



Competências empreendedoras para a empregabilidade

Proposta curricular de oferta de escola nos cursos profissionais

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DO BONFIM

Portalegre 2020

Disciplina de Projeto

Competências empreendedoras para a empregabilidade

Proposta curricular de Oferta de Escola para aprovação pedagógica



Gabinete de Empreendedorismo do Bonfim

ÍNDICE

1. Enquadramento	3
2. Estrutura curricular	4
3. Realizações	5
4. Tecnologias de Informação e Comunicação	6
5. Metodologia	6
6. Competências	7
7. Avaliação	9
8. Recursos	10
9. Flexibilidade Curricular	10
10. Monitorização	11
11. Bibliografia	11

1. Enquadramento

A proposta da disciplina de projeto nos cursos profissionais do Agrupamento e Escolas do Bonfim, aprovada em 12/03/2020, em sede de conselho pedagógico, enquadra-se numa estratégia educativa, inscrita no Projeto Educativo, o qual refere o “projeto” como espaço de aprendizagem holístico, operacionalizado numa visão assente nos seus cinco pilares essenciais: cidadania, criatividade, educação experimental, inclusão e meio envolvente.

Nesta perspetiva, o Gabinete de Empreendedorismo, tem desenvolvido várias iniciativas que privilegiam esta visão ao longo de toda a escolaridade, através da proposta da disciplina de projeto dos 3 ao 18 anos, do projeto piloto de introdução à disciplina de Empreendedorismo, em alguns cursos profissionais e no incentivo à participação em projetos inovadores como o INOVA, Junior Achievement, Mentas Empreendedoras, Open School for Open Societies, Ciência na Escola e “Ter ideias para Mudar o Mundo” da Associação Coração Delta.

Estas iniciativas têm demonstrado o potencial pedagógico das aprendizagens ativas e significativas na promoção de competências inscritas no perfil do aluno. No entanto constatou-se constrangimentos de ordem curricular e organizacional que remetem estas práticas para a franja do currículo, traduzidas em ação mais voluntarista do que propriamente sustentadas.

O projeto de autonomia e flexibilização curricular (Despacho n.º 5908/2017, de 5 de julho) veio permitir outra margem às escolas no redesenhar de cenários de aprendizagem que em parte permitem mitigar alguns destes problemas e, neste caso em particular, ir ao encontro da necessidade de incrementar qualitativamente o modelo de formação dos cursos profissionais, quer na perspetiva da empregabilidade, quer no prosseguimento de estudos. A disciplina de projeto assume-se assim como um espaço transdisciplinar, interdisciplinar onde as realizações, as aptidões e atitudes estão ao serviço da promoção de competências essenciais para o mercado de trabalho e para uma cidadania ativa.

Com a duração de 100 horas, desdobra-se nos dois últimos anos do curso (11.º e 12.º anos), permitindo fazer uma preparação gradual na aquisição de competências essenciais no desenvolvimento de um projeto colaborativo e com intervenção na comunidade, simulando o desafio do saber a adquirir a partir de problemas concretos. Num segundo ano, onde o essencial é demonstrar essas competências no desenvolvimento do projeto individual, a iniciativa e criatividade, suportadas pela autonomia, permitirão ao aluno construir a sua prova de aptidão profissional (PAP).

Esta disciplina integrará a componente sociocultural da matriz dos cursos profissionais, alterando metodologicamente a disciplina TIC, ou seja, tirar o foco de abordagens mais instrucionais, na exploração de ferramentas de produtividade, inscritas num programa desajustado, propondo-se aprofundar os domínios previstos nas aprendizagens essenciais da disciplina TIC do 3.º ciclo, em articulação com um modelo pedagógico focado na aquisição de competências empreendedoras, na demonstração de aptidões profissionais em torno de projetos significativos e contextualizados numa realidade enquadradora da área técnica, para o qual o aluno está a adquirir o nível 4 de qualificação europeia.

