



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



FAZ TU MESMO

Uma
ferramenta
do professor
para a
inovação

Encontra a tela em
branco como
documento autónomo
para impressão em
grande formato no
nosso site:
gamesforgoals.eu





COMO CRIAR JOGOS INOVADORES

Uma metodologia docente para conceber atividades inovadoras de cidadania global e desenvolvimento sustentável no ensino básico.

FAZ TU MESMO Manual do utilizador

INTRODUÇÃO

- Projeto Games for Goals 3
- Educação para a cidadania global 4
- A nossa abordagem educativa 5
- Educação inovadora: atividades ativas, transformadoras e coletivas 6

COMO UTILIZAR A FERRAMENTA

- Porquê um canvas? Como navegar nele? 7
- Canvas com questões 8
- Instruções de utilização: O quê? Quem? Como? 9
- Canvas com ideias 12
- Mais exemplos 13
- Glossário de termos 17
- Canvas pronto a utilizar 19



INTRODUÇÃO

Projeto Games for Goals

O projeto Games for Goals, financiado pelo programa Erasmus+ da UE, é uma colaboração entre ONGs e instituições de ensino superior de cinco países europeus, liderada pela ONG francesa Le Partenariat. A decorrer entre 2022 e 2025, **o projeto centra-se em apoiar professores do ensino básico e educadores, promovendo práticas pedagógicas inovadoras relacionadas com a cidadania global e o desenvolvimento sustentável.** O objetivo do projeto é incentivar a mudança de comportamentos em relação aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), proporcionando aos professores jogos educativos “imprime e joga”, recursos e metodologias para uma educação inovadora. Atores locais, incluindo professores e estudantes universitários, estão envolvidos de forma ativa no projeto.

No início do projeto Games for Goals, realizámos um workshop em Poitiers (França) para professores do ensino básico da Bélgica, Portugal, Alemanha e Países Baixos. **Partilhámos as nossas ideias sobre educação inovadora para a sustentabilidade** e os professores aconselharam-nos sobre o que era importante ter em conta para a faixa etária em questão. Com base nesses contributos, definimos critérios para três jogos inovadores sobre sustentabilidade destinados a crianças dos 8 aos 12 anos e, nos meses seguintes, em conjunto com estudantes de todos os países do consórcio, criámo-los!

Em poucas palavras, **os nossos critérios de base eram de que a educação inovadora devia ser ativa, transformadora e coletiva** (ver mais detalhes abaixo).

Tudo isto estava muito bem, mas...

FAZ TU MESMO

... queríamos também criar uma metodologia que permitisse aos professores do ensino básico utilizar os mesmos critérios para adaptar materiais existentes, de forma a que nunca ficassem sem atividades inovadoras.

Por isso, um ano depois, realizámos outro workshop com o mesmo grupo de professores (com algumas alterações) e, juntos, **concebemos uma ferramenta que esperamos ser divertida e envolvente.** Uma ferramenta feita para professores, por professores, que permite que todas as vozes sejam ouvidas e estimula a criação de educação inovadora para a cidadania global.



INTRODUÇÃO

Educação para a cidadania global

**FAZ TU
MESMO**

Inspiramo-nos na Educação para a Cidadania Global (ECG), que é por natureza sistémica. **A ECG é uma prática pedagógica centrada em incentivar o diálogo positivo e a participação ativa numa comunidade global.**

Parte da ideia de que, uma vez que estamos interligados, as ações que realizamos na nossa própria comunidade local também podem ter impacto na nossa região, país e, eventualmente, na comunidade global.

Deste modo, incentiva os indivíduos a contribuir para a mudança a nível local, nacional e global.

Os valores centrais da ECG incluem o reconhecimento do **poder criativo da inteligência coletiva e diversa**, o ensino ativo, que empodera o aluno ao colocá-lo no centro do seu próprio processo de aprendizagem e incentiva a participação ativa.

A ECG promove a cidadania ativa ao sensibilizar para questões globais, como igualdade, direitos humanos e ambiente.

