



Desafio Pessoal A1

Consigo resolver desafios pessoais

Educação para o Empreendedorismo



Quanto vale?

Quanto vale um produto ou um serviço?

Para fornecer um exemplo prático, os alunos serão convidados a escrever o que podem comprar com 4 euros. Também irão estimar e verificar os preços de vários produtos. Finalmente, vão avaliar o seu desempenho em pares.





















Desafio Pessoal A1

Ficha Técnica

AUTORES E EDITORES	Gerald Fröhlich (autor e editor), Johannes Lindner (autor e editor), Chadwick V.R. Williams (autor da avaliação)
DESIGN GRÁFICO	Valentin Mayerhofer (esquema de página), Peter Stromberger (ícones), Helmut Pokornig (ilustrações)
VERSÃO PORTUGUESA tradução, adaptação e edição	Direção-Geral da Educação, Ministério da Educação PEEP – Policy Experimentation & Evaluation Platform
TERMOS DE USO	<p>Todos os materiais foram desenvolvidos como parte integrante do Projeto <i>Youthstart - Entrepreneurial Challenges</i>, estando sujeitos a uma licença <i>Creative Commons</i>.</p> <p>Estes materiais destinam-se a professores, alunos e outros agentes educativos das instituições de ensino do ensino básico e secundário, podendo ser partilhados, editados e usados em qualquer formato ou meio, sob a condição de atribuição correta de crédito e sem fins comerciais [creative commons license for non-commercial use (CC-BY-NC)]. Para mais informação sobre esta licença, consultar: https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/</p> <p>Caso tenha interesse em trabalhar em rede com os parceiros nacionais, saber mais sobre o programa de aprendizagem ou proceder à sua implementação, por favor, contacte: cidadania@dge.mec.pt</p>
MATERIAIS	<p>Deste desafio, Pessoal A1, fazem parte integrante os seguintes materiais didático-pedagógicos: Guia do Professor e Caderno do Aluno.</p> <p>Material adicional: Vídeo da série <i>Sparefroth: Porque é que umas coisas custam mais que outras?</i></p> <p>Vídeo de apresentação da família do Desafio Pessoal</p>

Programa Youth Start Entrepreneurial Challenges

baseado no Modelo Tripartido de Educação para o Empreendedorismo

Educação para o Empreendedorismo						Cultura de Empreendedorismo						Educação para a Cidadania Empreendedora	
	Desafio Ideia		Desafio Herói		Desafio Empatia		Desafio Conta uma História*		Desafio Ajuda o Outro *		Desafio A Minha Comunidade		
	Desafio Pessoal		Desafio Ponto de Venda		Desafio Perspetiva		Desafio O Valor do Lixo		Desafio Porta Aberta		Desafio Voluntariado*		
	Desafio Mercado Real		Desafio Começa o teu Projeto		Desafio Extremo*		Desafio Sê Positivo		Desafio Especialista*		Desafio Debate		

O Modelo Tripartido é um sistema de ensino holístico, que compreende três dimensões:

A “Educação para o Empreendedorismo” engloba competências nucleares para o pensamento e a ação empreendedores, nomeadamente, a capacidade de desenvolver e implementar ideias.

A “Cultura de Empreendedorismo” promove o desenvolvimento de competências pessoais em contexto social, traduzindo uma cultura de abertura de espírito, de empatia, de trabalho em equipa, de criatividade, de consciencialização e assunção de riscos.

A “Educação para a Cidadania Empreendedora” visa o desenvolvimento das competências sociais e a capacitação dos alunos enquanto cidadãos, ajudando-os, através do pensamento democrático e da autorreflexão, a expressarem as suas opiniões e a serem responsáveis por si mesmos, pelos outros e pelo ambiente.

Cada desafio pertence a uma das 18 famílias de desafios distribuídas pelas três dimensões do Modelo Tripartido. Cada família de desafios pode abranger os seguintes níveis: A1 – 1.º Ciclo do Ensino Básico; A2 – 2.º Ciclo do Ensino Básico; B1 e B2 – Ensino Secundário. No entanto, os desafios poderão ser implementados noutros níveis de escolaridade, por opção pedagógica, atendendo à flexibilidade curricular e às competências a desenvolver.