O desenho curricular da disciplina de projeto, nos cursos profissionais do Agrupamento de Escolas do Bonfim, agora apresentado para aprovação, resulta de uma avaliação das experiências pedagógicas desenvolvidas nos últimos oito anos, da formação inicial e contínua dos elementos que compõem o GEB e de outros docentes que de forma crítica e criativa, trabalham os conteúdos dos cursos profissionais. **É a materialização de políticas educativas que, neste caso em particular, são absolutamente estratégicas para a valorização e sustentabilidade deste território, por via da melhoria da capacitação dos seus recursos humanos.**

Certos, de que este contributo apenas poderá ter o impacto desejado, se forem criadas condições internas para a sua operacionalização, mas também pela **criação de condições externas, através de ações concertadas e concretas por parte de lideranças locais e regionais.** Estas devem permitir não só o prosseguimento de estudo, no aprofundar de competências, mas, e acima de tudo, criar condições facilitadoras para a empregabilidade. Só um pensar e um olhar global e articulado poderá materializar plenamente esta ambição.

2. Estrutura curricular

Resultado de aprendizagem

Resultados de Aprendizagem é uma abordagem que privilegia as **realizações** que se decompõem em Conhecimentos, Aptidões e Atitudes através dos quais o formando evidencia/demonstra o domínio da competência requerida.

Conhecimento

É o resultado de aprendizagem constituído por um “acervo de factos, princípios, teorias e práticas relacionados com um domínio de estudos ou de atividade profissional” (portaria n.º 782/2009, de 23 de julho);

NÍVEL 4 (reconhecimento europeu de qualificações): Conhecimentos factuais e teórico sem contextos alargados numa área de estudo ou de trabalho.

O referencial de conhecimentos aqui exposto tem como referência os modelos de empreendedorismo e mercado de trabalho, devendo ser flexível e adaptável em função da especificidade do curso e características dos alunos. Está estruturado em 8 capítulos que representam cada fase do processo, seja a simulação da construção de uma miniempresa ou a resolução de um problema/situação em concreto.



A estrutura curricular desenvolve-se ao longo de 6 capítulos correspondendo ao ciclo de criação do negócio ou desenvolvimento do projeto.



Cada capítulo está estruturado em “concepção de qualificações baseada em resultados de aprendizagem”

3. Realizações

> 1.º ano (11.º ano)

1. Empreender (*situação*)

1.1. Problemas e capacidades - Estudo de casos de personalidades e ações empreendedoras na região

1.2. Uma atividade de equipa - Dinâmicas de grupo (saber cooperar)

2. Problema (*problema*)

2.1 Contexto - Exploração do meio envolvente identificando potencialidades e problemas

2.2 Escolher a oportunidade - construir cenários e seleccionar problemas

3. Oportunidades (*investigação*)

3.1 Explorar soluções - Pesquisar e explorar informação (virtual e presencial) no âmbito do problema

3.2 Ser Criativo - Brainstorming e avaliação de ideias

4. Modelo de negócio (*projeto*)

4.1 Proposta modelo de negócio - testar com o público alvo ou clientes

4.2 Modelo económico - visão económica e sustentabilidade financeira

5. Protótipo (*Realização*)

5.1 Construir protótipos - organizar informação fundamental na definição do protótipo

5.2 Melhorar a proposta global - Construir

6. Mercado (*Testagem*)

6.1 Discurso do empreendedor - validar o projeto com diferentes públicos

6.2 Apresentação final - avaliação do feedback

> 2.º ano (12.ºano)

Realizações <i>Projeto</i>	Fases do projeto de PAP
Desenvolvimento de ideias /oportunidades de negócio <i>Problema / ideia</i>	Pré projeto da PAP
Das oportunidades às ideias de negócio <i>Pesquisa / hipóteses</i>	Apresentação do pré projeto
Modelo de negócio <i>Desenvolvimento</i>	Desenvolvimento da PAP
Definição sumária do negócio <i>Apresentação</i>	Validação da PAP
Desenvolvimento e validação da ideia de negócio <i>Avaliação</i>	Defesa da PAP

4. Tecnologias de Informação e Comunicação

A sua importância nos cursos profissionais

A transversal importância das TIC na formação é inquestionável, sobretudo no contexto da formação profissional, em situações de aprendizagens ativas através de projetos ou situações de resoluções de problemas.

Nesta perspetiva, não sendo fundamental ter habilitação para a docência das TIC, é importante deter um bom conhecimento pedagógico dos domínios previstos nas aprendizagens essenciais das TIC. Nesta perspetiva podemos estabelecer uma correlação entre os saberes a adquirir e os utilitários, estabelecendo-se aqui um paralelo entre o programa das TIC, previsto para os cursos profissionais, os domínios das aprendizagens essenciais e a matriz da disciplina de projeto. A sua lecionação será preferencialmente assegurada pelos docentes do grupo disciplinares de informática. De forma a valorizar o espectro da disciplina está subjacente a importância de disponibilizar formação, em áreas das tic, empreendedorismo e metodologias de aprendizagem ativas, a docentes de outras áreas disciplinares que tenham interesse e perfil para esta área.

