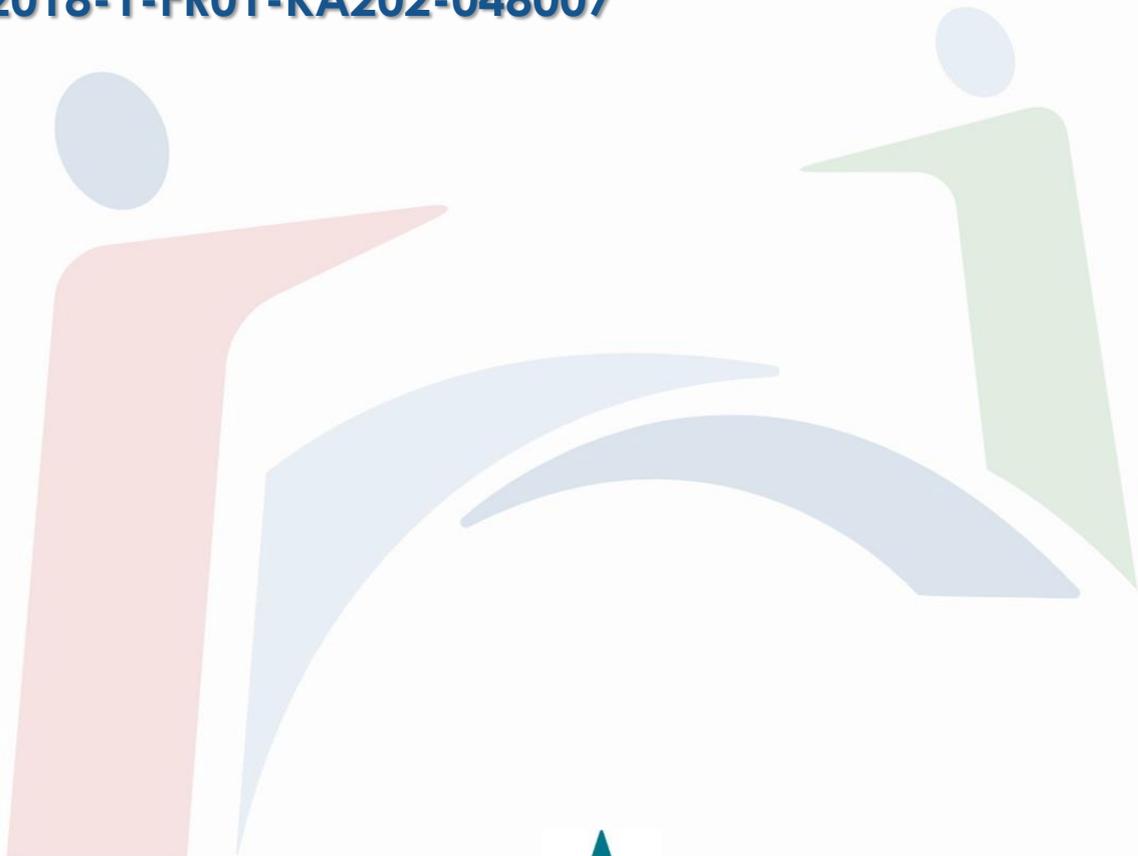


RECURSOS DIDÁTICOS

Unidade a) RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

TRANSVERSAL MODEL FOR MIGRANTS

2018-1-FR01-KA202-048007





ÍNDICE

TERMOS DE REFERÊNCIA	3
Unidade a) RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	4
Resolver o problema – um plano de ação	5
<i>Checklist para a resolução de problemas</i>	7
Etapas Criativas para a Resolução de Problemas	9
Fugir da Terra	10
Estátua	11
Perdidos no Mar	13
Descansar a mente para resolver problemas	16
O Dilema da Carruagem	18





