



# RELATÓRIO FINAL

---

DAS ATIVIDADES LÚDICAS DE ANIMAÇÃO

---

ANUAL

ANO LETIVO 2018/2019

13 de setembro de 2019

## INDICE

	página
<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>8</b>
<b>I PARTE - ENQUADRAMENTO TEÓRICO</b> .....	<b>10</b>
1. ANATOMIA CEREBRAL: o cérebro e as suas funcionalidades .....	11
1.1. Hemisférios do Cérebro Humano .....	11
2. NEUROPSICOMOTRICIDADE: uma abordagem sobre os componentes do organismo humano e as suas funcionalidades .....	14
2.1. Características da mente/psique .....	16
2.2. Transtornos de aprendizagem .....	16
3. NEUROEDUCAÇÃO: A chave para moldar comportamentos na aprendizagem .....	17
3.1. O processo de desenvolvimento da criança .....	19
3.2 A importância da Neuroeducação no processo aprendizagem .....	21
3.3. A importância do brincar na infância .....	22
<b>II PARTE - ESTUDO IMPÍRICO</b> .....	<b>25</b>
1. Orientação Pedagógica em Neuroeducação .....	26
2. Caracterização do meio .....	27
3. Caracterização da instituição/Escola .....	28
3.1. Escola Básica Nº1 de Rebordosa .....	28
3.2. Escola Básica de Vilela .....	29
3.3. Escola Básica de Serrinha .....	29
4. Projeto das Atividades Lúdicas de Animação .....	29
5. Objetivos das Atividades Lúdicas de Animação .....	30
6. Atividades realizadas no âmbito do plano anual de atividades ao longo do ano 2018/2019 .....	31
7. Jogos Interescolas .....	32
7.1. Objetivos propostos para os desafios – Jogos Interescolas .....	33

---

7.2. Cumprimento dos objetivos propostos .....	34
7.3. Aprendizagens e resultados obtidos .....	34
7.4. Avaliação da atividade .....	34
7.5. Envolvimento e compromisso dos responsáveis .....	34
7.6. Observações .....	34
7.7. I Desafio ALA .....	35
7.7.1. Objetivos e competências .....	35
7.7.2. Desenvolvimento da atividade .....	36
7.7.3. Descrição do acontecimento .....	37
7.8. II Desafio ALA .....	39
7.8.1. Objetivos e competências .....	39
7.8.2. Desenvolvimento da atividade .....	40
7.8.3. Descrição da atividade .....	41
7.9. III Desafio ALA .....	43
7.9.1. Objetivos e competências .....	44
7.9.2. Desenvolvimento da atividade .....	44
7.9.3. Descrição da atividade .....	46
8. Avaliação das Atividades Lúdicas de Animação .....	48
8.1. Avaliação do trabalho desenvolvido pela(s) técnicas(s) .....	48
8.1.1. Relativo ao primeiro Período .....	48
8.1.2. Respeitante ao segundo Período .....	49
8.1.3. Em relação ao terceiro Período .....	51
8.2. Avaliação dos Alunos das A.L.A. ....	53
8.2.1. Relativo ao primeiro período .....	53
8.2.2. Respeitante ao segundo período .....	54
8.2.3. Relativo ao terceiro período .....	55

<b>PARTE III - A PERSPETIVA DOS ALUNOS, PROFESSORES E PAIS</b>	
<b>SOBRE AS ATIVIDADES LÚDICAS DE ANIMAÇÃO .....</b>	<b>57</b>
1. Técnicas/métodos de recolha de dados .....	58
1.1. Observação direta .....	58
1.2. Registos fotográficos das atividades desenvolvidas .....	58
1.3. grelha de registo de avaliação .....	60
1.4. Inquérito por questionário .....	60
2. Metodologia .....	61
2.1. A amostra do estudo: Construção e Características dos Inquiridos .....	64
2.1.1. Onde, quando e a quem foi distribuído o instrumento de recolha de Dados .....	64
3. Resultados relativos ao primeiro período de atividades .....	66
3.1. Caracterização da Amostra .....	66
3.2. Algumas conclusões relativas ao primeiro período .....	72
4. Resultados relativos ao segundo período de atividades .....	74
4.1. Caracterização da Amostra .....	74
4.2. Algumas conclusões relativas ao segundo período .....	79
5. Resultados relativos ao terceiro período de atividades .....	80
5.1. Caracterização da Amostra .....	80
5.2. Algumas conclusões relativas ao terceiro período .....	86
6. Resumo dos resultados obtidos ao do ano letivo 2018/2019 .....	87
<b>CONCLUSÃO FINAL .....</b>	<b>89</b>
<b>APRECIÇÃO CRÍTICA .....</b>	<b>91</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>92</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>93</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>97</b>
ANEXO I – Plano de Atividades Anual do 1º Ano .....	98
ANEXO II – Plano de Atividades Anual do 2º Ano .....	107

ANEXO III – Plano de Atividades Anual do 3º Ano .....	115
ANEXO IV - Plano de Atividades Anual do 3º Ano .....	129
ANEXO V - Grelha de Avaliação de aula .....	132
ANEXO VI – Ficha de Avaliação de ALA .....	139

## ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1 - Modo de funcionamento das A.L.A. ....	29
Tabela 2 - Tipo de instrumentos/objetos/meios .....	31
Tabela 3 – Designação dos Jogos Interescolas por anos de escolaridade .....	34
Tabela 4 – Objetivos e competências .....	34
Tabela 5 – Alunos do 1º ano que disputaram a final .....	37
Tabela 6 – Alunos do 2º ano que disputaram a final .....	38
Tabela 7 – Alunos do 3º ano que disputaram a final .....	38
Tabela 8 – Alunos do 4º ano que disputaram a final .....	38
Tabela 9 – Designação dos Jogos Interescolas por anos de escolaridade .....	39
Tabela 10 – Objetivos e competências .....	39
Tabela 11 – Alunos do 1º ano que disputaram a final .....	41
Tabela 12 – Alunos do 2º ano que disputaram a final .....	41
Tabela 13 – Alunos do 3º ano que disputaram a final .....	43
Tabela 14 – Alunos do 4º ano que disputaram a final .....	43
Tabela 15 – Designação dos Jogos Interescolas por anos de escolaridade .....	43
Tabela 16 – Objetivos e competências .....	44
Tabela 17 – Alunos do 1º ano que disputaram a final .....	45
Tabela 18 – Alunos do 2º ano que disputaram a final .....	46
Tabela 19 – Alunos do 3º ano que disputaram a final .....	47
Tabela 20 – Alunos do 4º ano que disputaram a final .....	47
Tabela 21 - Instrumento de Registo de Avaliação – 1º período .....	48
Tabela 22 - Instrumento de Registo de Avaliação – 2º período .....	50
Tabela 23 - Instrumento de Registo de Avaliação – 3º período .....	51
Tabela 24. Avaliação dos alunos das A.L.A. – 1º período .....	53
Tabela 25. Avaliação dos alunos das A.L.A. – 2º período .....	54
Tabela 26. Avaliação dos alunos das A.L.A. – 3º período .....	55

Tabela 27. Fatores de satisfação e insatisfação .....	62
Tabela 28. Nº de respondentes por escola (1º período) .....	67
Tabela 29. Género (1º período) .....	68
Tabela 30. Idade (1º período) .....	69
Tabela 31. Habilitações académicas (1º período) .....	69
Tabela 32. Ano escolar frequentado/leccionado (1º período) .....	70
Tabela 33. Opinião dos respondentes sobre as atividades lúdicas de animação (1º período) .....	71
Tabela 34. Grau de satisfação dos respondentes sobre o primeiro período (1º período) .....	71
Tabela 35. Grau de Interesse dos respondentes sobre a continuação da frequência das atividades (1º período) .....	72
Tabela 36. Opinião dos respondentes sobre a continuação das atividades (1º período) .....	72
Tabela 37. Nº de respondentes por escola (2º período) .....	74
Tabela 38. Género (2º período) .....	75
Tabela 39. Idade (2º período) .....	76
Tabela 40. Habilitações académicas (2º período) .....	77
Tabela 41. Ano escolar frequentado/leccionado (2º período) .....	77
Tabela 42. Opinião dos respondentes sobre as atividades lúdicas de Animação (2º período) .....	78
Tabela 43. Grau de satisfação dos respondentes sobre o segundo período (2º período) .....	78
Tabela 44. Grau de interesse dos respondentes sobre a continuação da frequência das atividades (2º período) .....	79
Tabela 45. Opinião dos respondentes sobre a continuação das atividades (2º período) .....	79
Tabela 46. Identificação dos respondentes por escola (3º período) .....	81
Tabela 47. Género (3º período) .....	82
Tabela 48. Idade (3º período) .....	83
Tabela 49. Habilitações académicas (3º período) .....	83
Tabela 50. Ano de escolaridade dos respondentes (3º período) .....	84
Tabela 51. Opinião dos respondentes sobre as atividades lúdicas de animação (3º período) .....	84

Tabela 52. Grau de satisfação dos respondentes sobre o terceiro período (3º período) .....	85
Tabela 53. Grau de interesse dos respondentes sobre a continuação da frequência das atividades (3º período) .....	85
Tabela 54. Opinião dos respondentes sobre a continuação das atividades (3º período) .....	86
Tabela 55. Resumo dos resultados obtidos ao do ano letivo 2018/2019 .....	87

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico I – Composição da amostra, segundo a identificação dos respondentes por escola (1º período) .....	67
Gráfico II – Composição da amostra, segundo o Género (1º período) .....	68
Gráfico III – Composição da amostra, segundo a identificação dos respondentes por escola (2º período) .....	75
Gráfico IV – Composição da amostra, segundo o Género (2º período) .....	76
Gráfico V – Composição da amostra, segundo a identificação dos respondentes por escola (3º período) .....	81
Gráfico VI – Composição da amostra, segundo o Género (3º período) .....	82

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura I – Pirâmide das necessidades - adaptado de Herzberg e Maslow ....	62
Figura II – Pirâmide de aprendizagem - adaptada William Glasser .....	63

## INTRODUÇÃO

Atualmente, vivemos num mundo em constante mutação e, em que as necessidades de hoje serão transformadas pelas necessidades do amanhã, tendo sempre presente os diversos desafios que movem cada sociedade, consideramos que o maior deles é, sem dúvida, desenvolver uma educação capaz de preparar a pessoa humana para essas transformações.

Logo é necessário criar mecanismos que facultem ao sujeito uma aprendizagem ao seu próprio ritmo, visto que nem todos aprendemos ao mesmo tempo e da mesma forma. Como tal, quer seja na escola ou na sociedade, os profissionais envolvidos são os mediadores entre o objeto do saber e o sujeito, para que este último possa ser autor do seu próprio conhecimento. Sabe-se que uma aprendizagem eficiente é aquela que é construída sobre a base da crítica e da reflexão sobre o objeto do conhecimento, e desse modo, então, proporciona ao indivíduo a capacidade de perceber o mundo que o rodeia e o seu significado nessa conjunção. (Fonseca, V., 2017<sup>a</sup>, p.14)

A educação, mesmo que num primeiro olhar não pareça, está sempre sujeita a mudanças, a reorganizações, a reaprendizagens e a novos olhares. Da mesma forma que o mundo se vai transformando, a educação também se encontra em constantes procuras e soluções.

Neste sentido, surge a neuroeducação/neuropedagogia (junção da neurociência, psicologia e educação/pedagogia) que tem como intuito principal pesquisar e agregar estudos relacionados com a evolução, as construções, funções e disfunções do cérebro, tendo especial cuidado de, ao mesmo tempo, analisar os processos psicocognitivos que são responsáveis pela aprendizagem, assim como também pelos processos psicopedagógicos que são responsáveis pelo ensino. (Fonseca, V., 2017<sup>a</sup>, p.14)

Portanto, funções mentais superiores são processos cognitivos que envolvem atenção, memória, gnosis ou percepções, pensamento, consciência, comportamento emocional, aprendizagem e linguagem, e refletem o modelo dinamicista, em que as áreas cerebrais (auditiva, sensorial e tátil-cinestésica, visual, planejamento consciente do comportamento e programas de ação) se integram funcionalmente e são influenciadas ativamente pelo meio sociocultural, nas relações sociais do homem. Estas funções mentais superiores são cognitivamente importantes para a aprendizagem numa relação

intrínseca com a linguagem, mediando as nossas funções psicointelectuais. (Bastos & Alves, 1984)

Importa ainda mencionar, que com este trabalho é nosso intuito dar maior ênfase ao novo conceito de Educação para todos, num contexto neuroeducativo, tendo em linha de conta que cada aluno é um ser único e diferente de todos os outros, aprendendo de forma diferenciada e una.

O relatório agora apresentado dá conta do trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo 2018/2019, assim como dos resultados obtidos do questionário aplicado.

Este trabalho é composto de três partes: na I parte apresentamos uma revisão da literatura com o intuito de fazer um enquadramento teórico; na II parte é feito o enquadramento empírico da pesquisa, relativamente à metodologia adotada, às variáveis e ao tratamento de dados e por último, na III parte apresentamos a opinião dos inquiridos e a sua perspetiva sobre as atividades, a partir dos dados recolhidos, através de inquérito por questionário dirigido aos alunos, professores titulares e pais das escolas básicas do primeiro ciclo do AEV: EBN1R, EBS e EBV.

Por último, nas páginas 72, 79 e 86 apresentamos algumas conclusões, correspondentes ao 1º, 2º e 3º período, obtidas na nossa investigação, na página 89 expomos a conclusão final e ainda, na página 92, algumas considerações finais que consideramos pertinentes.

**I**

**PARTE**

**ENQUADRAMENTO TEÓRICO**

## 1. ANATOMIA CEREBRAL: o cérebro e as suas funcionalidades

O cérebro possui uma estrutura complexa e organizada. A sua capacidade de reprodução mental num cenário com visões, sensações, cheiros e sons é o resultado de uma interação de milhões de neurónios num cérebro que é a parte mais desenvolvida do encéfalo e pesa aproximadamente 1,3 kg, apenas 2% do peso do corpo. No entanto, e apesar disto, recebe cerca de 25% do sangue, que é bombeado pelo coração. Apresenta-se com um aspeto semelhante ao miolo de uma noz e cuja massa cerebral tem uma cor cinza-rósea, mostra duas substâncias distintas, sendo uma branca, na região central, e uma cinzenta, da qual se forma o córtex cerebral. (Wolfe, 2004, p. 21)

O **córtex cerebral** é constituído por uma textura fina, apresentando uma espessura aproximadamente de um a quatro milímetros e ainda com uma estrutura laminar composta por seis camadas dissemelhantes referente a distintos tipos de corpos celulares. Sendo ainda de mencionar que é integrado por células **neuróglia**s e neurónios, tendo como principal função nutrir, isolar e proteger os neurónios. Porém, é igualmente de referir que, as células neuróglia são também fundamentais para certas funções corticais, no que respeita a neurónios. (Wolfe, 2004, p. 37-38; Brandão, 2004, p.13)

Importa ainda referenciar que o córtex cerebral divide-se em quatro lobos, sendo eles:

- Lobo frontal (responsável pela fala, coordenação motora e funções integrativas corticais);
- Lobo temporal – associação auditiva - (responsável pela linguagem); Lobo parietal – associação somatossensorial (parte do cérebro que nos permite experimentar diversas sensações);
- Lobo occipital – associação visual - (esta parte do cérebro processa estímulos visuais). (Wolfe, 2004, p. 31-47; Brandão, 2016, p.13-14)

### 1.1 Hemisférios do Cérebro Humano

Ao considerarmos que o cérebro é uma ferramenta fundamental para a existência do ser humano, assim “quanto mais compreendermos o cérebro, mais capazes seremos de delinear estratégias compatíveis com o modo como ele aprende melhor.” (wolfe, 2004, p. 9)

---

O cérebro humano surge dividido em duas metades ou dois hemisférios, aparentemente iguais, que trabalham em conexão, no sentido de equilibrarem as funções para as quais estão destinadas, tal como todas as outras estruturas que constituem o cérebro, com a exceção da glândula pineal. (Wolfe, 2004, p. 47)

Assim sendo, o cérebro, que é semelhante a uma grande noz apresenta-se composto por hemisfério direito e hemisfério esquerdo, porém um não se sobrepõe ao outro, pois cada um tem um papel importante a desempenhar. Partindo do princípio de que o hemisfério esquerdo comanda as funções do corpo do lado direito, assim como o hemisfério direito controla as funções do lado esquerdo, os dois estão interligados por múltiplas fibras, as comissuras, com aproximadamente dez centímetros de comprimento, designado de corpo caloso. (Wolfe, 2004, p. 47-48)

Deste modo, salientamos que o cérebro sendo formado pelos dois hemisférios, esquerdo e direito, em que o primeiro é responsável pelo pensamento lógico e pela capacidade de comunicar, uma vez que nele estão situadas duas áreas especializadas, a Área de Broca, córtex responsável pela motricidade da fala, e a Área de Wernick, córtex responsável pela compreensão verbal. No que respeita ao hemisfério direito, este é quem cuida do pensamento simbólico e da criatividade. No entanto no que concerne aos canhotos, estas funções destinadas aos hemisférios estão trocadas. (Wolfe, 2004, p.46-47; Brandão, M.,L.,2004, p.18)

Cremos ainda na importância de um e outro hemisfério, possuem um córtex motor, que controla e coordena a motricidade voluntária. Por tal, acrescentamos o quanto é fundamental que estes dois hemisférios trabalhem em conjunto e se conheçam intrinsecamente, pois será uma mais valia para o crescimento de ambos. Isto porque a informação produzida por um deles deverá ser do conhecimento do outro e vice-versa, de modo a que os dois se desenvolvam em consonância. Quando não acontece diríamos que algo não está bem e que provavelmente o sujeito sofreu um trauma, provocando-lhe fraqueza muscular ou paralisia, lesão cerebral. (Wolfe, 2004, p. 47-51)

A aprendizagem motora é explicada como sendo um conjunto de processos cognitivos relacionados com a experiência e a práxis que decorre posteriormente em alterações significativas, no que concerne ao procedimento motor. Tornando-se, deste modo, relevante referir que esta aprendizagem produz efeitos positivos ou negativos, tendo em conta a memória, particularmente a de curto prazo (MCP), conhecida também como

memória de trabalho. Dependendo naturalmente da atenção que o indivíduo dispensa a este tipo de aprendizagem (Luft & Andrade, s.d., p.108)

Neste contexto, a aprendizagem motora e os movimentos de exatidão são praticados pelo córtex pré-motor, ficando mais desperta do que o resto do cérebro, quando se idealiza um movimento sem o praticar. Diversos estudos realizados demonstram claramente que a aprendizagem motora modifica especialmente a realização do planeamento motor, tal como o *feedback* neural depois da movimentação. Sendo que o estímulo é elementar para uma resposta cerebral, assim como também o significado do contexto e do estímulo são cruciais para que tal suceda, visto que a cada movimento é-lhe associado um desígnio, desta forma estão criadas as condições elementares para que o sujeito aprenda. (cfr. Luft & Andrade, s.d., p.109-114)

Lesões provocadas nesta área não comprometerão o indivíduo, no que respeita a paralisia ou problemas relacionados com planeamento ou ação. No entanto, a celeridade de movimentações involuntárias, assim como a fala e os gestos, são literalmente afetados.

Para além dos hemisférios, de onde advêm a inteligência e o raciocínio da pessoa, o cérebro é composto por mais dois elementos, o cerebelo e o tronco cerebral, o primeiro é o coordenador geral da motricidade, da manutenção, do equilíbrio e da postura corporal. (Wolfe, 2004, p. 29-31)

Relativamente ao segundo, o tronco cerebral, encontramos o bulbo raquiano, o tálamo, o mesencéfalo e a protuberância anular ou ponte de varólio. Este liga o cérebro à medula espinal, controla a atividade de numerosas partes do corpo, através da coordenação e envio de informações ao encéfalo, enquanto que o bulbo raquiano trata da manutenção das funções espontâneas, como por exemplo: a respiração, ritmo cardíaco e pressão arterial. (Wolfe, 2004, p. 28-29; Brandão, 2004, p.9-10)

No que diz respeito ao tálamo, este situa-se no interior profundo do centro do cérebro e funciona com sendo o centro retransmissor dos impulsos elétricos, que circulam no córtex cerebral. O mesencéfalo, por sua vez, receciona e organiza as informações respeitantes às contrações dos músculos e postura. Por seu turno, a ponte de Varólio, formada essencialmente por fibras nervosas mielinizadas, une o córtex cerebral ao cerebelo. Lesões neste local conduzem a uma síndrome chamada de hemibalismo,

provocada por movimentos anómalas e inconscientes das extremidades. (Wolfe, 2004, p. 31-32; Brandão, 2004, p.10-13)

Importa indicar também que aqui se encontra situado o hipotálamo, considerado o centro de controlo para os estímulos responsáveis pela fome e a sede. Um exemplo representativo desta especificidade é quando ingerimos algo mais salgado, a parte do nosso corpo que nos elucida da necessidade de beber água é o hipotálamo. (Wolfe, 2004, p.32)

Por fim, é também de observar que toda esta motricidade ocorre na área de Broca e na área de Wernicke, sendo nesta última onde confluem os lobos occipital, temporal e parietal, tendo por isso uma função terminante na fabricação da comunicação. É também nesta área que sucede o discernimento do que os outros transmitem e que concede ao sujeito a contingência de construir as palavras corretamente. (Wolfe, 2004, p. 31-42; Brandão, M., L., 2004, p.13-14)

Em conclusão, é fundamental perceber e entender todo o funcionamento do nosso cérebro, assim como os contributos que cada hemisfério produz para que se estabeleça efetivamente o processamento da informação. Assim sendo, é preciso reter que o hemisfério esquerdo processa o texto, enquanto que o hemisfério direito fornece o contexto. Deste modo, os educadores/professores deveriam ter em atenção a todas as especificidades dos dois hemisférios cerebrais e colocá-las em prática em contexto de sala de aula, concedendo, assim, aos seus alunos um entendimento mais claro sobre a informação recebida.