Projeto	Domínios Aprend. Essenciais de TIC (3.ºC)	TIC - Cursos profissionais (2005)
Problema / ideia	Investigar e pesquisar	Folha de Cálculo / BD
Pesquisa / hipóteses		
Desenvolvimento	Comunicar e colaborar	Processamento texto, Aquisição e Tratamento de Imagem Estática, Criação de Páginas Web.
Apresentação		
Avaliação	Criar e Inovar	Aquisição e Tratamento de Imagem Vectorial

5. Metodologias

Metodologia Resolução de Problemas (PBL)

A Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), originalmente intitulada Project Based Learning (PBL), trata-se de uma modalidade de aprendizagem de caráter ativo e colaborativo, que enfatiza as atividades de projeto, cuja principal característica é a construção coletiva do conhecimento interdisciplinar e centrada no aluno. Sua práxis fundamenta-se, também, na utilização de temas transversais e interdisciplinares, possibilitando ao aprendiz uma visão holística do conhecimento.

6. Competências

Nos últimos 3 anos, os cursos profissionais implementaram uma avaliação qualitativa do perfil de progressão de cada aluno, considerando parâmetros como **iniciativa, comunicação, trabalho de equipa, cooperação com os outros e articulação com o meio envolvente**, de acordo com o que estava previsto na portaria n.º550-C/2004 e que agora irão incluir a **autonomia e criatividade**, já contemplados no Decreto -Lei n.º 74/2013 que revogou a referida portaria.

Esta abordagem surge na perspetiva de valorizar competências de desempenho adquiridas em aprendizagens mais práticas, sobretudo no desenvolvimento de projetos, o que permitiu regular a aquisição de competências transversais. Com a introdução do Perfil do Alunos à Saída da Escolaridade, foi possível estabelecer um paralelismo entre esses as competências, nele inscritas e os referidos parâmetros.

Parâmetros	Competências
Iniciativa	Desenvolvimento pessoal e autonomia
Comunicação	Informação e Comunicação
Autonomia	Desenvolvimento pessoal e autonomia
Criatividade	Pensamento crítico e pensamento criativo
Trabalho de equipa e cooperação Articulação com o meio envolvente	Relacionamento Interpessoal
Concretização de projetos	Raciocínio e resolução de problemas

INICIATIVA

Desenvolvimento pessoal e autonomia

“As competências na área de desenvolvimento pessoal e autonomia dizem respeito ao processo através do qual o aluno desenvolve a sua capacidade de integrar pensamento, emoção e comportamento, construindo a confiança em si próprio, a motivação para aprender, a autorregulação, a capacidade de iniciativa e tomada de decisões fundamentadas, que possibilitam uma autonomia crescente nas diversas dimensões do saber, do saber fazer, do saber ser e do agir.”

> Os alunos sejam capazes de:

- identificar áreas de interesse e de necessidade de aquisição de novas competências;
- estabelecer objetivos, traçar planos e projetos e serem autónomos na sua concretização.

COMUNICAÇÃO

Informação e Comunicação

As competências na área de informação e comunicação dizem respeito à seleção, análise produção e divulgação de produtos, experiências e conhecimento em diferentes formatos.

> Os alunos sejam capazes de:

- utilizar e dominar instrumentos diversificados para pesquisar, descrever, avaliar, validar e mobilizar informação de forma crítica e autónoma, verificando diferentes fontes documentais e a sua credibilidade;
- transformar a informação em conhecimento;
- comunicar e colaborar de forma adequada e segura, utilizando diferentes tipos de ferramentas (analógicas e digitais), seguindo as regras de conduta próprias de cada ambiente.

AUTONOMIA

Desenvolvimento pessoal e autonomia

“As competências na área de Desenvolvimento pessoal e autonomia dizem respeito aos processos através dos quais os alunos desenvolvem confiança em si próprios, motivação para aprender, autorregulação, espírito de iniciativa e tomada de decisões fundamentadas, aprendendo a integrar pensamento, emoção e comportamento, para uma autonomia crescente.”

