

Introdução

Esta mala está cheia de surpresas!

Irá guardar os vossos sonhos, a vossa imaginação e criatividade. Ao longo desta viagem vão descobrir todas as vossas competências. São 11 paragens nas quais com a ajuda de cartas irão tomar decisões, assumir compromissos, comunicar muito, estabelecer parcerias, tudo para concretizarem o vosso projeto. Ao longo do percurso o projeto irá crescendo e serão empreendedores de sucesso!

O jogo inicia-se de forma simbólica no Ártico ou Polo norte, um dos locais mais frios do planeta. Para saírem de lá, devem olhar para o que vos rodeia e pensar o que gostariam de fazer ou tentar resolver. Antes de avançar nesta aventura empreendedora a turma deve toda partilhar as suas ideias e formar grupos para poderem viajar com a Luzinha no balão dos sonhos.

Cada grupo irá escolher um balão de uma cor e percorrer o tabuleiro para cada uma das atividades. Cada projeto pode ter uma ou mais atividades pelo que com os post-its irão percorrer os pontos de 4 a 11 para todas elas, uma de cada vez! Ao terminarem uma das atividades escolhidas pelo grupo, iniciam outra até que o projeto esteja todo concluído. Em cada paragem tens cartas que a Luzinha preparou para te ajudar.

Esta é uma viagem para tentar mudar o teu mundo e das pessoas que te rodeiam. No final de cada viagem vais sentir que descobriste um mundo de oportunidades, competências e poderes que desconhecias possuir!

Podes viajar com os teus sonhos, ambições, ideias e projetos para onde quiseres, a Luzinha estará sempre contigo.

Os empreendedores são pessoas felizes, que lutam para concretizar os seus sonhos. Uns são músicos, outras bailarinas, temos desportistas, cientistas, médicos ou exploradoras, o que os torna únicos são os seus poderes que aqui vais poder treinar!

Guião de aplicação do Mural do Embaixador

Com este guião irão descobrir empreendedores, os seus valores e selecionar aquele que se adapta melhor ao vosso projeto para ser convidado para embaixador. Conhecer as pessoas da nossa comunidade e as suas qualidades e competências é muito importante, pois assim aprendemos a dar valor aos compromissos e podemos aprender muito com cada um deles. Neste tabuleiro vais encontrar em diversos pontos do planeta exemplos de empreendedores em diversas áreas, saberes e talentos. Tu podes ser um deles! Basta descobrires a tua vocação e trabalhar muito!

1 - Empreendedores: Neste momento todos os alunos devem identificar em silêncio e segredo o nome de uma pessoa empreendedora a seu gosto (sem limitações geográficas ou pessoais, podendo ser figuras públicas que não conheçam pessoalmente). Cada aluno deve escrever o nome do seu empreendedor no post-it. Todas as propostas são coladas no mural ou numa parede de forma a que todos os alunos os vejam bem. Cada aluno apresenta o seu empreendedor e cola o post-it

2 - Valores: Numa segunda fase pedimos aos alunos que identifiquem um valor social ou competência empreendedora que caracterize o empreendedor que escolheram e apresentem à turma as suas ideias. Podemos gerar aqui um pequeno momento de debate em redor dos nomes e valores identificados.

3 - 5 a 10 valores mais importantes: Vamos agora apertar a escolha e selecionar mediante votação os 5 a 10 valores que a turma acha mais importantes para se ser empreendedor. Este top de valores será destacado dos restantes identificados na casa 2 e servirão para ajudar a escolher o nosso embaixador. Não esquecer de ligar estes valores com o projeto identificado pela turma no mural da Luzinha nas casas 1, 2 e 3.

4 - Empreendedor da minha terra: Tendo em conta os valores e necessidades do nosso projeto vamos agora procurar entre os nomes apresentados na casa 1 ou identificando novos para cada aluno propor o nome de um empreendedor local que se ajuste ao nosso tema do projeto. Os passos anteriores poderão ajudar nesta seleção. O professor /educador deverá moderar a sessão e gerir as opiniões de decisões democraticamente.

5 - Embaixador da turma: Após as diversas propostas dos alunos iremos gerar uma votação ou avaliação para a escolha de um nome para formalizar o convite enquanto embaixador do nosso projeto. Pode o grupo decidir escolher mais um nome para o caso de que o primeiro não esteja disponível ou caso sejam ambos complementares.

