

## INTELLECTUAL OUTPUT 2

### Ferramentas para medir o grau de aprendizagem das competências para a vida



## Visão Geral

As ferramentas de medição estão estruturadas num kit composto por:

- Manual de situações "típicas" para observação dos alunos: professores e famílias são convidados a criar as condições indicadas no manual para observar e analisar, nestas situações específicas, o modo como as competências para a vida são exercitadas e registar a melhoria das mesmas.
- Questionários para análise e elaboração de relatórios, dirigidos a professores e pais, que permitam avaliar o grau de aprendizagem das competências para a vida através das atividades realizadas diariamente na escola e em casa. Os dois questionários observacionais foram construídos respetivamente, para os professores (ambiente escolar) e pais (ambiente doméstico) dos alunos envolvidos (faixa etária: 6-7 / 8-9 / 10-11 anos de idade) nas aulas experimentais.

Estes inquéritos permitirão medir o grau de aquisição das seguintes competências para a vida nos indicadores identificados:

- ✓ Competências de planeamento
- ✓ Motivação para agir (por exemplo, aprender)
- ✓ Competências organizacionais
- ✓ Capacidade de relaxar e descansar
- ✓ Lidar com o stress
- ✓ Aprendizagem efetiva
- ✓ Criatividade e pensamento criativo
- ✓ Pensamento crítico e independente
- ✓ Capacidade de Mudar os hábitos de pensar, mudar as crenças
- ✓ Inteligência emocional, empatia
- ✓ Empreendedorismo
- ✓ Assertividade
- ✓ Gestão de conflitos
- ✓ Comunicação Interpessoal
- ✓ Trabalho em equipa
- ✓ Cultura pessoal

## PARTE 1 - Manual de situações 'típicas' a observar nos alunos

Os professores e as famílias são convidados a criar as condições indicadas no manual para observar e analisar, nestas situações específicas, o modo como as competências para a vida são desenvolvidas e registar a melhoria das mesmas.

<p><b>Competências de Planeamento</b> Planeamento é a capacidade de pensar e desenvolver estratégias para alcançar metas. Ajuda a criança a pensar sobre como completar uma tarefa antes de a iniciar.</p>	
<p><b>Situação típica em ambiente escolar</b> O planeamento é utilizado quando uma criança se prepara para concluir um projeto escolar, decidindo primeiro o que vai precisar, recolhendo e organizando cuidadosamente estes materiais e, de seguida, desenvolve um processo passo a passo para concluir esse projeto.</p>	<p><b>Situação típica em ambiente familiar</b> O planeamento é utilizado quando uma criança prepara a sua mochila escolar, verificando primeiro o que vai precisar para as aulas do dia seguinte e organizando cuidadosamente todos os materiais que precisa.</p>

<p><b>Motivação para agir</b> A motivação para agir pode ser vista como a capacidade de uma criança se envolver numa tarefa, a forma como a escolhe, o esforço que coloca no seu desempenho e a persistência que demonstra.</p>	
<p><b>Situação típica em ambiente escolar</b> Uma criança pode mostrar motivação para agir quando se voluntaria para realizar uma atividade que lhe agrada sempre que a ocasião surge e mostra um prazer consistente em fazê-lo.</p>	<p><b>Situação típica em ambiente familiar</b> Uma criança revela motivação para agir quando escolhe atividades extracurriculares ou um passatempo específico e é perseverante em fazer o mesmo.</p>

<p><b>Competências Organizacionais</b> Organização é a capacidade de pensar que ajuda uma criança a ter uma abordagem sistemática para a resolução de problemas, criando ordem na desordem.</p>	
<p><b>Situação típica em ambiente escolar</b> A organização envolve aprender como recolher todos os materiais necessários para completar uma tarefa e, ao mesmo tempo, ser capaz de recuar e examinar uma situação complexa.</p>	<p><b>Situação típica em ambiente familiar</b> Uma criança mostra competências organizacionais quando reúne todo o material necessário antes de começar a estudar para um teste.</p>

