

# MAKING SPACE 365 KIT DE FERRAMENTAS PARA FORMAÇÃO DE JOVENS EM COMPETÊNCIAS CRIATIVAS E DE EMPREENDEDORISMO

Maximizar o Potencial dos Jovens  
Através do Empreendedorismo  
Criativo e Cultural na Comunidade



Competências de  
empreendedorismo

Módulo T2

**Visão e pensamento ético  
e sustentável**



2020-1-PT02-KA227-YOU-007635



## Módulo T2: Ideias e Oportunidades - Visão e Pensamento Ético e Sustentável

Neste módulo, irá encontrar uma compilação de recursos modulares e atividades de aprendizagem que irão apoiá-lo a si e aos seus alunos a desenvolver competências em *Ideias e Oportunidades – Visão e Pensamento Ético e Sustentável*

Nomeadamente, este módulo contém:

- Descrição de uma atividade de aprendizagem presencial de 3 horas
- Atividades para uma aprendizagem autónoma de 2 horas
- Ficha de informação
- Folheto de apoio
- Exercícios de autorreflexão

### Finalidade e Objetivos de Aprendizagem deste módulo

O principal objetivo deste módulo é construir aptidões e competências básicas para promover o empreendedorismo com base nos princípios do pensamento ético e sustentável, e elevar essas capacidades para criar uma visão, ideias e oportunidades com base nestes princípios. Através deste módulo, espera-se que os alunos desenvolvam os seguintes conhecimentos, aptidões e atitudes:

TÓPICO	CONHECIMENTOS	APTIDÕES	ATITUDES
<b>T2 Visão e Pensamento Ético e Sustentável</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• T2K1 - Conhecimento básico de como a visão é definida em diferentes aspetos (individual, organização, empresa, comunidade, etc.)</li> <li>• T2K2 - Introdução ao planeamento estratégico</li> <li>• T2K3 - Conhecimento básico do que é o pensamento ético e sustentável</li> <li>• T2K4 - Ferramentas sobre como avaliar o impacto a médio e longo prazo da "visão" em múltiplos níveis (individual, comunitário, profissional,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• T2S1 – Capacidade de desenvolver uma visão</li> <li>• T2S2 - Capacidade de desenvolver um plano estratégico com passos para alcançar esta visão (transformar ideias em ação)</li> <li>• T2S3 - Capacidade de apresentar a visão a outros com sucesso</li> <li>• T2S4 - Capacidade de inspirar outros a seguir/contribuir para a visão</li> <li>• T2S5 - Capacidade de identificar desafios, riscos e oportunidades e encontrar uma forma de trabalhar para além deles para alcançar a visão a longo prazo</li> <li>• T2S6 - Flexibilidade/adaptabilidade</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• T2A1 - Estar consciente da importância de ter uma visão</li> <li>• T2A2 - Estar consciente da importância de avaliar o impacto das ações que conduzem à realização da visão</li> <li>• T2A3 - Comportando-se de forma ética e com respeito pelos outros</li> <li>• T2A4 - Ser responsável pelas ações empreendidas e pelo impacto alcançado</li> </ul>

	<p>económico, etc.)</p>	<p>de. Poder fazer as alterações necessárias ao plano estratégico, quando necessário, a fim de melhor atingir os objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• T2S7 - Trabalhar em equipas. Capacidade de trabalhar com as pessoas necessárias a fim de alcançar a visão</li> <li>• T2S8 - liderança. Capacidade de inspirar e liderar outros</li> <li>• T2S9 - Capacidade de reconhecer e enfrentar comportamentos pouco éticos</li> <li>• T2S10 - Capacidade de pensar a longo prazo e analisar o impacto possível</li> </ul>	
--	-------------------------	--	--

## Parte 01: Ideias e Oportunidades -Visão e Pensamento Ético e Sustentável - f2f Atividade de Aprendizagem

Nesta parte do módulo, irá encontrar uma atividade de aprendizagem abrangente que foi concebida para a formação presencial em grupo. A duração desta atividade de aprendizagem é de cerca de 3 horas. O objetivo desta atividade é apoiar os formadores/facilitadores no fornecimento de uma experiência de aprendizagem integral a grupos de alunos que os apoiará a desenvolver as suas competências em Ideias e Oportunidades - Visão e Pensamento Ético e Sustentável.