Todos os materiais estão disponíveis em <http://www.youthstart.eu/> Os desafios sinalizados com (*) não estão disponíveis em língua portuguesa





Desafio Pessoal A1

Índice

Introdução	5
Guia do Professor	7
Caderno do Aluno	13



Desafio Pessoal A1

Introdução

O projeto *Youth Start – Entrepreneurial Challenges* foi um projeto-piloto europeu cofinanciado pelo programa Erasmus+, inserido na Ação chave 3: Experimentação de políticas europeias em matéria de Educação, Formação e Juventude, com início em 2015 e fim em 2018.

Integrou parcerias estratégicas, através da colaboração entre os Ministérios da Educação de Portugal, Áustria, Luxemburgo e Eslovénia, com vista a proporcionar aos alunos experiências empreendedoras práticas, reais e em contexto escolar, através da implementação de um programa de aprendizagem inovador.

Pretendeu-se aumentar a motivação dos alunos para aprenderem e melhorarem os seus resultados escolares, envolvendo-se nas atividades da escola, comprometendo-se em projetos e outras iniciativas, reforçando o sentido de pertença à comunidade educativa. Desejou-se igualmente, ajudar os alunos no seu desenvolvimento pessoal, interpessoal e social, através de competências empreendedoras, entre outras, a proatividade, reflexão crítica e construtiva e assunção de riscos, que reforçassem o exercício de uma cidadania ativa, participada e responsável.

O programa, alicerçado no Modelo Tripartido de Educação para o Empreendedorismo anteriormente apresentado, está desenhado para ser flexível na sua aplicação, com uma versão intensiva e outra extensiva. Permite-se, assim, que seja possível aos professores das diferentes disciplinas, mobilizando encarregados de educação e envolvendo entidades da comunidade consideradas pertinentes, implementarem os desafios com os alunos em todos os níveis de ensino da escolaridade obrigatória. A metodologia de aprendizagem baseada em desafios, preconizada pelo programa de aprendizagem, promove competências nas áreas do desenvolvimento cognitivo e pessoal, assim como na da literacia financeira e dos contextos éticos e sociais.

Os desafios, numa perspetiva holística e na sua totalidade, abrangem uma ampla gama de temas, atividades e situações experienciais de educação para o empreendedorismo com o objetivo partilhado de incentivar os alunos a estarem abertos a novas ideias e a implementarem as mesmas de forma criativa e com relevância.

O programa de aprendizagem *Youth Start – Entrepreneurial Challenges*, e os desafios em que se baseia, encontram-se em convergência com o «Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória» (Despacho n.º 6478/2017, de 26 de julho, do Secretário de Estado da Educação).

Entre os seus princípios, este Perfil identifica a adaptabilidade e ousadia, entendendo como tal que educar para o século XXI exige a perceção de que é fundamental conseguir adaptar-se a novos contextos e novas estruturas, mobilizando as competências, mas também estando preparado para atualizar conhecimento e desempenhar novas funções.



Reconhecem-se, igualmente, as áreas de competências centrais aí enumeradas: linguagens e textos, informação e comunicação, raciocínio e resolução de problemas, pensamento crítico e pensamento criativo, relacionamento interpessoal, desenvolvimento pessoal e autonomia, bem-estar, saúde e ambiente, sensibilidade estética e artística, saber científico, técnico e tecnológico, consciência e domínio do corpo.

Por outro lado, em consonância com a «Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania» (2017), os normativos legais do currículo consagram que o empreendedorismo (nas suas vertentes económica e social) tenha aplicação opcional em qualquer ano de escolaridade.

A diversidade de metodologias e de práticas pedagógicas na escola deve concorrer para que os alunos possam participar em experiências empreendedoras práticas, reais e de vivência da cidadania, em todos os níveis de ensino.

O projeto *Youth Start – Entrepreneurial Challenge* através, nomeadamente, do programa de aprendizagem, metodologias e materiais didático-pedagógicos implementados e testados, concorre fortemente para a facilitação e incremento das ideias consagradas nos vários documentos enquadradores de política educativa do Governo Português.



Desafio Pessoal A1

Consigo resolver desafios pessoais

Educação para o Empreendedorismo



Quanto vale?

Quanto vale um produto ou um serviço? Para fornecer um exemplo prático, os alunos serão convidados a escrever o que podem comprar com 4 euros. Também irão estimar e verificar os preços de vários produtos. Finalmente, vão avaliar o seu desempenho em pares.