<p><b>Capacidade de relaxar e descansar</b> A capacidade de relaxar e descansar significa que a criança é capaz de reconhecer os sinais quando está cansada e ajusta o seu comportamento em conformidade.</p>	
<p><b>Situação típica em ambiente escolar</b> Uma criança mostra esta capacidade quando se sente cansada ou mal, opta por descansar ou por uma atividade tranquila em vez de fazer uma atividade mais consumidora de energia com os seus colegas de escola, durante o recreio.</p>	<p><b>Situação típica em ambiente familiar</b> Uma criança mostra esta capacidade quando, tendo tido um dia cansativo, vai dormir mais cedo do que o habitual.</p>
<p><b>Lidar com o stress</b> Lidar com o stress significa que uma criança é capaz de usar estratégias adaptativas, como olhar para um problema de uma forma diferente, envolver-se na resolução do problema ou procurar uma comunicação construtiva quando enfrenta uma situação stressante.</p>	
<p><b>Situação típica em ambiente escolar</b> Uma criança que é capaz de lidar com o stress irá adaptar-se e tentar encontrar novos amigos quando enfrenta uma situação de mudança de escola ou de realocação de um amigo.</p>	<p><b>Situação típica em ambiente familiar</b> Ao lidar com o stress, a criança irá adaptar-se ou falar sobre as suas necessidades em momentos de mudança, tais como a chegada de um irmão ou irmã, a perda de um membro da família ou mesmo de um animal de estimação.</p>
<p><b>Aprendizagem eficaz</b> A aprendizagem efetiva é a forma como a aprendizagem dá origem a ação em situações futuras. Envolve a capacidade da criança de planear, monitorizar e refletir.</p>	
<p><b>Situação típica em ambiente escolar</b> Quando, ao fazer uma tarefa ou durante um projeto, uma criança é capaz de utilizar e adaptar os conhecimentos adquiridos a novas situações.</p>	<p><b>Situação típica em ambiente familiar</b> Quando uma criança constrói facilmente o diálogo com pessoas de diferentes posições e faz bom uso da informação obtida em diferentes contextos em novas situações.</p>

### **Criatividade e pensamento criativo**

Criatividade e pensamento criativo significa a tendência para gerar ou reconhecer ideias, alternativas ou possibilidades que possam ser úteis para resolver problemas, comunicar com os outros e divertir-se sozinho e com os outros.

#### **Situação típica em ambiente escolar**

A criatividade e o pensamento criativo podem ser vistos quando uma criança escreve ou desenha com imaginação, relatando situações ou informações inesperadas.

#### **Situação típica em ambiente familiar**

A criatividade e o pensamento criativo podem ser vistos quando uma criança cria histórias ou jogos para brincar, sozinha ou com outros, utilizando os recursos disponíveis de uma forma inovadora.

### **Pensamento crítico e independente**

Pensamento independente significa dar sentido ao mundo baseado em observações e experiências pessoais, em vez de simplesmente acompanhar os pensamentos dos outros. O pensamento crítico envolve levar em conta o conhecimento externo ao avaliar a informação.

#### **Situação típica em ambiente escolar**

A criança mostra um pensamento independente e crítico quando não tem medo de dar a sua opinião na aula e o seu ponto de vista reflete a sua própria perspetiva.

#### **Situação típica em ambiente familiar**

A criança mostra um pensamento independente e crítico quando escolhe brincar ou fazer uma atividade diferente da dos seus irmãos, de acordo com as suas próprias preferências, mesmo que seja criticada.

### **Alterar crenças e hábitos de pensar**

Mudar os hábitos de pensar e mudar as crenças pode ser visto como a capacidade da criança de mudar e adotar novos hábitos e crenças para enfrentar diferentes tipos de desafios.

#### **Situação típica em ambiente escolar**

Isto pode ser visto quando, fazendo um teste que contém perguntas de escolha múltipla e de redação, uma criança é capaz de alternar facilmente entre os dois formatos.

#### **Situação típica em ambiente familiar**

Isto pode ser visto quando uma criança é capaz de introduzir algumas mudanças nas suas rotinas diárias, tais como alternar com o seu irmão ou irmã as suas tarefas domésticas.

