

**AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE SOURE
ESCOLA 3/SECUNDÁRIA MARTINHO ÁRIAS**

Ano Letivo: 2018/2019

Organização:



**Centro Hospitalar de
Coimbra, EPE - Maternidade**

“Projeto JOVEM”

Regulamento

1. Organização

O Concurso “**Achas que Sabes Tudo Sobre Saúde Sexual e Reprodutiva?**”, inserido na atividade “Projeto Jovem”, é dinamizado pelo Espaço J e resultante de parceria estabelecida em 2015/16 com a Maternidade Bissaya Barreto, que o propôs.

2. Destinatários

Destina-se a alunos do 9º ano.

3. Local de realização das provas

O concurso realiza-se no **AUDITÓRIO** da **Escola 3/Secundária Martinho Árias**, Agrupamento de Escolas de Soure, no dia **02 de maio**, a partir das **10:05 horas**.

4. Objetivos

- Fomentar a participação de jovens entre os 14-15 anos na promoção da saúde sexual e reprodutiva na comunidade escolar.
- Aumentar os conhecimentos na área da saúde sexual e reprodutiva dos adolescentes.
- Incentivar a obtenção de informação para prevenção de risco e adoção de comportamentos informados.

5. Temas abordados

- 1. A adolescência e a descoberta do corpo: o que muda?**
- 2. Infecções sexualmente transmissíveis**
- 3. Métodos contraceptivos**
- 4. Gravidez na adolescência**

»» a preparação pode ser feita através de consulta e pesquisa, disponibilizando o Espaço J na sua página eletrónica (<http://espacoj.webnode.com.pt/pest>) materiais de apoio para cada um dos temas

6. Júri

O júri será constituído por 4 elementos:

- professores das turmas envolvidas.
- do Espaço J.

As decisões do Júri serão soberanas.

7. Estrutura do concurso

Serão criadas 4 equipas dentro de cada turma de forma a que cada equipa possa participar numa das 4 provas existentes, onde serão abordados os temas já referidos na área da Saúde sexual e reprodutiva.

Prova A – Questões sob a forma de escolha múltipla

Prova B – Prova de “completa a frase” e “identifica o objeto/situação revelada no vídeo” (suporte audiovisual)

Prova C – Análise de 5 situações

Prova D – Perguntas com respostas diretas

Existirá uma prova livre (**Prova E**) onde as turmas competirão entre si apresentando uma atividade, previamente preparada, contextualizada num dos temas abordados (exemplo: sob a forma de role-play, música, ou outra que a turma considerar).

Todas as provas serão pontuadas pelo número de respostas corretas, sendo que a **prova E** será pontuada tendo em conta a criatividade, originalidade, desempenho e impacto/importância da mensagem transmitida, atribuindo cada elemento do júri 1 a 5 pontos.

8. Regras base do jogo

- Cada turma é dividida em 4 equipas.
- Cada equipa participa numa das provas (4 provas para 4 equipas).
- A prova A, B e D serão constituídas por 5 perguntas cada, onde os alunos terão um tempo máximo de resposta de 15 segundos por pergunta.
- A prova C (análise de situações) terá um tempo máximo de resolução pelos alunos de 30 segundos por situação.
- A prova E (prova livre) terá um tempo máximo de execução de 10 minutos. Nesta, a turma é convidada a participar por inteiro, sendo que poderão ser escolhidos representantes da turma para a sua demonstração no dia da prova.
- Cada prova terá uma pontuação máxima de 20 pontos.
- O jogo terá ao longo da sua apresentação apoio constante audiovisual, sendo que os alunos responderão às questões com o auxílio de material próprio por equipa, para que as turmas em jogo possam revelar as respostas de forma simultânea.

9. Prémios

Haverá prémios para os elementos da equipa vencedora e prémios de participação para os elementos das restantes equipas, dependendo dos apoios obtidos.