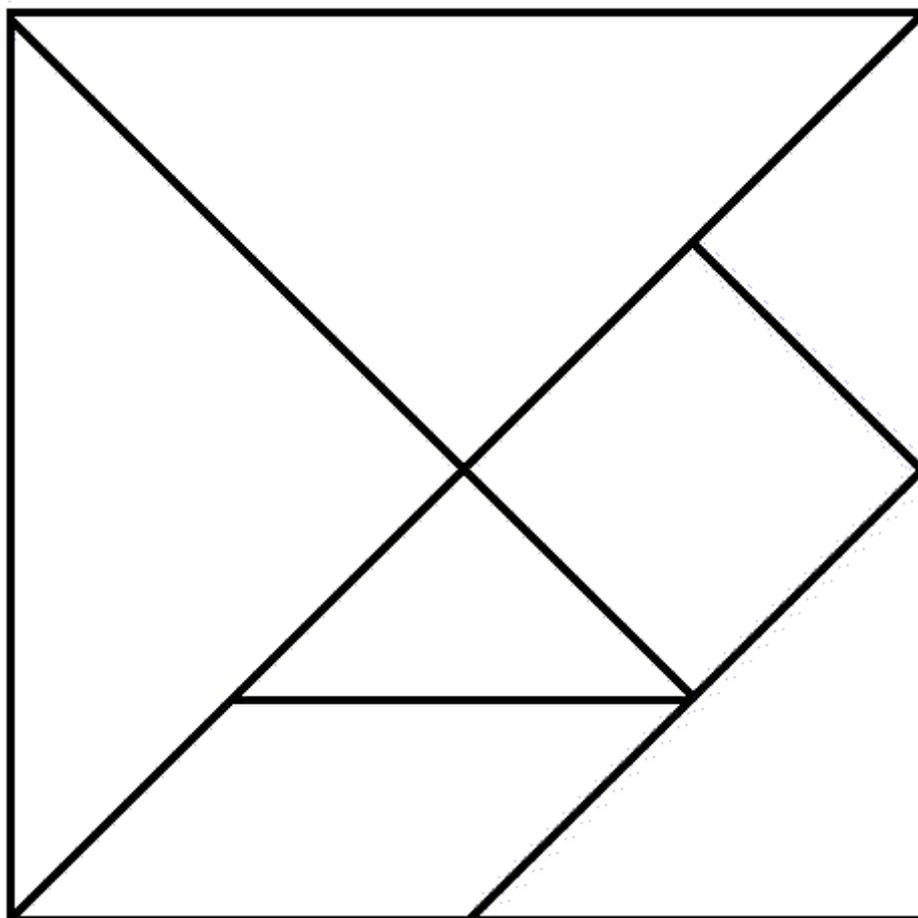
- Não fazes nada.
 - Corres atrás deles e tentas trazer a mochila.
 - Dizes ao rapaz para se afirmar.
-

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.
-

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

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**

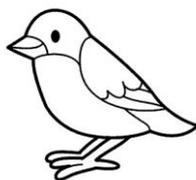
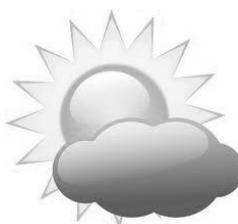
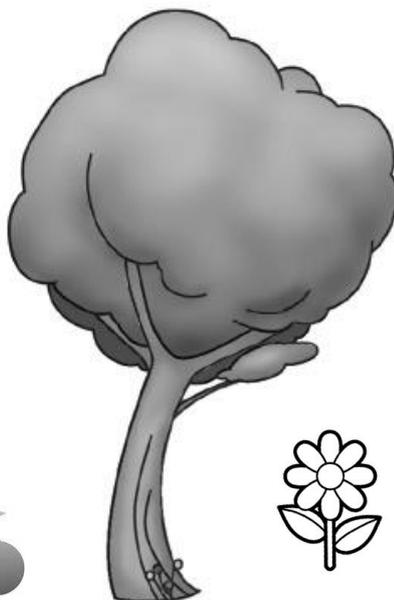
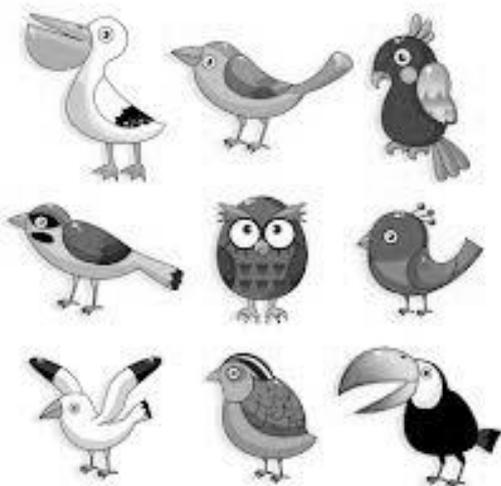
CONJUNTO 3 Atividade 1: O Esquilo Samuel e a Ouriço Helena Resolvem um Problema