Guia do Professor

O Guia do Professor contém uma descrição detalhada das atividades do desafio para facilitar a sua aplicação na sala de aula. Os materiais do professor (Guia do Professor) devem ser utilizados em conjunto com os materiais do aluno (Caderno do Aluno). O símbolo ➡ indica as atividades opcionais do desafio. Todos os materiais estão disponíveis em <http://www.youthstart.eu/>



Planificação da unidade

Tema	Quanto vale?
Nível	A1
Família de desafios	Desafio Pessoal – encontrar soluções para um problema! Na vida, precisamos de tomar decisões constantemente. Por isso é importante que as crianças aprendam a encontrar soluções para os problemas desde muito cedo. Os alunos do 1º ciclo do Ensino Básico devem estimar os preços de produtos ou serviços. Em seguida, devem pesquisar e verificar se os preços reais estão corretos, o que vai ajudá-los a desenvolver uma noção de preço e valor. Os alunos do 2º ciclo do Ensino Básico elaboram um primeiro orçamento e aprendem a gerir recursos limitados. Os alunos do Ensino Secundário vão perceber que na compra do seu primeiro ciclomotor, no planeamento das suas primeiras férias ou numa outra compra equivalente, há muito mais para pensar do que apenas o aspeto financeiro.
Duração	2 - 4 aulas
Ideia subjacente ao desafio	Os alunos são desafiados a refletir sobre os preços de diversos produtos e serviços. Através das várias atividades do desafio, os alunos aprendem a estimar os preços de produtos e serviços e como podem encontrar informação sobre os preços reais. Os alunos também refletem sobre o valor de produtos e serviços. Por fim, existirá uma avaliação de pares.
Competências de empreendedorismo de acordo com o Quadro de Referência¹	Consigo: concluir tarefas simples; trabalhar com os outros; explicar e comparar o preço e o valor dos produtos.
Competências comunicativas e linguísticas	Consigo: usar corretamente o vocabulário que aprendi, tanto na oralidade como na escrita; explicar oralmente o preço dos produtos.
Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória: áreas de competências	Linguagens e Textos Informação e Comunicação Raciocínio e resolução de problemas Relacionamento Interpessoal Saber científico, técnico e tecnológico
Vocabulário	Valor, preço, recursos, mesada, rendimento, despesa, prioridade

¹ Lindner, J. (2014): Reference framework for entrepreneurship competences, Version 15. EESI Austrian Federal Ministry of Education/IFTE (eds.): Vienna.



Avaliação	Identificar oralmente o preço de vários produtos e explicar por que razão têm esse custo. Avaliação de pares e autoavaliação.
Conhecimentos prévios	Os alunos já deverão ter ido às compras e estar familiarizados com produtos comuns. Conseguem explicar as suas necessidades. Sabem construir um cartaz.
Materiais necessários	Fotocopie as fichas de trabalho e de avaliação em quantidade suficiente para cada aluno.
Atividades passo a passo	<p>Passo 1 O que posso comprar com o meu dinheiro? (Ficha A1)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabalho individual: Os alunos pensam sobre o que poderiam comprar com 4€. • Em grupos de quatro a cinco alunos, os alunos comparam aquilo que gostariam de comprar com 4€ e pensam sobre as respostas mais comuns. • Cada grupo desenha um cartaz com os itens que os seus elementos gostariam de comprar com 4€. • As diferentes respostas dos grupos são comparadas na aula, através de cartazes. <p>Passo 2 Preços estimados (Ficha A2)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabalho individual: Os alunos estimam o preço de vários produtos. • Em pequenos grupos, os preços são comparados e contrastados e posteriormente discutidos em aula. Os alunos podem pesquisar os preços dos produtos numa loja. <p>Passo 3 Verificação de preços (Ficha A3)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Em pares, os alunos discutem os preços atribuídos a cada produto e verificam se estão corretos, acima ou abaixo do real valor. <p>Passo 4 Analisar, refletir e avaliar</p> <p>A turma compara os preços atribuídos aos produtos durante o trabalho de pares durante o Passo 3, procurando compreender por que razão os alunos chegaram a resultados diferentes. Questões possíveis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para que produtos foi mais fácil adivinhar o preço? • Para quais foi mais difícil? • Foi necessário muito tempo para discutir o preço correto? • Por que razão consideras ter sido difícil adivinhar o preço correto?