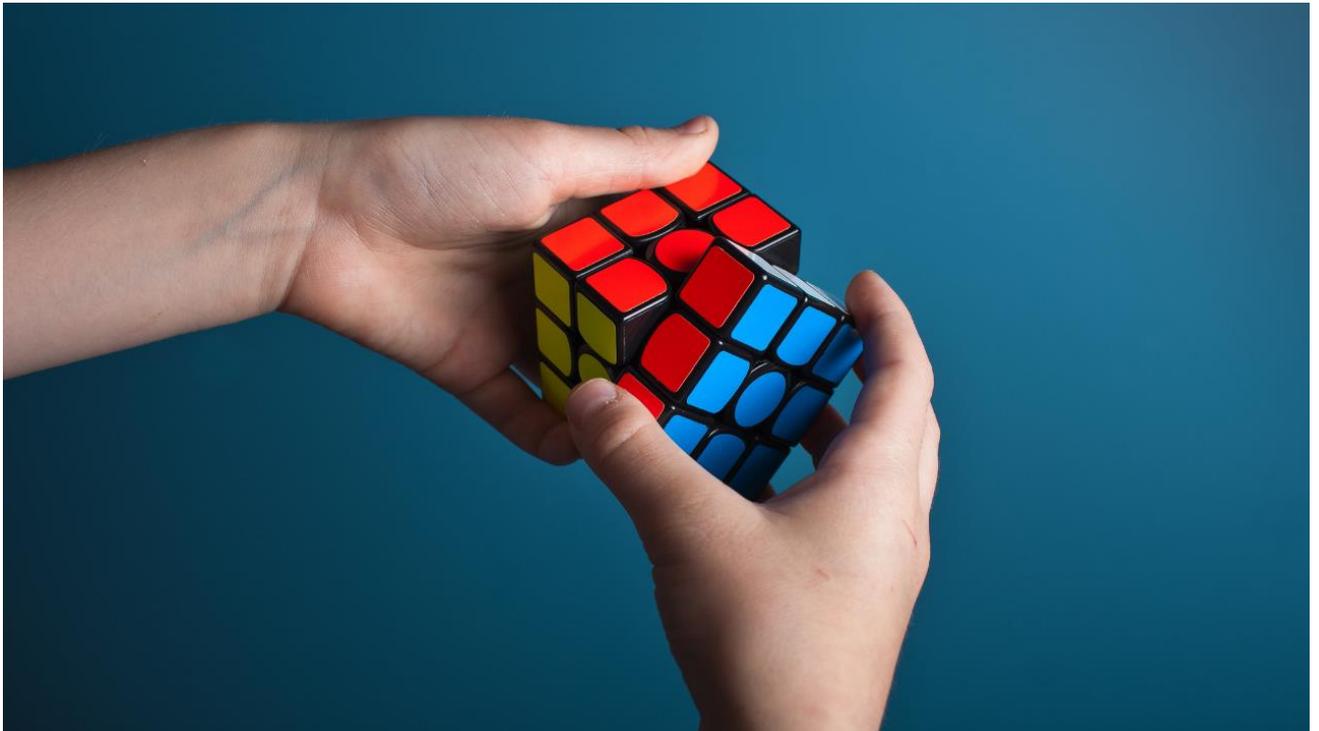
TERMOS DE REFERÊNCIA (DISPONÍVEL EM INGLÊS)

Aptidões (nível 5)	Comporta uma gama abrangente de aptidões cognitivas e práticas necessárias para conceber soluções criativas para problemas abstratos.
Conhecimentos (nível 5)	Conhecimentos abrangentes, especializados, factuais e teóricos numa determinada área de estudos ou de trabalho e consciência dos limites desses conhecimentos.
Dicas	Exortação para colocar as aprendizagens em prática.
QEQ	Quadro Europeu de Qualificações, estruturado em oito níveis, é uma ferramenta de tradução que nos ajuda a entender e a comparar qualificações obtidas em diferentes países, sistemas de ensino e de formação profissional.
QEQ nível 5	QEQ nível 5 são qualificações desenhadas para o aperfeiçoamento de indivíduos que estão já empregados, visando outorgar-lhes competências técnicas, transversais e/ou de gestão avançadas.
Responsabilidade e autonomia (nível 5)	Meios para gerir e supervisionar em contextos de estudo ou de trabalho sujeitos a alterações imprevisíveis, bem como para desenvolver o seu desempenho e o de terceiros.
Resultados de aprendizagem (nível 5)	Descrevem aprendizagens significativas e essenciais a alcançar e que podem ser demonstradas de modo fiável no final da formação. No QEQ os resultados de aprendizagem são descritos em termos de conhecimentos, aptidões, competências, responsabilidade e autonomia.





Unidade a) RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS





Competências Transversais para Migrantes

Título da Unidade: Resolução de Problemas
Título da Subunidade: Pensamento Analítico

CONHECIMENTOS	APTIDÕES	RESPONSABILIDADES
Depois de concluírem este módulo, os formandos deverão ser capazes de...		
C1. Entender como o pensamento analítico pode ajudar a entender e a resolver um problema	A1. Identificar e desconstruir um problema, usando métodos analíticos A2. Definir um caminho para resolver um problema	R1. Preparar autonomamente exercícios e atividades no campo da resolução de problemas R2. Partilhar os conhecimentos e aptidões adquiridos com colegas e/ou formandos

NÍVEL QEQ: 5

Designação da Atividade	RESOLVER O PROBLEMA – UM PLANO DE AÇÃO
Tipo de Atividade	Workshop em Grupo – Estudo de Caso
Referência (disponível em inglês)	Social Enterprise Skills for Business Advisers (SESBA) Project: http://sesbaproject.eu/en/
Duração	60 minutos
Número de Participantes	Entre 5 e 15