> Os alunos sejam capazes de:

- > *Os alunos reconhecem os seus pontos fracos e fortes e consideram-nos como ativos em diferentes aspetos da vida.*
- > *Têm consciência da importância de crescerem e evoluírem.*
- > *São capazes de expressar as suas necessidades e de procurar as ajudas e apoios mais eficazes para alcançarem os seus objetivos.*
- > *Os alunos desenham, implementam e avaliam, com autonomia, estratégias para conseguir as metas e desafios que estabelecem para si próprios.*
- > *São confiantes, resilientes e persistentes, construindo caminhos personalizados de aprendizagem de médio e longo prazo, com base nas suas vivências e em liberdade.*

CRIATIVIDADE

Pensamento crítico e pensamento criativo

“As competências na área de Pensamento crítico requerem observar, identificar, analisar e dar sentido à informação, às experiências e às ideias e argumentar a partir de diferentes premissas e variáveis.

As competências na área de Pensamento criativo envolvem gerar e aplicar novas ideias em contextos específicos, abordando as situações a partir de diferentes perspetivas, identificando soluções alternativas e estabelecendo novos cenários.”

> Os alunos sejam capazes de:

- > *Os alunos observam, analisam e discutem ideias, processos ou produtos centrando-se em evidências.*
- > *Usam critérios para apreciar essas ideias, processos ou produtos, construindo argumentos para a fundamentação das tomadas de posição.*
- > *Os alunos concetualizam cenários de aplicação das suas ideias e testam e decidem sobre a sua exequibilidade.*
- > *Avaliam o impacto das decisões adotadas.*
- > *Os alunos desenvolvem ideias e projetos criativos com sentido no contexto a que dizem respeito, recorrendo à imaginação, inventividade, desenvoltura e flexibilidade, e estão dispostos a assumir riscos para imaginar além do conhecimento existente, com o objetivo de promover a criatividade e a inovação.*

TRABALHO DE EQUIPA

COOPERAÇÃO COM OS OUTROS

ARTICULAÇÃO COM O MEIO ENVOLVENTE

Relacionamento Interpessoal

As competências na área de relacionamento interpessoal dizem respeito à interação com os outros, que ocorrem em diferentes contextos sociais e emocionais. Permitem reconhecer, expressar e gerir emoções, construir relações, estabelecer objetivos e dar resposta a necessidades pessoais e sociais.

> Os alunos sejam capazes de:

- *trabalhar em equipa e usar diferentes meios para comunicar e trabalhar presencialmente e em rede*
- *adequar comportamentos em contextos de cooperação, partilha, colaboração e competição.*
- *interagir com tolerância, empatia e responsabilidade e argumentar, negociar e aceitar diferentes pontos de vista, desenvolvendo novas formas de estar, olhar e participar na sociedade.*

CONCRETIZAÇÃO DE PROJETOS

Raciocínio e resolução de problemas

As competências na área de Raciocínio dizem respeito aos processos lógicos que permitem aceder à informação, interpretar experiências e produzir conhecimento.

As competências na área de Resolução de problemas dizem respeito aos processos de encontrar respostas para uma nova situação, mobilizando o raciocínio com vista à tomada de decisão, à construção e uso de estratégias e à eventual formulação de novas questões.

> Os alunos sejam capazes de:

- interpretar informação, planear e conduzir pesquisas;
- gerir projetos e tomar decisões para resolver problemas;
- desenvolver processos conducentes à construção de produtos e de conhecimento, usando recursos diversificados.

7. Avaliação

CONHECIMENTOS (30%)

– As ações através das quais o indivíduo evidencia o domínio da UC. Ou seja, é a decomposição da UC em ações profissionais diretamente observáveis que permitam demonstrar que o indivíduo age com competência;

Conhecimento – O “acervo de factos, princípios, teorias e práticas relacionados com um domínio de estudos ou de atividade profissional” (portaria n.º 782/2009, de 23 de julho);

NÍVEL 4: Conhecimentos factuais e teóricos em contextos alargados numa área de estudo ou de trabalho.

APTIDÕES (30%)

– A “capacidade de aplicar o conhecimento e utilizar os recursos adquiridos para concluir tarefas e solucionar problemas. Pode ser cognitiva (utilização de pensamento lógico, intuitivo e criativo) e prática (implicando destreza manual e o recurso a métodos, materiais, ferramentas e instrumentos)”(portaria n.º 782/2009, de 23 de julho);

NÍVEL 4: Uma gama de aptidões cognitivas e práticas necessárias para conceber soluções para problemas específicos numa área de estudo ou de trabalho.