O nosso objetivo é cultivar um ambiente de aprendizagem favorável, com envolvimento prático, para melhor compreender e enfrentar os desafios atuais, de forma a que as crianças possam tornar-se cidadãos globais informados e ativos. À medida que surgem relatórios sobre crianças a sofrer uma ansiedade crescente relacionada com o clima, esperamos que as nossas atividades as possam ajudar a sentir-se mais informadas e menos isoladas. **Pretendemos proporcionar-lhes a experiência de colaborarem juntas para fazer a diferença** e incentivá-las a ligar os jogos que jogam na sala de aula a problemas locais na sua escola ou comunidade, onde possam experimentar ter um impacto real. Uma experiência deste tipo pode levar a uma mudança de comportamento, à medida que percebem que as suas ações realmente podem fazer a diferença.



INTRODUCTION

A nossa abordagem educativa

**FAZ TU
MESMO**

Educação inovadora

As nossas atividades são todas baseadas em jogos, para apoiar **uma pedagogia lúdica, holística e participativa**. Ao transformar os ODS em jogos, tornamos estes objetivos tangíveis e realistas, promovendo assim a participação ativa e o envolvimento das crianças. Os jogos oferecem uma grande variedade de **atividades que envolvem a cabeça, o coração e as mãos**. Eles também incentivam a resolução colaborativa de problemas e a solidariedade entre as crianças. Combinam narrativa, pedagogias baseadas nas artes e pedagogias corporizadas com abordagens cognitivas mais tradicionais. Esta metodologia diversificada garante uma **experiência de aprendizagem abrangente** e cultiva um ambiente de aprendizagem favorável e envolvente.

Lê mais na página seguinte!

Educação inclusiva

A educação inclusiva garante que todas as crianças, independentemente das suas capacidades ou contexto, possam participar plenamente na aprendizagem. Isto está alinhado com a Convenção da ONU sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência, que apoia o direito à educação inclusiva. Os jogos que desenvolvemos foram todos testados em salas de aula europeias para aperfeiçoar o seu design e **pretendem responder a desafios, como a dependência da leitura e as exigências cognitivas**. Dito isto, reconhecemos que o formato “imprime e joga” apresenta algumas limitações, como materiais físicos menos tangíveis e falta de interatividade áudio ou digital. Para aumentar a inclusividade, os professores podem usar estruturas como as 4-A da ONU e o Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA / UDL) para **adaptar os métodos de ensino e apoiar as necessidades únicas de cada criança**.



INTRODUÇÃO

Educação inovadora

**FAZ TU
MESMO**

Três critérios básicos para atividades inovadoras de cidadania global e desenvolvimento sustentável:

Ativo

A nossa abordagem é **baseada em jogos, lúdica** e visa o envolvimento e a participação ativa. Inspira-se em pesquisas que mostram que é através de atividades **corporizadas e baseadas nas artes**, e não apenas do conhecimento cognitivo, que os alunos se envolvem nos desafios da sustentabilidade.

Exemplos dessas atividades incluem projetos de reciclagem, jardinagem local, integração dos ODS no currículo diário, recolha de resíduos ou dias de caminhada nos parques ou na natureza local.

Transformador

A educação transformadora pode ser considerada mais **holística** do que a educação tradicional, integrando atividades para a cabeça, o coração e as mãos. Combina, assim, ideias mais abstratas com questões ligadas à vida real, com as quais as crianças estabelecem uma forte ligação **emocional**, expressando isso numa grande variedade de formas sensoriais. Como por exemplo: desenho, pintura, carpintaria, cartazes, maquetes, teatro, etc. Integrar esta abordagem mais sistémica pode tornar a experiência de aprendizagem mais **completa, memorável e significativa**. Uma experiência deste tipo pode capacitar as crianças para se tornarem agentes de mudança nos seus próprios ambientes locais, desencadeando assim uma mudança positiva mais ampla.