Descrição da Atividade:

Passo 1 - Definir o problema - Os participantes deverão selecionar um problema específico relacionado com uma questão social. Em seguida, deverão atentar nos seguintes elementos a fim de desconstruir o problema, de acordo com os itens seguintes:

- Identificar a frequência com que o problema ocorre e a sua gravidade
- Identificar causas potenciais
- Identificar circunstâncias particulares impactantes
- Identificar a duração do problema
- Pensar como os participantes reagem aos problemas
- Fazer algumas perguntas importantes para ajudar a definir o problema

Passo 2 - Desenvolver um plano para a solução do problema - Em primeiro lugar, é fundamental fazer *brainstorming* para encontrar soluções - ouvir as ideias dos participantes e discuti-las. Cada participante deverá ser incentivado a identificar o maior número possível de ideias para solucionar o problema. Todas as ideias deverão ser discutidas em grupo, revistas, rejeitadas, desenvolvidas, etc. As propostas que mais se adequem à resolução do problema deverão ser selecionadas a fim de serem submetidas a uma análise mais detalhada. Nesta fase, o formador deverá incentivar e estimular o pensamento analítico dos formandos para que proponham problemas e soluções bem definidos.

Em segundo lugar, deverá solicitar-se aos participantes que desenvolvam um plano. Tal implica o recurso ao pensamento analítico e criativo, a fim de identificar opções e de tomar decisões, de forma clara e firme, acerca da sua implementação.

Passo 3 - Implementar o plano - Solicitar aos participantes que redijam um plano de ação, contendo as seguintes secções:

- O problema:
- Exemplo e efeitos do problema:
 - ...
 - ...





- Soluções possíveis para o problema:
 - ...
 - ...

Passo 4 - Avaliação das soluções - Com o apoio do formador, os participantes deverão avaliar todas as soluções possíveis. Para esse efeito, é importante reunir o máximo de informação possível. Tenha em conta que a solução não deverá causar outros problemas imprevistos e que deve ser alcançável. A metodologia a adotar é a seguinte: i) avaliar o problema; ii) reunir informações; iii) dividir o problema em partes; iv) identificar soluções; v) selecionar a melhor solução; vi) implementar uma solução; vii) examinar os resultados; viii) testar e rever a solução.

Recomendações para formadores:

- Ajude os formandos a considerarem e compararem os prós e contras de cada opção, consciencializando-os relativamente às suas decisões, suas consequências e outros fatores, etc.
- As soluções apresentadas pelos formandos devem ser claras e bem estruturadas.





Competências Transversais para Migrantes

Título da Unidade: Resolução de Problemas
Título da Subunidade: Pensamento Analítico

CONHECIMENTOS	APTIDÕES	RESPONSABILIDADES
Depois de concluírem este módulo os formandos deverão ser capazes de...		
C1. Possuir um conhecimento mais amplo acerca do recurso a ferramentas de pensamento analítico para a resolução de problemas. C2. Perceber a importância de preparar ferramentas eficazes	A1. Use esta ferramenta para mostrar aos formandos como resolver um problema, usando métodos estruturados e em grupo	R1. Realizar esta atividade em qualquer tipo de ambiente de formação profissional R2. Preparar ferramentas eficazes para resolução de problemas e adaptadas às necessidades dos formandos
NÍVEL QEQ: 5		
Designação da Atividade	CHECKLIST PARA A RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	
Tipo de Atividade	Lista de verificação autoadministrada	
Referência (disponível em inglês)	The Happy Manager: https://the-happy-manager.com/articles/problem-solving-activity/	
Duração	45 minutos	
Número de Participantes	Entre 1 e 10	
Descrição da Atividade:		
<p>A seguinte lista de perguntas constitui uma atividade simples, mas eficaz, para solucionar problemas. É fácil de usar e passível de adaptação a qualquer circunstância específica. O recurso a um conjunto de questões estruturadas, concorre para a análise ampla e profunda de uma situação ou problema.</p> <p>As questões a colocar são as seguintes: "o quê?" permite definir amplamente a situação ou o problema e "porquê?" é, sem dúvida, a pergunta mais poderosa que pode colocar. Perguntar o porquê obriga a considerar a importância do problema e, portanto, a natureza da resposta ao mesmo. Seguem-se: "como?", "onde?", "quem?" e "quando?", questões que permitem aprofundar e ampliar a análise.</p> <p>Quando combinadas numa <i>checklist</i>, estas questões convertem-se numa ferramenta para analisar e resolver problemas, assim como na base para elaborar um plano de ação. A <i>checklist</i> seguinte pode ser apresentada num slide ou desenhada num quadro:</p>		