ATITUDES (40%)

– A “capacidade para desenvolver tarefas e resolver problemas de maior ou menor grau de complexidade e com diferentes graus de autonomia e responsabilidade” (portaria n.º 782/2009, de 23 de julho);

NÍVEL 4: Gerir a própria atividade no quadro das orientações estabelecidas em contextos de estudo ou de trabalho, geralmente previsíveis, mas suscetíveis de alteração. Supervisionar as atividades de rotina de terceiros, assumindo determinadas responsabilidades em matéria de avaliação e melhoria das atividades em contextos de estudo ou de trabalho.

CRITÉRIOS DE DESEMPENHO

– O conjunto de requisitos de qualidade associados ao desempenho. Ou seja, padrões de qualidade para considerar que o indivíduo age com competência (qualidade requerida das realizações);

8. Recursos

Recursos externos

– O conjunto de recursos disponíveis que auxiliam no desenvolvimento das realizações previstas;

- a) Sala de projeto/laboratório TIC;
- b) Recursos materiais/financeiros (produção de protótipos, produção de dispositivos de comunicação)
- c) Plataformas LMS (Google Classroom ou Moodle)

Condições de contexto

– Concretizam as diferentes ações/realizações num espaço, tempo e situação concreta, ou seja, em contexto:

- a) workshops,
- b) Role-Play,
- c) seminários,
- d) 1 dia na empresas e instituições,
- e) voluntariado

Produtos/outputs

– Resultados concretos obtidos em termos de outputs produzidos, decorrentes do desempenho. Permitem aferir se o desempenho foi alcançado tendo por base os critérios definidos. Trata-se dos produtos obtidos e/ou das evidências demonstradas.

- a) Projeto da mini-empresa + protótipo e apresentação pública
- b) Prova de aptidão Profissional + protótipo e defesa pública da pap

9. Flexibilização curricular

Uma vertente estruturante da introdução desta disciplina é a flexibilização curricular, possibilitando a organização das aprendizagens de diferentes disciplinas, inclusive da Cidadania e Desenvolvimento, em torno do projeto. Esta perspetiva trans e interdisciplinar poderá constituir uma das metas a atingir por via dos Domínios de Autonomia Curricular (DAC).

Domínios de Autonomia Curricular

Português

Línguas Estrangeiras

Área de Integração

Projeto

Educação Física

Cidadania e Desenvolvimento

10.º ano - Direitos Humanos, Igualdade Género, Saúde

11.º ano - Interculturalidade, Desenvolvimento Sustentável, Empreendedorismo, Voluntariado

12.º ano - Educação Ambiental, Saúde, Empreendedorismo, Voluntariado

Interdisciplinaridade

Componentes:

- Científica
- Técnicas

10. Monitorização

Será assegurado pelo Gabinete de Empreendedorismo do Bonfim (GEB) e coordenação dos cursos educação e formação profissional (CCEFP) em articulação dos respetivos coordenadores de curso.

O GEB fará um acompanhamento, propondo formação acreditada, realização de workshops e seminários que reforcem as competências profissionais nesta área.

No seguimento do que tem feito nos últimos anos, será o suporte à operacionalização de alguns projetos.

A avaliação de impacto será feita com recurso a instrumentos de avaliação que meça a satisfação e o desenvolvimento de competências.

11. Bibliografia

Perfil do Aluno https://dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/perfil_dos_alunos.pdf

Decreto-Lei n.º 55/2018 - <https://dre.pt/application/file/a/115648908>

Flexibilidade Curricular - <https://dre.pt/application/file/a/122538809>

AE em TIC - https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/3_ciclo/tic_3c_9a_ff.pdf

ANQEP - [Guia metodológico - conceção de qualificações baseadas em resultados de aprendizagem](#)

Manual a empresa - <https://aeb.pt/portal/wp-content/uploads/2018/11/Manual-A-Empresa.pdf>

Fundação la Caixa - <https://fundacaolacaixa.pt/pt/educacao/programa-jovens-empresendedores/conteudos-do-programa>

PNEE - [Projeto Nacional Educação para o Empreendedorismo](#)

Manual para Jovens Empresenedores Comportamentos e Competências 13-18 (Associação Coração Delta)

Estudo para a Reorganização da rede da oferta formativa de ensino superior, tecnológico e profissional no Alto Alentejo

OECD Skills Strategy - Relatório de diagnóstico