## **2. NEUROPSICOMOTRICIDADE: uma abordagem sobre os componentes do organismo humano e as suas funcionalidades**

A Psicomotricidade pode ser entendida como uma área que busca compreender e pesquisar as conexões e as ações que se desenvolvem entre o espaço psicológico e o espaço motor. Sem esquecer que o seu principal foco é evoluir, dentro de um determinado contexto (psicossocial), desenvolvendo capacidades, tais como: o modo de ser e de agir. (Fonseca, V., 2017b, p.11-12)

Nesta linha de pensamento, Fonseca, V., (2017a, p.13) diz-nos que é possível considerarmos a educação psicomotora, uma atividade pedagógica e psicológica que emprega os meios da educação física, com o intuito principal de uniformizar ou mesmo aperfeiçoar a conduta do sujeito. A psicomotricidade poderá ainda ser aproveitada para difundir a normalidade e uniformidade em destaque centralizada unicamente na forma como o físico se apresenta.

Em síntese, segundo Fonseca, a psicomotricidade é fundamental para ser empregue no apoio a problemáticas de caráter de tipo: físico, cognitivo e sócio afetivo: físico - Dispraxia, perturbações do esquema corporal, de lateralidade, de estruturação temporal e espacial, problemas psicossomáticos, perturbações da imagem corporal, desarmonias tónico-emocionais, instabilidade postural e outros; cognitivo - Défices de atenção, de memória, de organização preceptiva, simbólica e conceptual e outros; sócio afetivo - Inibição, hiperatividade, agressividade, dificuldades de comunicação e outros. (2017a, p.14)

A Psicomotricidade intervém sobre expressões motoras inadequadas ou inadaptadas, em situações ligadas a problemas de desenvolvimento e de maturação psicomotora, de comportamento, de aprendizagem e de âmbito psico afetivo. (Fonseca, 2017a, p.14)

Na opinião de Fonseca, V., e na nossa também, deve-se utilizar para este modelo de situação meios/ferramentas eficazes neste tipo de intervenção, tal como: técnicas de relaxação e de consciencialização corporal, através da reelaboração do esquema e da imagem corporal, da consciencialização tónico-emocional, com intencionalidade psicoterapêutica; educação gestual e postural com reeducação da atitude, equilíbrio e controlo tónico; atividades expressivas que consiste na criação e transformação ao serviço da identidade, da capacidade de comunicação e da exteriorização tónico-emocional das problemáticas; terapia e reeducação gnoso-prática, através de uma estruturação espaço-temporal, organização planificada e interiorização da ação e da sua representação através de formas diversificadas de expressão; atividades Lúdicas com uma intervenção psicomotora que se desenvolve no contexto lúdico em grupo ou individual. (2017<sup>a</sup>, p.15-16)

Ainda nesta linha de pensamento, consideramos crucial acrescentar que existem três modelos de intervenção funcionais e facilmente aplicáveis, mais precisamente o preventivo, educativo e o reeducativo ou terapêutico. (Fonseca, V., 2017a, p.15-16)

## **2.1. Características da mente/psique**

A mente humana apresenta as seguintes características: criativa - possui a capacidade de criar os mais diversos significados para toda a informação e produz sentido, uma vez que o ser humano só consegue atribuir significado às coisas/informação, quando efetivamente esse significado faz sentido para o próprio; pessoal - por se tratar de um processo intrínseco em que só diz respeito a ele mesmo e subjetiva - Visto que a percepção de um sujeito é diferente da do outro, no sentido em que objetos iguais podem vir a ter significados completamente diferentes, modificando de pessoa para pessoa. O seu funcionamento conjunto não permite dissociarmos a mente do corpo e do cérebro, isto porque os três dão vida a um ser em todas as suas dimensões. Isto porque, o cérebro e a mente assomam-se totalmente integrados, ligados e fixados no organismo do sujeito de forma indissolúvel. Portanto, e nesta lógica, a mente e o cérebro são corpóreos e motores, esclarecendo categoricamente a razão pela qual o ser humano é composto. (Fonseca, V., 2017b, p.35)

## **2.2. Transtornos de aprendizagem**

Ao longo das últimas décadas os problemas relacionados com o comportamento infantil e juvenil têm merecido especial atenção e a escola tem sido palco de diversos estudos. Por tal, alguns profissionais da área da pedagogia e psicologia são da opinião que uma percentagem significativa dos educandos, em idade escolar necessita de algum tipo de acompanhamento, para conseguirem ultrapassar dificuldades emocionais, no âmbito familiar, social, económico, cultural e outros. (Teixeira, G., 2013, p.13)

Sublinhamos o quanto é crucial que as crianças estejam num ambiente favorável para o seu bom desenvolvimento, caso contrário a sua capacidade de controlar as suas emoções são muito frágeis, mesmo diminutas, provocando-lhes, desta forma, um défice de equilíbrio emocional e corporal. Na generalidade, quando uma criança apresenta algum tipo de dificuldade para se autorregular dentro dos padrões ditos normais, sofrendo mesmo de alterações funcionais, que se repercutirão nos seus comportamentos, atitudes, emoções, compreensão e atenção. Logo, a aquisição de conhecimento/informação fica naturalmente comprometido. (Aucouturier, 2010, p.41-45; Paula, Costa, Boschi & Tiago, 2006, p.225-226)

Acrescentaríamos ainda que estes tipos de transtornos, provocados por múltiplos fatores, devem merecer uma intervenção abrangente, considerando sempre que cada caso é único. Por isso, é importante que as avaliações realizadas, para determinar de que tipo de transtorno se trata, sejam rigorosas, obedecendo a determinadas normas e respeitando sempre a pessoa no seu todo. Como exemplo de um transtorno em contexto escolar é: PHDA - Perturbação de Hiperatividade e Défice de Atenção (uma perturbação neuro-comportamental que resulta numa desadaptação no dia-a-dia do sujeito). (Teixeira, 2013, p.63-67; Shimizu & Miranda, 2012, p.260; Valido, R., 2016, p.13-28)

Os alunos com PHDA, ou até mesmo com outro tipo de dificuldades de aprendizagem específica, devem munir-se de ferramentas que lhes ajudarão nas suas tarefas educacionais. Sendo deste modo necessário que os profissionais da educação estejam devidamente preparados e atentos, para lhes facultar tal conhecimento, no sentido de lhes proporcionar um desenvolvimento cognitivo-comportamental, ajudando-os a autorregular-se, utilizando abordagens interventivas de reforço e de correção. Neste contexto, os educadores/professores devem utilizar estratégias adequadas diversas como resposta às necessidades das crianças/jovens. (Valido, R., 2016, p.29-33)

### **3. NEUROEDUCAÇÃO: A chave para moldar comportamentos na aprendizagem**

Considerando que a junção da psicologia, educação e neurociência resulta num *'cocktail'* excelente para otimizar as aprendizagens, diríamos mesmo que esta interdisciplinaridade será também a solução principal para moldar comportamentos na hora de aprender. A Neuroeducação não é vista como uma nova área de conhecimento, mas, sim, como uma nova ferramenta muito útil para a educação. (Ortiz & Saldanha, 2017, p.7-8 e 11)

Esta nova visão veio transformar o conceito original de educação. Neste sentido, a percepção individual e integral do indivíduo começou a ser encarada de outro modo. Até então, aquele aluno que conseguia os melhores resultados, assimilando mais informação, era tido como o melhor aluno. Nesta linha de pensamento, diríamos que a

escola/educação não era, de todo, inclusiva, mas, sim, exclusiva e seletiva, beneficiando apenas alguns privilegiados. Contudo, essa ideia inicial começa a dissipar-se, pois este novo conceito, em que junta as três áreas primordiais para uma melhor aprendizagem, trouxe para a pedagogia uma nova forma de ensinar, em que todos podem aprender ao seu ritmo e conforme o seu cérebro permite. (Ortiz & Saldanha, 2017, p.7-8; Senra, 2009, p. 13-14)

Nesta perspectiva, o processo aprendizagem é complexo, pois não se trata apenas de aquisição de conhecimento e obtenção de respostas e resultados. Muito mais que isso, foram desenvolvidos estudos acerca deste tema, esclarecendo-nos que cada ser é um ser único. Deste modo, existem diversos fatores que podem influenciar o sujeito nas suas aprendizagens. Esses fatores podem ser de proveniência física, ambiental, cognitiva, afetiva, cultural, social e econômica, conforme evidenciado precedentemente. (Senra, 2009, p.13-14)

Assim sendo, Felder e Brent realizaram estudos com alunos de engenharia, com o intuito de entender o modo como o professor transmite o conhecimento e como a informação é entendida pelos discentes. O resultado dessa pesquisa diz-nos que o ensino deve ser focalizado no aluno, no entanto, para que tal seja exequível os docentes devem preparar as aulas tendo em conta a forma como os alunos aprendem, considerando sempre que a aquisição do conhecimento é um processo que vai sendo construído gradualmente na vida do indivíduo. (citado por Senra, 2009, p.16-17)

Por isso, Felder e Silverman construíram um modelo de estilos de aprendizagem, tendo como objetivo primeiro auxiliar os professores dos cursos de engenharia da Universidade do Estado da Carolina do Norte, nos Estados Unidos da América, no sentido de poderem ter um melhor entendimento de como os alunos aprendem. Esse entendimento seria de uma mais valia para os ajudar a criar metodologias de ensino mais apropriadas para os seus alunos assimilarem eficazmente o conhecimento. Conseguindo, desta forma, aumentar o nível de rendimento das aulas. (citado por Senra, 2009, p.13-14)

Segundo SENRA, (2009, p. 28-41), este modelo de aprendizagem teve origem em estudos anteriores produzidos por Carl Jung, sobre os estilos de aprendizagem. Neste contexto, Jung propõe então dois tipos psicológicos: o introvertido e o extrovertido,

acrescentando ainda quatro tipos funcionais: o pensativo, o sentimental, o intuitivo e o perceptivo.

Felder, além dos estilos de aprendizagens inclui ainda um ‘índice de estilos de aprendizagem’, facultando, desta forma, ao docente descobrir os estilos de aprendizagem dos seus alunos, tratando-se de um instrumento útil e eficaz, tendo sido mesmo, já, experimentado por outros. (citado por Senra, 2009, p.26-27)

Nesta linha de pensamento, os estilos de aprendizagem apresentados por Felder norteiam-se e assentam numa prática educacional, onde é considerado o perfil de cada estudante, com o intuito de adaptar os conteúdos, tendo em conta os pontos fortes, possíveis tendências ou práticas que por si só poderiam levar os mesmos ao insucesso educacional. (citado por Senra, 2009, p.26-27)

Kolb, em 1984, por sua vez, desenvolveu uma teoria experiencial de aprendizagem, demonstrando que os estilos de aprendizagem devem ser baseados na experiência. Sendo de referenciar que esta nova perspectiva foi e é muito bem aceite por diversos profissionais no âmbito académico e outros, por trazer um entendimento mais global sobre o comportamento da aprendizagem humana, assim como, qual o melhor caminho a seguir para permitir uma melhor discência. (citado por Batista & Silva, 2008)

Enquanto que Felder definiu cinco dimensões (sendo elas: a visual/verbal; sensorial/intuitivo; auditivo/dedutivo; ativo/reflexivo e sequencial/global), Kolb intui um círculo da aprendizagem de quatro estágios (que são: experiências imediatas e concretas; observações e reflexões; conceitos abstratos e ativamente testada). Porém, deve-se ter sempre em linha de conta outras teorias e modelos, nomeadamente o modelo das inteligências múltiplas de Gardner.

Durante muito tempo foi-nos transmitido que só quem obtinha bons resultados académicos era inteligente, porém eis que surge uma nova conceção. Segundo Howard Gardner existem nove inteligências distintas e cada uma desenvolve inteligências diferentes. (Strehl, 2002)

Neste sentido, tendo em conta a Teoria das inteligências múltiplas de Gardner é suscetível dizer que cada ser é inteligente e único, sendo capaz de realizar tarefas e funções relacionadas com as suas competências neurocerebrais que lhe foram pré destinadas. (Fonseca, J., 2012)

### 3.1. O processo de desenvolvimento da criança

Partindo do pressuposto que a criança, através da criatividade e da imaginação cria o seu próprio mundo, utilizando a brincadeira e as suas vivências, aplicando, deste modo, o conhecimento que possui em relação ao que a rodeia. Desta forma, consegue gerar o seu próprio mundo interagindo com objetos, imagens e outros seres. Com estas relações, a criança conquista, produz e desenvolve novas aprendizagens. Assim sendo, é importante referir que essas interações vão-se reforçando e alcançando novos contornos, no sentido de impulsionar o processo de desenvolvimento da criança que acaba por utilizar a brincadeira para o ato de socialização e representação do seu próprio mundo. Sendo nesse próprio mundo que a criança se empenha para conseguir satisfazer os seus anseios, que no mundo real não consegue concretizar. Com o desenvolvimento deste processo a criança fortalece as suas aprendizagens, amadurece e evolui consideravelmente. (Scherer, 2013, p.12-16)

Segundo Vygotsky, na sua teoria educacional em que identifica que a aprendizagem é um processo interno, que sucede, através das relações interpessoais do sujeito. Nesta ótica, o processo de desenvolvimento da criança é visto como o domínio necessário, para que esta cresça na sua plenitude. Sendo para isso preciso que a criança observe as vivências e as relações com os seus semelhantes, uma vez que esta, numa primeira fase, só consegue imitar ou desenvolver aquilo que já observou ou viu alguém apresentar. No entanto, ao produzir mecanicamente o que observa consegue, através da imitação desenvolver processos cognitivos, adquirindo assim novas competências que lhe serão muito úteis para a nova etapa, escola/sociedade. (Confr. Scherer, 2013, p.14-15)

Posteriormente, quando a criança inicia a sua caminhada académica surge uma nova rotina que trazem novas aquisições, no âmbito da aprendizagem. Assim, inicia uma nova fase na sua vida, onde é privilegiada a brincadeira com o objetivo de adquirir novos saberes e desenvolver aptidões. (Scherer, 2013, p.9)

De acordo com Vygotsky o brinquedo para além da sua componente lúdica tem um papel fundamental no processo de desenvolvimento da criança. Visto que, todas as suas interações lhe proporcionam uma aprendizagem diversificada e completa o seu desenvolvimento. Nesta lógica, desde muito cedo a criança é autora do seu próprio mundo, onde cria acontecimentos ilusórios e imaginários para satisfazer necessidades e desejos, porém tudo isto influenciará na construção do seu próprio pensamento e na

forma como vê o mundo que a rodeia, criando os seus próprios significados, logo influirá também na formação da sua própria personalidade. (Confr. Scherer, 2013, p.16 - 22)

Em suma a brincadeira e os brinquedos são instrumentos fundamentais e devem permanecer ao longo da vida da criança, uma vez que são responsáveis pelo crescimento pleno da mesma. Logo, é crucial que na escola existam essas ferramentas, no sentido de proporcionar às crianças esse desenvolvimento integral do seu próprio ser. (Confr. Scherer, 2013, p.20 - 21)

Face ao exposto, importa ainda mencionar que é na infância, através de jogos simbólicos, planejados, coordenados e orientados pelo profissional de educação, ou simplesmente, criados pela imaginação da criança, que a mesma socializa, interage, interrelaciona-se, resolve problemas, desenvolve a coordenação motora, adquire noções de tempo, espaço, assim como conceitos relacionados com a linguagem, obtendo assim habilidades de leitura e escrita. Tal como, também aptidões de percepção, atenção e de raciocínio lógico matemático. Deste modo, a instituição escola está a formar indivíduos capazes e autônomos, preparando-os para os diversos desafios da sociedade moderna. (Confr. Scherer, 2013, p.21 - 28)

Assim sendo e com o intuito de preparar os nossos alunos para os novos desafios da sociedade e às mudanças nela produzidas, é nosso entendimento que cada vez mais é crucial a escola pública refletir e encontrar novas soluções para esses desafios. (Duarte e Correia, 2009)

Logo, é nosso entendimento que os jogos são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades nas crianças.

### **3.2 A importância da Neuroeducação no processo aprendizagem**

A Neuroeducação não é uma nova área do conhecimento. Esta surge da união dos conhecimentos da psicologia, educação e neurociência. Neste sentido, nasce um novo conceito a partir dessa fusão interdisciplinar em que aprender é, sem dúvida, modificar comportamentos. Prontamente, traz-nos uma nova abordagem diferenciada do que é o ensino-aprendizagem.

Enquanto que, anteriormente, e numa visão mais tradicional, diríamos que aprender é a adquirir novos conhecimentos. Atualmente, a Neuroeducação mostra-nos que aprender é modificar comportamentos. Assim sendo, quando pensamos numa educação inclusiva o significado de aprender dentro deste novo pensamento tem outro valor, isto porque se o sujeito é somente avaliado pelo conhecimento adquirido dentro do contexto escolar/social, certamente a educação não é, de todo, inclusiva, pelo contrário.

Segundo Judy Wills, 2007, alguns professores sentem pressão para presidirem mais nas aulas de sedação, em que todos os estudantes aprendam no mesmo livro e na mesma página, ao mesmo tempo e com um olhar atento do docente. Com este tipo de comportamento, por parte da escola, haverá com certeza uma aprendizagem deficitária, pelos alunos. Instalar-se-á o desânimo e a desmotivação, assim como criar-se-á um distanciamento significativo entre professor e aluno, por tal a aprendizagem fica muito comprometida e são prejudicados os processos de assimilação de informação e de armazenamento de memória a longo prazo. Provocando nos alunos atitudes comportamentais inadequadas, podendo mesmo ficarem aborrecidos, ansiosos, desinteressados, entre outros.

O uso de estratégias efetivas e flexíveis ajuda o indivíduo a entender, a raciocinar, memorizar e resolver problemas. Logo, a aprendizagem pode ser melhorada pelas estratégias e quanto mais for a sua diversidade, mais o indivíduo poderá utilizá-las apropriadamente, com o intuito de alcançar mais sucesso na resolução de problemas/dificuldades, particularmente na leitura, na compreensão de textos e na memorização. Para que tal aconteça, é necessário que saiam da sua zona de conforto e, dessa forma, consigam adquirir o necessário e o possível, num desenvolvimento gradual e/ou progressivo.

### **3.3. A importância do brincar na infância**

Partindo do pressuposto que a criança, através da criatividade e da imaginação cria o seu próprio mundo, utilizando a brincadeira e as suas vivências, aplicando, deste modo, o conhecimento que possui em relação ao que a rodeia. Desta forma, consegue gerar o seu próprio mundo interagindo com objetos, imagens e outros seres. Com estas relações, a criança conquista, produz e desenvolve novas aprendizagens. Assim sendo, é importante referir que essas interações vão-se reforçando e alcançando novos contornos,

no sentido de impulsionar o processo de desenvolvimento da criança que acaba por utilizar a brincadeira para o ato de socialização e representação do seu próprio mundo. Sendo nesse próprio mundo que a criança se empenha para conseguir satisfazer os seus anseios, que no mundo real não consegue concretizar. Com o desenvolvimento deste processo a criança fortalece as suas aprendizagens, amadurece e evolui consideravelmente. (Scherer, 2013, p.12-16)

Posteriormente, quando a criança inicia a sua caminhada académica surge uma nova rotina que traz novas aquisições, no âmbito da aprendizagem e deste modo, inicia uma nova fase na sua vida, onde é privilegiada a brincadeira com o objetivo de adquirir novos saberes e desenvolver aptidões. (Scherer, 2013, p.9)

De acordo com Vygotsky o brinquedo para além da sua componente lúdica tem um papel fundamental no processo de desenvolvimento da criança. Visto que, todas as suas interações lhe proporcionam uma aprendizagem diversificada e completa no seu desenvolvimento. Nesta lógica, desde muito cedo a criança é autora do seu próprio mundo, onde cria acontecimentos ilusórios e imaginários para satisfazer necessidades e desejos, porém tudo isto influenciará na construção do seu próprio pensamento e na forma como vê o mundo que a rodeia, criando os seus próprios significados, logo influirá também na formação da sua própria personalidade. (citado por Scherer, 2013, p.16 - 22)

Em suma a brincadeira e os brinquedos são instrumentos fundamentais e devem permanecer ao longo da vida da criança, uma vez que são responsáveis pelo crescimento pleno da mesma. Logo, é crucial que na escola existam essas ferramentas, no sentido de proporcionar às crianças esse desenvolvimento integral do seu próprio ser. (citado por Scherer, 2013, p.20 - 21)

Face ao exposto, importa ainda mencionar que é na infância, através de jogos simbólicos, planeados, coordenados e orientados pelo profissional de educação, ou simplesmente, criados pela imaginação da criança, que a mesma socializa, interage, interrelaciona-se, resolve problemas, desenvolve a coordenação motora, adquire noções de tempo, espaço, assim como conceitos relacionados com a linguagem, obtendo assim habilidades de leitura e escrita. Assim como também aptidões de perceção, atenção e de raciocínio lógico matemático. Deste modo, a instituição Escola está a formar indivíduos

capazes e autônomos, preparando-os para os diversos desafios da sociedade moderna. (citado por Scherer, 2013, p.21 - 28)

Assim sendo e com o intuito de preparar os nossos alunos para os novos desafios da sociedade e às mudanças nela produzidas, é nosso entendimento que cada vez mais é crucial a escola pública refletir e encontrar novas soluções para esses desafios. (Duarte & Correia, 2009)

Logo, é nosso entendimento que que os jogos são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades nas crianças.

