

sessão infantil: projeto metro mondego

PLANO DA SESSÃO

Data: ...2024 | **Duração da sessão:** 90 a 120 minutos | **Formadores:** | **Meios de registo:** fotos, vídeos, registo escrito | **Material:** fita cola grossa (azul, verde, vermelha), etiquetas grandes, etiquetas pequenas, dado, flipchart, mapas A4 da linha, cartas (3 cores, para cada categoria, e plastificadas), folhas com instruções, folhas brancas, canetas | **Objetivo da sessão:** Apresentar o projeto metro mondego à população infantil; informar as pessoas através de várias abordagens lúdicas; promoção da participação de toda a comunidade; entender a relação entre mobilidade e trabalho, vida pessoal, família, habitação, lazer, vida social, saúde, etc...

ATIVACÃO

Tipo de atividade	Objetivos	Estruturação	Duração
Apresentação	<ul style="list-style-type: none">- Apresentar projetos- Conhecer os participantes e perceber porque quiseram participar	<ul style="list-style-type: none">- Breve exposição sobre o projeto Metro Mondego e sobre a proposta do Teatrão (espetáculos realizados em várias estações futuras do metro)- Apresentação das pessoas (nome, idade, profissão, porque decidiram participar na sessão)	15 min

EXPLORAÇÃO

Tipo de atividade	Objetivos	Estruturação	Duração
Jogo - eu nunca	<ul style="list-style-type: none">- Entendimento entre o hoje e antigamente e as diferenças	<ul style="list-style-type: none">- Desenha-se uma linha no meio no chão com fita cola- Todos os participantes se colocam nesta linha (pais e alunos)- Perguntas de eu já: Se já fez,o participante dá um passo á frente, se não fez, dê um passo atrás- Perguntas demonstrativas da diferença entre o passado e o presente sobre como se conhece a cidade e o dia a dia em termos de mobilidade	25 min

Jogo de tabuleiro mas mais simplificado		<ul style="list-style-type: none"> - no chão está uma maquete, feita com fita cola, do mapa com todas as estações assinaladas - algumas estações estão destacadas estrategicamente (Coimbra-B, Portagem, Pediátrico, Portela, Lobases, Serpins) - entre cada estação está o tempo real que demora de um ponto ao outro - a moeda de troca do jogo é o tempo - participantes distribuídos por equipas, cada equipa começa com 20 minutos - cada equipa lança o dado à vez, o número que calhar é o tempo que ganha - na sua vez, a equipa pode avançar para a estação que quiser de acordo com o tempo que tem - na estação que calhou terá uma carta para responder - as cartas têm três categorias: cenários futuros, perguntas de escolha múltipla, perder/ganhar tempo <p>CARTAS ADAPTADAS À IDADE</p> <ul style="list-style-type: none"> - em cada estação destacada ganha-se 5 minutos (ganha-se pontos ao passar por aqui e pelas perguntas) - obrigatório passar em pelo menos uma estação em cada troço (entre duas estações destacadas) para vencer - no fim, cada equipa reúne o trajeto feito no jogo e cria uma história para apresentar 	50 min
---	--	---	--------

RETROAÇÃO

Tipo de atividade	Objetivos	Estruturação	Duração
Encerramento	<ul style="list-style-type: none"> - Partilhar impressões sobre a sessão - Estabelecer a continuidade do trabalho - Avaliação da sessão 	<ul style="list-style-type: none"> - Aferir o que cada um sentiu durante a sessão 	10 min

Possíveis perguntas:

- dá um passo à frente se vais ou ias para a escola a pé
- dá um passo à frente se já tiveste problemas a chegar ao hospital por causa de transportes
- dá um passo à frente se conheces a cidade através do carro
- dá um passo à frente se usaste a linha de comboio da lousã
- dá um passo à frente se andas de autocarro
- dá um passo à frente se vais ou ias para a escola de carro
- dá um passo à frente se já chegaste atrasado à escola por causa de falhas no cumprimento dos horários dos autocarros
- dá um passo à frente se já chegaste atrasado ao trabalho por causa de falhas no cumprimento dos horários dos autocarros
- dá um passo à frente se já chegaste atrasado ao hospital por causa de falhas no cumprimento dos horários dos autocarros
- dá um passo à frente se usas o autocarro para te encontrares com amigos