



Duração

65 min

Idade preferencial

8 aos 18 anos

# Aprender em segurança

## Atividade n.º 3

Concurso de super-heróis

### Aprendizagens

- Compreender como a violência contra as crianças se pode manifestar dentro e fora da escola e quais as suas consequências;
- Promover a empatia para com os pares, nomeadamente com aqueles que sofrem violência;
- Promover o conhecimento, o respeito e a empatia para sensibilizar e envolver toda a comunidade na proteção das crianças através de histórias.

### Recursos

- Formulário para o pedido de autorização de participação (Anexo 1);
- Fichas da atividade (Anexo 2);
- Material de desenho e escrita.

### Sugestões de integração no currículo

Educação para a Cidadania-Cidadania e Desenvolvimento, entre outras disciplinas ou componentes curriculares, numa abordagem interdisciplinar.

### Resumo

Os/as alunos/as são convidados/as a criar histórias de super-heróis que mantêm a escola segura e a submeter as suas ideias à UNICEF.

O/A vencedor/a do concurso internacional irá colaborar com um/a *designer* para dar vida às suas ideias, que serão publicadas numa revista de banda desenhada.

### Datas importantes do concurso

- **5 a 21 outubro 2018:** Candidaturas abertas
- **16 a 25 novembro 2018:** Votação a nível mundial
- **Dezembro 2018:** Anúncio do/a vencedor/a.
- **Julho 2019:** Lançamento da banda desenhada no Fórum Político de Alto Nível das Nações Unidas, durante o qual os países apresentam relatórios nacionais sobre os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável em matéria de educação e paz (4 e16).

**Nota:** caso os prazos de candidatura tenham sido ultrapassados, a atividade pode ser realizada durante todo o ano letivo, enquadrada na iniciativa em Portugal.

### Considerações

Esta atividade está enquadrada no Guia de Atividades sobre a violência dentro e fora das escolas; no documento introdutório poderá consultar mais informação sobre a iniciativa e outras atividades.

Sugere-se aos/às Professores/as que sejam sensíveis no desenvolvimento da atividade à possibilidade de existirem crianças que podem ser afetadas pelos problemas apresentados. A atividade não deverá causar uma situação de desconforto ou mal-estar aos/às alunos/as.

## Etapa 1: Introdução

10  
min.

1. Inicie a atividade explicando aos/as alunos/as que vão abordar um assunto sobre o qual muitas crianças do mundo são confrontadas todos os dias – a violência na escola ou em locais perto da escola. Nesta atividade, vão criar um super-herói<sup>1</sup> e uma história de banda desenhada.

As histórias de super-heróis podem ser enviadas para o Concurso de Banda Desenhada da UNICEF para sensibilizar e inspirar outras pessoas a agir na defesa da proteção das crianças.

O/A vencedor/a do concurso internacional terá a oportunidade de criar um livro de banda desenhada que será publicado *online* e apresentado nas Nações Unidas.

2. De seguida, peça a cada aluno/a para refletir sobre as seguintes questões:

Como se sentem estas pessoas? O que é que os/as faz sentir assim?

Peça a cada aluno/a para debater as ideias com o/a colega do lado. Por fim, a turma debate-as em conjunto.

## Etapa 2: Aprofundar o tema

20  
min.

3. Relacione o debate dos pontos anteriores com a ideia de que, na vida real, muitas dessas ações podem ser consideradas “violentas” e levar as crianças a sentirem-se inseguras.
4. De seguida, a turma é dividida em grupos de 4 a 5 elementos. Promova um debate para ajudar os grupos a definir formas de violência dentro e fora da escola, com base nos seguintes exercícios e sugestões:
  - Peça aos/as alunos/as para elaborarem uma lista de comportamentos que consideram como violência dentro e fora de uma escola;
  - Quem são os/as atores e as vítimas de violência na escola? Onde acontece com mais frequência?
  - Peça para pensarem sobre onde ocorre a violência e quem é que a causa.
5. Apresente as seguintes estatísticas sobre a prevalência de diferentes formas de violência contra crianças:



- Pergunte à turma se os dados surpreendem;
- Peça a cada grupo para refletir sobre os gráficos e as repercussões destas experiências nos indivíduos e na sociedade;
- De seguida, peça para debaterem os efeitos que a violência pode provocar nas crianças;
- Peça para colocarem estas ideias numa folha de papel para puderem usar na fase de escrita criativa.

<sup>1</sup> Na referência a “super-herói”, deve ler-se também “super-heroina”.

6. Após o exercício, cada grupo partilha as suas reflexões e procure resumir o impacto que a violência tem sobre as crianças.
7. Peça aos/as alunos/as para pensarem sobre a informação que as pessoas têm sobre este problema, a partir de algumas reflexões:
  - Na escola costuma falar-se sobre essas questões?
  - Existem questões ou problemas, daqueles que discutimos, que são mais relevantes do que outros?
  - O público em geral fala sobre estes problemas?

#### Etapa 4: Refletir sobre as soluções

10 min.

8. Para refletir sobre o que torna uma escola segura e como todos/as podem contribuir, individual e coletivamente, para um ambiente seguro e inclusivo, coloque as seguintes questões aos grupos:
  - O que torna uma escola segura?
  - O que tem uma escola segura?