<h2>O QUÊ?</h2>	<ul style="list-style-type: none"> • Qual é o problema? • Quais são os fatos? • O que é que pode acontecer se nada for feito? • De que é que precisamos para encontrar uma solução?
<h2>PORQUÊ?</h2>	<ul style="list-style-type: none"> • Porque é que o problema surgiu? • Porque é que eu quero encontrar uma solução? • Porque é que eu necessito de encontrar uma solução?
<h2>COMO?</h2>	<ul style="list-style-type: none"> • Como é que a situação pode mudar? • Quão relevante é a informação que estou a recolher? • Como posso obter mais informação? • Como é que posso envolver pessoas relevantes?
<h2>ONDE?</h2>	<ul style="list-style-type: none"> • Onde é que surgiu o problema? • Onde é que o problema tem impacto? • O "Onde" é importante para o problema/solução?
<h2>QUEM?</h2>	<ul style="list-style-type: none"> • Quem é afetado pelo problema? • Quem se interessa por esta situação? • Quem está envolvido? Quem deveria ser envolvido? • Quem é que precisa de ser informado?
<h2>QUANDO?</h2>	<ul style="list-style-type: none"> • Quando é que o problema surgiu? • Quando é necessário atuar? • Quando é que o problema tem de estar resolvido?
<p>Tendo em conta a análise e o <i>feedback</i> decida o que fazer. Elabore um resumo ou sumário das ações a implementar ou a preparar numa reunião subsequente. Certifique-se que estas são SMART - S (singular), M (mensurável), A (atingível), R (relevante) e T (temporal).</p>	
<p>Recomendações para formadores:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Programe uma ou mais sessões com os participantes, com o objetivo de gerar ideias sobre um problema ou situação. ▪ Use a <i>checklist</i> para a Resolução de Problemas. Comece por colocar a pergunta "O QUÊ?". Discuta todas as respostas, de modo a chegar a um entendimento comum da situação ou problema. ▪ Registe o <i>feedback</i> num flipcharter. ▪ Repita a atividade para cada uma das restantes perguntas. Isso pode ser mais fácil em pequenos grupos ou equipas, para situações mais complexas.





Competências Transversais para Migrantes		
Título da Unidade: Resolução de Problemas		
Título da Subunidade: Pensamento Criativo		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	RESPONSABILIDADES
Depois de concluírem este módulo os formandos deverão ser capazes de...		
C1. Aprender as etapas para a definição de um problema C2. Aprender em que consiste a solução criativa de problemas	A1. Praticar as etapas do processo criativo de resolução de problemas A2. Desenvolver trabalho colaborativo e ouvir as ideias dos outros A3. Expressar e explicar ideias	R1. Ser criativo(a) na aplicação das etapas para a resolução de problemas R2. Partilhar os conhecimentos e aptidões adquiridas com colegas e/ou formandos
NÍVEL QEQ: 5		
Designação da Atividade	ETAPAS CRIATIVAS PARA A RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS	
Tipo de Atividade	Atividade Prática+	
Referência (disponível em inglês)	https://www.humorthatworks.com/how-to/20-problem-solving-activities-to-improve-creativity/	
Duração	50 - 60 minutos	
Número de Participantes	Não Especificado	
Descrição da Atividade:		
<p>Baseada nas cinco etapas para a resolução de problemas (definição do problema, <i>brainstorming</i>, decidir, implementar e avaliar uma solução operativa para a resolução de um problema), os formadores dinamizarão jogos e atividades para cada etapa da solução do problema. Para fins de demonstração, deverão usar o mesmo exemplo em cada exercício. O(s) formador(es) deverão incentivar os participantes a sugerirem ou a apresentarem um problema (e.g. um mau relacionamento entre colegas ou o desejo de mudar de emprego).</p> <p>Passo 1 - A Manchete de Jornal – Numa folha de papel, tente descrever o seu problema como se este fosse uma manchete de um jornal. Poderá fazê-lo para descrever um problema existente ou já resolvido. Colha inspiração em manchetes de jornais para ter ideias criativas</p> <p>Passo 2 - A Ideia Mais Idiota – Em primeiro lugar, faça um concurso para eleger a ideia idiota. O formador deverá incentivar todos os participantes a pensarem nas soluções mais idiotas possíveis para a resolução do problema. Em seguida, analise a lista para identificar quais as soluções que não são tão idiotas como à primeira vez podem parecer e que podem efetivamente ajudar a resolver o problema.</p> <p>Passo 3 - O Julgamento da Ideia – Quando não conseguir chegar a acordo sobre qual solução escolher, peça aos proponentes de cada ideia de que a apresentem em "tribunal". Além da argumentação inicial, os participantes deverão chamar testemunhas e fazer declarações finais. Solicite ao conselho do projeto que escolha o vencedor.</p> <p>Passo 4 - Com um fim em Mente - Para criar o plano, comece por determinar qual a finalidade que tem em mente. Estabeleça pontos-chave e datas na ordem inversa, começando com o final (avaliação do projeto) e terminando com o hoje.</p> <p>Passo 5 - Entrevistas de Rua - Conduza entrevistas junto dos membros da sua equipa, pergunte-lhes como se sentiram durante o processo de solução criativa de problemas.</p> <p>Conclusão: O formador deverá perguntar aos participantes: "Revê-se no resultado alcançado através do trabalho da equipa? Considera que a sua solução é criativa? Aprendeu as etapas da resolução criativa de problemas? Considera que poderá aplicar estas etapas na resolução dos problemas com que se depara na sua vida quotidiana?"</p>		