Coletivo

O nosso objetivo é conceber uma educação **inclusiva**, de forma a que todas as crianças, independentemente das suas capacidades, contexto ou necessidades educativas, possam participar de forma significativa nas atividades de aprendizagem. Para tal, incorporámos nos jogos elementos **participativos e conviviais** que incentivam a resolução **colaborativa** de problemas e a solidariedade. Os jogos não são competitivos, mas o seu sucesso depende da colaboração e da combinação de uma variedade de competências.



INTRODUÇÃO

Porquê um canvas? Como navegar nele?

Tal como os ODS, que abordam o desenvolvimento sustentável a partir de 17 perspetivas diferentes, reconhecemos que a **mudança precisa de ocorrer em vários domínios** e que estes estão frequentemente intimamente interligados. O mesmo se aplica à educação: os valores que apoias (O QUÊ) influenciarão as escolhas sobre COM QUEM trabalhas e COMO. O Canvas foi concebido para ser **sistémico e não linear**, de forma a que, como equipa ou individualmente, possas abordar a mudança a partir de **múltiplas perspetivas simultaneamente**. O nosso objetivo é tornar este um processo inclusivo, em que todas as vozes sejam ouvidas. Assim, uma vez que tenham estabelecido coletivamente os valores que apoiam, um professor pode estar interessado em refletir sobre quais os intervenientes a incluir, enquanto outro poderá preferir adicionar atividades concretas.

A nossa experiência mostra que este **método de co-design cria produtos robustos e sustentáveis**. Deste modo, o processo exploratório e de construção de equipa ao conceber educação inovadora é tão importante quanto o próprio produto.

FAZ TU MESMO

Esta ferramenta é mais produtiva se utilizada de forma colaborativa dentro de um prazo definido. **Decidam quanto tempo vão dedicar a cada fase e qual será o vosso resultado final.**

Tempo total recomendado: mínimo 1 hora.

O Canvas foi concebido para que possas explorar O QUÊ, COM QUEM e COMO simultaneamente. No entanto, aconselhamos que cheguem a algum acordo, como equipa, sobre as ambições educativas coletivas que pretendem atingir na sala de aula antes de começar.

O QUÊ – Valores

QUEM – Pessoas

COMO – Ações



1. Discutam a vossa “estrela polar”. Quais são as vossas **ambições educativas em comum** para a educação para a cidadania global?
2. Escolham uma questão **concreta e local de sustentabilidade** com a qual gostariam de trabalhar.
3. Familiarizem-se com as **perguntas e exemplos**.
4. Decidam quem se vai **focar** em quais aspetos e durante quanto tempo.
5. Utilizando o Canvas vazio, combinem as vossas conclusões e transformem-nas em **elementos protótipo para o currículo**, para serem testadas e melhoradas.



Cultura educativa na sala de aula

- Que atitudes vais estimular?
- Como é que a atividade será inclusiva?
- Como será acomodada a neurodiversidade?
- Como podes torná-la divertida?



Intervenientes locais

- Quais os ODS, incluindo os ODS locais, que a atividade apoia?
- Quem são os intervenientes?
- Como planeias envolver a comunidade?
- Como pode a atividade relacionar-se com as experiências das crianças fora da escola?



Autonomia e escolha das crianças

Que **escolhas** têm as crianças em relação a:

- como usam o espaço?
- o seu papel no grupo?
- alterar papéis durante a atividade?

Quão **inclusiva** é a atividade?

- Que diferentes competências e talentos podem as crianças utilizar?
- Quanta variedade existe nas atividades?

Quão **potenciadora** é a atividade?

- Como é que as atividades potenciam as crianças?
- As aprendizagens podem ser transferidas para outros contextos?



Apoio entre crianças

- Quanto tempo têm as crianças para se apoiarem mutuamente?
- Como pode a atividade ser dividida em diferentes níveis de complexidade?
- Como podes facilitar o apoio entre crianças?