Passo 5	Avaliação de pares (Ficha A4) <ul style="list-style-type: none">• Em pares, os alunos refletem sobre a sua capacidade de adivinhar o preço dos vários produtos e de explicar os motivos que justificam esse custo. É importante que cada aluno tenha uma cópia da Ficha A4.• Dependendo do nível de leitura dos alunos, será conveniente que o professor leia em voz alta a afirmação correspondente a cada nível de desempenho (do nível mais elevado para o mais baixo). Faça as pausas necessárias para que os alunos possam avaliar-se uns aos outros.• Pergunte aos alunos como avaliam o seu desempenho e o dos seus pares. <p>Nota: Se esta for a primeira vez que a turma faz uma avaliação entre pares, o professor poderá repetir o exercício. Esta é uma ótima atividade para ensinar e treinar a avaliação entre pares!</p>
Passo 6	Fim da unidade: Autoavaliação (Ficha A5) <ul style="list-style-type: none">• Leia em voz alta cada um dos descritores de desempenho, dando aos alunos o tempo necessário para refletirem e se autoavaliarem, assinalando as figuras adequadas.• Poderá ser necessário apresentar exemplos que clarifiquem os descritores de desempenho (Ex.: para o descritor “<i>Sou capaz de desempenhar tarefas simples.</i>”, poderá pedir aos alunos exemplos de tarefas concluídas durante o desafio.).• No final, recolha as fichas de autoavaliação ou discuta os seus conteúdos com a turma.
Passo 7	Fim da unidade: Autorreflexão (Ficha A6) <ul style="list-style-type: none">• A realizar individualmente ou em pares. Cada aluno deverá receber a sua cópia da ficha. Leia as questões à turma e dê aos alunos tempo para escreverem as suas respostas. Discuta os conteúdos da ficha com a turma.• Esta ficha poderá ser utilizada para dar a conhecer as aprendizagens da turma aos pais/encarregado de educação.
Sequência no Programa de Aprendizagem	Este desafio introduz o <i>Desafio Pessoal</i> dos níveis de ensino A2 e B2. Existem correlações estreitas entre este desafio e o <i>Desafio Perspetiva</i> , bem como com o <i>Desafio O Valor do Lixo</i> (ambos do nível A1).



Ligações úteis

(acesso a 25/7/2018)

- Projeto Youth Start – Entrepreneurial Challenges
<http://www.youthstartproject.eu/>
- Programa de Aprendizagem Youth Start – Entrepreneurial Challenges
<http://www.youthstart.eu/>
- Programa Corpo & Mente
<http://www.youthstart.eu/en/warmup/>
- Portal “Todos Contam”
<http://www.todoscontam.pt/pt>
- Plano Nacional de Formação Financeira
<http://www.todoscontam.pt/SiteCollectionDocuments/PNFFI6-20.pdf>
- Referencial de Educação Financeira, DGE
<http://www.dge.mec.pt/referencial-de-educacao-financeira>
- Recursos de Apoio à Educação Financeira, DGE
<http://www.dge.mec.pt/recursos-de-apoio>
- Projeto de Educação Financeira “No Poupar é que está o ganho”, da Fundação Cupertino de Miranda
<http://www.facm.pt/facm/facm/pt/servico-educacao/educacao-financeira>
- Vídeo da série *Sparefroth: Porque é que umas coisas custam mais que outras?*
<https://www.youtube.com/watch?v=mPk7QjSYBzs&feature=youtu.be>



Sugestões de resposta

Ficha A1

O que posso comprar com o meu dinheiro?

Com 4€ posso comprar...	4 barras de cereais
	2 pacotes de bolachas
	5 carteiras de cromos
	2 sandes no bar da escola
	3 pacotes de leite
	20 maçãs
	2 refeições no refeitório da escola

Ficha A3

Verificação do preço

Está correto?	Sim, está correto.	Não, está errado.
Um secador de cabelo custa 150€.		x
1 garrafa de 1,5 L de água custa 45 cêntimos.	x	
Um carro novo custa 1600€.		x
Um bilhete de cinema custa 8€.	x	
Um pastel de nata custa 4,75€.		x
Uma embalagem de morangos custa 3€.	x	
Uma câmara digital custa 600€.		x