Competências Transversais para Migrantes		
Título da Unidade: Resolução de Problemas		
Título da Subunidade: Pensamento Analítico		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	RESPONSABILIDADES
Depois de concluírem este módulo os formandos deverão ser capazes de...		
C1. Estabelecer prioridades C2. Refletir sobre alternativas possíveis C3. Selecionar alternativas	A1. Analisar informação A2. Comparar alternativas A3. Desenhar um plano de ação A4. Discutir possíveis soluções para um problema	R1. Ter em conta causas, consequências e soluções para um problema R2. Tomar decisões individualmente e em grupo
NÍVEL QEQ: 5		
Designação da Atividade	FUGIR DA TERRA	
Tipo de Atividade	Simulação, Performance	
Referência (disponível em inglês)	www.chakarov.com	
Duração	20 minutos	
Número de Participantes	Entre 3 e 5 participantes	
Descrição da Atividade:		
<p>O objetivo desta atividade consiste em examinar as questões envolvidas no pensamento analítico e realçar a importância da existência de uma estrutura ou matriz à luz da qual os problemas possam ser analisados e resolvidos.</p> <p>Estamos no século XXIII e está a ser perseguido por um esquadrão de andróides da <i>Federação Contra Expressionismo, Individualidade e Não Conformismo</i>, em virtude da sua participação ativa no movimento <i>Hedonismo Gratuito</i>. Decidiu deixar este planeta na sua nave espacial e seguir para a galáxia <i>Octógono</i>. Há rumores de que esta galáxia contém planetas com comunidades e formas de vida que se assemelham àquelas encontradas na Terra no final do século XX. Decidiu também que se reunirá a indivíduos com ideias semelhantes às suas e que estão dispostos a empreender essa jornada, bem como dispõem dos recursos necessários para esse efeito.</p> <p>As questões a que deve responder são as seguintes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Quem leva consigo e porquê? ▪ De que recursos precisará? ▪ Como vai para lá? ▪ Como vai sobreviver? 		
Recomendações para formadores:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Incentive os participantes a explicarem suas respostas, bem como a exporem as vantagens e desvantagens das suas escolhas para dinamizar a discussão. 	





Competências Transversais para Migrantes		
Título da Unidade: Resolução de Problemas		
Título da Subunidade: Pensamento Criativo		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	RESPONSABILIDADES
Depois de concluírem este módulo os formandos deverão ser capazes de...		
C1. Aprender a descrever um problema de forma criativa C2. Compreender quais as situações que afetam as pessoas/grupos sociais coletivamente C3. Definir coletivamente um caminho para a resolução de um problema	A1. Identificar e desconstruir um problema usando a expressão corporal S.2 Expressar ideias verbalmente A3. Trabalhar em equipa	R1. Considerar as causas, consequências e soluções de um problema R2. Reagir perante situações injustas R3. Tomar decisões
NÍVEL QEQ: 5		
Designação da Atividade	Estátua	
Tipo de Atividade	Dramatização/Performance	
Referência (disponível em inglês)	https://dramaresource.com/image-theatre/	
Duração	70-90 minutos	
Número de Participantes	10 a 15 participantes	
Descrição da Atividade:		
<p>Performance ou dramatização que aborda num tema revelador de uma situação de opressão ou um problema que diz respeito ao grupo (migrantes: por exemplo, a dificuldade em encontrar emprego) e que deve ser pelo mesmo escolhido de forma unânime. Os participantes aprenderão a representar de forma criativa uma situação de opressão e a propor mudanças na realidade social da forma mais eficaz possível.</p> <p>Passo 1 - Um participante relatará uma experiência difícil, de opressão (discriminação, dificuldade em encontrar um emprego... etc.), e recorrerá aos outros participantes para representar essa situação. Para esse efeito, o participante deverá usar o corpo dos outros para esculpir um conjunto de estátuas relacionadas entre si, criando uma imagem que represente a situação escolhida, mas sem dar qualquer indicação verbal que se sobreponha à linguagem visual.</p> <p>Passo 2 - O participante deverá dirigir os restantes elementos do grupo para que construam uma imagem fixa, sem movimento, como se fosse um friso escultórico. Esta primeira representação oferece uma visão psicológica (individual) da opressão.</p> <p>Passo 3 - Depois disso, os participantes debaterão a representação. Cada participante expressará a sua opinião verbalmente relativamente à representação da situação de opressão. Em seguida, em silêncio, cada participante poderá modificar parcial ou totalmente as estátuas até que o grupo escultórico seja aceite por todos, de modo a representar a imagem coletiva do tema tratado. Esta representação grupal oferece uma visão social da opressão e é uma obra coletiva.</p> <p>Passo 4 - Analisar as causas do conflito. A imagem deve mostrar os dois polos do conflito para que os participantes possam compreender qual a sua origem e proporem soluções alternativas.</p> <p>Passo 5 - Por fim, o participante que criou a primeira versão da situação deverá criar uma outra imagem, desta feita representando a solução que considera ideal para o problema - a imagem</p>		