Todavia, é fundamental que as crianças se sintam motivadas, que sintam prazer e entusiasmo pelo lúdico e pelas e pelas atividades desenvolvidas em contexto educativo, uma vez que as emoções associadas ao desenvolvimento das atividades, produzem satisfação, para além de motivar, acalmar e estimular a concentração/atenção e inspiram sentimentos que as beneficiam. (Ekman, 2013).

*“As emoções sentidas por cada ser humano são (...) respostas que surgem da influência do que acontece em seu redor, da sociedade e da cultura onde o sujeito está ou esteve inserido.”* (Nunes 2018, p.17)

Salienta-se ainda que as emoções estimulam e interferem na nossa vida, uma vez que são fatores motivadores para a realização de uma determinada tarefa, assim como também estimulam o nosso envolvimento nessa mesma tarefa. Assim sendo, é crucial entendermos o mundo em que as crianças vivem para podermos perceber o seu interior. (Ekman, 2013).

Em síntese, concluímos que a prática constante do jogo é fundamental para a concretização e consolidação das aprendizagens, mas para aprender a criança precisa emocionar-se.

**II**  
**PARTE**  
**ESTUDO IMPÍRICO**

## **1. Orientação Pedagógica em Neuroeducação**

Por decisão do diretor do Agrupamento de Escolas de Vilela e com aprovação do Conselho Pedagógico e do Conselho Geral, no presente ano letivo, 2018/2019, os conteúdos lecionados nas atividades de enriquecimento curricular (AEC) foram modificados, facultando, deste modo, um novo entendimento na forma de vivenciar os espaços e os tempos dos recreios escolares.

Assim, os alunos deixaram de ter as atividades ditas tradicionais, como: o Inglês, a Música e a Ed. Física e passaram a ter uma única atividade designada de Atividades Lúdicas de Animação (ALA). Com o intuito de proporcionar aos nossos alunos uma nova dinâmica na aprendizagem tendo em conta: o meio, o contexto e educacional e o modo como o nosso cérebro aprende. Por isso, recorremos a conteúdos diversificados, no sentido de estimular e preparar o cérebro, utilizando meios e ferramentas úteis para esse fim, no sentido de disponibilizar uma aprendizagem lúdica, fazendo com que, através de jogos e brincadeiras, a aprendizagem seja mais perceptível e eficaz.

Com o fim de conceder aos alunos prazer, divertimento, aprendizagem e gosto por desenvolver determinadas aptidões, houve uma forte intenção de recriar os recreios escolares (com jogos tradicionais), jogos de mesa, jogos de tabuleiro e jogos educativos, assim como realizar trabalhos manuais de expressão e arte. Utilizar brinquedos ou brincadeiras livres sem grandes normas ou regras e atividades que não visam a competição como objetivo principal, mas a realização de uma tarefa de modo aprazível e agradável. Promovemos jogos Interescolas, no sentido de favorecer a sociabilidade nos alunos.

Estas práticas são muito benéficas para os nossos alunos, uma vez que as brincadeiras e jogos podem ser usados como um recurso importante na educação, funcionando como uma ajuda crucial na memorização e concentração.

As funções destas atividades passam por: facultar aos alunos meios, ferramentas e utensílios que lhes permitam criar, comunicar, inventar e planear; estimular a criatividade e comunicação; desenvolver aptidões, competências e capacidades, como a coordenação motora, concentração e a memorização; promover dinâmica de grupos; fomentar a autoestima, as habilidades sociais, a cooperação, assim como a persistência em vencer obstáculos e fomentar hábitos e práticas saudáveis.

Os recursos que utilizados consistem em: jogos lúdicos de memória, raciocínio lógico, sequencias, construção, entre outros; objetos para trabalhar a lateralidade, motricidade, linguagem; imagens para identificar/ordenar as diferenças, semelhanças, tamanhos, entre outros; meios para deixar os alunos mais descontraídos, tal como exercícios de relaxamento; exercícios de respiração e outros.

## **2. Caracterização do meio**

O Agrupamento de escolas de Vilela foi formado a 04 de junho de 2012 e tem sede na Escola Básica e Secundária de Vilela, é composto por diversos estabelecimentos de ensino, notadamente: Jardim de Infância de S. Marcos, Jardim de Infância do Muro, Escola Básica de Serrinha, Escola Básica Nº1 de Rebordosa, Escola Básica de Vilela e Escola Básica e Secundária de Rebordosa. Os estabelecimentos agregados situam-se nas freguesias de Rebordosa e de Vilela, ambas situadas no noroeste do concelho de Paredes, distrito do Porto. Trata-se de área territorial situada a norte do país, que subsiste essencialmente da indústria do mobiliário, em franco desenvolvimento e classificadas como sendo essencialmente urbanas. (Confr. Projeto Educativo 2016.2019, p.4)

A população vive especialmente do trabalho, porém salienta-se o facto de que existe um número significativo de pessoas que vivem a cargo da família, assim como outros que vivem de reformas/pensões de doença e invalidez, que resultaram de assidentes profissionais relacionados com a perigosidade da atividade fabril que predomina no concelho. (Confr. Projeto Educativo 2016.2019, p.5)

No âmbito social o concelho de Paredes pode ser definido como sendo um município que apresenta: problemas associados ao contexto escolar, com muitas dificuldades em solucionar a baixa escolaridade, o pouco interesse da família na vida escolar, a escassa da formação profissional, assim como a inexistência de equipamentos sociais de apoio à infância e juventude e ainda o insucesso escolar. Todos estes indicadores devem-se principalmente: ao meio económico e cultural considerados muito baixo, a uma fraca valorização das qualificações escolares a nível individual e social, a uma situação económica familiar muito frágil, fazendo com que os jovens entrem no mercado de trabalho muito cedo, assim como também a baixa expectativa do nível de vida e a uma

fraca oferta educativa alternativa. Existe ainda uma taxa de desemprego elevado na população feminina em idade ativa que é responsável por alguns fenômenos de exclusão social, provocando um aumento de trabalho precário, endividamento familiar e, conseqüentemente situações de pobreza, associado a causas como a baixa escolaridade, ausência de competências, mau planejamento familiar, subsidiodependência e problemas associados a fenômenos de exclusão e marginalidade. (Confr. Projeto Educativo 2016.2019, p.5-6)

### **3. Caracterização da instituição/Escola**

#### **3.1. Escola Básica Nº1 de Rebordosa**

Na Escola Básica Nº1 de Rebordosa podemos observar um edifício de arquitetura moderna, constituído por dois pisos. Estado de conservação razoável, pois apesar de ter quatro anos de existência já se verificaram muitos defeitos de construção, com catorze salas de aula de 1.º ciclo e três do pré-escolar. No piso 0 encontramos uma sala de Atividades de Animação e Apoio à Família; uma sala Unidade de Ensino Estruturado, uma sala de Apoio à Unidade de Ensino Estruturado e uma sala de Expressões (usada para o Apoio Educativo). No Piso um encontramos uma Sala de Professores (usada para atendimentos aos encarregados de educação, SPO), uma Sala de Apoio aos Professores (usada para Apoio Educativo), uma sala de Atendimento dos Encarregados de Educação (atualmente é a sala dos funcionários), um Gabinete de Primeiros Socorros, um Gabinete da Coordenadora, três salas de Expressões (uma é usada como sala de professores e duas de apoio educativo). Existe ainda uma sala de professores, uma biblioteca, uma cantina e um ginásio. Possui inúmeros espaços verdes, mas não possui cobertos o que dificulta a gestão dos intervalos nos dias de chuva e não possui barreiras arquitetónicas. Existe um elevador que facilita o acesso a pessoas portadoras de deficiência motora. Os seus recursos materiais e condições consistem no mobiliário existente que é adequado, suficiente e encontra-se em bom estado de conservação. O material existente em cada sala de aula é adequado. Treze salas de aula de 1.º ciclo possuem um quadro interativo e um computador, uma das salas de aula possui um videoprojetor e um computador, aquecimento (à exceção da biblioteca). (Confr. Projeto Educativo 2016.2019, p.7)

### **3.2. Escola Básica de Vilela**

Trata-se de uma escola que apresenta um edifício de arquitetura moderna com dois pisos em bom estado de conservação, dezassete salas de aula (doze no 1º ciclo; cinco no pré-escolar), uma biblioteca, uma sala de professores, duas cantinas (uma no pré-escolar; uma no 1º ciclo), um ginásio, um espaço exterior em cimento e em alcatrão, embora não existam barreiras arquitetónicas. Os seus recursos materiais e condições consistem em: material adequado e suficiente; aquecimento central com briquetes, boa iluminação; insonorização inexistente; dez salas de aula de 1.º ciclo que possuem um quadro interativo e um computador; existe ainda uma sala de aula que possui um videoprojetor e um computador; aquecimento (à exceção da biblioteca). (Confr. Projeto Educativo 2016.2019, p.8)

### **3.3. Escola Básica de Serrinha**

Na Escola Básica de Serrinha existe um edifício de construção centenária com rés-do-chão e um piso. Estado de conservação razoável, no entanto com algumas infiltrações de água, com oito salas de aula, uma sala de professores, uma cantina, um coberto e espaço verde ajardinado, um recreio com piso de terra batida com um parque infantil e não possui barreiras arquitetónicas, exceto acesso a piso superior. Os seus recursos materiais e condições são: nove computadores, um quadro interativo, aquecimento elétrico nas salas, material adequado e suficiente em cada sala. (Confr. Projeto Educativo 2016.2019, p.8)

## **4. Projeto das Atividades Lúdicas de Animação**

No ano letivo 2018/2019 criou-se um projeto com o propósito de proporcionar aos alunos do primeiro ciclo do ensino básico uma aprendizagem mais diversificada em contexto neuroeducativo e com recursos múltiplos, mais concretamente: jogos e brincadeiras diversificadas, quer em contexto de sala, quer em contexto de recreio.

Nesta perspetiva, o entendimento legal para a implementação das atividades de enriquecimento curricular - atividades lúdicas de animação constam nos termos

regulamentares do Decreto-lei nº 139/2012, de 5 de julho e da Portaria nº. 644-A/2015, de 24 de agosto.

Assim sendo, as atividades foram executadas com o intuito de permitir aos alunos ocuparem o seu tempo não letivo em atividades profícuas, que lhes suscitem interesse e lhes possibilitem a estimulação cognitiva, através da aprendizagem pelas emoções.

Neste contexto, as atividades no ano letivo 2018/2019 funcionaram do seguinte modo:

Tabela 1. Modo de funcionamento das A.L.A.

ANOS	HORAS SEMANAIS	OBS.
1º e 2º	5 h	
3º e 4º	3h	+ uma tarde com duração de 3h

## 5. Objetivos das Atividades Lúdicas de Animação

As atividades lúdicas de animação têm como principal intuito ajudar/apoiar/orientar os alunos, criando condições para que ocupem o tempo disponível de forma útil, divertido e ao mesmo tempo que aprendam, adquiram aptidões e ferramentas que lhes sejam benéficas, preparando-os deste modo para as adversidades pessoais, educacionais e futuramente profissionais. Desta forma, conseguirão solucionar com mais facilidade as dificuldades que lhes possam surgir.

As suas funções essenciais consistiram em:

- Facultar aos alunos meios, ferramentas, utensílios e outros que lhes fosse permitido: criar, comunicar, inventar e planejar.
- Estimular a criatividade e comunicação.
- Desenvolver aptidões, competências e capacidades, como a concentração e a memorização.
- Promover dinâmica de grupos.
- Fomentar a autoestima, as habilidades sociais, a cooperação, assim como a persistência em vencer obstáculos;
- Fomentar hábitos e práticas saudáveis, quer a nível físico, quer mental.

Em suma as atividades basearam-se exclusivamente na realização de atividades que facultassem ao estudante uma aprendizagem lúdica eficaz. Para tal, foram utilizados instrumentos/objetos/meios, mais concretamente:

Tabela 2. Tipo de instrumentos/objetos/meios

<b>Jogos Lúdicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— memória (imagens, números, palavras, nomes, entre outros);</li> <li>— pedagógicos/educativos (blocos lógicos, mikado, entre outros);</li> <li>— raciocínio lógico;</li> <li>— de sequências;</li> <li>— de identificar sons;</li> <li>— de construção organizada e livre;</li> <li>— de construção de histórias;</li> <li>— cartas com imagens para organizar de acordo com a ordem e sequência das mesmas;</li> <li>— quebra cabeças (puzzle);</li> <li>— de lazer (dominó, xadrez, loto, uno, cartas, damas, entre outros).</li> </ul>
<b>Imagens para identificar, ordenar, entre outros</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— identificar as diferenças;</li> <li>— identificar as semelhanças;</li> <li>— identificar os tamanhos;</li> <li>— ordenar;</li> <li>— e outros.</li> </ul>
<b>Objetos para trabalhar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— a lateralidade (direito e esquerdo / frente e trás / em cima e em baixo);</li> <li>— a escrita e leitura (papel, lápis, desenhos, computador, entre outros);</li> <li>— a motricidade (cordas, bolas, entre outros).</li> </ul>
<b>Meios para deixar os alunos mais descontraídos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— exercícios de relaxamento;</li> <li>— exercícios de respiração;</li> <li>— e outros.</li> </ul>

## 6. Atividades realizadas no âmbito do plano anual de atividades ao longo do ano 2018/2019

### 1º Ano

As atividades desenvolvidas ao longo do ano letivo 2018/2019, relacionadas com o 1º ano constam no PAA que se encontram no anexo I.

### 2º Ano

As atividades desenvolvidas ao longo do ano letivo 2018/2019, relacionadas com o 2º ano constam no PAA que se encontram no anexo II.

### 3º Ano

As atividades desenvolvidas ao longo do ano letivo 2018/2019, relacionadas com o 3º ano constam no PLA que se encontram no anexo III.

#### **4º Ano**

As atividades desenvolvidas ao longo do ano letivo 2018/2019, relacionadas com o 4º ano constam no PLA que se encontram no anexo IV.

## **7. Jogos Interescolas**

No âmbito do Plano de Atividades de ALA, os alunos realizaram diversos jogos, participaram e competiram nos três desafios de ALA – Jogos Interescolas. Tratando-se de uma iniciativa que consiste numa competição de jogos lúdicos didáticos com o intuito de criar uma dinâmica Interescolas, no sentido de proporcionar aos alunos um dia diferente, demonstrando-lhes que é possível competir entre pares de modo saudável.

Assim sendo, ao longo do ano período os alunos aprenderam as regras e treinaram os respetivos jogos. Depois, foram apurados quatro alunos por turma, em cada uma das três escolas do 1º ciclo, perfazendo no total quarenta e quatro alunos em cada competição e posteriormente, os alunos apurados jogaram entre eles. A opção por estes jogos prendeu-se exclusivamente pelas seguintes características:

- Para promover a interação de grupo e de cooperação;
- Para promover as relações interpessoais;
- Pelo grau de dificuldade que apresentam, tendo em conta as idades e o ano de escolaridade;
- Para uma estimulação cognitiva específica, onde se pretende a trabalhar determinadas áreas do cérebro, no sentido de uma aprendizagem mais inclusiva;
- Pela facilidade de aquisição de regras do jogo;
- Pelos objetivos e competências que possam adquirir.

A prática destes jogos melhora a imaginação, a criatividade, a memória e a aprendizagem, estimula a concentração, a perceção visual, a coordenação motora e ainda desenvolve o raciocínio matemático e o pensamento crítico. Um dos maiores benefícios talvez seja aprender a respeitar regras, que são muito importantes para o desenvolvimento da criança/jovem, uma vez que representam desafios.

Acrescentamos ainda que o jogo é um fenómeno social e para além disso constitui um património cultural vivo, refletindo, os usos e costumes, assim como as próprias normas da sociedade em que nos inserimos.

Piaget, estudou o comportamento de bebés, crianças e adolescentes, utilizando o método de observação em que identificou alguns estádios principais de desenvolvimento das aptidões da criança para compreender o mundo. Assim sendo, acredita que estes estádios de desenvolvimento cognitivo são características universais da socialização. (confr. VAZ, 2013, p.19)

Importa também mencionar que, e de acordo com Piaget, (1998) “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois este favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”. Sendo através dele que se realiza a construção de conhecimento, especialmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório.

Evidencia-se ainda que com Piaget, o ser humano é um sistema que tem uma construção própria e que, ao receber os estímulos do meio, consegue dar uma resposta em função dessa mesma construção. (confr. FERRACIOLI, 1999b, p.182-183)

Diríamos mesmo que a brincadeira é crucial no processo de aprendizagem. Uma vez que através do jogo, as crianças dão o melhor de si e nesse sentido: planeiam, pensam em estratégias, agem, analisam e principalmente vivem emoções. (confr. VAZ, 2013, p.37)

### **7.1. Objetivos propostos para os desafios – Jogos Interescolas:**

O objetivo principal consiste em oferecer aos alunos do 1º ciclo, do ensino básico uma experiência única no domínio de jogos lúdicos, suscitando-lhes interesse e motivação para desenvolverem competências e habilidades cognitivas, assim como também as suas capacidades e habilidades de expressão motora. Para além disso, pretendemos proporcionar aos alunos uma atividade lúdica de competição saudável, convívio, aprendizagem, divertimento, socialização em intercâmbio com os alunos de outras escolas do 1º ciclo, dentro do agrupamento.

## **7.2. Cumprimento dos objetivos propostos:**

Consideramos que os objetivos definidos para a atividade foram alcançados. Os alunos demonstraram espírito de grupo, de competição, participação e divertimento, manifestando interesse e motivação pela atividade.

## **7.3. Aprendizagens e resultados obtidos:**

Com esta atividade os alunos: desenvolveram competências no âmbito da socialização, participação, coordenação motora, tomada de decisão, percepção, planeamento estratégico, cálculo, atenção/concentração, raciocínio lógico, dinâmica de grupo, o gosto pelo jogo e o gosto pela competição saudável.

## **7.4. Avaliação da atividade:**

A avaliação dos Jogos Interescolas é muito positiva, visto que decorreram dentro do expectável e foram cumpridos os objetivos previstos. Sendo de salientar que serviu para fomentar nos participantes algumas competências pessoais, sociais e educacionais, no sentido de os habilitar e preparar para um desenvolvimento mais amplo e significativo no âmbito da aprendizagem.

## **7.5. Envolvimento e compromisso dos responsáveis:**

Desde o primeiro momento houve um compromisso assumido por parte das técnicas e coordenadora na organização dos três desafios ALA, por isso, e com a colaboração de todas, assim como do apoio da direção do agrupamento, das coordenadoras de estabelecimento e das associações de pais foi possível a concretização dos mesmos.

## **7.6. Observações:**

Tendo em conta o empenho de todos e o sucesso obtido com os três desafios, é possível afirmar que os acontecimentos decorreram dentro do previsto, não havendo nada de maior a acrescentar.

## 7.7. I Desafio ALA

O I Desafio ALA decorreu entre 10 a 12 de dezembro, conforme designado na tabela seguinte:

Tabela 3 – Designação dos Jogos Interescolas por anos de escolaridade

ANO	JOGO	LOCAL	DATA
1ª ANO	Jogo de cartas – ‘memória’	EB Vilela	11.12.2018
2º ANO	Jogo de cartas - ‘peixinho’	EB Serrinha	12.12.2018
3º ANO	Jogo de cartas - ‘UNO’	EBNº1 Rebordosa	13.12.2018
4º ANO	Jogo do 24	EBS Vilela	10.12.2018

### 7.7.1. Objetivos e competências:

Tabela 4 – Objetivos e competências

JOGOS	ANO	OBJETIVO	COMPETÊNCIAS TRABALHADAS
<b>O jogo da memória</b>	1º	<ul style="list-style-type: none"> <li>• divertimento</li> <li>• aquisição de regras</li> <li>• exercitar e potenciar a memória</li> <li>• estabelecer relação entre imagens</li> <li>• estabelecer relação das imagens na mesa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• atenção</li> <li>• concentração</li> <li>• destreza manual</li> <li>• perceção visual</li> <li>• raciocínio</li> </ul>
<b>Jogo do peixinho</b>	2º	<ul style="list-style-type: none"> <li>• divertimento</li> <li>• aquisição de regras</li> <li>• exercitar e potenciar a memória</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• atenção</li> <li>• concentração</li> <li>• destreza manual</li> <li>• perceção visual</li> <li>• raciocínio</li> </ul>
<b>Jogo do Uno</b>	3º	<ul style="list-style-type: none"> <li>• divertimento</li> <li>• aquisição de regras</li> <li>• exercitar e potenciar a memória</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• atenção</li> <li>• concentração</li> <li>• destreza manual</li> <li>• criatividade</li> <li>• perceção visual</li> <li>• planificação e resolução de problemas</li> </ul>
<b>Jogo do 24</b>	4º	<ul style="list-style-type: none"> <li>• divertimento</li> <li>• aquisição de regras</li> <li>• exercitar e potenciar a memória</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• atenção</li> <li>• concentração</li> <li>• cálculo mental</li> <li>• planificação e resolução de problemas</li> </ul>

### **7.7.2. Desenvolvimento da atividade:**

Os Jogos Interescolas do Agrupamento de Escolas de Vilela desenvolveram-se nos três dias supramencionados, sendo o primeiro jogo, com o 4º ano, na EBS de Vilela, com o jogo do 24. Tratou-se de uma atividade do agrado de todos os participantes. Tivemos presentes a assistir os pais de alguns alunos, a coordenadora da EB de Serrinha, professora Adelaide Silva, a adjunta do diretor, Dra. Teresa Brás e o diretor, Dr. Albino Pereira. A dinamizadora desta iniciativa foi a professora de ALA, Tânia Leão, tendo como colaboradoras as colegas Ana Luísa Nogueira e Glória Festa. O aluno vencedor pertence à EB de Vilela, da turma 4CVC, João Paulo Ribeiro.

