

segunda sessão: projeto metro mondego

- sessão do futuro

PLANO DA SESSÃO

Data: ..2024 | **Duração da sessão:** 90 minutos | **Formadores:** | **Meios de registo:** fotos, vídeos, registos escritos | **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:** Dar continuidade ao trabalho já realizado na sessão anterior; Debate e discussão acerca do futuro da linha do metro mondego

ATIVAÇÃO

Tipo de atividade	Objetivos	Estruturação	Duração
Apresentação	- Conhecer os participantes e porque estão presentes	- Apresentação das pessoas (nome, idade, profissão, porque decidiram participar na sessão)	15 min

EXPLORAÇÃO

Tipo de atividade	Objetivos	Estruturação	Duração
Jogo de “tabuleiro”	- Colocar participantes a refletir sobre a sua vida futura com a nova linha de metro	- 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	60 min

		<ul style="list-style-type: none"> - 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 - 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 	
--	--	--	--

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

Tarefa em 1 minuto, melhor começa o jogo

Cada equipa tem um mapa

Respostas individuais e respostas em grupo

Cartas:

Possíveis perguntas para jogo:

1. Cenários futuros

Cria a tua linha ideal: possível expansão futura do metro

Como o metro mondego pode mudar a minha vida?

Como estará a cidade de Coimbra daqui a 50 anos com o metro mondego?

Desafios:

És uma idosa com mobilidade reduzida e precisas de chegar ao hospital para uma consulta, o que fazes?

Fazes parte de uma família muito grande e tens que ir buscar um dos teus irmãos à escola, o que fazes?

És um estudante universitário que acabou de chegar do seu fim de semana na terra natal, o que fazes para ir para casa que fica perto da Faculdade de Economia?

Planeia um dia turístico em Coimbra usando apenas a linha de metro

- família com filhos, jovem universitário, pessoa com deficiência, idosa com mobilidade reduzida (desafios)

2. Perguntas de escolha múltipla

Quando foi destruída a antiga linha da Lousã?

Quantas estações terá o metro mondego?

As obras do metro mondego começaram em que ano?

Quantos autocarros realizarão o transporte na linha do metro mondego?

Quanto tempo demoras a fazer a linha desde Serpins até Coimbra?

Em que mês se iniciaram as obras relativas ao metro mondego?

Quando foi a última viagem da linha da Lousã antes de ser desativada?

Quais são as horas de ponta com reforço de viagens?

Qual é o troço que de metro de vai entrar em funcionamento primeiro?

3. Perder/Ganhar tempo

O metro parou para carregar baterias, perdes 2 minutos

O metro adiantou-se ganhas 3 minutos

Os condutores do metro estão em reunião sindical, perdes 10 minutos

Atrasaste-te no trabalho e já não apanhaste o metro disponível, apanha o próximo, perdes 3 minutos

Chegaste mesmo a tempo antes de sair o metro, ganhas 3 minutos.

Ups, deixaste cair um livro que tinhas na mão quando estavas a correr para apanhar o metro, perdes 3 minutos.

O teu professor deu mais tempo de aula, perdes 5 minutos

Já tinhas o teu passe carregado e não tiveste de estar na fila de carregar nas máquinas, ganhas 4 minutos

A máquina de carregamento teve uma avaria, perdes 3 minutos

Materiais:

- Dado;
- Fitas de cores grossas (vermelho, azul, verde e Branco);
- Fita branca mais fina;
- Etiquetas Brancas;
- Mapa por equipa (8 a 10 mapas com a linha do metro sobre a cidade)
- Cartas de perguntas
- Flipchart (folhas para apontar pontuações e zonas pelas quais cada equipa já passou);
- Folhas com Instruções de jogo
- Cartolina de 3 cores diferentes para fazer as cartas do jogo;
- Plastificação