Apoio entre professores

- Que tipo de apoio precisas como professor?
- Como podes integrar a experiência dos teus colegas?
- Como podem as crianças dar uma contribuição ativa?
- De que forma a atividade apoia o teu próprio desenvolvimento profissional?



Acompanhamento do progresso

- Como podem as crianças refletir sobre o seu próprio processo e resultados.
- Como podem avaliar a atividade?
- Como podes avaliar/acompanhar o processo?



Avaliação

- Quem está envolvido na avaliação?
- Como pode a avaliação ser baseada nas artes?



Pensamento a longo prazo

- Como pode a atividade ser ligada a outras partes do currículo?
- Quais são os objetivos a longo prazo?
- Como vão as crianças utilizar esta atividade nas suas futuras aulas?



Mentalidade do professor

- O que precisas de ter em conta como professor?
- Como é que a atividade é relevante e envolvente?
- Como é que as crianças são afetadas emocionalmente pelos ODS?
- Como integrar os 3 objetivos: ativo, transformador e coletivo?



Logística

- Quanto tempo precisas?
- Que tipo de materiais precisas?
- Como deves organizar a sala de aula?
- Que tipos de ferramentas e métodos podes usar?



Características transformadoras

- Quão multidisciplinar e holística é a atividade?
- Como são combinadas as atividades para a cabeça, coração e mãos?
- Que atividades corporizadas ou baseadas nas artes existem?



Valores pedagógicos

Verificação final!

- Quão ativa, transformadora e coletiva é a atividade?
- Quão envolvente é para as crianças?
- De que forma está a capacitar as crianças para se tornarem cidadãos globais informados e ativos?



COMO UTILIZAR A FERRAMENTA?

Instruções de utilização

FAZ TU MESMO

O QUÊ – Valores



Cultura educativa na sala de aula

Quais são os princípios educativos básicos que a tua escola apoia?
Qual é a tua visão partilhada e como a vais traduzir em prática na sala de aula?
Pensa, por exemplo, nas tuas práticas de inclusão e aprendizagem holística.



Mentalidade do professor

Reflete sobre o que esta abordagem exige de ti como professor.
Se esta forma de ensinar for um desafio para ti, de que gostarias de estar mais consciente na tua prática pedagógica?
Quão bem conheces as necessidades e preocupações da tua turma?



Características transformadoras

Vê a descrição acima sobre aprendizagem transformadora.
O que já fazes para apoiar esta abordagem e que ideias podes partilhar?



Valores pedagógicos

Revê as descrições de educação ativa, transformadora e coletiva e coloca-te questões críticas.
Reflete sobre formas de pedir feedback às crianças para perceber quão capacitadas se sentem.

QUEM – Pessoas



Intervenientes locais

A Educação para a Cidadania Global incentiva a integração da comunidade local.

Reflete sobre a tua rede local e como ela poderia ser incluída nas atividades.



Autonomia e escolha das crianças

Ao dar às crianças mais espaço para personalizar a sua aprendizagem e contribuir com uma maior variedade de competências e talentos, pretendemos um envolvimento mais profundo e uma maior sensação de capacitação. Como podes integrar esta abordagem na tua prática educativa?



Apoio entre crianças

A colaboração é fundamental para uma educação inovadora. Como podes gerar e facilitar o apoio entre crianças?

QUEM – Pessoas

COMO – Ações

O QUÊ – Valores

**FAZ TU
MESMO**

P.9

P.11



Acompanhamento do progresso

Como pode a educação inovadora ajudar-te a atingir os teus objetivos gerais e como vais acompanhar todo o processo?

Como podem as crianças ajudar-te ao tornarem-se mais independentes na forma como refletem sobre o seu desenvolvimento?



Pensamento a longo prazo

Once again consider your shared educational ambitions for global citizenship education. How will you as a team continue to support each other and provide the children with a coherent and inspiring curriculum?