No que concerne, ao segundo dia dos jogos, 11.12.2018, a competição decorreu na EB de Vilela e tivemos o 1º ano no jogo da memória, sendo a vencedora a aluna Matilde Leal, da turma 1CC, da EBNº1 de Rebordosa. Neste dia assistiram os pais de alguns alunos, a coordenadora da EB de Serrinha, professora Adelaide Silva e a coordenadora de EB de Vilela, professora Quitéria Barbosa. As dinamizadoras desta ação foram as professoras de ALA, Tânia Leão e Liliana Neves, tendo como colaboradoras as colegas Ana Luísa Nogueira e Glória Freitas.

Relativamente, ao terceiro dia, 12.12.2018, no período da manhã, o evento decorreu na EB de Serrinha, com jogo do peixinho, onde os alunos do 2º ano puderam demonstrar as suas aptidões. O vencedor deste jogo foi o aluno Afonso Couto da turma 2SA da escola anfitriã, EB de Serrinha. Assistiram os pais de alguns alunos, a coordenadora da EB de Serrinha, a professora Adelaide Silva. As dinamizadoras desta atividade foram as professoras de ALA, Ana Luísa Nogueira e Ana Margarida Oliveira, tendo como colaboradoras as colegas Tânia Leão e Joana Cunha.

No que respeita, à tarde do dia 12.12.2018, foi possível assistir à última competição na EBNº1 de Rebordosa, com o jogo do UNO, cujo vencedor foi a aluna Leonor Pacheco da turma 3SA, da EB de Serrinha. Estiveram presentes os pais de alguns alunos, a coordenadora da EB de Serrinha, a professora Adelaide Silva, a coordenadora da EBNº1 de Rebordosa, professora Sónia Pinto e a adjunta do diretor, Dra. Teresa Brás. As dinamizadoras desta atividade foram as professoras de ALA, Joana Cunha e Glória Festa, tendo como colaboradoras as colegas Liliana Neves e Ana Luísa Nogueira.

Por fim, refere-se ainda que este I Desafio ALA decorreu dentro do espetável, sem grandes complicações, devendo, apenas, futuramente, serem ajustados alguns

pormenores e procedimentos, tais como as datas do desafio, para não interferirem com a atividade letiva. Salienta-se o facto de termos na assistência, nos quatro dias de competição, os pais de alguns alunos, em maioria da EB de Serrinha, que demonstraram muita satisfação pela iniciativa e pelo facto de terem os seus educandos a participar na final. Sendo ainda fundamental mencionar que no último dia, na EBNº1 de Rebordosa, houve pais que, no final da competição, jogaram e divertiram-se com as crianças.

Importa ainda referir que o desempenho e empenho de todas as professoras de ALA foi muito bom, quer no trato com alunos, quer no conhecimento transmitido, quer no bom relacionamento entre todas, assim como o espírito de entreajuda que se evidenciou.

Face ao exposto, e apesar de ter sentido, nalguns momentos, dificuldades na coordenação das atividades, principalmente no que respeita ao facto de orientar e supervisionar sete docentes com características distintas, considero que foi muito gratificante o convívio, a troca de saberes, a partilha de ideias, o espírito de equipa, entre outros. Desejo ainda acrescentar que os objetivos propostos inicialmente foram verdadeiramente conseguidos, embora consciente que poderemos chegar ainda mais além.

### 7.7.3. Descrição do acontecimento:

Este tipo de iniciativas motivam e suscitam o interesse dos estudantes, numa interação saudável em que os mesmos demonstram o conhecimento adquirido anteriormente. Durante o 1º período aprenderam as regras e treinaram o jogo respetivo. Depois, foram apurados quatro alunos por turma, em cada uma das três escolas do 1º ciclo, perfazendo quarenta e oito alunos no total. De seguida, os alunos apurados competiram entre eles, conforme as tabelas seguintes:

Tabela 5 – alunos do 1º ano que disputaram a final.

ALUNO	TURMA	JOGO	ESCOLA	LOCAL	DIA/HORA	RESP.
Salvador Rodrigues	1CA	<b>Jogo da memória</b>	EBNº1 Rebordosa	<b>EB Vilela</b>	11.12.2018  14:30h- 16:30h	Prof. Tânia e Prof. Liliana
Mafalda Baltasar	1CB					
Matilde Leal	1CC					
Martim Seabra	1 CC		EB Vilela			
Afonso Barroso	1CVA					
Gonçalo Ribeiro	1CVB					
Lara Costa	1CVB					
Francisco Melo	1CVC					

Mariana Moreira	1SA		EB Serrinha			
Joaquim Seabra	1SA					
Margarida Silva	1SA					
Guilherme Gomes	1SA					

Tabela 6 – alunos do 2º ano que disputaram a final.

ALUNO	TURMA	JOGO	ESCOLA	LOCAL	DIA/HORA	RESP.
Beatriz Leite	2CA	<b>Jogo do peixinho</b>	EBNº1 Rebordosa	<b>EB Serrinha</b>	12.12.2018  09:00h- 11:00h	Prof. Ana Luísa e Prof. Ana Margarida
Doriana Fernandes	2CB					
Tomás Leal	2CC					
Mariana Oliveira	2CB		EB Vilela			
Ivo Mota	2CVA					
Lisandro Leal	2CVA					
Diogo Silva	2CVB		EB Serrinha			
Matilde Silva	2CVB					
Afonso Couto	2SA					
Mafalda Silva	2SA					
Leonor Farias	2SA					
Lara Ferreira	2SA					

Tabela 7 – alunos do 3º ano que disputaram a final.

ALUNO	TURMA	JOGO	ESCOLA	LOCAL	DIA/HORA	RESP.
Beatriz Coelho	3CA	<b>Jogo do UNO</b>	EBNº1 Rebordosa	<b>EB Nº 1 Rebordosa</b>	12.12.2018  14:30h- 16:30h	Prof. Joana e Prof. Glória
Lara Campos	3CB					
Ana Sofia Neves	3CC					
Pedro Coelho	3CC		EB Vilela			
Afonso Ribeiro	3CVA					
Leonor Leal	3CVB					
Sara Gomes	3CVB		EB Serrinha			
Leandro Alves	3CVC					
Alex Martins	4/3SB					
Marta Ribeiro	4/3SB					
Lara Santos	3SA					
Leonor Pacheco	3SA					

Tabela 8 – alunos do 4º ano que disputaram a final.

ALUNO	TURMA	JOGO	ESCOLA	LOCAL	DIA/HORA	RESP.
Débora Ferreira	4CA	<b>Jogo do 24</b>	EBNº1 Rebordosa	<b>EBS Vilela</b>	10.12.2018  14:30h- 16:30h	Prof. Tânia
Renato Santos	4 CA					
Maria Francisca Moreira	4CB					
João Ferreira	4CC		EB Vilela			
Filipa Dias	4CVA					

Inês Mendes	4CVA					
Sofia Brito	4CVB					
João Paulo Ribeiro	4CVC					
Henrique Sousa	4SA					
Martim Moura	4SA					
Lara Neves	4/3SB					
Gonçalo Silva	4/3SB					

## 7.8. II Desafio ALA

O II Desafio ALA decorreu entre 12 a 18 de março, conforme designado na tabela seguinte:

Tabela 9 – Designação dos Jogos Interescolas por anos de escolaridade

ANO	JOGO	LOCAL	DATA
1ª ANO	Dominó	EB Serrinha	12.03.2019
2º ANO	4 em linha	EB Vilela	13.03.2019
3º ANO	Mikado	EBS Vilela	15.03.2019
4º ANO	Batalha Naval	EBNº1 Rebordosa	18.03.2019

### 7.8.1. Objetivos e competências:

Tabela 10 – Objetivos e competências

JOGOS	ANO	OBJETIVOS	COMPETÊNCIAS TRABALHADAS
<b>Dominó</b>	1º	<ul style="list-style-type: none"> <li>divertimento</li> <li>aquisição de regras</li> <li>melhorar a habilidade mental</li> <li>exercitar e potenciar a memória</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>atenção e concentração</li> <li>coordenação motora</li> <li>motricidade</li> <li>aprender a calcular mentalmente</li> </ul>
<b>4 em linha</b>	2º	<ul style="list-style-type: none"> <li>divertimento</li> <li>aquisição de regras</li> <li>exercitar e potenciar a memória</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>motricidade</li> <li>criatividade</li> <li>atenção e concentração</li> <li>autocontrolo</li> <li>planeamento estratégico</li> </ul>
<b>Mikado</b>	3º	<ul style="list-style-type: none"> <li>divertimento,</li> <li>aquisição de regras;</li> <li>exercitar e potenciar a memória</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>coordenação motora</li> <li>motricidade</li> <li>raciocínio lógico-matemático</li> <li>paciência</li> </ul>
<b>Batalha Naval</b>	4º	<ul style="list-style-type: none"> <li>divertimento</li> <li>aquisição de regras</li> <li>exercitar e potenciar a memória</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>raciocínio lógico-matemático</li> <li>atenção e concentração</li> <li>autocontrolo</li> <li>planeamento estratégico</li> </ul>

### 7.8.2. Desenvolvimento da atividade:

Os jogos Interescolas referentes ao II Desafio ALA desenvolveram-se em quatro dias do seguinte modo:

- **No dia 12 de março**, os alunos finalistas do 1º ano da EBN1R e EBV deslocaram-se à EBS. Esta atividade proporcionou a todos os que nela participaram um momento de brincadeira, jogo, convívio, aprendizagem, divertimento e confraternização, com o jogo do dominó, cujo vencedor foi uma aluna da EBN1 de Rebordosa. Todos os alunos finalistas receberam um diploma pela participação e a vencedora recebeu um dominó oferecido pela coordenadora e associação de pais de EB de Serrinha;
- **No dia 13 de março** os alunos finalistas do 2º ano da EBN1R e EBS deslocaram-se à EBV. Esta atividade proporcionou a todos os que nela participaram um momento de brincadeira, jogo, convívio, aprendizagem, divertimento e confraternização, com o jogo do 4 em linha, cujo vencedor foi um aluno da EB de vilela. Todos os alunos finalistas receberam um diploma pela participação e o vencedor recebeu um jogo de 4 em linha, oferecido pela coordenadora da EB de vilela;
- **No dia 15 de março** os alunos finalistas do 3º ano da EBN1R e EBS deslocaram-se à EBV. Esta atividade proporcionou a todos os que nela participaram um momento de brincadeira, jogo, convívio, aprendizagem, divertimento e confraternização, com o jogo do Mikado, cujo vencedor foi uma aluna da EB de serrinha. todos os alunos finalistas receberam um diploma pela participação e o vencedor recebeu o jogo do Mikado, oferecido pela associação de pais da ebn1 de rebordosa;
- **No dia 18 de março** os alunos finalistas do 4º ano da EBV e EBS deslocaram-se à EBN1R. Esta atividade proporcionou a todos os que nela participaram um momento de brincadeira, jogo, convívio, aprendizagem, divertimento e confraternização, com o jogo da batalha naval, cujo vencedor foi um aluno da EBNº1 de Rebordosa. Todos os alunos finalistas receberam um diploma pela participação e o vencedor recebeu um jogo de batalha naval, oferecido pela coordenadora das atividades lúdicas de animação.

Importa ainda referir que as associações de pais dos três estabelecimentos de ensino do 1º ciclo tiveram uma participação muito especial, uma vez que neste 2º período foram uma mais valia como parceiros, adquirindo os jogos necessários para a interação.

Neste sentido, no 2º período, com estes jogos foi possível trabalhar as seguintes competências: planeamento estratégico, atenção/concentração, cálculo mental, motricidade fina, coordenação motora, organização, raciocínio lógico-matemático, percepção visual e tátil. Competências que se ficarem bem apreendidas ser-lhes-ão muito úteis por toda a vida.

Salienta-se ainda que desde o primeiro momento houve um compromisso assumido por parte das técnicas e coordenadora de ALA de organização deste evento. todavia, existiram alguns fatores que influenciaram o bom desenvolvimento do mesmo, mais concretamente com as idas à atividade do golfe em que nalguns dias coincidiram, no mesmo horário em que decorreu esta iniciativa. Por isso, nos jogos que se seguem torna-se necessário da nossa parte adotar outras datas, assim como definir novas estratégias.

Por fim, menciona-se ainda que este II Desafio ALA decorreu dentro do previsto, devendo, apenas, futuramente, serem ajustados alguns pormenores e procedimentos. Destaca-se ainda o facto de termos na assistência, nos quatro dias de competição, os pais de alguns alunos, em maioria da EB de Serrinha e da EB de Vilela, que demonstraram muita satisfação pela iniciativa e pelo facto de terem os seus educandos a participar na final. Foi possível ainda contarmos com a presença das coordenadora de estabelecimento do 1º ciclo, da adjunta do diretor, Dra. Teresa Brás e o diretor, Dr. Albino Pereira.

### **7.8.3. Descrição do acontecimento:**

Gostaríamos de evidenciar que este tipo de iniciativa motiva e causa interesse dos alunos. Neste sentido, aposta-se numa interação saudável em que os mesmos demonstram o conhecimento adquirido em ALA, no decorrer do 2º período. Após o apuramento dos finalistas (quatro alunos por turma, em cada uma das três escolas do 1º ciclo, totalizando quarenta e oito alunos), os jogadores competiram entre eles, onde posteriormente foram apurados um vencedor por jogo, conforme designado nas tabelas seguintes:

Tabela 11 – alunos do 1º ano que disputaram a final.

ALUNO	TURMA	JOGO	ESCOLA	LOCAL	DIA/HORA	RESP.
Alexandre Gouveia	1CA	<b>Jogo do Dominó</b>	EBNº1 Rebordosa	<b>EB Serrinha</b>	14:00h-16:30h	Prof. Ana Luísa Nogueira e Prof. Ana Margarida Oliveira
Bruna Carneiro	1CA					
Vítor Barbosa	1CB					
Mariana Lopes	1CC					
-----	1 CC					
Rafael de Sousa Brito	1CVA		EB Vilela			
Alexandre José Martins Alves	1CVA					
Ana Sofia Ribeiro	1CVB					
Francisco Mota Cardoso	1CVC		EB Serrinha			
Helena Neves Campos	1SA					
Leonardo Manuel Nogueira Barbosa	1SA					
José Pedro Nogueira Barbosa	1SA					
Inês Silva Pinto	1SA					

Tabela 12 – alunos do 2º ano que disputaram a final.

ALUNO	TURMA	JOGO	ESCOLA	LOCAL	DIA/HORA	RESP.
Dinis Eiras	2CA	<b>Jogo do 4 em Linha</b>	EBNº1 Rebordosa	<b>EB Vilela</b>	14:00h-16:30h	Prof. Tânia Leão e Prof. Liliana Neves
Rodrigo Costa	2CB					
Afonso Oliveira	2CC					
André Reguengo	2CC					
Sara Raquel Paulino Marinheiro	2CVA		EB Vilela			
Nuno Miguel Nogueira Silva	2CVA					
Leonor Pinto	2CVB					
Daniel Almeida	2CVB		EB Serrinha			
António Neto da Silva	2SA					
Leonor Sofia Gonçalves Campos	2SA					
Duarte da Rocha Moreira	2SA					
Rosita da Silva Martins	2SA					

Tabela 13 – alunos do 3º ano que disputaram a final.

ALUNO	TURMA	JOGO	ESCOLA	LOCAL	HORA	RESP.
António Silva	3CA	<b>Jogo do Mikado</b>	EBNº1 Rebordosa	<b>EB Vilela</b>	<b>15.02.2019</b> 14:00h- 16:30h	Prof. Tânia Leão e Prof. Liliana Neves
Luanda Barbosa	3CB					
Francisca Brandão	3CB					
José Vieira	3CC		EB Vilela			
Ricardo Marques	3CVA					
Leonor Rocha	3CVA					
Leonor Monteiro	3CVB		EB Serrinha			
Santiago Cruz Ribeiro	3CVC					
Íris Dias Santos	3SA					
Rodrigo Miguel Barbosa da Silva	3SA					
Marta Pinto Ribeiro	3/4SB					
Inês Almeida da Silva	3/4SB					

Tabela 14 – alunos do 4º ano que disputaram a final.

ALUNO	TURMA	JOGO	ESCOLA	LOCAL	HORA	RESP.
-----	4CA	<b>Jogo da Batalha Naval</b>	EBNº1 Rebordosa	<b>EBNº1 Rebordosa</b>	<b>18.03.2019</b> 14:00h- 16:30h	Prof. Joana Cunha Prof. Joana Montenegro e Prof. Sandra Rocha
Vinícius	4 CB					
Nuno	4CC					
Carolina Branco	4CD		EB Vilela			
Mariana Leal Ribeiro	4CVA					
Juliana Costa	4CVB					
-----	4CVB		EB Serrinha			
João Tomás Teles Nunes	4CVC					
Henrique Ferreira Sousa	4SA					
-----	4SA					
Lara Sofia Almeida Neves	4/3SB					
-----	4/3SB					

### 7.9. III Desafio ALA

O III Desafio ALA decorreu entre 12 a 18 de março, conforme designado na tabela seguinte:

Tabela 15 – Designação dos Jogos Interescolas por anos de escolaridade

ANO	JOGO	LOCAL	DATA
1ª ANO	Tangram	EBNº1 Rebordosa	03.06.2019
2º ANO	Força	EB Serrinha	04.06.2019
3º ANO	STOP	EBNº1 Rebordosa	07.06.2019
4º ANO	Caça ao Tesouro	EBS Vilela	05.06.2019

### 7.9.1. Objetivos e competências:

Tabela 16 – Objetivos e competências

JOGOS	ANO	OBJETIVO	COMPETÊNCIAS TRABALHADAS
<b>Tangram</b>	1º	divertimento aquisição de regras exercitar e potenciar a memória promover o desenvolvimento da visão espacial	atenção e concentração coordenação motora motricidade conceitos de geometria plana planeamento estratégico
<b>Forca</b>	2º	divertimento aquisição de regras melhorar a habilidade mental exercitar e potenciar a memória aquisição de novos conhecimentos	atenção e concentração motricidade autocontrolo planeamento estratégico comunicação dinâmica de grupo cooperação comunicação tomada de decisão
<b>STOP</b>	3º	divertimento aquisição de regras melhorar a habilidade mental exercitar e potenciar a memória aquisição de novos conhecimentos	atenção e concentração coordenação motora motricidade planeamento estratégico comunicação tomada de decisão
<b>Caça ao Tesouro</b>	4º	divertimento aquisição de regras melhorar a habilidade mental exercitar e potenciar a memória aquisição de novos conhecimentos	atenção e concentração coordenação motora planeamento estratégico dinâmica de grupo relações interpessoais cooperação socialização comunicação tomada de decisão

### 7.9.2. Desenvolvimento da atividade:

Os jogos Interescolas referentes ao III Desafio ALA desenvolveram-se em quatro dias do seguinte modo:

- **No dia 03 de junho**, os alunos finalistas do 1º ano da EBS e EBV deslocaram-se à EBN1R. Esta atividade proporcionou a todos os que nela participaram um momento de brincadeira, jogo, convívio, aprendizagem, divertimento e confraternização, com o jogo do Tangram. Todos os alunos finalistas receberam um diploma pela participação e o vencedor recebeu um livro intitulado: “O Coelho Avarento” de Isabel Ricardo, oferecido pela coordenadora da EBS e associação de pais da EBS.

- **No dia 04 de junho** os alunos finalistas do 2º ano da EBN1R e EBV deslocaram-se à EBS. Esta atividade proporcionou a todos os que nela participaram um momento de brincadeira, jogo, convívio, aprendizagem, divertimento e confraternização, com o jogo da Força. Todos os alunos finalistas receberam um diploma pela participação e o vencedor recebeu um livro intitulado: “Jogos ao ar livre com o Mickey e os amigos”, oferecido pela coordenadora da EBS e associação de pais da EBS.
- **No dia 15 07 junho** os alunos finalistas do 3º ano da EBS e EBV deslocaram-se à EBN1R. Esta atividade proporcionou a todos os que nela participaram um momento de brincadeira, jogo, convívio, aprendizagem, divertimento e confraternização, com o jogo do STOP. Todos os alunos finalistas receberam um diploma pela participação e o vencedor recebeu um livro intitulado: “Os Direitos da Criança” de Luísa Dulca Soares, oferecido pela associação de pais da EBV.
- **No dia 05 de junho** os alunos finalistas do 4º ano da EBV e EBS deslocaram-se à EBN1R. Esta atividade proporcionou a todos os que nela participaram um momento de brincadeira, jogo, convívio, aprendizagem, divertimento e confraternização, com o jogo da Caça ao Tesouro. Todos os alunos finalistas receberam um diploma pela participação e o vencedor recebeu um livro intitulado: “A Viúva e o Papagaio” de Virgínia Woolf, oferecido pela coordenadora de ALA.

No 3º período, com estes jogos foi possível trabalhar as seguintes competências: atenção/concentração, coordenação motora, motricidade fina, destreza mental, autocontrolo, autodomínio, planeamento estratégico, tomada de decisão, organização, raciocínio lógico, perceção visual e tátil, linguagem/comunicação, relaxamento e paciência.

O desenvolvimento desta atividade foi possível devido ao empenho e compromisso por parte das técnicas e coordenadora de ALA na organização deste evento. Por isso, este III Desafio ALA decorreu dentro do previsto.

Referimos ainda o facto de termos na assistência, nos quatro dias de competição, os pais de alguns alunos, em maioria da EB de Serrinha e da EB de Vilela, que demonstraram muita satisfação pela iniciativa e pelo facto de terem os seus educandos a participar na final. Tivemos ainda a presença das coordenadoras de estabelecimento do 1º ciclo e num dos dias da competição tivemos também a adjunta do diretor, Dra. Teresa Brás.