A atividade usa diferentes ferramentas que podem ser utilizadas com diferentes grupos-alvo e adaptadas às necessidades de cada grupo de alunos.


### Sumário

Nome da Ferramenta/ Tempo Estimado		Tipo de Ferramenta	Objetivo da Ferramenta
<b>Parte 01</b>			
1	Bingo Global	Quebrar o gelo / conhecerem-se uns aos outros	Para se conhecerem melhor através da experiência e atitudes pessoais
2	Definições	Trabalho de grupo sobre as principais definições do tema	Compreender as principais definições e ter a mesma compreensão sobre o vocabulário utilizado durante as sessões
3	Jogo do Clima	Jogo online para o grupo	Trabalhar em conjunto no problema das alterações climáticas para compreender a importância da sustentabilidade e da atitude ética e da responsabilidade comum e pessoal
<b>Intervalo</b>			
<b>Parte 02</b>			
4	O que são ODSs?	Apresentação e Brainstorming	Apresentar os ODS ao grupo e compreender o que é e qual o principal objetivo do mesmo
5	“Jogo Snap”	Jogo de grupo sobre ligação de projetos pessoais e ODS	Desenvolver as competências de criação de ideias e oportunidades. Compreender a ligação entre os projetos pessoais e os ODSs
6	Visão Pessoal	Análise pessoal e criação de visão	Fazer autoanálise e adquirir competências sobre a criar uma visão pessoal

## Detailed Description:

Parte 01	
Título da Sessão	Parte de Conhecer e Compreender
Duração Aproximada	1 h 30 min
Tamanho do Grupo	Até 30 participantes
Equipamento, materiais e espaço necessário	<p>Bingo Global:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sala ou espaço comum exterior</li> <li>Folhas de Papel com perguntas</li> <li>canetas</li> </ul> <p>Exercício de Principais Definições:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sala ou espaço comum exterior</li> <li>6 folhas grandes de papel,</li> <li>6 marcadores</li> </ul> <p>Jogo do Clima:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sala ou espaço comum exterior,</li> <li>Computador e eletricidade,</li> <li>Dispositivos pessoais (telemóvel ou computador portátil),</li> <li>Boa conexão de internet</li> <li>Link para o jogo do clima <a href="http://www.keepcoolmobile.org/en/">http://www.keepcoolmobile.org/en/</a></li> </ul>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Bingo Global: Os alunos conhecer-se-ão melhor, através da experiência e atitudes pessoais</li> <li>❖ Exercício de Principais Definições: Os alunos irão aprender e compreender as definições principais e ter o mesmo vocabulário para o trabalho. Para aprender a trabalhar em conjunto, compreender a diferença entre indivíduo, organização, empresa, visão comunitária</li> <li>❖ Jogo do Clima: Os alunos trabalharão em conjunto no problema das alterações climáticas para compreender a importância da sustentabilidade e da atitude ética e da responsabilidade comum e pessoal</li> </ul>
Conhecimento, Aptidões Atitudes - Referência	T2S1, T2S2, T2S3, T2S4, T2S5, T2A1, T2A2, T2A3
Descrição Detalhada	<p><b>Bingo Global:</b> O formador cria a lista de afirmações que estão ligadas à sustentabilidade e atitude responsável e ética.</p> <p>Por Exemplo:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Encontre a pessoa, que está a tentar separar o lixo</li> <li>2. Encontre a pessoa, que é vegetariana</li> <li>3. Encontre a pessoa que não usa sacos de plástico... e assim por diante.</li> </ol> <p>Abaixo de cada afirmação, deixar um espaço vazio.</p> <p>Os participantes têm 15 minutos para encontrar os indivíduos que se identificam com as afirmações e escrever o nome da pessoa no espaço existente.</p> <p>A primeira pessoa que preencher todas as afirmações é a vencedora.</p> <p>No final, o formador faz um pequeno resumo e pede aos participantes que</p>