Apoio entre professores

Mais uma vez, reflete sobre as vossas ambições educativas partilhadas para a educação para a cidadania global. Como vão, enquanto equipa, continuar a apoiar-se mutuamente e a proporcionar às crianças um currículo coerente e inspirador?



Avaliação

Considera alternativas em termos de quem está envolvido (comunidade local?) e como, tanto os produtos, como o processo podem ser avaliados.



Logística

Questões práticas. Esta abordagem de ensino exige alterações no tempo, materiais, ferramentas, métodos, etc.? Considera o que já fazes e como isso poderia ser adaptado à inovação com um pequeno ajuste.



Cultura educativa na sala de aula

Atitudes

- ex.: curiosidade, partilha, respeito, coragem, cuidado

Acomodação da neurodiversidade

- ex.: integrar aprendizagem adaptada a disléxicos



Intervenientes locais

ODS

- ex.: estabelecer contacto com ONG locais.

Comunidade

- ex.: organizar um pequeno-almoço com os pais para partilhar os seus interesses, costumes e trabalho



Autonomia e escolha das crianças

Que escolhas têm as crianças? ex.:

- aprendizagem autodeterminada
- escolha de papéis
- plano de trabalho para tempo livre
- biblioteca na sala
- jogos na sala
- variedade de responsabilidades

Quão inclusiva é a atividade? ex.:

- adaptar ao contexto da tua turma
- conhecer os teus alunos (cultura, défices, relações, etc.)



Apoio entre crianças

Apoio entre crianças?

ex.:

- tutoria
- mediação
- comunicação não violenta



Apoio entre professores

Apoio como professor

ex.:

- projetos/comemorações comuns, ensino em colaboração com outras turmas

Contribuição ativa das crianças

ex.:

- ritual semanal para apresentar descobertas a outros alunos



Acompanhamento do progresso

Evaluation:

e.g.

- (visual) portfolio (children)
- logbook/diary (teacher)
- feedback-reflection (in team)



Pensamento a longo prazo

- Dedicated time to work by team on a subject
- Positioning time window : long term, short term using outcome for other subjects



Avaliação

Avaliação baseada nas artes

ex.:

- fornecer às crianças uma variedade de materiais e uma tarefa aberta
- trabalho autogerido



Mentalidade do professor

Como integrar os 3 objetivos: ativo, transformador e coletivo? ex.:

- Mantém-te curioso e lúdico
- Ouve as ideias das crianças
- Envolve os pais e atividades locais
- Pensa fora da caixa



Logística

Organização da sala de aula

- ex.: arranjo tradicional centrado no professor ou outro?

Ferramentas e métodos

- ex.: Designathon



Características transformadoras

Atividades corporizadas, ex.: resultados alternativos:

- Curta-metragem
- Teatro / Música
- Apresentação (3D, cartaz, ppt)



Valores pedagógicos

Quão ativa, transformadora e coletiva é a atividade? ex.:

- Conhece o teu objetivo e planeia a sessão/aulas
- Adapta ao contexto da tua turma
- Conhece os teus alunos (cultura, défices, relações)



COMO UTILIZAR A FERRAMENTA?

Exemplos

**FAZ TU
MESMO**



Plano de trabalho para os alunos

O objetivo é dar às crianças mais espaço para **personalizar a sua aprendizagem**.

Quando terminam uma tarefa ou têm tempo livre, podem escolher uma atividade do seu próprio plano de trabalho pessoal. Este plano pode ser co-criado em torno dos interesses em sustentabilidade de cada criança e personalizado de acordo com os seus interesses e necessidades intrínsecas.



Nome:

Data:

De

para

- ☐ Trabalhar numa apresentação de geografia
- ☐ Criar uma obra de arte sobre X
- ☒ Estuda o poema sobre Y
- ☐ Encontra alguém para entrevistar sobre Z
- ☐ ...



Trabalho autogerido

O objetivo é incentivar as crianças a sentirem-se mais capacitadas ao **gerir o seu próprio processo de avaliação**.