### **Inteligência emocional, empatia**

A inteligência emocional é a capacidade da criança para se sintonizar com os seus próprios sentimentos e responder adequadamente a diferentes situações sociais. Empatia significa a capacidade da criança para compreender ou sentir o que outra pessoa está a sentir dentro do seu quadro de referência, ou seja, coloca-se na posição do outro.

**Situação típica em ambiente escolar**

A criança revela esta capacidade quando, percebendo que está falando muito alto onde outros colegas de escola estão tentando trabalhar, ajusta o volume ou sua voz para um nível mais baixo.

**Situação típica em ambiente familiar**

Uma criança revela esta capacidade quando dá um beijo ou um abraço ao seu pai ou à sua mãe porque percebe que este/a está triste ou cansado/a.

**Empreendedorismo**

Empreendedorismo significa a capacidade da criança de ter iniciativa e perseguir um objetivo, sem desistir quando enfrenta dificuldades. Implica uma atitude de aceitação do risco.

**Situação típica em ambiente escolar**

Uma criança revela uma atitude empreendedora quando se esforça imenso para conseguir que aquele projeto de ciências seja concluído antecipadamente e não desiste, mesmo tendo de enfrentar dificuldades.

**Situação típica em ambiente familiar**

Uma criança revela uma atitude empreendedora quando nunca adiou a realização de uma tarefa ou nunca teve de ser lembrada para fazer os seus trabalhos de casa.

**Assertividade**

A assertividade é uma capacidade interpessoal que permite à criança expressar-se aberta e honestamente sobre si mesma, ao mesmo tempo que reflete uma preocupação genuína para com os outros.

**Situação típica em ambiente escolar**

Uma criança é assertiva quando é capaz de expressar uma opinião diferente na sala de aula, respeitando as opiniões dos seus colegas de escola.

**Situação típica em ambiente familiar**

Uma criança é assertiva quando fala sobre o seu desconforto e sente-se desconfortável se um amigo ou irmão lhe chama nomes ou a gozar com ele/a.

**Gestão de conflitos**

Ao participar na resolução de conflitos, uma criança será capaz de ouvir todos os lados do conflito e, de seguida, determinar uma ação que seja justa e benéfica para todas as partes.

<p><b>Situação típica em ambiente escolar</b> Quando, diante uma divergência entre dois dos seus melhores amigos, descobre uma maneira para que brinquem todos juntos.</p>	<p><b>Situação típica em ambiente familiar</b> Uma criança é capaz de gerir um conflito se encontrar uma forma criativa de resolver uma discussão sobre um brinquedo com o seu irmão, e que seja boa para ambos.</p>
--	--

**Comunicação interpessoal**  
A comunicação interpessoal é uma competência social que ajuda a criança a expressar as suas necessidades, desejos e preocupações de uma forma socialmente apropriada.

<p><b>Situação típica em ambiente escolar</b> Uma criança revela competências em comunicação interpessoal quando é capaz de pedir ajuda para fazer um exercício ou para resolver um problema, se necessário, sem chorar ou gritar.</p>	<p><b>Situação típica em ambiente familiar</b> A comunicação interpessoal pode ser revelada quando uma criança pede a um amigo para partilhar os seus brinquedos de uma forma eficaz.</p>
--	---

**Trabalho em equipa**  
O trabalho em equipa é uma competência social através da qual uma criança é capaz de trabalhar como parte de uma equipa e, portanto, é capaz de desenvolver o sentido de compromisso, tolerância e respeito pelos outros.

<p><b>Situação típica em ambiente escolar</b> Uma criança é capaz de trabalhar em equipa quando faz parte de um grupo, consegue ouvir as opiniões dos outros, dar as suas próprias opiniões, não sendo nem demasiado passiva nem agressiva.</p>	<p><b>Situação típica em ambiente familiar</b> Quando os irmãos trabalham juntos nas tarefas domésticas ou se ajudam nos trabalhos de casa, nomeadamente apoiando irmãos mais novos.</p>
---	--

**Cultura Pessoal**  
A cultura pessoal pode ser vista como a capacidade da criança aceitar a diversidade e pessoas de diferentes origens, refletindo uma atitude inclusiva em relação às mesmas.