### 7.9.3. Descrição da atividade:

No decorrer do 3º período. Após o apuramento dos finalistas (quatro alunos por turma, em cada uma das três escolas do 1º ciclo, totalizando quarenta e oito alunos), os jogadores competiram entre eles, onde posteriormente foram apurados um vencedor por jogo, conforme designado nas tabelas seguintes:

Tabela 17 – alunos do 1º ano que disputaram a final.

ALUNO	TURMA	JOGO	ESCOLA	LOCAL	DIA/HORA	RESP.
David Santos	1CA	<b>Jogo do Tangram</b>	EBNº1 Rebordosa	<b>EBN1 Rebordosa</b>	03.06.2019 14:00h- 16:30h	Joana Montenegro e Joana Cunha
Martim Barbosa	1CB					
Tiago Moreira	1CB					
Pedro Couto	1CC					
Daniel Agostinho Barros Cardoso	1CVA		EB Vilela			
Leonor Martins	1CVB					
Santiago Barbosa	1CVB					
Tiago Pacheco Neves	1CVC		EB Serrinha			
Eduardo Miguel Magalhães de Sousa	1SA					
Inês Leal Nunes	1SA					
José Pedro Nogueira Barbosa	1SA					
Guilherme Rocha Gomes	1SA					

Tabela 18 – alunos do 2º ano que disputaram a final.

ALUNO	TURMA	JOGO	ESCOLA	LOCAL	DIA/HORA	RESP.
Celso Correia	2CA	<b>Jogo da Força</b>	EBNº1 Rebordosa	<b>EB Serrinha</b>	04.06.2019 14:00h- 16:30h	Ana Luísa Nogueira e Ana Margarida Oliveira
Marta Rocha	2CA					
José Miguel Ferreira	2CB					
João Silva	2CC					
Duarte Américo Teixeira Rocha	2CVA		EB Vilela			
Sofia Ferreira Teixeira	2CVA					
Tiago Nunes	2CVB					
Dinis Silva	2CVB		EB Serrinha			
Daniel da Rocha Neves	2SA					
Gabriela Teixeira da Costa	2SA					
Martim Nogueira dos Santos	2SA					
Victória da Rocha Pinto	2SA					

Tabela 19 – alunos do 3º ano que disputaram a final.

ALUNO	TURMA	JOGO	ESCOLA	LOCAL	HORA	RESP.
Leonor Barbosa	3CA	<b>Jogo do STOP</b>	EBNº1 Rebordosa	<b>EBN1 Rebordosa</b>	07.06.2019 14:00h-16:30h	Sandra Rocha e Joana Cunha
Marina Barbosa	3CA					
Tiago Costa	3CB					
Leonardo Barbosa	3CC					
Diogo Soares	3CVA		EB Vilela			
Lara Fabiana Leal	3CVB					
Leonor Maria	3CVB					
Inês Barros Pinto	3CVC		EB Serrinha			
Leonor Barros da Rocha	3SA					
Helena Ferreira Campos	3SA					
Matilde Ferreira Campos	3SA	3/4SB				
João Pedro Campos Rocha						

Tabela 20 – alunos do 4º ano que disputaram a final.

ALUNO	TURMA	JOGO	ESCOLA	LOCAL	HORA	RESP.
Ana Rita Martins	4CA	<b>Jogo da Caça ao Tesouro</b>	EBNº1 Rebordosa	<b>EB Vilela</b>	05.06.2019 14:00h-16:30h	Liliana Neves e Ana Margarida
Pedro Roque	4 CB					
Leonor Ferreira	4CC					
Santiago Ribeiro	4CD					
Diana Filipa Gonçalves de Bessa	4CVA		EB Vilela			
Lara Oliveira	4CVB					
Mariana Nogueira	4CVB					
Denise Margarida Barbosa Gomes	4CVC		EB Serrinha			
Lara Andreia Ribeiro Pinto Barbosa	4SA					
Maria Teresa Ferreira Gaspar Pinto de Seabra	4SA					
Rui Fernando Martins dos Santos	4/3SB	4/3SB				
Tiago António Nogueira Ribeiro Campos						

## 8. Avaliação das Atividades Lúdicas de Animação

Conforme consta no projeto de ALA a avaliação das atividades foram devidamente avaliadas ao longo do ano letivo 2018/2019, pelos alunos, professores, encarregados de educação, através das “Fichas de Avaliação das Atividades Lúdicas de Animação” (ver anexo V). Posteriormente foram apurados resultados e produzidos três relatórios trimestrais e um anual, pela coordenadora das atividades. Cada técnico responsável pelas atividades, elaborou um documento avaliativo e individual, respeitante às atividades que desenvolveram.

### 8.1. Avaliação do trabalho desenvolvido pela(s) técnicas(s)

No que toca à avaliação das atividades lúdicas de animação menciona-se que a mesma, foi efetuada no decorrer do ano letivo em situação de contexto de aula, de modo informal e com as devidas orientações.

#### 8.1.1. Relativo ao primeiro Período

Nos dias 03, 04 e 05 de dezembro/2018, houve um registo individualizado e formal, na “grelha de observação de aula das atividades lúdicas de animação”, das quais surgiram os seguintes resultados:

Tabela 21 - Instrumento de Registo de Avaliação – 1º período

Instrumento de Registo de Avaliação (IRA)			
Agrupamento de Escolas de Vilela			Data: 04/01/2019
NOME DO DOCENTE	ESCALA	AVALIAÇÃO	OBS.
Ana Luísa Nogueira Escola Básica de Serrinha (EBS)	<input checked="" type="checkbox"/> Muito satisfatório (7 a 10) <input type="checkbox"/> Satisfatório (4 a 7) <input type="checkbox"/> Pouco satisfatório (1 a 4) <input type="checkbox"/> Não Observado (0)	8	A técnica teve um desempenho muito satisfatório, considerando apenas que deve melhorar nalguns aspetos, nomeadamente: — um pouco mais de organização; — evitar tempos de espera; — criar uma dinâmica de participação conjunta de grupos ou quando trabalhar com um dos grupos, os outros grupos devem estar ocupados com algo.

<p>Ana Margarida Oliveira Escola Básica de Serrinha (EBS)</p>	<input checked="" type="checkbox"/> Muito satisfatório (7 a 10) <input type="checkbox"/> Satisfatório (4 a 7) <input type="checkbox"/> Pouco satisfatório (1 a 4) <input type="checkbox"/> Não Observado (0)	9	<p>A técnica teve um desempenho muito satisfatório, considerando apenas que deve melhorar nalguns aspetos, nomeadamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— estimular e orientar para a criatividade não orientada e facultar mais autonomia aos alunos.</li> </ul>
<p>Liliana Neves Ferreira Escola Básica de Vilela (EBV)</p>	<input type="checkbox"/> Muito satisfatório (7 a 10) <input checked="" type="checkbox"/> Satisfatório (4 a 7) <input type="checkbox"/> Pouco satisfatório (1 a 4) <input type="checkbox"/> Não Observado (0)	7	<p>A técnica teve um desempenho satisfatório, considerando apenas que deve melhorar nalguns aspetos, nomeadamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— estimular a criatividade não orientada e motivar para a autoautonomia, assim como criar um mecanismo para motivar os alunos para o cumprimento de regras da sala.</li> </ul>
<p>Joana Isabel de Jesus Cunha Escola Básica Nº1 de Rebordosa (EBNR)</p>	<input checked="" type="checkbox"/> Muito satisfatório (7 a 10) <input type="checkbox"/> Satisfatório (4 a 7) <input type="checkbox"/> Pouco satisfatório (1 a 4) <input type="checkbox"/> Não Observado (0)	8	<p>A técnica teve um desempenho muito satisfatório, considerando apenas que deve melhorar nalguns aspetos, nomeadamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— criar um mecanismo para motivar os alunos para o cumprimento das regras de sala de aula.</li> </ul>
<p>Maria Glória Monteiro de Freitas Escola Básica Nº1 de Rebordosa (EBNR)</p>	<input checked="" type="checkbox"/> Muito satisfatório (7 a 10) <input type="checkbox"/> Satisfatório (4 a 7) <input type="checkbox"/> Pouco satisfatório (1 a 4) <input type="checkbox"/> Não Observado (0)	8	<p>A técnica teve um desempenho muito satisfatório, considerando apenas que deve melhorar nalguns aspetos, nomeadamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— criar um mecanismo para motivar os alunos para o cumprimento das regras de sala de aula.</li> </ul>
<p>Tânia Cristina Soares Pinto Leão Escola Básica de Vilela (EBV)</p>	<input checked="" type="checkbox"/> Muito satisfatório (7 a 10) <input type="checkbox"/> Satisfatório (4 a 7) <input type="checkbox"/> Pouco satisfatório (1 a 4) <input type="checkbox"/> Não Observado (0)	8	<p>A técnica teve um desempenho muito satisfatório, considerando apenas que deve melhorar nalguns aspetos, nomeadamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— estimular a criatividade não orientada, assim como praticar e motivar a autoautonomia.</li> </ul>
<p>Rita Leal Escola Básica Nº1 de Rebordosa (EBNR)</p>	<input type="checkbox"/> Muito satisfatório (7 a 10) <input type="checkbox"/> Satisfatório (4 a 7) <input type="checkbox"/> Pouco satisfatório (1 a 4) <input checked="" type="checkbox"/> Não Observado (0)	0	<p>Tendo em conta a ausência da colega ao longo do 1º período não foi possível fazer qualquer tipo de avaliação.</p>

### 8.1.2. Respeitante ao segundo Período

Nos dias 26 de março/2019 e de 02, 03 e 04 de abril/2018, houve um registo individualizado e formal, na “grelha de observação de aula das atividades lúdicas de animação”, das quais surgiram os seguintes resultados:

Tabela 22 - Instrumento de Registo de Avaliação – 2º período

Instrumento de Registo de Avaliação (IRA)			
Agrupamento de Escolas de Vilela			Data: 05/04/2019
NOME DO DOCENTE	ESCALA	AVALIAÇÃO	OBS.
Ana Luísa Nogueira Escola Básica de Serrinha (EBS)	<input checked="" type="checkbox"/> Muito satisfatório (7 a 10) <input type="checkbox"/> Satisfatório (4 a 7) <input type="checkbox"/> Pouco satisfatório (1 a 4) <input type="checkbox"/> Não Observado (0)	8	A técnica teve um desempenho muito satisfatório, considerando apenas que deve melhorar nalguns aspetos, nomeadamente: — Fomentar mais autonomia nos alunos
Ana Margarida Oliveira Escola Básica de Serrinha (EBS)	<input checked="" type="checkbox"/> Muito satisfatório (7 a 10) <input type="checkbox"/> Satisfatório (4 a 7) <input type="checkbox"/> Pouco satisfatório (1 a 4) <input type="checkbox"/> Não Observado (0)	9	A técnica teve um desempenho muito satisfatório, demonstrando ter capacidade de organização, gestão e de adaptação do conhecimento à prática educativa.
Liliana Neves Ferreira Escola Básica de Vilela (EBV)	<input type="checkbox"/> Muito satisfatório (7 a 10) <input checked="" type="checkbox"/> Satisfatório (4 a 7) <input type="checkbox"/> Pouco satisfatório (1 a 4) <input type="checkbox"/> Não Observado (0)	7	A técnica teve um desempenho satisfatório, considerando apenas que deve melhorar nalguns aspetos, nomeadamente: — Fomentar mais autonomia nos alunos. — Trabalhar/promover o espírito de liderança.
Joana Isabel de Jesus Cunha Escola Básica Nº1 de Rebordosa (EBNR)	<input type="checkbox"/> Muito satisfatório (7 a 10) <input checked="" type="checkbox"/> Satisfatório (4 a 7) <input type="checkbox"/> Pouco satisfatório (1 a 4) <input type="checkbox"/> Não Observado (0)	7	A técnica teve um desempenho satisfatório, considerando apenas que deve melhorar nalguns aspetos, nomeadamente: — Fomentar mais autonomia nos alunos. — Empenhar-se mais na organização e participação dos Jogos Interescolas.
Joana Almeida Escola Básica Nº1 de Rebordosa (EBNR)	<input type="checkbox"/> Muito satisfatório (7 a 10) <input checked="" type="checkbox"/> Satisfatório (4 a 7) <input type="checkbox"/> Pouco satisfatório (1 a 4) <input type="checkbox"/> Não Observado (0)	6	A técnica teve um desempenho satisfatório, considerando apenas que deve melhorar nalguns aspetos, nomeadamente: — trabalhar/promover o espírito de equipa e de liderança; — fomentar o interesse pela musicoterapia; — incutir nos alunos algumas regras básicas e fundamentais em contexto de sala de aula, para que seja possível a interação entre eles e o professor; — empenhar-se mais na

			organização e participação dos Jogos Interescolas.
Tânia Cristina Soares Pinto Leão Escola Básica de Vilela (EBV)	<input checked="" type="checkbox"/> Muito satisfatório (7 a 10) <input type="checkbox"/> Satisfatório (4 a 7) <input type="checkbox"/> Pouco satisfatório (1 a 4) <input type="checkbox"/> Não Observado (0)	8	A técnica teve um desempenho muito satisfatório, considerando apenas que deve melhorar nalguns aspetos, nomeadamente: — Fomentar mais autonomia nos alunos.
Sandra Rocha Escola Básica Nº1 de Rebordosa (EBNR)	<input type="checkbox"/> Muito satisfatório (7 a 10) <input checked="" type="checkbox"/> Satisfatório (4 a 7) <input type="checkbox"/> Pouco satisfatório (1 a 4) <input type="checkbox"/> Não Observado (0)	7	A técnica teve um desempenho satisfatório, considerando apenas que deve melhorar nalguns aspetos, nomeadamente: — trabalhar/promover o espírito de liderança; — empenhar-se mais na organização e participar mais nos Jogos Interescolas. Isto porque, neste 2º período a sua participação e organização não foi observada.

### 8.1.3. Em relação ao terceiro Período

Nos dias 12, 14, 17 e 18 junho de 2019, houve um registo individualizado e formal, na “grelha de observação de aula das atividades lúdicas de animação”, das quais surgiram os seguintes resultados:

Tabela 23 - Instrumento de Registo de Avaliação – 3º período

Instrumento de Registo de Avaliação (IRA)			
Agrupamento de Escolas de Vilela			Data: 25/06/2019
NOME DO DOCENTE	ESCALA	AVALIAÇÃO	OBS.
Ana Luísa Nogueira Escola Básica de Serrinha (EBS)	<input checked="" type="checkbox"/> Muito satisfatório (7 a 10) <input type="checkbox"/> Satisfatório (4 a 7) <input type="checkbox"/> Pouco satisfatório (1 a 4) <input type="checkbox"/> Não Observado (0)	9	A técnica teve um desempenho muito satisfatório, considerando apenas que deve melhorar nalguns aspetos, nomeadamente: — Fomentar mais autonomia nos alunos; — Trabalhar mais o desenvolvimento do autodomínio das emoções (não observado).
Ana Margarida Oliveira Escola Básica de Serrinha (EBS)	<input checked="" type="checkbox"/> Muito satisfatório (7 a 10) <input type="checkbox"/> Satisfatório (4 a 7) <input type="checkbox"/> Pouco satisfatório (1 a 4) <input type="checkbox"/> Não Observado (0)	10	A técnica teve um desempenho muito satisfatório, demonstrando ter capacidade de organização, gestão e de adaptação do conhecimento à prática educativa.

Liliana Neves Ferreira Escola Básica de Vilela (EBV)	<input type="checkbox"/> Muito satisfatório (7 a 10) <input checked="" type="checkbox"/> Satisfatório (4 a 7) <input type="checkbox"/> Pouco satisfatório (1 a 4) <input type="checkbox"/> Não Observado (0)	7	<p>A técnica teve um desempenho satisfatório, considerando apenas que deve melhorar nalguns aspetos, nomeadamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— Fomentar mais autonomia nos alunos.</li> <li>— Trabalhar/promover o espírito de liderança. – Trabalhar mais o desenvolvimento do autodomínio das emoções (não observado).</li> </ul>
Joana Isabel de Jesus Cunha Escola Básica Nº1 de Rebordosa (EBNR)	<input checked="" type="checkbox"/> Muito satisfatório (7 a 10) <input type="checkbox"/> Satisfatório (4 a 7) <input type="checkbox"/> Pouco satisfatório (1 a 4) <input type="checkbox"/> Não Observado (0)	8	<p>A técnica teve um desempenho satisfatório, considerando apenas que deve melhorar nalguns aspetos, nomeadamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— Fomentar mais autonomia nos alunos e espírito de liderança.</li> </ul>
Joana Almeida Escola Básica Nº1 de Rebordosa (EBNR)	<input type="checkbox"/> Muito satisfatório (7 a 10) <input checked="" type="checkbox"/> Satisfatório (4 a 7) <input type="checkbox"/> Pouco satisfatório (1 a 4) <input type="checkbox"/> Não Observado (0)	7	<p>A técnica teve um desempenho satisfatório, considerando apenas que deve melhorar nalguns aspetos, nomeadamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>—Trabalhar/promover o espírito</li> <li>— Trabalhar mais o desenvolvimento da linguagem, dramatização e autodomínio das emoções (não observado).</li> </ul>
Tânia Cristina Soares Pinto Leão Escola Básica de Vilela (EBV)	<input checked="" type="checkbox"/> Muito satisfatório (7 a 10) <input type="checkbox"/> Satisfatório (4 a 7) <input type="checkbox"/> Pouco satisfatório (1 a 4) <input type="checkbox"/> Não Observado (0)	9	<p>A técnica teve um desempenho muito satisfatório, considerando apenas que deve melhorar nalguns aspetos, nomeadamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— Fomentar mais autonomia nos alunos.</li> <li>— Trabalhar mais o desenvolvimento do autodomínio das emoções (não observado).</li> </ul>
Sandra Rocha Escola Básica Nº1 de Rebordosa (EBNR)	<input type="checkbox"/> Muito satisfatório (7 a 10) <input checked="" type="checkbox"/> Satisfatório (4 a 7) <input type="checkbox"/> Pouco satisfatório (1 a 4) <input type="checkbox"/> Não Observado (0)	7	<p>A técnica teve um desempenho satisfatório, considerando apenas que deve melhorar nalguns aspetos, nomeadamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— Trabalhar/promover o espírito de liderança;</li> <li>— Trabalhar mais o desenvolvimento do autodomínio das emoções (não observado).</li> </ul>

## 8.2. Avaliação dos Alunos de ALA

No processo de avaliação dos alunos inscritos em ALA intervêm: o/a professor de ALA; o aluno; o professor titular de turma; a coordenadora de ALA; o órgão de gestão do Agrupamento e o encarregado de educação. Embora, importa mencionar que os alunos foram avaliados pelos professores responsáveis de ALA, de forma qualitativa, obedecendo a determinados critérios/itens e utilizando os seguintes termos: ainda não revela; revela pouco; revela pontualmente; revela e revela claramente. Nesta ótica, e no decorrer do ano letivo os alunos em questão foram avaliados conforme demonstra os quadros que se seguem.