Esta capacitação pode, depois, ser ligada à capacidade de fazer a diferença no mundo.

As crianças praticam as disciplinas tanto quanto querem e pedem ajuda sempre que precisam. Quando se sentem preparadas, realizam um teste. Podem decidir quando é o momento certo e **realizar o teste tantas vezes quanto necessário**.

Podem ver claramente como estão a evoluir e também partilhar isso em casa.

Cálculo	Números	Gramática
Adições	< 99	Verbos
Subtrações	< 999	Sujeitos
Multiplicação	< 9999	...
Divisão	Frações	



Colaboração entre professores

O objetivo deste exercício é que os professores se apoiem mutuamente, de forma a terem mais tempo para criar uma educação baseada nos ODS, a partir da **sua própria motivação intrínseca**.

As crianças permanecem nas suas próprias salas de aula e o professor desloca-se para ensinar a mesma disciplina em cada uma delas. Assim, os professores preparam-se para uma disciplina e não para três, e têm a oportunidade de conhecer mais alunos.

Os alunos encontram dois professores adicionais, o que também ajuda a **promover um sentido de comunidade escolar**

	A própria turma do professor	2.ª turma	3.ª turma
Segunda-feira à tarde	História	Geografia	Português
Terça-feira de manhã	Geografia	Português	História
Quinta-feira à tarde	Português	History	Geografia



Biblioteca

Neste exercício, as crianças **exploram e partilham os seus próprios interesses e motivação**. Isto contribui para um envolvimento mais profundo.

No início do ano letivo, cada criança traz alguns livros (de segunda mão) para a escola, relacionados com os temas dos ODS. Cada criança escolhe regularmente um livro para levar para casa e, quando o lê, traz-no de volta e apresenta à turma o que achou mais interessante.

Os professores podem envolver as crianças na invenção de diferentes formas de apresentar o conteúdo.



Eventos escolares regulares

Este exercício tem como objetivo reunir adultos e crianças em torno de um interesse comum e integrar a comunidade local.

As assembleias na escola podem ser programadas uma vez por semana/mês em torno de um tema específico dos ODS. Qualquer pessoa interessada no tema – **adultos, crianças, pais/encarregados de educação ou membros da comunidade local** – pode participar. Podem escolher entre várias formas de expressão, como teatro, música, apresentações, dança, etc.



COMO UTILIZAR A FERRAMENTA?

Glossário de termos

**FAZ TU
MESMO**

A

Autonomia

A capacidade de tomar decisões e agir de forma independente. Num contexto de sala de aula, refere-se a permitir que as crianças façam escolhas sobre a sua aprendizagem, o que ajuda a desenvolver responsabilidade e autoconfiança.

B

Baseado nas artes

Uma abordagem de ensino que utiliza as artes (como música, teatro, dança ou artes visuais) como forma de apoiar a aprendizagem noutras disciplinas. Ajuda as crianças a pensar de forma criativa e a expressarem-se.

C

Comunidade

Um grupo de pessoas que vivem na mesma área ou que partilham interesses comuns. Num contexto escolar, a comunidade inclui alunos, professores, pais e outros que apoiam e contribuem para o ambiente escolar.

D

Designathon

Um evento colaborativo onde as crianças trabalham juntas, frequentemente em equipas, para resolver um problema de sustentabilidade num curto período de tempo. Incentiva o trabalho em equipa, a criatividade e a resolução de problemas.

>> [Designathon Works](#) | [Method](#)

E

Adaptado a disléxicos

Refere-se a práticas de ensino, ferramentas e recursos concebidos para apoiar crianças com dislexia, uma diferença de aprendizagem que afeta a leitura e a escrita. Estes recursos ajudam a tornar a aprendizagem mais acessível para as crianças e evitam possíveis exclusões, valorizando competências alternativas de aprendizagem.

F

Corporizado

Refere-se a experiências de aprendizagem que envolvem todo o corpo, e não apenas a mente. Isto pode incluir atividades em que os alunos se movem, atuam ou interagem fisicamente, ajudando a reforçar conceitos através de experiências práticas.