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

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

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

Nome:

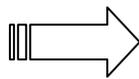
Data:

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

Foi uma boa solução?

Como é que isso me fez sentir?

CONJUNTO 3 Atividade 7: Experimentar Soluções



Problema?	
Possíveis Soluções?	
Melhor Solução?	

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:

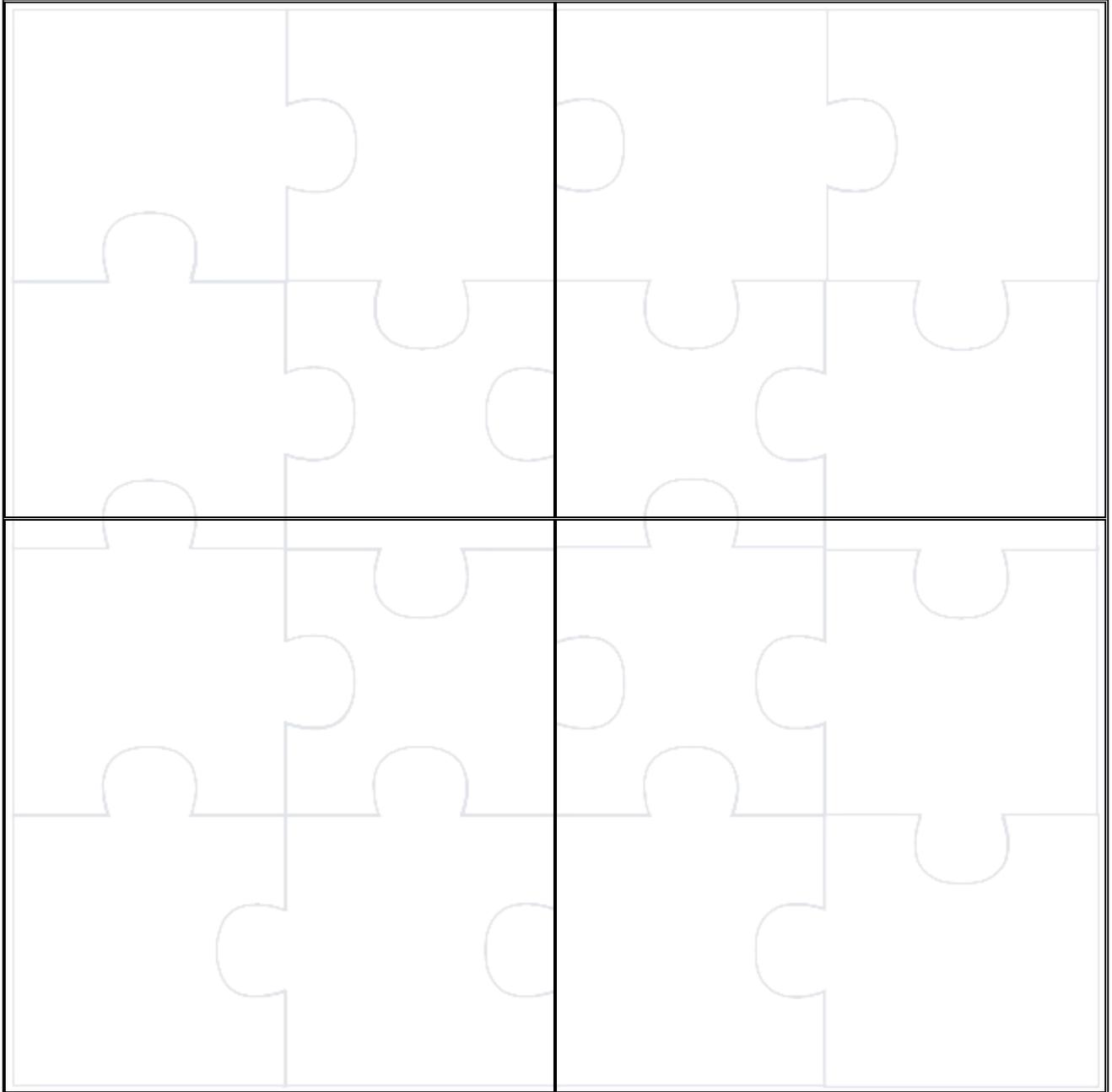
O que é que vais fazer?