<p><b>Situação típica em ambiente escolar</b></p>	<p><b>Situação típica em ambiente familiar</b></p>
---	--

Quando uma criança reage da mesma forma ou com tolerância perante um colega de um grupo étnico ou país diferente.

Quando uma criança é curiosa e gosta de viajar e visitar um museu ou explorar novas atividades que ampliem a sua cultura geral.



## PARTE 2 - Questionários para análise e elaboração de relatórios

### PROFESSORES

O objetivo é avaliar o grau de aprendizagem das competências para a vida através das atividades realizadas todos os dias na escola.

Recomenda-se a aplicação destes instrumentos de inquérito antes (observação ex-ante) e depois (observação ex-post) da experimentação.

Estes questionários, direcionados a crianças dos 6 aos 11 anos, contêm afirmações sobre o conjunto das competências para a vida acima identificadas. As afirmações nos questionários são seguidas por caixas marcadas com: 1-Aplica; 2-Aplica até certo ponto; 3- Não aplica. Assinale a caixa que contém a declaração que acha que melhor corresponde ao funcionamento e desempenho da criança em situações quotidianas. Registrar o impacto + (se não aplicar e após a experimentação aplicar até certo ponto) e/ou ++ (se não aplicar e após a experimentação aplicar).

COMPETÊNCIAS LIKE	Indicadores	Observação Ex-ante			Experimentação LIKE toolkit activity	Observação Ex-post			Impacto + / ++
		Aplica	Aplica até certo ponto	Não aplica		Aplica	Aplica até certo ponto	Não aplica	
Competências de Planeamento	Decide o que vai precisar								
	Cuidadosamente junta e organiza os objetos								
	Vai passo a passo ao desenvolver e completar um projeto								
Motivação para agir	Voluntaria-se para realizar uma atividade de que gosta sempre que surge a oportunidade								
	Mostra um prazer consistente ao realizá-la								
Competências Organizacionais	Aprende como juntar todos os materiais necessários para completar uma tarefa								
	Volta atrás e examina uma situação complexa								
Capacidade de relaxar e descansar	Reconhece as suas condições físicas ou o nível de cansaço								
	Durante o recreio, ajusta o seu comportamento ao respetivo nível de cansaço								

Lidar com o stress	Adapta-se bem num contexto de mudança de escola ou de mudanças na escola								
	Encontra novos amigos se o seu melhor amigo for transferido para uma escola diferente								
Aprendizagem efetiva	Utiliza conhecimentos de outras áreas ao executar uma tarefa/projeto								
	A informação é usada de uma forma bem adaptada								
Criatividade e pensamento criativo	Escreve e/ou desenha de forma criativa								
	Relata e usa materiais inesperados								
Pensamento crítico e independente	Não tem medo de dizer o que pensa								
	Tem um ponto de vista que reflete sua própria perspetiva								
Capacidade de mudar hábitos de pensar e crenças	Identifica perguntas de diferentes formatos num teste (perguntas de escolha múltipla e perguntas de desenvolvimento)								
	Alterna facilmente entre os dois formatos								
Inteligência Emocional, empatia	Repara se fala muito alto quando outros colegas de escola estão tentando trabalhar								
	Ajusta o volume ou a sua voz a um nível mais baixo/razoável								
Empreendedorismo	Toma a iniciativa de terminar mais cedo o seu projeto								
	Não desiste se perde parte do projeto								
Assertividade	Expressa opiniões próprias e diferentes na turma								
	Mostra respeito pelas opiniões diferentes, ao mesmo tempo que expressa a sua própria opinião								
Gestão de conflitos	Enfrenta vontades divergentes das suas								
	Descobre uma solução que satisfaz todas as partes								
Comunicação interpessoal	Solicita ajuda para fazer um exercício ou resolver um problema, se necessário								
	Sente-se confortável nessa situação (não chora nem se sente frustrado)								
Trabalho em equipa	Consegue ouvir as opiniões dos outros e dar as suas próprias opiniões, quando trabalha em grupo								
	Tem uma atitude equilibrada, nem demasiado passiva nem agressiva								

Cultura Pessoal	Reconhece quando enfrenta diferentes origens culturais ou étnicas								
	Tem uma atitude tolerante ao enfrentar diferenças								

## PAIS

O objetivo é avaliar o grau de aprendizagem das competências para a vida através das atividades realizadas diariamente em casa.