	<p>partilhem as suas impressões.</p> <p><b>Exercício de Principais Definições:</b> Utilizando o método mais confortável, um formador dividirá os participantes em 6 equipas (3-5 pessoas cada uma é o ideal). Cada equipa recebe papel e marcadores, e tem 15 minutos para fazer um brainstorm sobre o que é suposto serem definições comuns "Ética", "Sustentabilidade", "Visão", etc. (esta pode ser uma definição para duas equipas) Após 15 minutos, os grupos têm de apresentar as suas conclusões e iniciar uma discussão geral. Finalmente, em conjunto, têm de concordar e decidir a definição mais apropriada de cada palavra e colocá-la em algum lugar para ser vista pelos outros participantes.</p> <p><b>Jogo do Clima:</b> O formador convida os participantes a irem ao website <a href="http://www.keepcoolmobile.org/en/">http://www.keepcoolmobile.org/en/</a></p>  <p>Crie um novo jogo e partilhe os códigos com os jogadores</p> <p>Cada participante inscreve-se, escolhe o país e começa a desenvolver o país e a sua indústria. Os jogadores têm de comunicar e seguir o nível de sucesso da Terra, ir juntos a conferências, ajudar-se mutuamente, reduzir as fábricas perigosas e discutir o sucesso geral.</p> <p>No final do jogo, os participantes podem partilhar os seus sentimentos e conclusões que têm como um grupo inteiro.</p>
<p>Dicas, recomendações para o facilitador</p>	<p>Se o primeiro jogo terminar demasiado depressa, o treinador pode fazer a ordem de que têm de ser mais responsáveis e mais sustentáveis, e trabalhar em conjunto para salvar o planeta e eles voltam a jogar.</p>
<p><b>Intervalo</b></p>	
<p><b>Parte 02</b></p>	
<p>Título da Sessão</p>	<p><b>Lucro Pessoal – Lucro Global</b></p>
<p>Duração Aproximada</p>	<p>1 h 30 min</p>
<p>Tamanho do Grupo</p>	<p>Até 30 participantes</p>

<p><b>Equipamento, materiais e espaço necessário</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartões Coloridos com ODSs (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável)</li> <li>• Papel Branco</li> <li>• Canetas</li> </ul>
<p><b>Objetivos</b></p>	<p>Os alunos vão:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Apresentar os ODS ao grupo e compreender o que eles significam e o seu principal objetivo</li> <li>❖ Desenvolver as competências de criação de ideias e oportunidades</li> <li>❖ Para compreender a ligação entre os projetos pessoais e os ODSs</li> <li>❖ Para autoanalisar e adquirir competências sobre criação e visão pessoal</li> </ul>
<p><b>Descrição Detalhada</b></p>	<p><b>ODSs e Jogo Snap:</b></p> <p><b>Passo 1.</b> O formador faz uma pergunta aos participantes que já devem conhecer os ODSs (1-2 respostas) e depois o grupo discute-os: Os objetivos de Desenvolvimento Sustentável são uma espécie de apelo à ação de todos os países - pobres, ricos e meio-desenvolvidos. Visam melhorar o bem-estar e a proteção do planeta. A maioria dos estados reconhece que a ação para acabar com a pobreza deve ser acompanhada de esforços para impulsionar o crescimento económico e abordar uma série de questões na educação, saúde, proteção social e emprego, assim como as alterações climáticas e a proteção ambiental.  <a href="https://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/">https://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/</a></p>  <p>O formador mostra uma imagem e dá uma explicação rápida de cada ODG se o título não for totalmente claro.</p> <p><b>Passo 2.</b> O formador divide os participantes em equipas e encoraja-os a pensar em questões locais que requerem atenção e podem ser abordadas utilizando as capacidades empreendedoras dos participantes.</p> <p>Cada equipa cria 3 problemas e escreve cada um num pedaço de papel separado e devolve-o ao formador.</p> <p><b>Passo 3.</b> O formador mistura os papéis. Têm os ODS de um lado e, do outro, os problemas dos participantes. O treinador convida os participantes a jogar o jogo nas suas equipas e explica as regras: À vez, levantam e leem um dos seus papéis e um dos ODS - as equipas precisam de pensar e discutir rapidamente como este problema e os ODS podem ser relacionados. A equipa que está pronta a dar uma resposta grita "SNAP" e dá voz à sua versão. Qualquer outro com a mão levantada pode dar uma opção adicional (o formador mantém a noção do tempo). Exemplo: Lixo num parque local, água limpa e saneamento. Resposta: se houver lixo no parque e ninguém o limpar, este lixo vai para a água do subsolo e contamina-a, tornando-a insegura para beber...</p>

**Passo 4.** O formador pede aos participantes que tirem conclusões sobre o jogo e partilhem as suas opiniões. Concluem que todas as ações locais estão ligadas a ODSs globais, pelo que o nosso pensamento tem de ser global, sustentável e ético para com os outros e por sermos responsáveis podemos ser bem-sucedidos!