Sugestões de fatores que sustentam um ambiente escolar seguro: cultura positiva que vincula a inclusão e o respeito, formação e recursos da escola e ambiente protegido.

Se considerar relevante, coloque mais questões para debate:

- O que torna a nossa escola segura e o que poderíamos mudar para torná-la mais segura?
- O que deveríamos fazer para tornar a escola num ambiente mais seguro para aprender?

#### Etapa 5: Lançamento da atividade – Porquê e como contar uma história

10 min.

9. Depois de os/as alunos/as refletirem sobre a violência dentro e fora da escola, explique que vão criar uma história. Para iniciar, pergunte às crianças sobre a sua experiência com histórias:
  - Quais são as vossas histórias preferidas?
  - O que é que faz uma boa história?
  - Qual é o efeito que as histórias têm em vocês?

Explique que as histórias ajudam-nos a entender, a relacionar, a associar e a lembrar certas informações. Para criar uma narrativa é importante ter em conta que:

- É preciso ter conhecimento sobre o tema;
- A maioria das histórias apresenta um conflito e uma solução. Quais são os problemas e as soluções relacionados com o nosso tema?
- Pense nas personagens e comece a delinejar o começo, o meio e o fim.
- Finalmente, pense nas emoções relacionadas com a história e como é que quer que o/a leitor/a se sinta. Como é que a sua história favorita o/a faz sentir? Inspirado/a? Aliviado/a? Admirado/a?

Em resumo, explorou-se um problema na primeira parte desta atividade e agora vão criar uma história inspiradora e um super-herói.

#### Etapa 6: Personagens e desenvolvimento da história

10 min.

10. Informe os/as alunos/as que vão escrever uma história sobre a necessidade de eliminar a violência na escola. Apresente o Concurso de Banda Desenhada ao qual podem concorrer.
  - Estamos a tentar acabar com a violência para que todos/as tenham um ambiente seguro para aprender;
  - O primeiro passo para agir contra a violência na escola é sensibilizar a opinião pública;
  - Escrever uma história ajudará a inspirar o mundo a agir contra a violência dentro e fora da escola;
  - Podemos submeter os nossos super-heróis ao Concurso de Banda Desenhada “O Super-Herói na escola” para termos a possibilidade de criar uma história aos quadrinhos com o seu *super-herói* e participar numa plataforma de votação global.

11. Resuma a discussão das seções anteriores e lembre aos/as alunos/as o tópico da história:

- A história deve informar e inspirar o/a leitor/a a ajudar a acabar com a violência e a garantir que ninguém seja ameaçado/a ou ferido/a no caminho para a escola, dentro e fora da escola ou durante as atividades. Estamos a sensibilizar sobre o facto de que todas as crianças têm o direito de ter um ambiente seguro para aprender.

12. Distribua a ficha de atividade ([Anexo 2](#)) e peça aos/as alunos/as para, individualmente ou em grupo:

**a) Escolher um problema para resolver (pág. 1 da ficha da atividade)**

- Peça aos/as alunos/as para escolherem o problema que gostariam que o seu super-herói resolvesse.
- Devem listar as causas do problema e soluções possíveis.

**b) Eleger um super-herói (pág. 2 da ficha da atividade)**

- Peça para pensarem num superpoder para resolver o problema selecionado.

**c) Criar uma personagem**

- Cada aluno/a vai criar a sua personagem a partir do superpoder escolhido. Deve decidir o nome, a origem, quem é e outras características da personagem.

**d) Narrativa da história (pág. 3 da ficha da atividade)**

- Peça aos/as alunos/as para elaborarem a narrativa da história sobre o seu super-herói.
- Peça para construírem uma personagem baseada nos seus superpoderes.
- Devem criar o nome, origem e outras características da personagem.
- Recorde que, no final, o problema levantado deve ser resolvido e que todas as histórias têm início, meio e fim.
- Peça-lhes para se lembrem das emoções que sentiram quando falaram sobre o impacto da violência nas crianças.
- A história deve seguir a seguinte estrutura:
  - Início: explicar onde é que tem lugar o problema e porquê;
  - Meio: apresentar o seu super-herói e como pode resolver o problema.
  - Fim: escrever como o super-herói resolveu o problema e as mudanças que conseguiu no mundo.

**Etapa 7: Ilustração**

10  
min.

13. Distribua a página 4 da atividade e distribua os materiais de desenho. Incentive os/as alunos/as a representar graficamente a sua personagem, a dar-lhe vida sob uma forma artística.

**Etapa 8: Conclusão e apresentação**

5  
min.

14. Se assim concordaram, explique aos/as alunos/as que os seus trabalhos serão submetidos ao Concurso Global “O super-herói da escola”

**Indicações e prazos para apresentação dos trabalhos**

As bandas desenhadas a concurso devem ser digitalizadas e enviadas para [engage@unicef.org](mailto:engage@unicef.org) e [maiorlicao@unicef.pt](mailto:maiorlicao@unicef.pt), até 21 de outubro de 2018.

Os trabalhos digitalizados devem ir acompanhados da autorização de participação ([Anexo 1](#)).

A votação dos trabalhos vai realizar-se em todo o mundo no Website do concurso. O/A vencedor/a irá colaborar com especialistas na elaboração e publicação de um livro de banda desenhada, a apresentar nas Nações Unidas em 2019.