



Perfil
Empreendedor

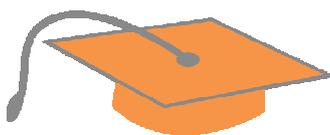
CARTAS EMPREENDEDORAS



Rede de
Empreendedorismo
do Ave



ENSINO SECUNDÁRIO / PROFISSIONAL



Ensino Secundário / Profissional

| | |
|--|---|
| | <p>Breve descrição Nesta atividade realiza-se um jogo em que as equipas jogam alternadamente, utilizando diferentes cartas. Os alunos deverão associar cada carta à carta anterior e, conseqüentemente, ao tema do empreendedorismo.</p> |
| | <p>Competências a desenvolver Análise crítica, Capacidade de reflexão, Capacidade de expressão, Compreensão de conceitos, Criatividade</p> |
| | |
| | <p>Duração 40 minutos</p> |
| | <p>Complexidade ● ● ● ● ●</p> |

Direitos de Autor

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste guião pode ser reproduzida ou utilizada para fins comerciais, por qualquer modo ou por qualquer meio – eletrónico, mecânico (incluindo fotocópia), de gravação ou qualquer outra forma copiada – sem autorização prévia, por escrito, do Editor.

É concedida permissão aos participantes do Projeto *Empreendedorismo nas Escolas da CIM do Ave* (ano letivo 2014/2015) para reproduzirem páginas deste guião apenas para fins não comerciais.

Qualquer solicitação para fotocópia, gravação, transmissão e/ou reprodução de qualquer parte deste trabalho deve ser dirigida por escrito à GesEntrepreneur – Empreendedorismo Sustentável, Lda. (Rua 7 de Junho de 1759, Nº 1, Lagoal, 2760-110 Caxias).

GUIA DA ATIVIDADE

MATERIAL:

- ▶ Documento: “Cartas empreendedoras” (um exemplar por turma, cartões para recortar)
- ▶ Prémio para todos os elementos de uma equipa (opcional)

OBJETIVOS:

- ▶ Compreender o que é o empreendedorismo.
- ▶ Fazer associações criativas entre imagens e conceitos.

PREPARAÇÃO:

- ▶ Fotocopie o documento “Cartas Empreendedoras”, um exemplar por turma, e recorte as imagens presentes no documento (no total terá 70 cartas).
- ▶ Depois de cortadas, baralhe as cartas, já que as mesmas são imagens aleatórias e não têm uma ordem lógica.
- ▶ Se optar por entregar um prémio nesta atividade, não esqueça que os alunos jogam em equipa, pelo que o prémio terá de ser para todos os elementos da mesma (algo simbólico, como por exemplo um pacote de rebuçados).

IMPLEMENTAÇÃO:

- ▶ Divida a turma em 2 grupos.

Deverá fazê-lo de forma aleatória e para isso poderá recorrer a uma dinâmica de divisão de grupos.

- ▶ Diga aos alunos que vão jogar um jogo com cartas e explique as regras do mesmo:
 - Cada carta contém uma imagem diferente e as cartas estão num único molho em cima de uma mesa, viradas para baixo.
 - As cartas retiradas em cada jogada são colocadas ao lado, num outro molho, com a imagem virada para cima.
 - O objetivo do jogo é fazer associações entre 2 imagens, relacionando-as o mais possível com o empreendedorismo.

- Em cada jogada, o jogador tira uma carta do molho e deve procurar fazer associação entre a imagem que lhe saiu e a imagem da jogada anterior, ligando-as ao empreendedorismo (por exemplo, se na jogada anterior tiver saído uma lâmpada e nesta jogada o jogador tirar a carta com o símbolo do euro, poderá dizer: “um empreendedor tem ideias que, depois de implementadas, podem gerar dinheiro”).
 - As equipas jogam de forma alternada, ou seja, uma carta para um elemento da equipa A e de seguida outra carta para um elemento da equipa B (dentro da equipa devem rodar os jogadores, para que todos participem).
 - Quando um aluno não conseguir estabelecer uma associação sai do jogo e a sua equipa fica com um elemento a menos (perde também a vez de jogar, passando a vez à equipa adversária).
 - Ganha a equipa que no final do jogar ficar com mais jogadores, pois esta equipa terá demonstrado ser capaz de fazer mais associações do que a equipa derrotada.
 - A validação das associações de imagens fica a cargo do professor, podendo aceitar ou não as reflexões dos alunos.
- ▶ Para exemplificar em que consiste o jogo e para dar início ao mesmo, tire a primeira carta do molho e procure estabelecer uma associação entre essa imagem e o empreendedorismo (assim ficará uma imagem visível para que a primeira equipa jogue).
 - ▶ Em seguida, escolha qual das equipas começa a jogar e diga para um elemento da mesma retirar uma carta e procurar estabelecer uma ligação com a imagem que já está na mesa (jogada pelo professor).
 - ▶ Quando terminar o jogo, se tiver optado por entregar um prémio, entregue-o à equipa vencedora.

INSTRUÇÕES PARA REFLEXÃO:

- ▶ Tendo por base as associações de imagens realizadas pelos alunos, oriente uma breve reflexão da atividade, colocando-lhes algumas questões:
 - Gostaram da atividade?
 - Acharam-na muito difícil? Que dificuldades sentiram?
 - Como estabeleceram as associações entre as imagens e as relacionaram com o empreendedorismo?
 - Quais as imagens mais fáceis de fazer associações ao empreendedorismo? Porquê?
 - Havia associações que não eram possíveis? Porquê?
 - Já tinham noção do que era o empreendedorismo?
 - O que acham então que é o empreendedorismo?
- ▶ Conclua a atividade recordando algumas associações bem conseguidas, que demonstram claramente o que é o empreendedorismo ou aspetos interessantes inerentes a este conceito.