ideal. A fase de dinamização mostrará como é possível passar da imagem real coletiva (opressiva) para a imagem ideal. Cada participante terá a possibilidade de propor a sua imagem de transição. É fundamental que não sejam dadas indicações verbais e, subsequentemente, analisar a viabilidade da mudança.

Recomendações para formadores:

- Certifique-se de que pode apoiar os participantes, caso surjam questões emocionais relacionadas com a situação de opressão representada.





Competências Transversais para Migrantes

Título da Unidade: Resolução de Problemas

Título da Subunidade: Pensamento Criativo

CONHECIMENTOS	APTIDÕES	RESPONSABILIDADES
Depois de concluírem este módulo os formandos deverão ser capazes de...		
C1. Saber como organizar e definir prioridades C2. Compreender quais as situações que afetam pessoas/grupos sociais coletivamente C3. Definir um caminho para a resolução de um problema	A1. Analisar informação A2. Expressar ideias verbalmente A3. Trabalhar em equipa	R1. Considerar as causas, consequências e soluções de um problema R2. Negociar e cooperar com os outros R3. Tomar decisões individualmente e em grupo

Nível QEQ: 5

Designação da Atividade	PERDIDOS NO MAR
Tipo de Atividade	Dramatização/Performance
Referência (disponível em inglês)	https://www.mindtools.com/pages/article/team-building-problem-solving.htm
Duração	25-40 minutos
Número de Participantes	5 participantes por grupo (pelo menos 2 grupos)

Descrição da Atividade:

Os participantes deverão simular que são náufragos encalhados num barco salva-vidas. Cada equipa terá ao seu dispor uma caixa de fósforos, assim como os seguintes objetos:

- 1 rede mosquiteira
- 1 lata de gasolina
- 1 recipiente de água
- 1 espelho de barbear
- 1 sextante
- Rações de emergência
- 1 carta náutica
- 1 assento ou almofada flutuante
- 1 corda
- Algumas barras de chocolate
- 1 manta impermeável
- 1 cana de pesca
- Repelente de tubarões
- 1 garrafa de rum
- 1 rádio VHF

Os participantes deverão estabelecer consenso sobre quais os itens mais importantes para a sua sobrevivência e ordená-los. Para esse efeito:

Passo 1 - Cada participante terá 10 minutos para individualmente classificar os itens por ordem de importância, usando a folha "Perdidos no mar" (a distribuir por cada um dos participantes, ver em baixo).

Passo 2 - Cada equipa terá 10 minutos para chegar a acordo quanto à ordenação dos itens do seu grupo. Atingido o consenso, os itens deverão ser listados na terceira coluna das suas folhas.





Passo 3 - Cada grupo irá comparar as classificações individuais com a coletiva, e verificar se existem alterações. Algum dos participantes mudou de opinião durante a discussão da equipa? Em que medida é que os participantes foram influenciados pela discussão do grupo?