### Visão Pessoal

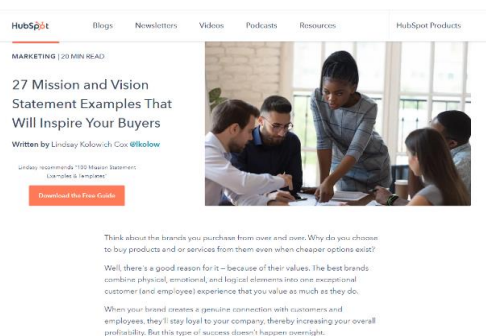
**Passo 1.** O formador recorda as definições de visão e aspetos que foram criados na primeira parte da formação.

**Passo 2.** O formador convida cada participante a pegar num papel e imaginar como se vê a si próprio em 5 anos - anotando a breve descrição desta visão. Depois disso, o formador oferece-se para escrever o ponto principal desta visão em 5 anos. Agora escreva os passos exatos que podem ajudar a alcançar esta visão. O formador é flexível, mas pode explicar que agora tentamos criar uma visão, estratégia e plano pessoal e com esta analogia, o empreendedorismo pode funcionar.

**Passo 3.** O formador une os participantes nas equipas de antes, e oferece-lhes a oportunidade de desenvolver a ideia de uma das empresas discutidas durante o jogo SNAP. Depois, o formador oferece aos participantes a oportunidade de desenvolverem uma missão, visão e estratégia para 5 anos que deve incluir sustentabilidade e pensamento ético.

- As declarações de missão devem descrever o objetivo atual que uma empresa serve. A função da empresa, o público-alvo e as ofertas chave são elementos frequentemente mencionados numa declaração de missão.
- Declarações de visão são um olhar sobre o futuro de uma empresa ou sobre o que é a sua visão global.
- Os mesmos elementos da declaração de missão podem ser incluídos numa declaração de visão, mas serão descritos no tempo futuro.
- 

Alguns exemplos para inspiração <https://blog.hubspot.com/marketing/inspiring-company-mission-statements>



Dicas, recomendações para o facilitador

O formador é o facilitador das sessões e dá sempre espaço para a discussão e apresentação das equipas e conclusões gerais.

Fontes/bibliografia

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/>



## Parte 02: Ideias e Oportunidades – Visão e Pensamento Ético e Sustentável

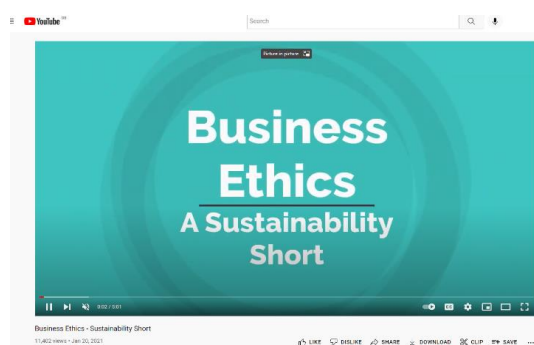
Nesta parte do módulo, irás encontrar um conjunto de atividades para Ideias e Oportunidades - Visão e Pensamento Ético e Sustentável que irá apoiar os alunos/utilizadores a consolidar os seus conhecimentos sobre o tema e descobrir mais informações e práticas.

### Atividade 01: Assistir aos vídeos e praticar

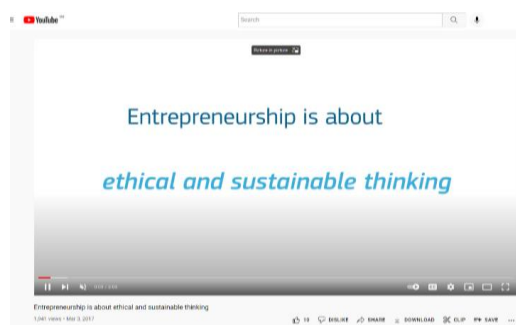
O facilitador encoraja os alunos a visualizarem os seguintes vídeos:



The Design Thinking Process – [https://www.youtube.com/watch?v=\\_r0VX-aU\\_T8](https://www.youtube.com/watch?v=_r0VX-aU_T8)



Business Ethics - Sustainability Short - <https://www.youtube.com/watch?v=Sx4laJkCVY>