- 1.
- 2.

Implementação e Avaliação da Solução:

Subtema 2:
Empowerment/Autonomia

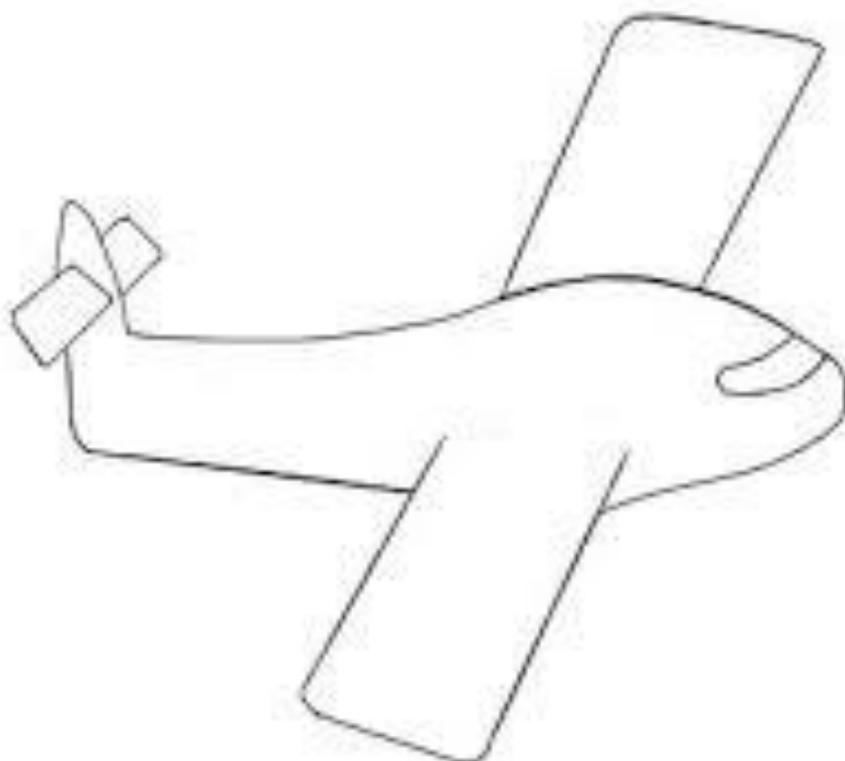
CONJUNTO 1 Atividade 1: A Ouriço Helena Pensa Sobre o que é Realmente Importante



