

GUIÃO DE CONTEUDOS	DESCRIÇÃO DA SESSÃO	RECURSOS E TÉCNICAS A APLICAR
1. SER LÍDER	Slide 1 - Com este título, sobre o que acham que vamos falar hoje? (PPT sem imagem, com ponto de interrogação).	<ul style="list-style-type: none"> - Computador e projetor - Apresentação de PPT - Flipchart/Quadro branco e canetas
	Slide 2 – Apresentação do tema a abordar. Questionar os participantes sobre o que entendem por liderança. Registrar as respostas no flipchart para comparação no final da sessão.	
2. SER LÍDER E SER CHEFE	Slide 3 – Em grupo alargado peça comentários à imagem, perguntando qual acham ser o líder e o chefe pedindo justificações para as respostas. Registe as respostas no flipchart. Depois vá clicando com o rato e comente o texto que vai aparecendo, relacionando-o com as respostas dadas anteriormente.	<ul style="list-style-type: none"> - Computador e projetor - Apresentação de PPT - Flipchart/Quadro branco e canetas
3 . CARACTERÍSTICAS DO LÍDER	Slide 4 – Questione os participantes sobre as frases que vão aparecendo à medida que dá cliques no rato. Explique os que significa cada uma, relacionando-as com todos os temas que foram abordados até agora no curso.	<ul style="list-style-type: none"> - Computador e projetor - Apresentação de PPT
4. JOGOS DE LIDERANÇA – O DRAGÃO	Slides 5 e 6 – Peça aos participantes que arranjem espaço na sala (pode ter de afastar cadeiras e outros móveis) e explique o jogo. Dê cerca de 10 minutos para o jogo propriamente dito.	<ul style="list-style-type: none"> - Computador e projetor - Apresentação de PPT

GUIÃO DE CONTEUDOS	DESCRIÇÃO DA SESSÃO	RECURSOS E TÉCNICAS A APLICAR
5. REFLEXÃO DE GRUPO	Slides 9 e 10 – Em grupo alargado peça aos participantes que falem sobre a atividade. O que foi difícil? Qual foi o papel do líder? Com a ajuda do slide 9 relacione cada uma das frases a atividade propriamente dita. Promova a reflexão crítica sobre a atividade e o papel do líder.	<ul style="list-style-type: none"> - Computador e projetor - Apresentação de PPT - Flipchart/Quadro branco e canetas
6. JOGOS DE LIDERANÇA – A COBRA	Slides 11 e 12 – Divida o grupo em 2 e explique o jogo. Desta vez vai haver uma equipa vencedora. Dê cerca de 10 minutos para o jogo propriamente dito.	<ul style="list-style-type: none"> - Computador e projetor - Apresentação de PPT
7. REFLEXÃO DE GRUPO	Slides 13 e 14 – Em grupo alargado peça aos participantes que falem sobre a atividade. O que foi difícil? Qual foi o papel do líder? Com a ajuda do slide 9 relacione cada uma das frases a atividade propriamente dita. Promova a reflexão crítica sobre a atividade e o papel do líder.	<ul style="list-style-type: none"> - Computador e projetor - Apresentação de PPT - Flipchart/Quadro branco e canetas
8. FICHA INDIVIDUAL – ÉS UM LÍDER?	Slides 16 e 17 – Distribua o cartão C1 e a Ficha F1 aos participantes. Com a ajuda de C1 peça-lhes que preencham a ficha F1, tentando perceber quais as qualidades de liderança que possuem. A ficha F1 deverá ser guardada nos dossiers individuais dos participantes.	<ul style="list-style-type: none"> - Computador e projetor - Apresentação de PPT - Cartão C1 - Ficha F1

GUIÃO DE CONTEUDOS	DESCRIÇÃO DA SESSÃO	RECURSOS E TÉCNICAS A APLICAR
9. REFLEXÃO EM GRUPO	Slide 18 – Vá dando cliques no rato para as palavras aparecerem. Explore cada um dos conceitos com o grupo, lembrando o que foi falado durante a atividade.	- Computador e projetor - Apresentação de PPT - Flipchart/Quadro branco e canetas
	Slide 19 – Peça ao grupo que recorde a diferença entre líder e chefe e quais as características do/a líder. Registe no flipchart as respostas.	
10. SOU CAPAZ DE SER LÍDER!	Slide 20 – Peça ao grupo que reflita sobre a sua capacidade individual de liderança e que faça um balanço da importância do módulo para a mesma.	- Computador e projetor - Apresentação de PPT

FAZEM PARTE DESTE MÓDULO:

1 – GUIÃO DE CONTEÚDOS
2 – GUIA PARA O/A DINAMIZADOR/A

3 – APRESENTAÇÃO DE POWER-POINT
4 – CONJUNTO DE MATERIAIS