

Peddy-Papper: “Estudantes universitários por um dia”

Descrição

O peddy-papper é uma das ações previstas no âmbito do projeto “Bem envelhecer ” e será realizado no campus de Gualtar na UMinho. A organização desta iniciativa é da responsabilidade do Instituto de Ciências Sociais da Universidade do Minho e da Rede Europeia Anti-Pobreza - Núcleo Distrital de Braga e conta com a colaboração da Escola Superior de Enfermagem, Departamento de Desporto e Cultura e Coro Académico. Visa proporcionar aos participantes a descoberta de uma realidade para muitos desconhecida – a vida académica.

A forma de o fazer é propondo a cada sénior que assuma o papel de estudante por um dia e lute para poder atingir o objectivo de completar uma “licenciatura”. Os participantes serão divididos em equipas e terão de superar várias provas até atingirem o título de “licenciados”. Este será obtido com a realização de todas as provas, que resultará na acumulação de um total de 180 “créditos”. Sempre que obtenham 45 “créditos”, receberão uma peça de roupa que lhes permite vestir com o traje académico um boneco em cartão que representa um estudante. Em suma, pretende-se que, durante um dia, percorram o itinerário de um aluno que realiza a sua licenciatura em três anos na UMinho.

Programa

- **10:00 - 10:15 Recepção dos participantes** e breve apresentação das atividades do dia

Organização: ICS/Departamento de Sociologia

Local: Pavilhão Desportivo

Atividade: Boas-vindas aos participantes e formação das equipas, integrando cada uma delas pelo menos um técnico que ficará responsável pela reunião da equipa antes de cada prova.

Escolha de um líder do grupo a quem será entregue um boneco de cartão que deve ser vestido por toda a equipa com as peças do traje académico que vão sendo obtidas em cada prova superada com sucesso.

Os participantes serão distribuídos por 8 equipas:

- Equipa N°1 “Os sociólogos”
- Equipa N°2 “Os informáticos ”
- Equipa N°3 “Os médicos ”
- Equipa N°4 “Os professores”
- Equipa N°5 “Os engenheiros”
- Equipa N°6 “Os músicos”
- Equipa N°7 “Os historiadores”
- Equipa N°8 “Os economistas”

Distribuição dos guiões do peddy-paper pelo grupo com perguntas que deverão ser respondidas ao longo de todo o percurso. O seu correto preenchimento vale 45 créditos que dão direito à aquisição da última peça de vestuário do boneco de cartão: uma capa do traje académico da Universidade do Minho.

- **10:15 - 10:45 Envelhecimento saudável**

Organização: Escola Superior de Enfermagem

Local: Pavilhão Desportivo

Atividade: medição da tenção arterial e pulsação, incluindo a aprendizagem pelos participantes da forma de medir o pulso. Estes procedimentos serão acompanhados por breves explicações sobre a forma de contribuir para um envelhecimento saudável. Esta atividade é propulsora de 45 créditos, ou seja, permite a aquisição de uma saia ou bermudas para o boneco de cartão da equipa.

- **10:50 - 11:30 Atividade física**
Organização: Departamento de Desporto e Cultura
Local: Pavilhão Desportivo
Atividade: Atividade física de carácter lúdico: bowling adaptado, gincana com bolas de fitball e dança equilibrando uma bola com as costas, barriga e testa.
A realização desta atividade permite a aquisição de mais uma peça de vestuário (camisa) para o boneco de cartão.
- **12:00 - 13:30 Almoço na cantina da Universidade do Minho**
- **14:00 - 15:00 Jogos de desenvolvimento cognitivo e interação de grupo**
Organização: ICS/Departamento de Sociologia
Local: Esplanada do CP3
Atividade: Jogos de desenvolvimento cognitivo
 - **“Jogo do vizinho”**, de desenvolvimento da memória e interação de grupo.
Organização dos participantes em círculo com uma pessoa no meio que pergunta a um dos participantes o nome dos seus vizinhos (pessoa à esquerda e direita). A resposta correta permite dar continuidade ao jogo enquanto que a resposta incorreta determina a troca de papéis, passando o participante em causa para o lugar do meio.
Os participantes trocam de lugar a meio do jogo de modo a proporcionar o conhecimento e interação entre todo o grupo.
 - **“Jogo do tacto”**, de desenvolvimento sensorial
O objectivo é reconhecer com os olhos vendados, o nome do objecto que é dado a tactear aos participantes. Para o efeito, estarão disponíveis 6 sacos temáticos com 8 objetos, cada um: “Saco da higiene”, “Saco da alimentação”, “Saco da cozinha”, “Saco dos materiais escolares”, “ Saco dos acessórios pessoais” e “ Saco dos jogos”.
 - **“Jogo das profissões”**, de desenvolvimento da comunicação e interação do grupo
É entregue a um participante um cartão representativo de uma profissão que terá de descrever a todo o grupo através de mímica. Os participantes têm de descobrir a profissão em causa.A participação nestes jogos permite a obtenção de mais 45 “créditos” e o tricórnio para o boneco de cartão
- **15:30 - 16:00 Visualização de documentário**
Organização: ICS/Departamento de Sociologia
Local: Anfiteatro 103 do CP3
Atividade: Visualização de um documentário subordinado ao tema do namoro visto por diferentes gerações.
O guião distribuído no início da atividade compreende algumas perguntas sobre este documentário.
- **16:00 – 16:15 Momento musical**
Organização: Coro académico
Local: Anfiteatro 103 do CP3
Atividade: atuação do Coro Académico
- **16:15 – 16:30 Encerramento das atividades**
Organização: ICS/Departamento de Sociologia
Local: Anfiteatro 103 do CP3
Atividade: Entrega de diplomas aos participantes e encerramento das atividades