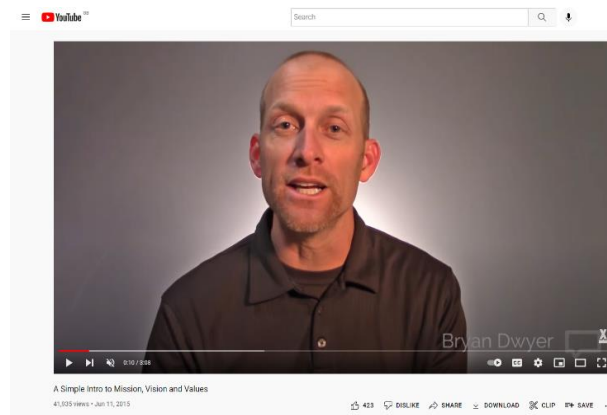


Entrepreneurship ethical & sustainable thinking - [https://www.youtube.com/watch?v=Hg\\_tEWqB--s](https://www.youtube.com/watch?v=Hg_tEWqB--s)

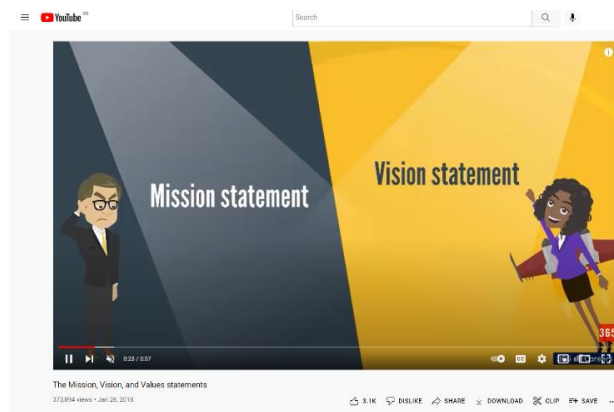
Tente fazer tarefas do último vídeo para praticar o tema

## Atividade 02: Prática na criação de visão

Com esta atividade vamos mais a fundo e tentamos praticar individualmente com os aspetos mais importantes para a criação de empreendedorismo.



A Simple Intro to Mission, Vision and Values - [https://www.youtube.com/watch?v=7mWQh\\_7fK3U](https://www.youtube.com/watch?v=7mWQh_7fK3U)



The Mission, Vision, and Values statements - <https://www.youtube.com/watch?v=8wem6FZAucw>

Vizualiza os vídeos e escreve os teus novos pensamentos e reflexões empresariais - se possível partilha os teus pensamentos com os eus colegas.



# Módulo T2: Ideias e Oportunidades – Visão e Pensamento Ético e Sustentável – Ficha de Informação

## O que é a Sustentabilidade?

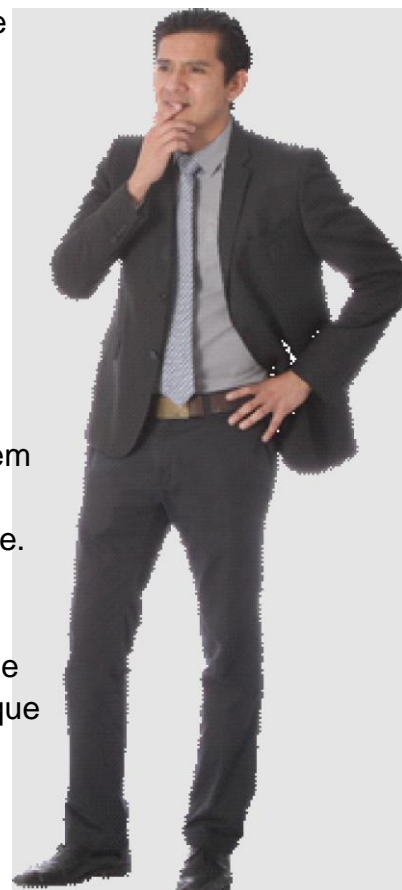
Sustentabilidade significa satisfazer as nossas próprias necessidades sem comprometer a capacidade das gerações futuras de satisfazerem as suas próprias necessidades. Para além dos recursos naturais, precisamos também de recursos sociais e económicos. A sustentabilidade não é apenas ambientalismo. Incorporados na maioria das definições de sustentabilidade, encontramos também preocupações com a equidade social e o desenvolvimento económico.