### 8.2.1. Relativo ao primeiro período

Tabela 24. Avaliação dos alunos das A.L.A. – 1º período

DOCENTE	ESCOLA	TURMA/ANO	AValiação Qualitativa
Glória Freitas	EBN1R	1CC	Os alunos foram todos avaliados pela prof. Glória Freitas do seguinte modo: “Relevam interesse e empenho nas atividades propostas realizando-as de forma satisfatória. Respeitam as regras estabelecidas, respeitam os colegas e a docente. Revelam também capacidade de partilha, criatividade e autonomia, com a exceção de um ou outro caso que necessite de mais atenção e/ou acompanhamento”.
		2CA	
		3CB	
Joana Cunha		1CA	Os alunos foram todos avaliados pela prof. Joana Cunha do seguinte modo: “O/A aluno/a em todas as aulas foi assíduo, pontual, empenhado, interessado e participativo. Revelou sempre estima pelos materiais, colegas e professora. Planeou, partilhou, foi criativo e autónomo sempre que solicitado, tendo obtido muito bons resultados nas atividades desenvolvidas.”.
		2CB	
		3CA	
		4CD/4CA	
Rita Leal		1CB	Os alunos da prof. Rita Leal não foram avaliados devido à ausência prolongada da docente, por motivos de doença.
		2CC	
	3CC		
	4CC		
Liliana Neves	EBV	1CVA	Os alunos foram todos avaliados pela prof. Liliana Neves, como sendo: “assíduos e pontuais. Revelam interesse pela aula, interação e empenham-se na realização das atividades de forma satisfatória. Respeitam as regras estabelecidas, os colegas e a docente, assim como os materiais utilizados. Revelam capacidades de iniciativa, de criação, de autonomia, de partilha e de planeamento, com a exceção de um ou outro caso que necessite de mais atenção e/ou acompanhamento”.
		2CVA	
		3/1CVC	
		4CVA	
		4CVC	
Tânia Leão		1CVB	Os alunos foram todos avaliados pela prof. Tânia Leão do seguinte modo: “os alunos são assíduos e pontuais. Revelam claramente interesse pela aula e interação na mesma, empenhando-se na realização das tarefas,

		2CVB	executando-as e acompanhando-as facilmente. No que concerne à criatividade, iniciativa e autonomia revelam claramente estas capacidades, tendo excelente sentido de partilha e responsabilidade pelos equipamentos/materiais. Cooperam facilmente com os colegas, respeitando-os, com a exceção de um ou outro caso que necessite de mais atenção e/ou acompanhamento”.
		3CVA	
		4CVB	
Ana Luísa Nogueira	EBS	1SA	Os alunos foram avaliados pela prof. Ana Luísa Nogueira do seguinte modo: “são assíduos e pontuais. Revelam claramente interesse pela aula e interação na mesma, empenhando-se na realização das tarefas, executando-as e acompanhando-as facilmente. No que concerne à criatividade, iniciativa e autonomia revelam claramente estas capacidades, tendo excelente sentido de partilha e responsabilidade pelos equipamentos/materiais. Cooperam facilmente com os colegas, respeitando-os, com a exceção de um ou outro caso que necessite de mais atenção e/ou acompanhamento”.
		2SA	
		3SA	
		4SA/4SB	

### 8.2.2. Respeitante ao segundo período

Tabela 25. Avaliação dos alunos das A.L.A. – 2º período

DOCENTE	ESCOLA	TURMA/ANO	AValiação Qualitativa
Joana Montenegro		1CC	Os alunos foram todos avaliados pela prof. Joana Montenegro do seguinte modo: “Relevam interesse e empenho nas atividades propostas realizando-as de forma satisfatória. Respeitam as regras estabelecidas, respeitam os colegas e a docente. Revelam também capacidade de partilha, criatividade e autonomia, com a exceção de um ou outro caso que necessite de mais atenção e/ou acompanhamento”.
		2CA	
		3CB	
Joana Cunha	EBN1R	1CA	Os alunos foram todos avaliados pela prof. Joana Cunha do seguinte modo: “Relevam interesse e empenho nas atividades propostas realizando-as de forma satisfatória. Respeitam as regras estabelecidas, respeitam os colegas e a docente. Revelam também capacidade de partilha, criatividade e autonomia, com a exceção de um ou outro caso que necessite de mais atenção e/ou acompanhamento”.
		2CB	
		3CA	
		4CD/4CA	
Sandra Rocha		1CB	Os alunos foram todos avaliados pela prof. Sandra Rocha do seguinte modo: “Relevam interesse e empenho nas atividades propostas realizando-as de forma satisfatória. Respeitam as regras estabelecidas, respeitam os colegas e a docente. Revelam também capacidade de partilha, criatividade e autonomia, com a exceção de um ou outro caso que necessite de mais atenção e/ou acompanhamento”.
		2CC	
		3CC	
		4CC	
Liliana Neves	EBV	1CVA	Os alunos foram todos avaliados pela prof. Liliana Neves, como sendo: “assíduos e pontuais. Revelam interesse pela aula, interação e empenham-se na realização das atividades de forma satisfatória. Respeitam as regras estabelecidas, os colegas e a docente, assim como os materiais utilizados. Revelam capacidades de iniciativa, de criação, de autonomia, de partilha e de planeamento, com a exceção de um ou outro caso que necessite de mais atenção e/ou acompanhamento”.
		2CVA	
		3/1CVC	
		4CVA	
		4CVC	

Tânia Leão		1CVB	Os alunos foram todos avaliados pela prof. Tânia Leão do seguinte modo: “os alunos são assíduos e pontuais. Revelam claramente interesse pela aula e interação na mesma, empenhando-se na realização das tarefas, executando-as e acompanhando-as facilmente. No que concerne à criatividade, iniciativa e autonomia revelam claramente estas capacidades, tendo excelente sentido de partilha e responsabilidade pelos equipamentos/materiais. Cooperam facilmente com os colegas, respeitando-os, com a exceção de um ou outro caso que necessite de mais atenção e/ou acompanhamento”.
		2CVB	
		3CVA	
		4CVB	
Ana Luísa Nogueira	EBS	1SA	Os alunos foram avaliados pela prof. Ana Luísa Nogueira e pela Ana Margarida Oliveira do seguinte modo: “são assíduos e pontuais. Revelam claramente interesse pela aula e interação na mesma, empenhando-se na realização das tarefas, executando-as e acompanhando-as facilmente. No que concerne à criatividade, iniciativa e autonomia revelam claramente estas capacidades, tendo excelente sentido de partilha e responsabilidade pelos equipamentos/materiais. Cooperam facilmente com os colegas, respeitando-os, com a exceção de um ou outro caso que necessite de mais atenção e/ou acompanhamento”.
		2SA	
		3SA	
		4SA/4SB	

### 8.2.3. Em relação ao terceiro período

Tabela 26. Avaliação dos alunos das A.L.A. – 3º período

DOCENTE	ESCOLA	TURMA/ANO	AVALIAÇÃO QUALITATIVA
Joana Montenegro		1CC	Os alunos, no geral, são empenhados e com vontade de aperfeiçoar as suas capacidades. Houve sempre uma colaboração positiva por parte dos mesmos em relação às propostas de trabalho, decorrendo tudo como o esperado. Demonstrando serem assíduos, pontuais, empenhados, interessados e participativos. Revelaram sempre respeito pelos materiais, colegas e professora. Planificaram, compartilharam, foram construtivos e autónomos sempre que lhe foi proposto algo para concretizar.
		2CA	
		3CB	
Joana Cunha	EBN1R	1CA	Os alunos em todas as aulas foram assíduos, pontuais, empenhados, interessados e participativos. Revelaram sempre respeito pelos materiais, colegas e professora. Planificaram, compartilharam, foram construtivos e autónomos sempre que lhe foi proposto algo para concretizar, tendo obtido bons resultados nas atividades desenvolvidas.
		2CB	
		3CA	
		4CD/4CA	
Sandra Rocha		1CB	Os alunos em todas as aulas foram assíduos, pontuais, empenhados, interessados e participativos. Revelaram sempre respeito pelos materiais, colegas e professora. Planificaram, compartilharam, foram construtivos e autónomos sempre que lhe foi proposto algo para concretizar, tendo obtido bons resultados nas atividades desenvolvidas.
		2CC	
		3CC	
		4CC	
Liliana Neves	EBV	1CVA	Os alunos revelam claramente interesse pela aula e interação na mesma, encontram-se empenhados na realização das tarefas, executando-as e acompanhando-as facilmente. No que concerne às atitudes e valores os discentes têm
		2CVA	

		3/1CVC	excelente sentido de partilha, responsabilidade e cooperação. Salvo raras exceções, mantêm um comportamento adequado. Todos os alunos inscritos são assíduos e pontuais.
		4CVA	
		4CVC	
Tânia Leão		1CVB	Os alunos revelam claramente interesse pela aula e interação na mesma, encontram-se empenhados na realização das tarefas, executando-as e acompanhando-as facilmente. No que concerne às atitudes e valores os discentes têm excelente sentido de partilha, responsabilidade e cooperação. Salvo raras exceções, mantêm um comportamento adequado. Todos os alunos inscritos são assíduos e pontuais.
		2CVB	
		3CVA	
		4CVB	
		1SA	

### **III**

## **PARTE**

# **A PERSPETIVA DOS ALUNOS, PROFESSORES E PAIS SOBRE AS ATIVIDADES LÚDICAS DE ANIMAÇÃO**

## **1. Técnicas/métodos de recolha de dados**

Para a realização deste relatório final foram implementadas técnicas e instrumentos que nos permitiram a sua produção. Assim sendo foram considerados as seguintes técnicas/métodos.

### **1.1. Observação direta:**

A técnica de observação direta consistiu em observar o comportamento e as interações em contexto de sala de aula e de recreio, presencialmente pela coordenadora de ALA. A observação foi feita nos três períodos letivos e com registo na grelha de observação, conforme anexo V. A observação foi realizada de forma imparcial e equitativa, sem qualquer influência direta ou indireta de terceiros sobre os métodos e aprendizagens em estudo. Assim sendo, a intenção foi de observar e perceber quais os benefícios que a Neuroeducação pode facultar aos alunos.

Foi importante verificar no terreno que os jogos e brincadeiras realizadas foram muito uteis, assim os diálogos produzidos pelos intervenientes, quer em contexto de sala, quer em contexto de recreio, servindo, sem dúvida, para um desenvolvimento cognitivo dos alunos.

### **1.2. Registos fotográficos das atividades desenvolvidas:**

#### **EBN1R:**

Exemplo de uma atividade desenvolvida na Escola de Básica de N°1 de Rebordosa, com orientação da técnica Joana Cunha, através de um jogo com bola, em contexto de recreio, cujas competências trabalhadas foram: a coordenação motora, a perceção visual e táctica, a atenção e concentração.



**EBV:**

Exemplo de uma atividade desenvolvida na escola de básica de Vilela, com orientação das técnicas Tânia Leão e Ana Margarida Oliveira, com o das letras, em contexto de recreio, cujas competências trabalhadas foram: a coordenação motora, a percepção visual e tátil, a atenção e concentração, assim como comunicação, estratégia e raciocínio lógico.



**EBS:**

Exemplo de uma atividade desenvolvida na escola de básica de Serrinha, com orientação da técnica Ana Luísa Nogueira, através de jogos com arcos e cones, em contexto de recreio, cujas competências trabalhadas foram: a coordenação motora, a perceção visual e tática, a atenção e concentração.

**1.3. Grelha de registo de avaliação:**

Os registos de observação de aula aquando da supervisão foram realizados nos três períodos letivos.

**1.4. Inquérito por questionário:**

O questionário foi implementado a intervenientes educativos da instituição (alunos, professores titulares de turma e pais/encarregados de educação).

Através da fundamentação teórica e das novas práticas adotadas, apresentamos a fundamentação metodológica e os respetivos resultados.

## 2. Metodologia

Após o percurso de fundamentação teórica, e focando no que aqui interessa explorar, o presente exercício de reflexão, pautou-se por quatro questões à Investigação com o intuito de percebermos qual a opinião, satisfação e interesse dos alunos, professores e pais nas atividades lúdicas de animação, para tal elaboramos um estudo, no sentido de avaliarmos:

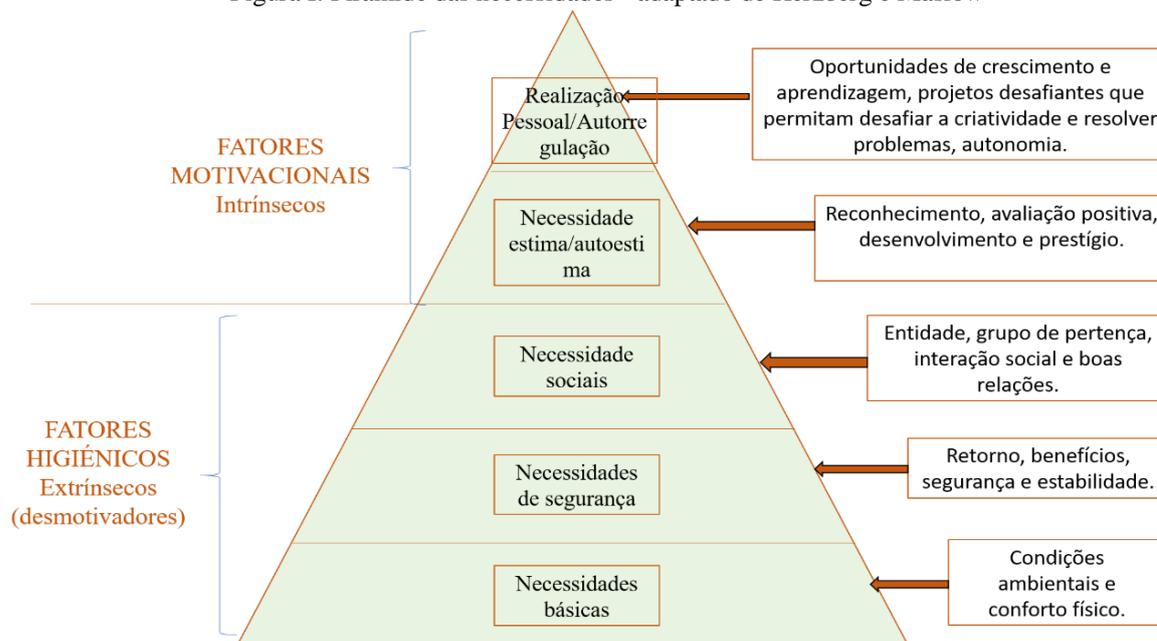
- 1) Qual a opinião dos alunos, professores e pais sobre Atividades Lúdicas de Animação?
- 2) Qual a satisfação dos alunos, professores e pais sobre A.L.A., no primeiro período?
- 3) Qual o interesse dos alunos, professores e pais sobre as Atividades Lúdicas de Animação?
- 4) Qual a opinião dos alunos, professores e pais sobre continuarem a apostar ou a frequentarem as atividades?

Neste sentido, quisemos saber através dos principais protagonistas envolvidos, a sua opinião no que respeita à modalidade em questão.

Procurámos, ainda, perceber o grau de satisfação e interesse dos mesmos relativamente às atividades.

Para isso, recorreremos a alguns autores que abordam a temática satisfação e motivação, nomeadamente Herzberg que procurou estudar o comportamento e a motivação das pessoas dentro das empresas, utilizando dois fatores: os motivacionais/intrínsecos que levam à satisfação, e os higiênicos/extrínsecos que levam à insatisfação. Diferentemente de Maslow, que estudou a satisfação das necessidades das pessoas em diversas áreas da sua vida. Todavia, se juntarmos os dois modelos, o de Herzberg e o de Maslow, observamos que ambos possuem pontos em comum (conforme demonstra a figura1), podendo mesmo iniciar uma teoria bem mais abrangente do comportamento (Cfr. CHIAVENATO, 1987).

Figura I: Pirâmide das necessidades - adaptado de Herzberg e Maslow



Assim sendo, poderemos dizer que a satisfação pelas atividades depende dos fatores motivacionais e que a insatisfação pelas atividades depende dos fatores higiênicos. Nesta perspectiva, acrescentamos que os fatores motivacionais são intrínsecos ao sujeito e os higiênicos são extrínsecos (ver tabela seguinte). (Ibidem)

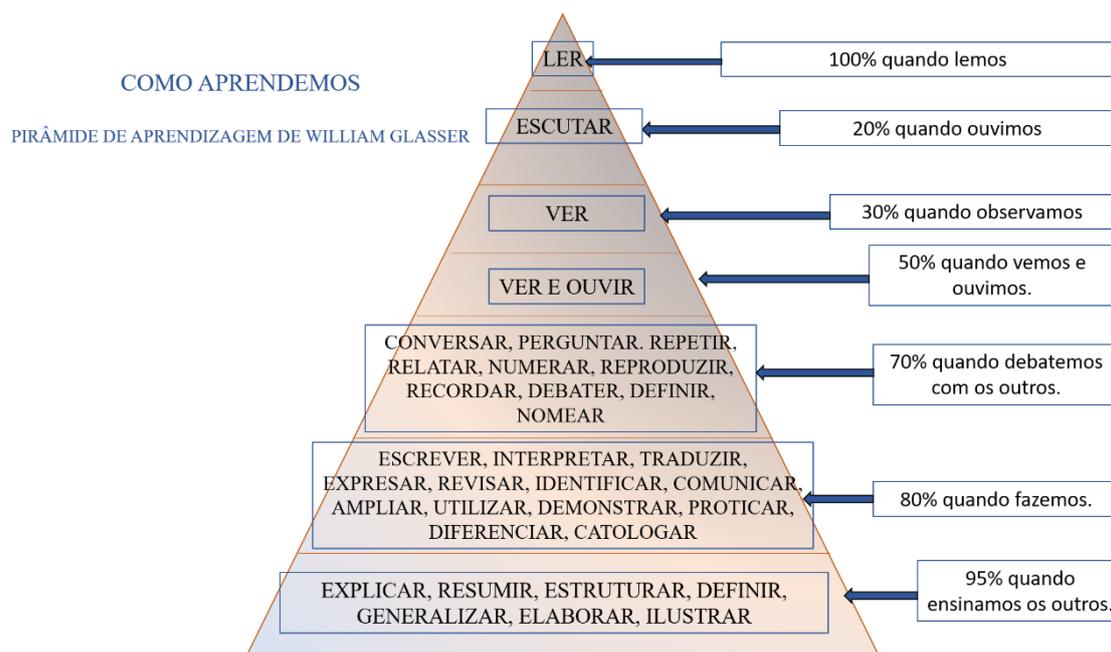
Tabela 27. Fatores de satisfação e insatisfação

Fatores que levam à insatisfação (Higiênicos)	Fatores que levam à satisfação (Motivadores)
Regras e normas educacionais	Crescimento pessoal
Condições do ambiente educacional	Desenvolvimento acadêmico
Relacionamento com outros	Responsabilidade/Respeito
Segurança	Reconhecimento
Aprendizagem/conhecimento	Realização/Sucesso

Considerando ainda William Glasser que aplicou a sua teoria da escolha para a educação, em que com esta teoria, o professor é visto pelo aluno como o mentor/guia, facultando deste modo a empatia entre ambos. (Cfr. Atividades pedagógicas, 2018)

Assim sendo, criou a pirâmide de aprendizagem:

Figura II: Pirâmide de aprendizagem - adaptada William Glasser



É opinião de Glasser e nossa também que não deve ser só a memória a ser trabalhada, uma vez que a maioria dos alunos acabam por esquecer o que aprendem na aula. Neste sentido, o autor aconselha que os alunos aprendam com o próprio professor, fazendo e exercitando diversas vezes. Para além disso, esclarece também acerca do grau de aprendizagem, tendo em conta a técnica utilizada. (Cfr. Atividades pedagógicas, 2018)

O estudo foi realizado ao longo do ano letivo 2018/2019, nos três estabelecimentos de ensino do 1º ciclo, em três etapas e no âmbito das atividades de enriquecimento curricular – nas Atividades Lúdicas de Animação.

Face ao exposto, consideramos pertinente em matéria de estratégias, avaliar a eficácia desta intervenção, através de um estudo de natureza quantitativa e de carácter descritivo/comparativo. Este estudo foi conduzido com os seguintes objetivos: 1º planificar e implementar as atividades lúdicas de animação no recreio escolar e em contexto de sala de aula; 2º descrever e comparar as atividades lúdicas de animação realizadas com a literatura especializada, mencionando o contributo e a importância da Neurociência e da Psicologia no novo conceito de Educação para todos; por último, descrever, avaliar analisar e refletir, apresentando os resultados acerca da intervenção realizada e produzida nos alunos ao longo do ano letivo 2018/2019.

Este estudo contempla algumas etapas, na primeira, que se desenrolará ao longo do ano letivo 2018/2019, consiste na: planificação e implementação das Atividades Lúdicas de

Animação; orientação pedagógica, através de reuniões formais e informais, quinzenal e semanal; supervisão pedagógica, presencial, semanalmente, nas três escolas do 1º ciclo; avaliação das Atividades Lúdicas de Animação que compreende a avaliação pedagógica das aulas, através de formulário próprio, avaliação dos alunos, professoras das atividades e avaliação das atividades, através da ficha de avaliação de ALA (ver anexo VI). Esta ficha de avaliação é distribuída em cada período a dois alunos por turma e ano, em cada escola, a cinco ou seis professores titulares de turma e a dois pais, por turma e ano, em cada escola.

Relativamente à segunda etapa foi realizada ao longo do ano letivo 2018/2019, consta na elaboração de um relatório por cada período, designando as atividades desenvolvidas e produzida uma análise e reflexão do instrumento de recolha de dado.

No que concerne à terceira etapa ocorreu no final do ano letivo 2018/2019 consistia na realização de um relatório final, onde inclui todas as atividades desenvolvidas nesse período, assim como todos os resultados obtidos com o IRD.

## **2.1. A amostra do estudo: Construção e Características dos Inquiridos**

### **2.1.1. Onde, quando e a quem foi distribuído o instrumento de recolha de dados**

Para que este estudo fosse efetivamente uma realidade o Instrumento de Recolha de Dados foi distribuído na zona norte do país (distrito do Porto), no Concelho de Paredes, freguesia de Rebordosa, no Agrupamento de Escolas de Vilela (AEV), nas três escolas do 1º ciclo, tratando-se de dois centros escolares com aproximadamente 200 alunos, localizados mais no centro e uma escola mais pequena com sensivelmente 100 alunos, localizada mais na periferia. Os questionários foram ainda distribuídos a professores titulares de turma e pais/encarregados de educação com formação diversa do seguinte modo:

- **No primeiro período:** entre 04 a 31 de janeiro de 2019, foram distribuídos no primeiro período 120 questionários, sendo entregues/recebidos e validados **110**, que constituíram a nossa amostra.

- **No segundo período:** entre 20 a 29 de março de 2019, foram distribuídos 117 questionários, sendo entregues/recebidos e validados **109**, que constituíram a nossa amostra.
- **No terceiro período:** entre 03 a 14 de junho de 2019, foram distribuídos 122 questionários, sendo entregues/recebidos e validados **109**, que constituíram a nossa amostra.

No que se refere à ficha de avaliação o que pretendemos saber com a questão quatro foi qual os conhecimentos acadêmicos dos respondentes.

Com a questão 7, procuramos saber como os inquiridos classificam as atividades desenvolvidas, no âmbito do plano de atividades 2018/2019, relativo ao primeiro período, considerando que estas podem ser fundamentais para um bom desenvolvimento cognitivo da criança.

Para além disso foi também importante perceber qual a opinião que os respondentes têm sobre a forma como decorreram as atividades no primeiro período, pelo que elaboramos a questão 8, isto porque é relevante perceber qual o grau de satisfação dos participantes.

Relativamente à questão 9, pretendemos saber qual o grau de interesse dos envolvidos, com o intuito de perceber se as atividades desenvolvidas no primeiro período foram do seu agrado.

Por último, na questão 10 quisemos perceber se os inquiridos voltariam a apostar/frequentar novamente as referidas atividades.