It is recommended to apply these surveys tools before (ex-ante observation) and after (ex-post observation) the experimentation.

Recomenda-se a aplicação destes questionários antes (observação ex-ante) e depois (observação ex-post) da experiência.

Estes questionários, direcionados a crianças dos 6 aos 11 anos, contêm afirmações sobre o conjunto das competências para a vida acima identificadas. As afirmações nos questionários são seguidas por caixas marcadas com: 1-Aplica; 2-Aplica até certo ponto; 3- Não aplica. Assinale a caixa que contém a declaração que acha que melhor corresponde ao funcionamento e desempenho da criança em situações quotidianas. Registrar o impacto + (se não aplicar e após a experimentação aplicar até certo ponto) e/ou ++ (se não aplicar e após a experimentação aplicar).

Competências para a Vida	Indicadores	Observação Ex-ante			Experimentação	Observação Ex-post			Impacto
		Aplica	Aplica até certo ponto	Não aplica	LIKE toolkit activity	Aplica	Aplica até certo ponto	Não aplica	+ / ++
Competências de planeamento	Verifica o que vai precisar								
	Carefully packs all the materials s/he needs Faz mochila de forma cuidada, colocando todos os materiais que vai precisar								
Motivação para agir	Escolhe atividades extracurriculares ou um passatempo específico								
	É perseverante nisso								
Competências Organizacionais	Tira tempo para reunir todas as suas notas								
	Depois, começa então a estudar para um teste								
Capacidade de relaxar e descansar	Sente que teve um dia cansativo								
	Adormece mais cedo do que o habitual								
Lidar com o stress	Identifica uma situação de mudança, tal como a chegada de um irmão, a perda de um animal de estimação ou de um familiar								

	Adapta-se ou fala sobre as suas necessidades nesse tipo de situações								
<b>Aprendizagem efetiva</b>	Constrói facilmente o diálogo com pessoas de diferentes posições/contextos								
	Faz bom uso da informação obtida em diferentes contextos em novas situações								
<b>Criatividade e pensamento criativo</b>	Cria histórias ou jogos para brincar, sozinho ou com outros								
	Utiliza os recursos disponíveis de forma inovadora								
<b>Pensamento crítico e independente</b>	Escolhe jogar ou fazer uma atividade diferente dos seus irmãos								
	Identifica as suas próprias preferências e mantém-nas, mesmo que sejam criticadas pelos seus irmãos								
<b>Capacidade de alterar hábitos de pensar e crenças</b>	Reconhece as suas próprias rotinas diárias, tais como tarefas domésticas								
	Troca de tarefas domésticas com seus irmãos								
<b>Inteligência Emocional, empatia</b>	Repara na tristeza ou cansaço dos pais								
	Dá um beijo ou um abraço ao pai que se sente assim								
<b>Empreendedorismo</b>	Não tende a adiar tarefas								
	Não precisa ser lembrado para fazer o trabalho de casa ou estudar								
<b>Assertividade</b>	Não gosta que um amigo ou irmão lhe chame nomes ou goze com ele/a								
	Fala sobre a sua sensação de desconforto								
<b>Gestão de conflitos</b>	Encontra uma forma criativa de resolver uma discussão sobre um brinquedo com o seu irmão.								
	A solução é boa para ambos								
<b>Comunicação Interpessoal</b>	Identifica sua própria necessidade, desejo ou preocupação, como querer brincar com o brinquedo de um amigo								
	Fala sobre isso de forma eficaz, pedindo a um amigo para partilhar os seus brinquedos								
	Trabalha juntamente com os seus irmãos nas tarefas domésticas								

<b>Trabalho em equipa</b>	Ajuda os irmãos mais novos nos trabalhos de casa ou noutras tarefas								
<b>Cultura Pessoal</b>	É curioso e gosta de viajar ou visitar novos lugares, como museus								
	Gosta de explorar novas atividades que ampliem seu conhecimento sobre o mundo								