## Pensamento Ético

A ética desempenha um papel importante não só na nossa vida pessoal, mas também nos negócios. Podemos pensar na ética como os princípios que orientam o nosso comportamento no sentido de fazer as melhores escolhas que contribuem para o bem comum de todos. A ética é o que nos guia para dizer a verdade, cumprir as nossas promessas, ou ajudar alguém em necessidade. Em resumo, existem três níveis principais de pensamento ético: meta-ética, que se preocupa com a forma como a ética é desenvolvida e como fazemos juízos morais; ética normativa, que se preocupa com as posições que podem ser tomadas sobre o que é certo e errado; e ética aplicada, que se preocupa com as posições éticas.

## O que é uma Declaração de Visão?

Uma declaração de visão descreve o que uma empresa deseja alcançar a longo prazo, geralmente num horizonte temporal de cinco a dez anos, ou por vezes até mais longo. Descreve uma visão de como será a empresa no futuro e estabelece uma direção definida para o planeamento e execução de estratégias a nível corporativo.



# Módulo T2 FOLHETO DE APOIO: Ideias e Oportunidades – Visão e Pensamento Ético e Sustentável

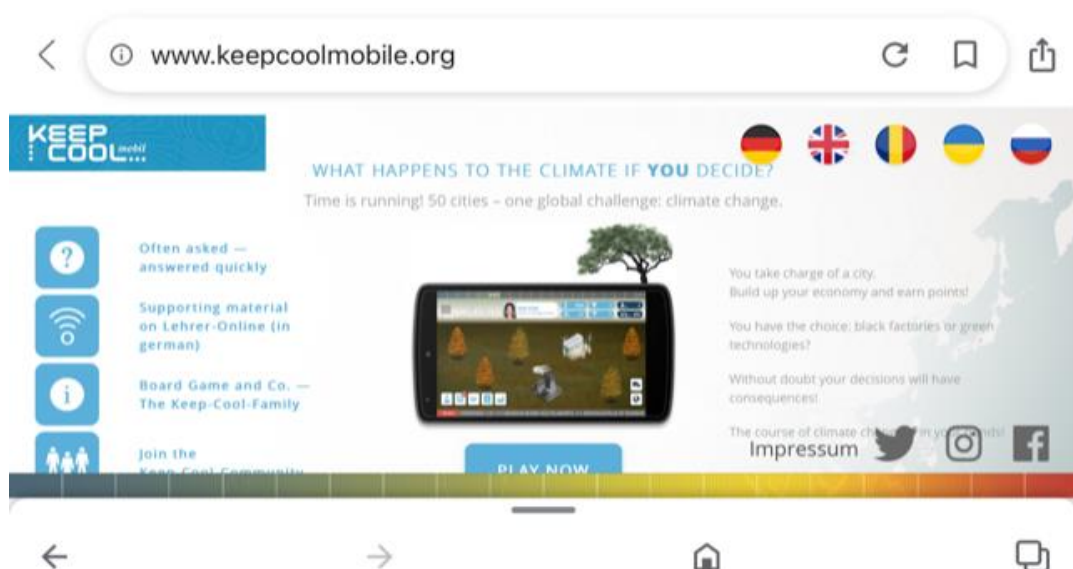
Global bingo

Descarregar Imagens e materiais para ODSs



<https://www.un.org/sustainabledevelopment/news/communications-material/>

Jogo do Clima: <http://www.keepcoolmobile.org/en/>



## Tópicos para reflexão individual

- Refletir como compreendes as definições de sustentabilidade, ética, visão
- Refletir sobre a tua visão pessoal para os próximos 5 anos
- Pensa na ligação entre a tua vida pessoal e a tua vida global.



## Mantém um diário de atividades

- Escreve as tuas impressões sobre as atividades em que participaste e das coisas que fizeste.
- Anota que novas informações descobriste, e como te sentiste durante cada atividade.
- O que foi difícil para e o que foi fácil para ti?
- A que conclusões chegaste?
- Quais são os teus próximos passos e ideias?



**MAKING  
SPACE**



**365**



With the support of the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

This publication has been produced with the support of the Erasmus+ Programme of the European Union. The contents of this publication are the sole responsibility of the Making Space 365 Project consortium and can in no way be taken to reflect the views of the NA and the Commission.

**2020-1-PT02-KA227-YOU-007635**