Passo 4 - Em seguida, cada um dos participantes deverá ler a ordenação “correta” dos itens, compilada pelos especialistas da Guarda Costeira dos EUA (organizados do mais para o menos importante):

- Espelho de barbear (uma das ferramentas mais poderosas, porque pode ser utilizado para sinalizar a sua localização, refletindo o sol)
- Lata de gasolina (potencialmente vital para sinalizar a sua localização, pois a gasolina flutua na água e pode ser acesa pelos fósforos)
- Recipiente de água (essencial para recolher água, de modo a manter os níveis de hidratação)
- Rações de emergência (valiosas para a ingestão de alimentos básicos)
- Manta impermeável (pode ser usada como abrigo ou para recolher a água da chuva).
- Barras de chocolate (útil suplemento de calorias)
- Vara de pesca (potencialmente útil, embora não haja garantia de que os participantes consigam capturar peixes. Pode também ser dobrada e funcionar como uma vara para construir uma tenda)
- Corda (útil para amarrar equipamentos e mantê-los juntos, mas não é necessariamente vital para a sobrevivência)
- Assento flutuante ou almofada (útil como salva-vidas)
- Repelente de tubarões (Potencialmente importante quando se está dentro de água)
- Garrafa de rum (Pode ser útil como antisséptico para tratar lesões, mas é uma fonte de desidratação de ingerida)
- Rádio (É provável que esteja fora do alcance de qualquer sinal, mas poderá ser útil)
- Carta do mar (inútil, se não dispuser de equipamento de navegação)
- Mosquiteiro (assumindo que o naufrágio tenha ocorrido no Atlântico, onde não há mosquitos, este item é inútil)
- Sextante (inútil, se não dispuser de tabelas ou de um cronómetro)

Item	Passo 1	Passo 2	Passo 3	Passo 4	Passo 5
	Classificação Individual	Classificação do Grupo	Classificação Guarda Costeira	Diferenças Passos 1 e 3	Diferenças Passos 2 e 3
Rede Mosquiteira					
Lata de Gasolina					
Recipiente de água					
Espelho de Barbear					
Sextante					
Rações de Emergência					
Carta Náutica					
Assento Flutuante					
Corda					
Barras de Chocolate					
Manta Impermeável					
Cana de Pesca					
Repelente de Tubarões					
Garrafa de Rum					
Rádio VHF					
	Totais			Pontuação Individual	Pontuação Equipa





Recomendações para formadores:

- Depois da conclusão do exercício, convidem as equipas a avaliar o processo, de modo a tirarem partido da sua experiência. Por exemplo: pergunte aos participantes quais foram as principais diferenças entre as classificações (individuais, das equipas e oficiais), bem como porquê. O objetivo consiste em dinamizar o debate sobre o modo como as equipas tomaram as decisões, o que fará com que as pessoas pensem sobre as aptidões que devem usar em exercícios futuros de resolução de problemas.





Competências Transversais para Migrantes		
Título da Unidade: Resolução de Problemas		
Título da Subunidade: Pensamento Criativo		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	RESPONSABILIDADES
Depois de concluírem este módulo os formandos deverão ser capazes de...		
C1. Refletir sobre como resolver um problema C2. Selecionar as melhores opções para resolver um problema	A1. Usar o conceito de pensamento criativo A2. Identificar ideias criativas de outros A3. Explorar outros modos de resolver um problema	R1. Recorrer à autoaprendizagem para resolver um problema R2. Lidar com os problemas no quotidiano
Nível QEQ: 5		
Designação da Atividade	Descansar a mente para resolver problemas	
Tipo de Atividade	Autoaprendizagem/Autoavaliação	
Referência (disponível em inglês)	https://www.skillsconverged.com/FreeTrainingMaterials/tabid/258/articleType/ArticleView/articleId/1178/categoryId/116/Boost-Creativity-Using-the-6-Step-Problem-Solving-Technique.aspx	
Duração	60 minutos (em dias diferentes)	
Número de Participantes	1 a 5 participantes	
Descrição da Atividade:		
<p>O repouso cerebral permite silenciar o pensamento consciente e libertar o poder do pensamento inconsciente para resolver um problema de forma criativa. Descrita em seguida, a Técnica de Resolução de Problemas em 6 Passos destina-se a fortalecer o pensamento criativo. Os participantes terão de pensar num problema social: desemprego, preconceitos, problemas de inclusão, etc.</p> <p>Passo 1 - Prepare a sua Mente - Trabalhe intensamente no problema; reúna e processe o máximo de dados que possível (livros, artigos, vídeos). Definir e visualizar o problema pode ajudar muito.</p> <p>Passo 2 - Liberte-se e Experimente - Liberte-se do esforço de reflexão fazendo algo completamente diferente. Alimente a sua mente com um conjunto diversificado de ideias, não necessariamente relacionadas com o assunto sobre o qual está a fazer pesquisa - visite um museu, navegue na internet, veja um filme, etc. A atividade a levar a cabo deve ser leve. Neste momento, não procurar uma solução para um problema específico. Deixe a sua mente vaguear e criar associações por conta própria.</p> <p>Passo 3 - Mude de Perspetiva - Regresse ao problema, pense novamente sobre ele e integre quaisquer novas ideias que tenham surgido nas suas notas. Isto funciona como um aquecimento. Agora, mude sua perspetiva: imagine que é outra pessoa e que teria de abordar o problema. Por exemplo: um político, um amigo, o seu pai/mãe, ou um outro um modelo que considere dever seguir.</p> <p>Passo 4 - Brinque - Depois de ter voltado a trabalhar no problema, faça um intervalo de 15 minutos. Veja ou leia algo divertido, mas não caia na procrastinação, é muito importante continuar a trabalhar no problema depois desta pausa.</p> <p>Passo 5 - Mude de Perspetiva e de Campo - Recorra à comparação para pensar como resolver o problema. Pense na forma como um outro problema (distinto) é resolvido, ponderando em que medida poderá aplicar esta solução ao seu próprio problema. Os dois problemas devem ser equivalentes para que possa criar associações. Por exemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ "Prevenir qualquer ato de discriminação é como contratar um seguro de uma casa" ▪ "Desenhar um sapato é como desenhar um colchão" 		