NOTAS:

- ▶ A atividade pode terminar de 2 formas distintas: ou quando terminarem todas as cartas ou defina uma duração para o jogo, acabando após este período de tempo. Contudo, seja qual for a sua opção, indique-a no início da atividade.



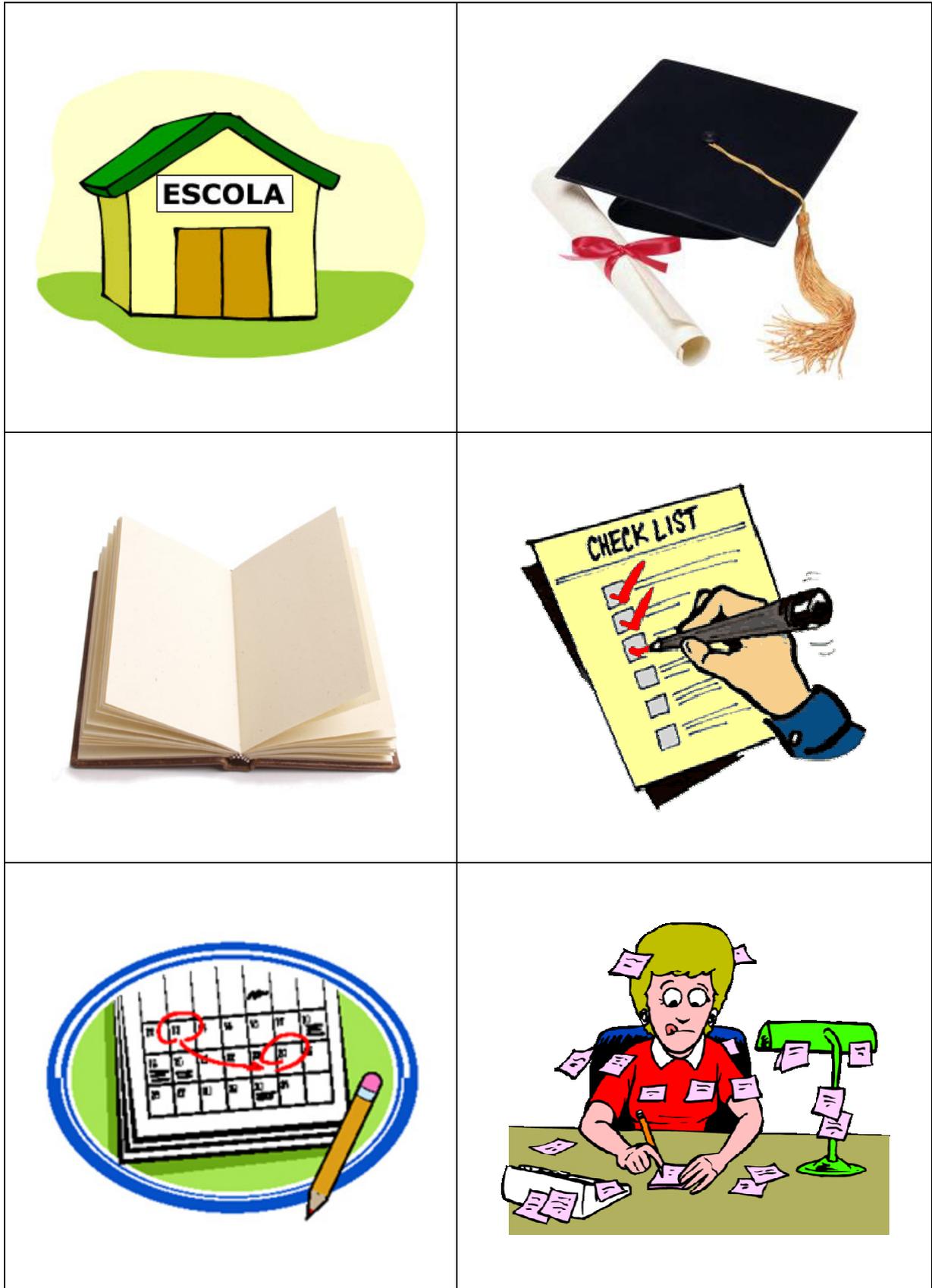
ANEXOS

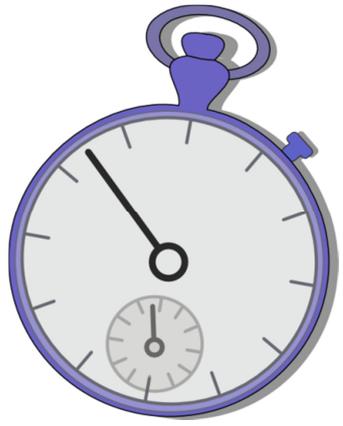
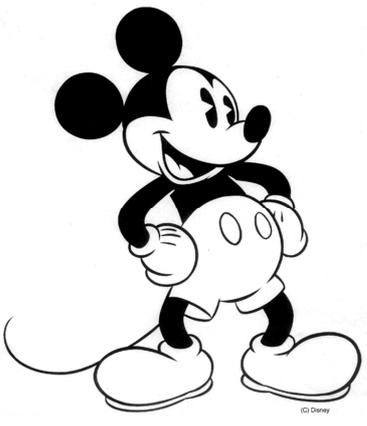
Cartas Empreendedoras

Recorte as cartas que se seguem e baralhe-as.







| | |
|---|--|
|  |  |
|  |  |
|  |  |