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

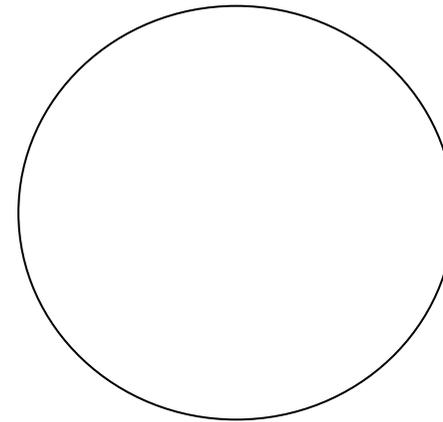
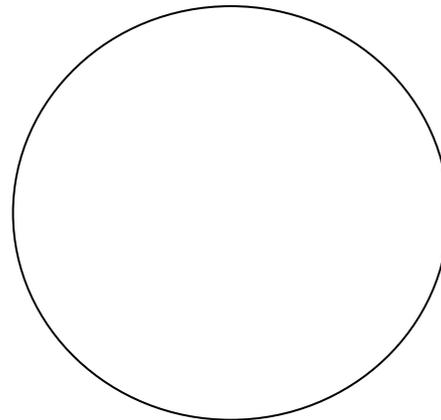
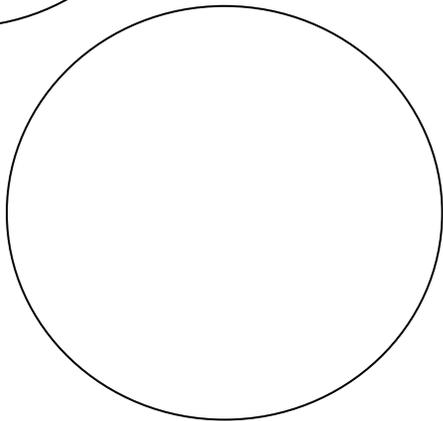
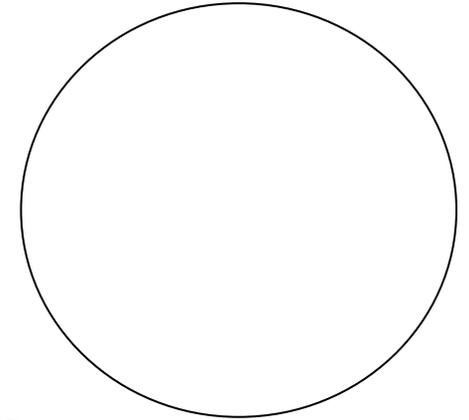
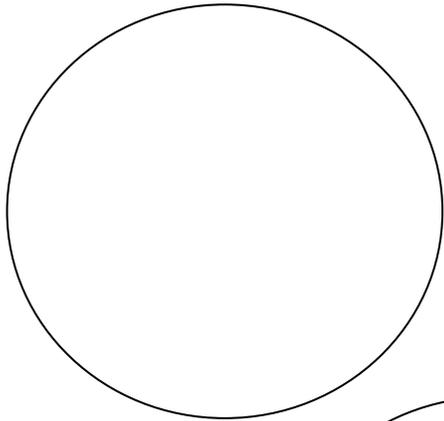
QUEM SOU EU?

CONJUNTO 2 Atividade 2: O Esquilo Samuel Pede Ajuda



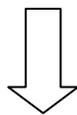
CONJUNTO 2 Atividade 3: O Esquilo Samuel Faz as Coisas
Acontecerem