6 - Valores: Por último e antes de preparar a comunicação com o convidado, a turma deve caracterizar bem o empreendedor escolhido para embaixador. Podem fazer uma pesquisa ou se for conhecido de todos podem registar os seus valores e competências para desta forma ser mais fácil justificar a escolha.

Agora só falta escolher a forma de contato com o embaixador escolhido pela turma e iniciar uma parceria para o sucesso do projeto. É fundamental assumir compromissos e saber escolher os parceiros certos que nos irão certamente ajudar ao longo do projeto!












Empreendedores

- 1- Astronauta;
- 2- Cineasta;
- 3- Escultora;
- 4- Bailarina;
- 5- Empresários;
- 6- Exploradora;
- 7- Músico

Guião de aplicação do Mural da Luzinha

Áreas do conhecimento e competências empreendedoras

- Operacionais (colaboradores, ofertas, ciclos de trabalho, redes, narrativas, protótipos);
- Comportamentais (liderança e avaliação);
- Conhecimento do mundo e cultura empreendedora;
- Vertente operativa dos projetos.

Dinâmicas	Registo
	As cartas ajudam a definir o ponto de partida do projeto. Podem ser escolhidas mais que uma carta. No caso de nenhuma das cartas se ajustar ao seu ponto de partida colocar no quadro a escolha da turma/grupo. Colar os post-it com cores diferentes para ideias diferentes. As cores devem seguir sempre iguais para as casas seguintes sempre que estivermos a trabalhar essa atividade. Podemos ter uma ou mais que uma atividade por problema, pelo que podemos ter um mapa para cada ideia cada um com uma cor de post-it.
	Escolher o tipo de destinatário mais adequado ao projeto. Poderão escolher dentre os apresentados nas cartas de ajuda ou escrever no post-it outro que não exista nas ajudas. A cor do post-it deve manter-se igual à do problema inicial/vocação
	Registrar em post-it as propostas de ofertas baseadas nas ideias para resolver o problema de base ou treinar as vocações e talentos. Para cada caso podemos ter mais que uma oferta, devendo o post-it ter a cor relativa ao caso identificado.
	Registrar para cada oferta os recursos que serão necessários. As cartas servirão de guia. Manter a cor do post-it igual à do problema inicial ou vocação a treinar.
	Identificar serviços necessários ao desenvolvimento da oferta. Poderemos necessitar de serviços especializados de acordo com as nossas necessidades. Manter a cor do post-it igual à da situação identificada.
	Listar o nome e o tipo de colaborador seguindo o princípio anterior da cor dos post-its. Esta casa permite organizar as pessoas que vão colaborar com recursos ou serviços no nosso projeto e organizado por ofertas/atividades.
	Listar o nome e o tipo de colaborador seguindo o princípio anterior da cor dos post-its. Esta casa permite organizar as pessoas que vão colaborar com recursos ou serviços no nosso projeto e organizar por ofertas/atividades.
	Com os ciclos de trabalho fechados identificamos todos os envolvidos antes da execução do projeto. Será com esta rede de colaboradores que iremos contar para executar o projeto.
	Organizar mantendo a cor inicial, os custos e as receitas previstos.
	Mantendo a cor inicial, listas os dados mais relevantes sobre a atividade a realizar.
	Mantendo a cor inicial destacar resultados atingidos que ajudem a medir o impacto da ação em função do problema inicial. Estes dados são fundamentais após a concretização pois irão servir para medir o sucesso do projeto.

Notas

No caso do problema ter mais que uma atividade podemos preencher um mural para cada atividade mantendo sempre a cor do post-it inicial.

No caso de haver mais que um problema ou vocações na casa 1 devemos atribuir cores diferentes de post-it e ir seguindo sempre nas casas seguintes com as respetivas cores. Cada turma pode ter mais que um projeto, ou ter um projeto e várias atividades.

Todas as casas poderão sofrer ajustes ao longo do projeto pelo que utilizaremos post-its para facilitar o pôr e tirar caso seja necessário.



Código QR — Área de downloads

Na área de downloads encontra o Caderno da Luzinha, que te ajuda a registar o teu progresso nesta aventura.

1. Caderno da Luzinha_O NOSSO PROJETO
2. Caderno da Luzinha_ATIVIDADES
3. Caderno da Luzinha_AS NOSSAS IMAGENS