Para a implementação e elaboração do plano de atividades e mais tarde da ficha de avaliação ALA fomos levados a refletir sobre determinados conceitos, nomeadamente em conceitos como o desenvolvimento cognitivo e estimulação cognitiva e de outros que deles advêm como processos cognitivos que envolvem atenção, memória, gnosias ou perceções, pensamento, consciência, comportamento emocional, aprendizagem e linguagem. (Bastos & Alves, 1984)

Sendo que para tal foi necessário debruçar-nos sobre a opinião de vários autores que nos poderiam esclarecer mais sobre o assunto e nos poderiam servir de base para a construção dos nossos instrumentos de trabalho. De entre esses autores, a que nos referimos na primeira parte deste artigo destacaremos Bastos & Alves, Vítor Fonseca,

Judy Wills, Manuela Teixeira, Gustavo Teixeira, Patrícia Wolf, Cláudia Senra, Letícia Strehl, entre outros.

As fichas de avaliação relativo ao primeiro período de atividades foram tratadas, através de uma análise estatística descritiva, procedemos à determinação das frequências das respostas dadas pelos inquiridos.

Com a aplicação das fichas de avaliação o objetivo principal é obter respostas fiáveis, tivemos o cuidado de utilizar uma linguagem simples para poder ser compreendida por todos. Nas fichas de avaliação entregues aos inquiridos tentamos que as questões apresentadas fossem de fácil compreensão, uma vez que temos consciência de que as habilitações dos mesmos podem ser muito diversificadas.

Na apresentação deste instrumento aos inquiridos, houve ainda o cuidado de alertar para o anonimato, permitindo aos respondentes o preenchimento sem qualquer receio, possibilitando, deste modo, maior liberdade de expressão das suas opiniões.

De acordo com os manuais de investigação, para elaborar o questionário foi tido em conta o seguinte: não efetuar perguntas que induzissem a uma determinada resposta; quando foi elaborado o enunciado em que se pedia aos pais que emitissem a sua opinião, colocamos diversas opções, de modo a que se pronunciassem do seguinte modo: “nada importante”, “pouco importantes”, “importantes” e “muito importantes”; “nada satisfatórias”, “pouco satisfatórias”, “satisfatórias” e “muito satisfatórias”; “nada interessantes”, “pouco interessantes”, “interessantes” e “muito interessantes” e ainda “nunca”, “talvez” e “sim apostaria/frequentaria”; procuramos uma linguagem acessível a todos; recorremos a perguntas abertas e fechadas tendo em conta as informações que pretendíamos obter; tivemos também a preocupação de colher o mesmo tipo de informação através de perguntas diferentes. (cfr. Teixeira, 1993, pp.37-38)

### 3. Resultados relativos ao primeiro período de atividades

#### 1.1. Caracterização da Amostra

A nossa investigação realizou-se nas três escolas básicas do primeiro ciclo do Agrupamento de Escolas de Vilela (AEV). A sua pertinência prendeu-se exclusivamente com o facto de percebermos qual a opinião dos inquiridos no que respeita às Atividades Lúdicas de Animação.

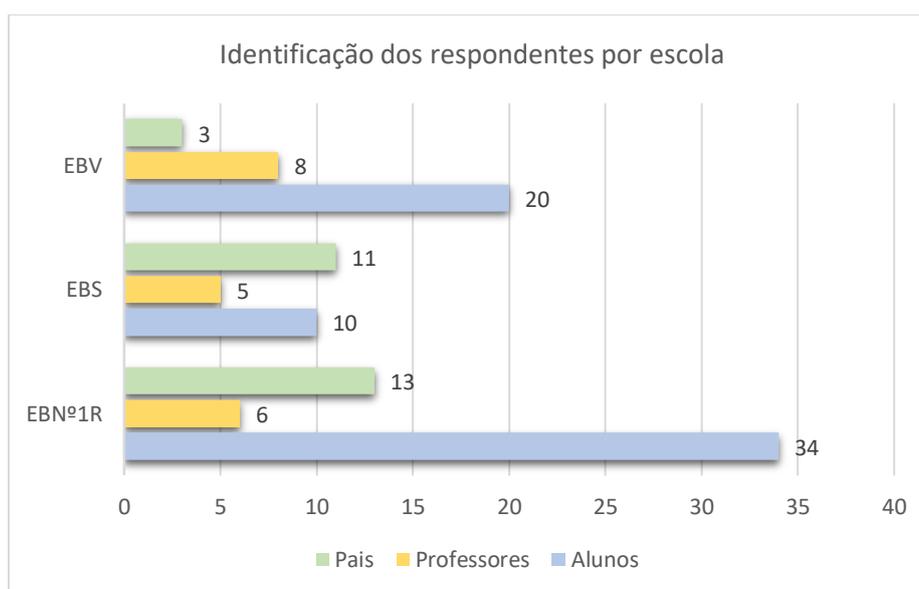
De seguida apresentamos as características (por identificação dos respondentes por escola, género, idade, habilitações académicas e ano de escolaridade) da nossa amostra.

No que respeita à identificação dos respondentes por escola é possível verificarmos que a classe modal corresponde na sua maioria à Escola Básica N°1 de Rebordosa (EBN1R).

Tabela 28. N° de respondentes por escola (1º Período)

		EBN°1R	EBS	EBV	Total	%
1	Alunos	34	10	20	64	<b>58,2</b>
2	Professores	6	5	8	19	17,3
3	Pais	13	11	3	27	24,5
TOTAL		53	26	31	110	100,0

Gráfico I – Composição da amostra, segundo a identificação dos respondentes por escola (1º Período)

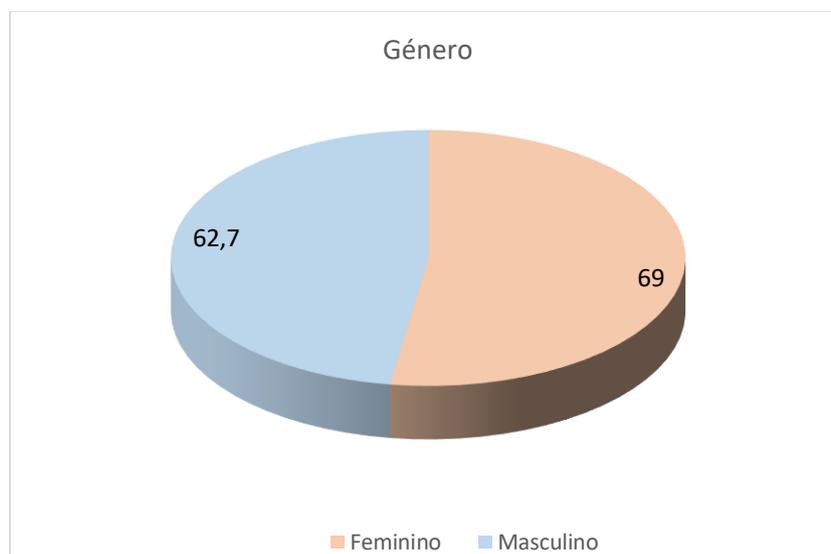


Relativamente ao género podemos observar que a classe modal é constituída na sua maioria por inquiridos do sexo Feminino, embora no grupo de alunos é possível constatar que a classe modal é composta maioritariamente por alunos do sexo masculino e da EBN1R.

Tabela 29. Género (1º Período)

Escola	Respondentes	Feminino	Masculino	Total	%
EBN1R	Alunos	9	<b>25</b>	34	30,9
	Professores	4	2	6	5,5
	Pais	10	3	13	11,8
EBS	Alunos	9	1	10	9,1
	Professores	5	0	5	4,5
	Pais	11	0	11	10,0
EBV	Alunos	11	9	20	18,2
	Professores	7	1	8	7,3
	Pais	3	0	3	2,7
TOTAL		<b>69</b>	41	110	100,0

Gráfico II – Composição da amostra, segundo o Género (1º Período)



No que concerne à idade dos inquiridos é exequível verificar que no grupo de alunos a classe modal é de 10 anos, no que diz respeito ao grupo de professores a classe modal situa-se entre os 40 a 50 anos e relativamente ao grupo de pais a classe modal fica situada entre 30 e 40 anos.

Tabela 30. Idade (1º Período)

	Idade	Total	%
Alunos	7	15	13,6
	8	14	12,7
	9	14	12,7
	10	21	<b>19,1</b>
Professores	[20; 30[	0	0
	[30; 40[	2	1,8
	[40; 50[	26	<b>23,6</b>
	[+ 50[	2	1,8
Pais	[20; 30[	3	2,7
	[30; 40[	7	<b>6,4</b>
	[40; 50[	6	5,5
	[+ 50[	0	0
TOTAL		110	100

No que respeita às habilitações dos inquiridos é possível constatar que a classe modal no grupo de alunos corresponde maioritariamente alunos que frequentam o 4º ano, relativamente ao grupo de professores todos possuem formação superior e no que respeita ao grupo de pais, o que importa mais definir, a classe modal situa-se no ensino secundário, porém exista um valor considerável de pais que dizem ter formação superior.

Tabela 31. Habilitações académicas (1º Período)

		Total	%
Alunos	1º ciclo	64	<b>58,2</b>
	Secundário	0	0,0
	Curso profissional / tecnológico.	0	0,0
	Formação superior	0	0,0
Professores	1º ciclo	0	0,0
	Secundário	0	0,0
	Curso profissional / tecnológica	0	0,0
	Formação superior	19	<b>17,3</b>
Pais	1º ciclo	6	5,5
	Secundário	10	<b>9,1</b>
	Curso profissional / tecnológica	4	3,6
	Formação superior	7	<b>6,4</b>
TOTAL		110	100,0

Relativamente ao ano de escolaridade de pertença dos inquiridos é viável apurar que a classe modal no grupo de alunos corresponde maioritariamente a alunos que frequentam o 4º ano, no que respeita ao grupo de professores a grande maioria são docentes que

lecionam o 2º, 3º e 4º ano e no que concerne ao grupo de pais, a classe modal situa-se em pais que têm o seu educando a frequentar o 4º ano.

Tabela 32. Ano escolar frequentado/lecionado (1º Período)

	Ano	Total	%
Alunos	1º	15	13,6
	2º	14	12,7
	3º	14	12,7
	4º	21	<b>19,1</b>
Professores	1º	4	3,6
	2º	5	<b>4,5</b>
	3º	5	<b>4,5</b>
	4º	5	<b>4,5</b>
Pais	1º	6	<b>5,5</b>
	2º	6	5,5
	3º	6	5,5
	4º	9	<b>8,2</b>
TOTAL		110	100,0

No que respeita à opinião dos respondentes sobre as atividades lúdicas de animação é possível observar que a maioria dos alunos e professores inquiridos dizem que as atividades lúdicas de animação são muito importantes, embora exista uma percentagem significativa de pais que dizem que as atividades são importantes.

Tabela 33. Opinião dos respondentes sobre as atividades lúdicas de animação (1º Período)

		Total	%
Alunos	Nada importante	0	0,0
	Pouco importante	1	0,9
	Importante	<b>20</b>	<b>18,2</b>
	Muito importante	<b>43</b>	<b>39,1</b>
Professores	Nada importante	0	0,0
	Pouco importante	1	0,9
	Importante	6	5,5
	Muito importante	<b>12</b>	<b>10,9</b>
Pais	Nada importante	1	0,9
	Pouco importante	4	3,6
	Importante	<b>12</b>	<b>10,9</b>
	Muito importante	10	9,1
TOTAL		110	100,0

No que diz respeito ao grau de satisfação dos respondentes sobre o primeiro período é exequível verificar que a maioria dos alunos, professores e pais inquiridos afirmam que as atividades lúdicas de animação, no 1º período, foram muito satisfatórias, assim como

também professores e pais afirmam maioritariamente que as atividades foram muito satisfatórias.

Tabela 34. Grau de satisfação dos respondentes sobre o primeiro período (1º Período)

		Total	%
Alunos	Nada satisfatório	1	0,9
	Pouco satisfatório	2	1,8
	satisfatório	19	17,3
	Muito satisfatório	<b>42</b>	<b>38,2</b>
Professores	Nada satisfatório	1	0,9
	Pouco satisfatório	0	0,0
	satisfatório	4	3,6
	Muito satisfatório	<b>14</b>	<b>12,7</b>
Pais	Nada satisfatório	0	0,0
	Pouco satisfatório	2	1,8
	satisfatório	12	10,9
	Muito satisfatório	<b>13</b>	<b>11,8</b>
TOTAL		110	100,0

Relativamente ao grau de interesse dos respondentes sobre a continuação da frequência das atividades é passível observar que a maioria dos alunos e professores inquiridos dizem que são muito interessantes, porém os pais dizem que as atividades são interessantes.

Tabela 35. Grau de Interesse dos respondentes sobre a continuação da frequência das atividades (1º Período)

		Total	%
Alunos	Nada interessantes	0	0,0
	Pouco interessantes	1	0,9
	Interessantes	22	20,0
	Muito interessantes	<b>41</b>	<b>37,3</b>
Professores	Nada interessantes	1	0,9
	Pouco interessantes	0	0,0
	Interessantes	7	6,4
	Muito interessantes	<b>11</b>	<b>10,0</b>
Pais	Nada interessantes	1	0,9
	Pouco interessantes	3	2,7
	Interessantes	<b>12</b>	<b>10,9</b>
	Muito interessantes	11	10,0
TOTAL		110	100,0

No que respeita à opinião dos respondentes sobre a continuação das atividades subsequente é possível analisarmos que a maioria dos alunos, professores e pais

inquiridos assumem que continuariam a apostar/frequentar as atividades lúdicas de animação.

Tabela 36. Opinião dos respondentes sobre a continuação das atividades (1º Período)

		Total	%
Alunos	Nunca	0	0,0
	Talvez	9	8,2
	Sim apostaria/frequentaria	<b>55</b>	<b>50,0</b>
Professores	Nunca	0	0,0
	Talvez	3	2,7
	Sim apostaria/frequentaria	<b>16</b>	<b>14,5</b>
Pais	Nunca	0	0,0
	Talvez	6	5,5
	Sim apostaria/frequentaria	<b>21</b>	<b>19,1</b>
TOTAL		110	100,0

## 1.2. Algumas conclusões relativas ao primeiro período

Perante os resultados obtidos na análise de dados das fichas de avaliação distribuídas no primeiro período de atividades, podemos verificar que algumas são bastante significativas, pois foi exequível constatar que as brincadeiras propostas foram do agrado de todos. Sendo mesmo possível afirmar que as atividades desenvolvidas foram uma mais-valia na forma como os alunos aprendem.

Em forma de síntese podemos dizer que a amostra de respondentes é constituída maioritariamente por elementos da Escola Básica N°1 de Rebordosa (EBN°1R), sendo na sua maioria mulheres, embora seja importante referir que existe uma percentagem bastante significativa de alunos do sexo masculino da escola já mencionada.

No que concerne à idade dos inquiridos é exequível verificar que no grupo de alunos a grande maioria assume ter 10 anos, no que diz respeito ao grupo de professores maioritariamente assumem ter entre 40 e 50 anos. Relativamente ao grupo de pais a maioria situa-se entre 30 e 40 anos.

A maior percentagem de respondentes são alunos que frequentam o 4º ano de escolaridade, na amostra de professores todos possuem ensino superior e lecionam o 2º, 3º e 4º anos, no que respeita aos pais a maioria possui o ensino secundário, havendo uma percentagem considerável que diz ter formação superior e os seus educandos frequentam o 4º ano de escolaridade.

Constatamos que existe uma expressiva maioria de alunos e professores inquiridos que dizem que as atividades lúdicas de animação são muito importantes, embora exista uma percentagem significativa de pais que dizem que as atividades são importantes. Podemos averiguar também que a maioria dos alunos inquiridos afirmam que as atividades lúdicas de animação, no primeiro período, foram muito satisfatórias, assim como também professores e pais afirmam maioritariamente que as atividades foram muito satisfatórias.

Verificou-se também que a maioria dos alunos e professores inquiridos dizem que têm muito interesse nas atividades lúdicas de animação, porém os pais dizem que as atividades são interessantes.

Por último, quisemos ainda saber se os inquiridos voltariam a apostar/frequentar as atividades lúdicas de animação e pudemos constatar que a maioria dos alunos, professores e pais respondentes assumem que continuariam a apostar/frequentar as atividades.

Em síntese poderíamos dizer que os nossos inquiridos dizem que as atividades desenvolvidas no âmbito do primeiro período foram muito importantes, muito satisfatórias e muito interessante, suscitando nos nossos alunos interesse e motivação. Apesar de na EBN<sup>o</sup>1R uma das professoras de ALA ter estado ausente quase todo o período, foi possível, com o esforço das outras profissionais e coordenadora de ALA, conseguir que os alunos não ficassem prejudicados e beneficiassem das atividades desenvolvidas no âmbito do primeiro período.

Gostaríamos ainda de acrescentar que numa fase inicial a curiosidade em relação às novas atividades era muita e apesar de termos alguma liberdade para desenvolver e aplicar as novas ideias, com o objetivo principal de proporcionar às crianças brincadeiras e atividades exclusivamente lúdicas, foram existindo inicialmente algumas vozes discordantes, nomeadamente da comunidade educativa em geral (professores titulares de turma, encarregados de educação e outros). Pois, estavam apreensivos acerca dos conteúdos lecionados em ALA, assim como dos profissionais colocados pela autarquia, por terem tido más experiências no ano anterior. No entanto, com o decorrer das atividades foram aceitando e apoiaram esta iniciativa, tornando-se mesmo em grandes aliados e defensores das mesmas, demonstrando muito interesse e empenho na aquisição de novos materiais lúdico/didático para ALA.

Apesar de o estudo ainda não ter terminado, pois terminará no final do presente ano letivo, diríamos que, no decorrer do primeiro período, esta experiência mostrou ser bastante desafiante, mas, ao mesmo tempo, enriquecedora, pois permitiu uma aprendizagem lúdica e diversificada em contexto educativo, contribuindo assim para um ambiente mais descontraído, aprazível e interessante, possibilitando aos alunos momentos divertidos, quer em contexto de sala de aula, quer em contexto de recreio.

Importa ainda referir que a componente lúdica é fundamental para suscitar interesse e motivação nos alunos. No geral, todos os envolvidos mostraram bastante entusiasmo com as atividades realizadas no âmbito do primeiro período, considerando-as muito divertidas e interessantes. A maioria referiu ainda que foram aulas muito diferentes, dizendo mesmo que as aulas de ALA deveriam ter mais tempo letivo.

## 2. Resultados relativos ao segundo período de atividades

### 2.1. Caracterização da Amostra

A nossa investigação realizou-se nas três escolas básicas do primeiro ciclo do Agrupamento de Escolas de Vilela (AEV). A sua pertinência prendeu-se exclusivamente com o facto de percebermos qual a opinião dos inquiridos no que respeita às Atividades Lúdicas de Animação.

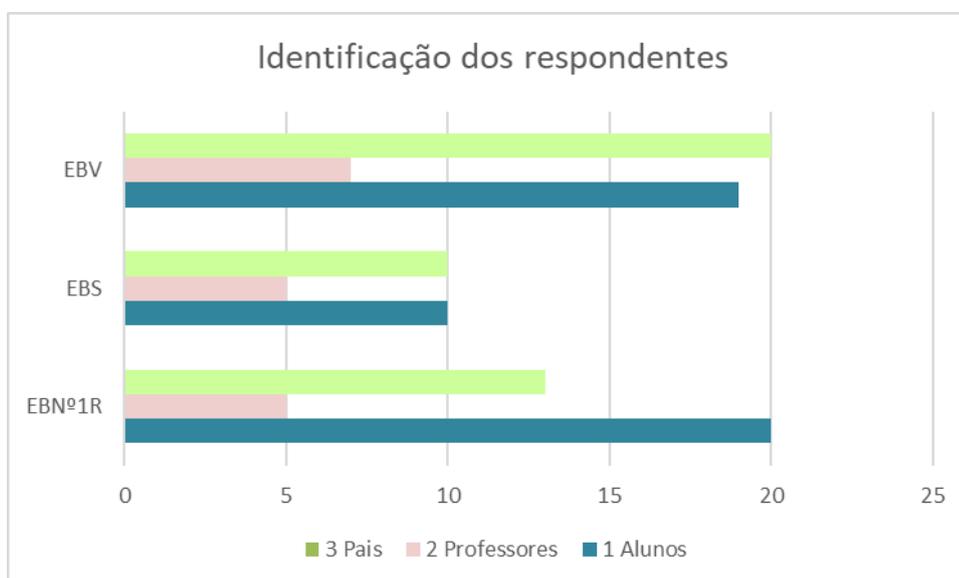
De seguida apresentamos as características (por identificação dos respondentes por escola, género, idade, habilitações académicas e ano de escolaridade) da nossa amostra.

No que respeita à identificação dos respondentes por escola é possível verificarmos que a classe modal corresponde na sua maioria à Escola Básica de Vilela (EBNV).

Tabela 37. N° de respondentes por escola (2º Período)

		EBN°1R	EBS	EBV	TOTAL	%
1	Alunos	20	10	19	49	45,0
2	Professores	5	5	7	17	15,6
3	Pais	13	10	20	43	39,4
	<b>TOTAL</b>	<b>38</b>	<b>25</b>	<b>46</b>	<b>109</b>	<b>100,0</b>

Gráfico III – Composição da amostra, segundo a identificação dos respondentes por escola (2º Período)

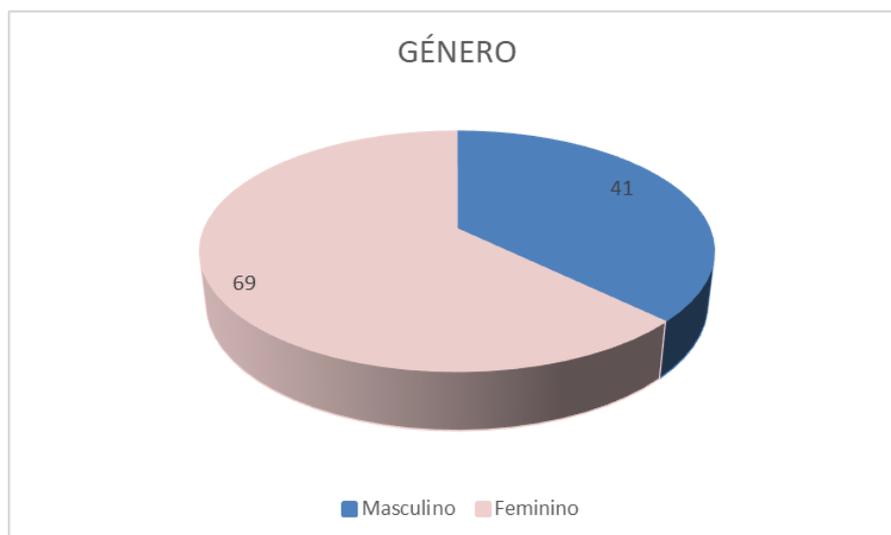


Relativamente ao género podemos observar que a classe modal é constituída na sua maioria por inquiridos do sexo Feminino.