**EU CONSIGO
FAZER
COISAS**



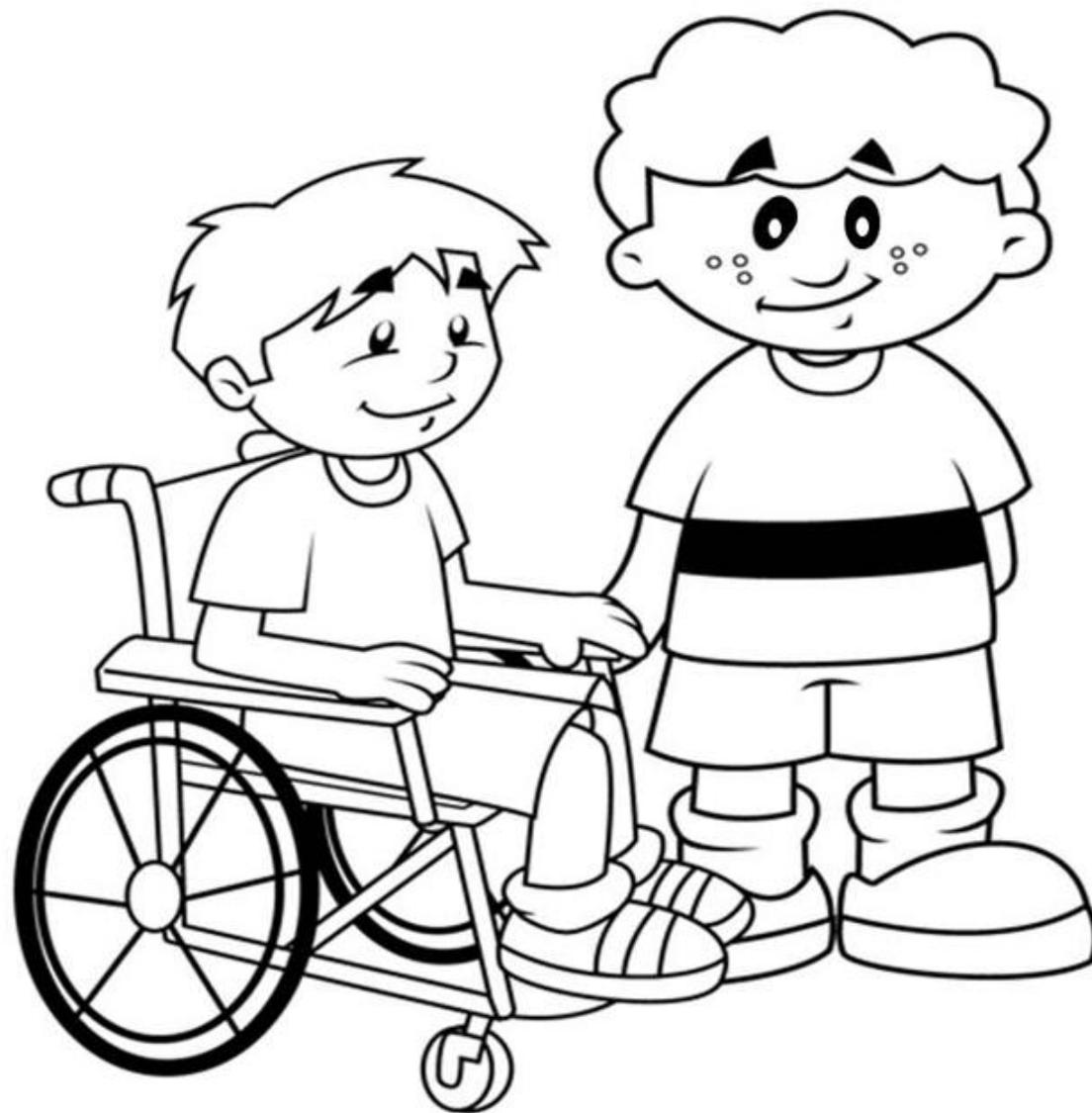
CONJUNTO 2 Atividade 4: A Ouriço Helena Planeia uma Festa

PLANEAR



AGIR

CONJUNTO 3 Atividade 1: A Ouriço Helena Afirma-se



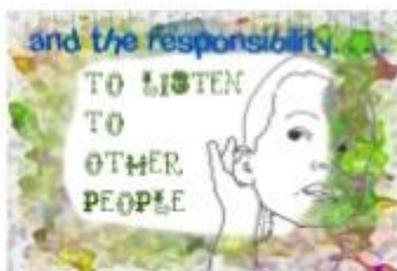
CONJUNTO 3 Atividade 2: A Ouriço Helena Defende

"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, comparem-se as imagens.

Deficiência Intelectual

Dê a uma criança um pequeno texto numa língua estrangeira que não conheça. Peça-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.”