



Ficha de Atividade

—
Pitch do Educador entre Pares

Título da Atividade:

Pitch do Educador entre Pares

Tema da Atividade:

Conceber e apresentar uma mini campanha de sensibilização ou um evento liderado por pares para promover o bem-estar digital e uma cultura online positiva.

Resultados de Aprendizagem:

- Aplicar competências de comunicação e liderança para defender o bem-estar digital.
- Desenvolver e apresentar uma ideia de campanha concisa ou um evento de pares.
- Fortalecer o trabalho de equipa, a criatividade e a confiança em falar em público.

Duração: 90min

- Introdução: 10 min
- Planeamento em Grupo: 40 min
- Apresentações de Pitch: 25 min
- Resumo e Reflexão: 15 min

Materiais:

- Flip-charts / Quadros brancos
- Marcadores, canetas
- Notas adesivas
- Cronómetro
- Diários para reflexão
- Ferramentas digitais
- Computador / projetor (opcional para slides ou apoio visual)

Descrição da Atividade:

Passo 1 – Introdução (10 min)

O Facilitador introduz o tema do dia – Liderar com Impacto.

Explica que cada grupo atuará como uma equipa criativa de educadores de pares, concebendo uma mini campanha ou evento (por exemplo, “Domingo Sem Ecrãs”, “Semana dos Meios de Comunicação Conscientes”, ou “Desafio da Bondade Digital”).

Esclarece que o objetivo é comunicar uma mensagem positiva de bem-estar digital com a qual os jovens se identifiquem.

Passo 2 – Atividade Principal (40 min) – Desenvolver o Pitch

Divide os participantes em grupos de 3-4.

1. Escolhe um tema de bem-estar digital (por exemplo, equilíbrio do tempo de ecrã, ciber-bondade, privacidade).
2. Define o público-alvo e o objetivo da campanha.
3. Concebe um conceito simples (nome, mensagem, ações-chave).
4. Prepara um pitch de 2 minutos com apoio visual (cartaz, slide, mini-teatro ou vídeo).

O Facilitador incentiva as equipas a pensar em inclusão e realismo – De que recursos precisariam? Quem os poderia ajudar a implementá-lo?

Passo 3 – Apresentações de Pitch (25 min)

Cada grupo apresenta o seu pitch de 2 minutos a todos na sala.

Os pares utilizam um formulário de feedback simples ou uma ronda verbal:

- Do que mais gostaste?
- O que poderia ser melhorado na próxima vez?

O Facilitador demonstra feedback construtivo e celebra a criatividade e a coragem.

Passo 4 – Resumo e Reflexão (15 min)

Realizar um debate em círculo usando estas perguntas:

- Que competências usaste durante o teu pitch?
- Como te sentiste ao apresentar a tua ideia publicamente?
- O que torna uma ideia de campanha impactante para os jovens?
- Como poderias transformar o teu pitch numa iniciativa real após esta formação?

Minha reflexão:

- Duas forças que demonstraram hoje.
- Uma competência de comunicação que querem melhorar.
- Uma ação realista que poderiam tomar para partilhar a sua mensagem de bem-estar digital.

Notas do Debate de Grupo:

Perguntas e Sugestões

1. Qual a ideia de campanha que mais se destacou e porquê?
2. O que torna uma iniciativa liderada por pares bem-sucedida e sustentável?
3. Como é que o feedback ajudou a melhorar ideias e confiança?
4. Como nos podemos apoiar mutuamente para transformar estas ideias em ações reais?



SERENITY



**Cofinanciado pela
União Europeia**

"Financiado pela União Europeia. As opiniões e pontos de vista expressos são, no entanto, apenas dos autores e não refletem necessariamente os da União Europeia ou da Agência Executiva Europeia para a Educação e Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas. Número do Projeto: 2024-2-PT02-KA220-YOU-000287246"