G

H

Cabeça/Coração/Mãos

Uma abordagem de aprendizagem que se foca em três áreas: a mente (cabeça) para a compreensão, o coração para as emoções e motivação, e as mãos para a aplicação prática. Tem como objetivo criar experiências de aprendizagem equilibradas e completas.

i

J

Holístico

Uma abordagem de aprendizagem que se foca em três áreas: a mente (cabeça) para a compreensão, o coração para as emoções e motivação, e as mãos para a aplicação prática. Tem como objetivo criar experiências de aprendizagem equilibradas e completas.

K

L

Pensamento lateral

Uma metodologia de resolução de problemas que incentiva a olhar para os problemas a partir de diferentes perspetivas ou a pensar “fora da caixa”.

Ajuda os alunos a abordar os desafios de formas criativas e inesperadas.

M

Multidisciplinar

Usar conhecimentos e competências de diferentes disciplinas ou áreas para resolver um problema ou completar uma tarefa.

Por exemplo, um projeto multidisciplinar pode combinar ciência, arte e matemática para ensinar um ODS específico de forma mais integrada.

N

Neurodiversidade

A ideia de que existem muitas formas diferentes de o cérebro funcionar e aprender.

Enfatiza a aceitação e o apoio a pessoas com diversas condições neurológicas, como autismo, TDAH e dislexia, como parte da diversidade humana natural.

O

CNV (Comunicação Não Violenta)

Um método de comunicação que incentiva a escuta empática e a fala com gentileza.

Ajuda a reduzir conflitos e promove a compreensão, focando-se nos sentimentos e necessidades em vez de julgamentos ou críticas.

P

Apoio entre pares

Quando as crianças ajudam e apoiam-se mutuamente na sua aprendizagem. O apoio entre pares pode envolver tutoria, partilha de conhecimentos ou simplesmente estar presente para apoiar-se uns aos outros, fortalecendo a confiança e as relações.

Q

Desenvolvimento profissional

Aprendizagem e formação contínuas em que os professores participam para melhorar as suas competências e conhecimentos. Isto ajuda-os a manter-se atualizados sobre novos métodos de ensino, pesquisas e ferramentas, de forma a apoiar melhor os seus alunos.

R

S

ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável)

A set of 17 global goals set by the United Nations to help create a better world by 2030. These goals focus on issues like ending poverty, protecting the planet, and ensuring everyone has access to quality education.

Intervenientes

Pessoas ou grupos que têm interesse ou preocupação num determinado projeto ou situação.

Na educação, os stakeholders incluem alunos, professores, pais, funcionários da escola e a comunidade local.

T

Pensar fora da caixa

Uma expressão usada para incentivar o pensamento criativo e a elaboração de soluções diferentes das habituais ou esperadas.

Ajuda os alunos a estarem abertos a novas ideias e abordagens na resolução de problemas.

U

V

W

X

Y

Z



**Cultura
educativa na
sala de aula**



**Autonomia
e escolha
das crianças**



**Apoio
entre crianças**



**Acompa-
nhamento
do progresso**



**Pensamento
a longo prazo**



**Intervenientes
locais**



**Apoio
entre professores**



Avaliação



**Mentalidade
do professor**



Logística



**Características
transformadoras**



Valores pedagógicos

Uma metodologia de um professor para conceber atividades inovadoras para a educação para a cidadania global e o desenvolvimento sustentável no ensino básico.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Dá-nos o teu
feedback

Descobre mais no nosso site
gamesforgoals.eu



Click here!



HOCHSCHULE NORDHAUSEN
University of Applied Sciences

Financiado pela União Europeia. As opiniões expressas são, no entanto, apenas da responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia nem da Agência Executiva Europeia para a Educação e Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.



Esta ferramenta está licenciada sob uma Licença Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 Licença Internacional. Para consultar uma cópia desta licença, visite <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.fr>