Isto irá ajudá-lo a comparar o seu problema com outros e, sobretudo, com outras formas de o resolver.

Passo 6 - Exercite as suas Ideias - Uma vez resolvido o problema, não espere até que outro surja para exercitar a sua criatividade. Continue a gerar ideias, sobre qualquer coisa, para exercitar sua criatividade e habilidade no campo da resolução de problemas.

Recomendações para formadores

- O objetivo deste exercício consiste em ficar mentalmente em forma. Como um músculo, a criatividade melhora quando exercitada. Encoraje os participantes a apostarem constantemente no pensamento criativo.





Competências Transversais para Migrantes		
Título da Unidade: Resolução de Problemas		
Título da Subunidade: Pensamento Analítico		
CONHECIMENTOS	APTIDÕES	RESPONSABILIDADES
Depois de concluírem este módulo os formandos deverão ser capazes de...		
C1. Selecionar opções C2. Estabelecer prioridades	A1. Analisar informação A2. Expressar ideias verbalmente A3. Comparar escolhas	R1. Decidir sobre a solução de um problema R2. Tomar decisões individualmente e em grupo
Nível QEQ: 5		
Designação da Atividade	O Dilema da Carruagem	
Tipo de Atividade	Dramatização/Performance	
Referência (disponível em inglês)	https://www.wabisabilearning.com/blog/critical-thinking-exercises-blow-students-minds	
Duração	20 minutos	
Número de Participantes	3 a 5 participantes	
Descrição da Atividade:		
<p>É apresentado um dilema ético-moral e os participantes deverão fazer as suas opções. Ao trabalhar em grupo, os participantes podem discutir e explicar suas escolhas.</p> <p>Situação 1: uma carruagem está desgovernada e mais adiante, cinco pessoas estão amarradas aos carris e não se conseguem mexer. A carruagem vai colidir com estas cinco pessoas, matando-as. Não há nada que possa ser feito para resgatar estas cinco pessoas. Porém existe uma alavanca, que se acionada irá direcionar a carruagem para uma outra linha, na qual se encontra apenas uma pessoa amarrada. As opções são duas: a) Não fazer nada e deixar as cinco pessoas morrer; b) Acionar a alavanca para salvar as cinco pessoas, mas deixando morrer uma outra. Peça aos participantes que analisem a situação. Pergunte-lhes qual a opção que escolheriam e porquê? Peça aos participantes que considerem uma outra situação:</p> <p>Situação 2: uma carruagem está desgovernada e mais adiante, cinco pessoas estão amarradas aos carris e não se conseguem mexer. A carruagem vai colidir com as cinco pessoas, matando-as. No entanto, nesta situação, o(a) participante está em pé, em cima de uma ponte erigida sobre os carris e consegue ver o comboio a chegar. Um homem está parado ao seu lado. Ele é tão enorme e pesado que se se colocar à frente da carruagem, esta vai matá-lo, mas vai travar a carruagem. Neste caso, as duas opções são as seguintes: a) Não fazer nada e deixar morrer cinco pessoas; b) Empurrar o grandalhão pela ponte abaixo. Ele morrerá, mas vai parar a carruagem, salvando as cinco pessoas. Peça aos participantes que analisem a situação. Pergunte-lhes qual a opção que escolheriam e porquê? Questione-os acerca das semelhanças dos dois dilemas. Compare as suas escolhas.</p>		
Recomendações para formadores	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Incentive os participantes a explicarem suas escolhas, de modo a dinamizar a discussão. ▪ Convide os participantes a refletirem sobre as suas capacidades analíticas. 	





TRANSVERSAL PROJECT FOR MIGRANTS



Erasmus +

O projeto *Transversal Project for Migrants*, 2018-1-FR01-KA202-048007, financiado com o apoio da Comissão Europeia. O presente relatório reflete apenas as opiniões do autor, a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer uso que possa ser feito das informações nele contidas.