Tabela 38. Género (2º Período)

Escola	Respondentes	Feminino	Masculino	Total	%
EBN1R	Alunos	12	8	20	18,3
	Professores	4	1	5	4,6
	Pais	10	3	13	11,9
EBS	Alunos	6	4	10	9,2
	Professores	5	0	5	4,6
	Pais	8	2	10	9,2
EBV	Alunos	11	8	19	17,4
	Professores	6	1	7	6,4
	Pais	19	1	20	18,3
TOTAL		<b>69</b>	<b>41</b>	<b>109</b>	100,0

Gráfico IV – Composição da amostra, segundo o Género (2º Período)



No que concerne à idade dos inquiridos é exequível verificar que no grupo de alunos a classe modal é de 9 anos, no que diz respeito ao grupo de professores a classe modal situa-se entre os 40 a 50 anos e relativamente ao grupo de pais a classe modal fica situada entre 30 e 40 anos.

Tabela 39. Idade (2º Período)

		<b>Total</b>	%
Alunos	7	<b>9</b>	45,0
	8	10	0,0
	9	<b>17</b>	0,0
	10	13	0,0
Professores	]5-10]	0	0,0
	]10-20]	0	0,0
	]20-30]	0	0,0
	]30-40]	4	3,7
	]40-50]	<b>8</b>	7,3
	] + 50]	5	4,6
Pais	]5-10]	0	0,0
	]10-20]	0	0,0
	]20-30]	6	5,5
	]30-40]	<b>20</b>	18,3
	]40-50]	17	15,6
	] + 50]	0	0,0
<b>TOTAL</b>		<b>109</b>	100,0

No que diz respeito às habilitações dos inquiridos é possível constatar que a classe modal no grupo de pais situa-se no ensino secundário.

Tabela 40. Habilitações académicas (2º Período)

	Ano	Total	%
Alunos	1º	9	8,3
	2º	10	9,2
	3º	<b>17</b>	15,6
	4º	13	11,9
Professores	1º	4	3,7
	2º	4	3,7
	3º	4	3,7
	4º	<b>5</b>	4,6
Pais	1º	10	9,2
	2º	10	9,2
	3º	8	7,3
	4º	<b>15</b>	13,8
TOTAL		109	100,0

Relativamente ao ano de escolaridade de pertença dos inquiridos é viável apurar que a classe modal no grupo de alunos corresponde maioritariamente a alunos que frequentam o 3º ano, no que respeita ao grupo de professores a grande maioria são docentes que lecionam o 4º ano e no que concerne ao grupo de pais, a classe modal situa-se em pais que têm o seu educando a frequentar o 4º ano.

Tabela 41. Ano escolar frequentado/lecionado (2º Período)

		Total	%
Alunos	Nada importante	0	0,0
	Pouco importante	0	0,0
	Importante	14	12,8
	Muito importante	<b>35</b>	32,1
Professores	Nada importante	0	0,0
	Pouco importante	0	0,0
	Importante	3	2,8
	Muito importante	<b>14</b>	12,8
Pais	Nada importante	0	0,0
	Pouco importante	0	0,0
	Importante	<b>24</b>	22,0
	Muito importante	19	17,4
TOTAL		109	100,0

No que respeita à opinião dos respondentes sobre as atividades lúdicas de animação é possível observar que a maioria dos alunos e professores inquiridos dizem que as atividades lúdicas de animação são muito importantes, embora exista uma percentagem significativa de pais que dizem que as atividades são importantes.

Tabela 42. Opinião dos respondentes sobre as atividades lúdicas de animação (2º Período)

		Total	%
Alunos	Nada importante	0	0,0
	Pouco importante	0	0,0
	Importante	14	12,8
	Muito importante	<b>35</b>	32,1
Professores	Nada importante	0	0,0
	Pouco importante	0	0,0
	Importante	3	2,8
	Muito importante	<b>14</b>	12,8
Pais	Nada importante	0	0,0
	Pouco importante	0	0,0
	Importante	<b>24</b>	22,0
	Muito importante	19	17,4
TOTAL		109	100,0

No que diz respeito ao grau de satisfação dos respondentes sobre o segundo período é exequível verificar que a maioria dos inquiridos afirma que as atividades lúdicas de animação, no segundo período, foram muito satisfatórias.

Tabela 43. Grau de satisfação dos respondentes sobre o primeiro período (2º Período)

		Total	%
Alunos	Nada satisfatório	0	0,0
	Pouco satisfatório	0	0,0
	satisfatório	14	12,8
	Muito satisfatório	<b>35</b>	32,1
Professores	Nada satisfatório	0	0,0
	Pouco satisfatório	0	0,0
	satisfatório	2	1,8
	Muito satisfatório	<b>15</b>	13,8
Pais	Nada satisfatório	0	0,0
	Pouco satisfatório	1	0,9
	satisfatório	20	18,3
	Muito satisfatório	<b>22</b>	20,2
TOTAL		109	100,0

Relativamente ao Grau de interesse dos respondentes sobre a continuação da frequência das atividades é suscetível observar que a maioria dos alunos e professores inquiridos, porém os pais dizem que as atividades são interessantes.

Tabela 44. Grau de interesse dos respondentes sobre a continuação da frequência das atividades (2º Período)

		Total	%
Alunos	Nada interessantes	0	0,0
	Pouco interessantes	0	0,0
	Interessantes	15	13,8
	Muito interessantes	<b>34</b>	31,2
Professores	Nada interessantes	0	0,0
	Pouco interessantes	0	0,0
	Interessantes	5	4,6
	Muito interessantes	<b>12</b>	11,0
Pais	Nada interessantes	0	0,0
	Pouco interessantes	0	0,0
	Interessantes	<b>24</b>	22,0
	Muito interessantes	19	17,4
TOTAL		109	100,0

No que respeita à opinião dos respondentes sobre a continuação das atividades é possível analisarmos que a maioria dos alunos, professores e pais inquiridos assumem que continuariam a apostar/frequentar as atividades lúdicas de animação.

Tabela 45. Opinião dos respondentes sobre a continuação das atividades (2º Período)

		Total	%
Alunos	Nunca	0	0,0
	Talvez	8	7,3
	Sim apostaria/frequentaria	<b>41</b>	37,6
Professores	Nunca	0	0,0
	Talvez	1	0,9
	Sim apostaria/frequentaria	<b>16</b>	14,7
Pais	Nunca	0	0,0
	Talvez	9	8,3
	Sim apostaria/frequentaria	<b>34</b>	31,2
TOTAL		109	100,0

## 2.2. Algumas conclusões relativas ao segundo período

Tendo em consideração os resultados obtidos na análise de dados das fichas de avaliação distribuídas, podemos verificar que algumas são bastante significativas. Em forma de síntese podemos dizer que a amostra de respondentes é constituída maioritariamente por elementos da Escola Básica de Vilela (EBV), sendo na sua maioria mulheres.

A maioria dos inquiridos situam-se na faixa etária entre os cinco e os dez anos e são alunos, os professores maioritariamente situam-se entre os quarenta e os cinquenta anos, os pais, por sua vez, situam-se na sua maioria entre os trinta a quarenta anos. A maior percentagem de respondentes são alunos que frequentam o 3º ano de escolaridade, na amostra de professores todos possuem ensino superior e lecionam o 4º ano, relativamente aos pais a maioria possui o ensino secundário e os seus educandos frequentam o 4º ano de escolaridade.

Constatamos que existe uma expressiva maioria de alunos e professores inquiridos que dizem que as atividades lúdicas de animação são muito importantes, embora exista uma percentagem significativa de pais que dizem que as atividades são importantes

Podemos averiguar também que a maioria dos alunos, professores e pais inquiridos afirmam que as atividades lúdicas de animação, no 2º período, foram muito satisfatórias.

Verificou-se também que a maioria dos alunos e professores inquiridos dizem que têm muito interesse nas atividades lúdicas de animação, porém os pais dizem que as atividades são interessantes.

Por último, quisemos ainda saber se os inquiridos voltariam a apostar/frequentar as atividades lúdicas de animação e pudemos constatar que a maioria dos alunos, professores e pais respondentes assumem que continuariam a apostar/frequentar as atividades.

Em síntese poderíamos dizer que os nossos inquiridos dizem que as atividades desenvolvidas no âmbito do 2º período foram muito importantes, muito satisfatórias e muito interessante, suscitando nos nossos alunos e restante comunidade educativa interesse e motivação pelas mesmas.

### **3. Resultados relativos ao terceiro período de atividades**

#### **5.1. Caracterização da Amostra**

A nossa investigação realizou-se nas três escolas básicas do primeiro ciclo do Agrupamento de Escolas de Vilela (AEV). A sua pertinência prendeu-se

exclusivamente com o facto de percebermos qual a opinião dos inquiridos no que respeita às Atividades Lúdicas de Animação.

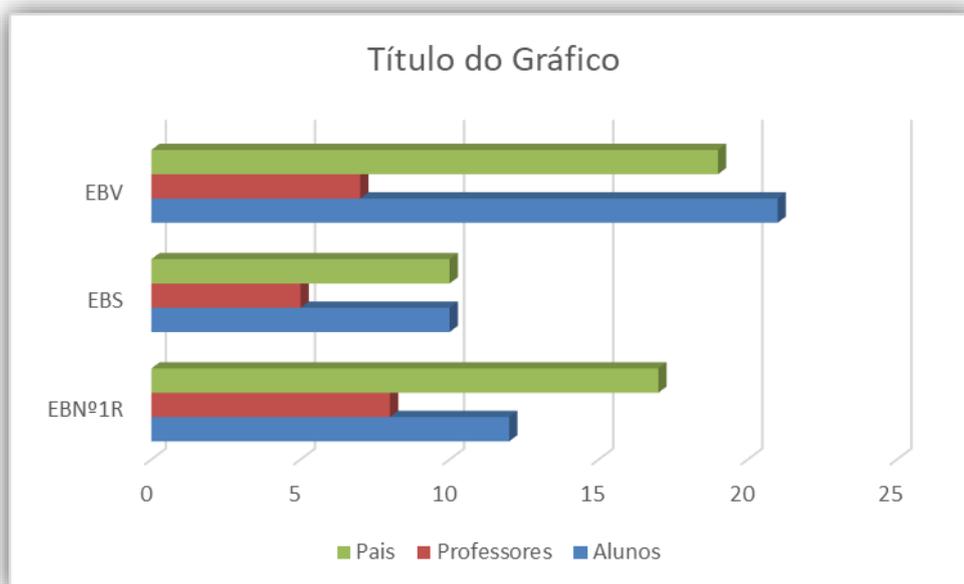
De seguida apresentamos as características (por identificação dos respondentes por escola, género, idade, habilitações académicas e ano de escolaridade) da nossa amostra.

No que toca à identificação dos respondentes por escola é possível verificarmos que a classe modal corresponde na sua maioria à Escola Básica de Vilela (EBNV).

Tabela 46. Identificação dos respondentes por escola (3º Período)

		EBNº1R	EBS	EBV	TOTAL	%
1	Alunos	12	10	21	43	39,4
2	Professores	8	5	7	20	18,3
3	Pais	17	10	19	46	42,2
TOTAL		37	25	47	109	100,0

Gráfico V – Composição da amostra, segundo a identificação dos respondentes por escola (3º Período)

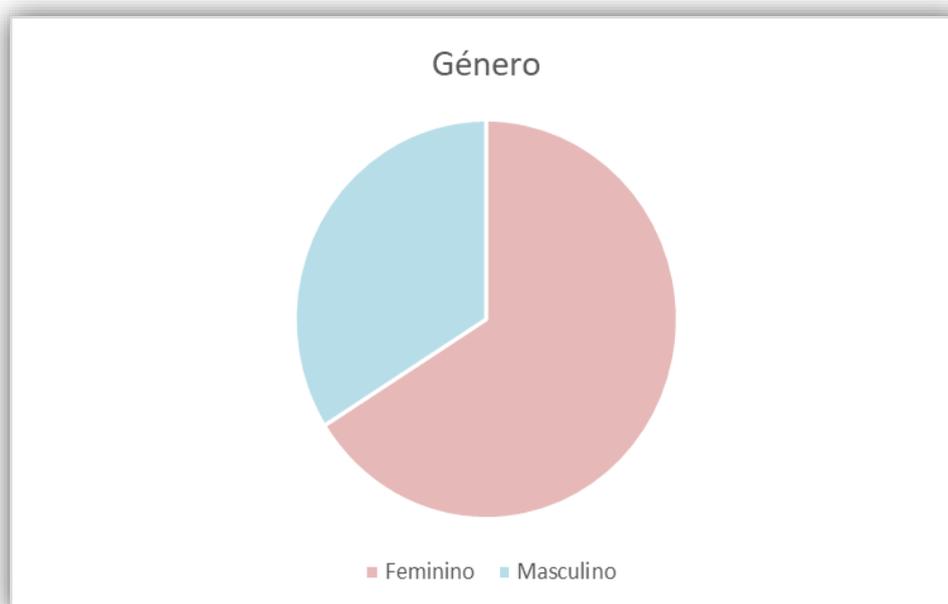


Relativamente ao género podemos observar que a classe modal é constituída na sua maioria por inquiridos do sexo Feminino.

Tabela 47. Género (3º Período)

Escola	Respondentes	Feminino	Masculino	Total	%
EBN1R	Alunos	6	6	12	11,0
	Professores	6	2	8	7,3
	Pais	15	2	17	15,6
EBS	Alunos	5	5	10	9,2
	Professores	5	0	5	4,6
	Pais	7	3	10	9,2

Gráfico VI – Composição da amostra, segundo o Género (3º Período)



No que concerne à idade dos inquiridos é exequível verificar que no grupo de alunos a classe modal é de 10 anos, no que diz respeito ao grupo de professores a classe modal situa-se entre os 40 a 50 anos e relativamente ao grupo de pais a classe modal fica situada entre 30 e 40 anos.

Tabela 48. Idade (3º Período)

		Total	%
Alunos	7	10	39,4
	8	7	0,0
	9	12	0,0
	10	<b>14</b>	0,0
Professores	]5-10]	0	0,0
	]10-20]	0	0,0
	]20-30]	1	0,9
	]30-40]	2	1,8
	]40-50]	<b>10</b>	9,2
	] + 50]	7	6,4
Pais	]5-10]	0	0,0
	]10-20]	0	0,0
	]20-30]	3	2,8
	]30-40]	<b>22</b>	20,2
	]40-50]	20	18,3
	] + 50]	1	0,9
TOTAL		<b>109</b>	100,0

No que diz respeito às habilitações dos inquiridos é possível constatar que a classe modal no grupo de pais situa-se no ensino secundário.

Tabela 49. Habilitações académicas (3º Período)

		Total	%
Alunos	1º ciclo	43	39,4
	Secundário	0	0,0
	Curso profissional / tecnológico.	0	0,0
	Formação superior	0	0,0
Professores	1º ciclo	0	0,0
	Secundário	0	0,0
	Curso profissional / tecnológica	0	0,0
	Formação superior	20	18,3
Pais	1º ciclo	13	11,9
	Secundário	<b>20</b>	18,3
	Curso profissional / tecnológica	5	4,6
	Formação superior	8	7,3
TOTAL		109	100,0

Relativamente ao ano de escolaridade de pertença dos inquiridos é viável apurar que a classe modal no grupo de alunos corresponde maioritariamente a alunos que frequentam o 4º ano, no que respeita ao grupo de professores a grande maioria são docentes que lecionam o 4º ano e no que concerne ao grupo de pais, a classe modal situa-se em pais que têm o seu educando a frequentar o 3º ano.

Tabela 50. Ano de escolaridade dos respondentes (3º Período)

	Ano	Total	%
Alunos	1º	10	9,2
	2º	7	6,4
	3º	12	11,0
	<b>4º</b>	<b>14</b>	<b>12,8</b>
Professores	1º	4	3,7
	2º	3	2,8
	3º	5	4,6
	<b>4º</b>	<b>8</b>	<b>7,3</b>
Pais	1º	11	10,1
	2º	11	10,1
	<b>3º</b>	<b>13</b>	<b>11,9</b>
	4º	11	10,1
TOTAL		<b>109</b>	100,0

No que respeita à opinião dos respondentes sobre as atividades lúdicas de animação é possível observar que a maioria dos alunos (23,9%), professores (15,6%) e pais (22,9%) inquiridos dizem que as atividades lúdicas de animação são muito importantes.

Tabela 51. Opinião dos respondentes sobre as atividades lúdicas de animação (3º Período)

		Total	%
Alunos	Nada importante	0	0,0
	Pouco importante	0	0,0
	Importante	17	15,6
	<b>Muito importante</b>	<b>26</b>	<b>23,9</b>
Professores	Nada importante	0	0,0
	Pouco importante	0	0,0
	Importante	3	2,8
	<b>Muito importante</b>	<b>17</b>	<b>15,6</b>
Pais	Nada importante	0	0,0
	Pouco importante	0	0,0
	Importante	21	19,3
	<b>Muito importante</b>	<b>25</b>	<b>22,9</b>
TOTAL		<b>109</b>	100,0

No que diz respeito ao grau de satisfação dos respondentes sobre o terceiro período é exequível verificar que a maioria dos inquiridos afirmam que as atividades lúdicas de animação, foram muito satisfatórias.

Tabela 52. Grau de satisfação dos respondentes sobre o terceiro período (3º Período)

		<b>Total</b>	<b>%</b>
Alunos	Nada satisfatório	0	0,0
	Pouco satisfatório	0	0,0
	satisfatório	12	11,0
	Muito satisfatório	31	<b>28,4</b>
Professores	Nada satisfatório	0	0,0
	Pouco satisfatório	0	0,0
	satisfatório	2	1,8
	Muito satisfatório	18	<b>16,5</b>
Pais	Nada satisfatório	0	0,0
	Pouco satisfatório	0	0,0
	satisfatório	22	20,2
	Muito satisfatório	24	<b>22,0</b>
<b>TOTAL</b>		<b>109</b>	<b>100,0</b>

Relativamente ao Grau de interesse dos respondentes sobre a continuação da frequência das atividades é suscetível observar que a maioria dos alunos (29,4%), professores (11,9%) e pais (22,9%) inquiridos dizem que têm muito interesse nas atividades lúdicas de animação.

Tabela 53. Grau de interesse dos respondentes sobre a continuação da frequência das atividades (3º Período)

		<b>Total</b>	<b>%</b>
Alunos	Nada interessantes	0	0,0
	Pouco interessantes	0	0,0
	Interessantes	11	10,1
	Muito interessantes	32	<b>29,4</b>
Professores	Nada interessantes	0	0,0
	Pouco interessantes	1	0,9
	Interessantes	6	5,5
	Muito interessantes	13	<b>11,9</b>
Pais	Nada interessantes	0	0,0
	Pouco interessantes	0	0,0
	Interessantes	21	19,3
	Muito interessantes	25	<b>22,9</b>
<b>TOTAL</b>		<b>109</b>	<b>100,0</b>

No que respeita à opinião dos respondentes sobre a continuação das atividades é possível analisarmos que a maioria dos alunos (33,0%), professores (16,5%) e pais (34,9%) inquiridos assumem que continuariam a apostar/frequentar as atividades lúdicas de animação.

Tabela 54. Opinião dos respondentes sobre a continuação das atividades (3º Período)

		Total	%
Alunos	Nunca	0	0,0
	Talvez	7	6,4
	Sim apostaria/frequentaria	36	<b>33,0</b>
Professores	Nunca	0	0,0
	Talvez	2	1,8
	Sim apostaria/frequentaria	18	<b>16,5</b>
Pais	Nunca	0	0,0
	Talvez	8	7,3
	Sim apostaria/frequentaria	38	<b>34,9</b>
TOTAL		109	100,0

## 5.2. Algumas conclusões relativas ao terceiro período

Perante os resultados obtidos na análise de dados das fichas de avaliação distribuídas no terceiro período de atividades, podemos verificar que algumas são bastante significativas, pois foi exequível constatar que as brincadeiras propostas foram do agrado de todos. Sendo mesmo possível afirmar que as atividades desenvolvidas foram uma mais valia na forma como os alunos aprendem.

Em forma de síntese podemos dizer que a amostra de respondentes é constituída maioritariamente por elementos da Escola Básica de Vilela (EBV), sendo na sua maioria mulheres, embora seja importante referir que existe uma percentagem bastante significativa de alunos do sexo masculino da escola já mencionada.

No que concerne à idade dos inquiridos é exequível verificar que no grupo de alunos a grande maioria assume ter 10 anos, no que diz respeito ao grupo de professores maioritariamente assumem ter entre 40 e 50 anos. Relativamente ao grupo de pais a maioria situa-se entre 30 e 40 anos.

A maior percentagem de respondentes são alunos que frequentam o 4º ano de escolaridade, na amostra de professores todos possuem ensino superior e lecionam o 4º ano, no que respeita aos pais a maioria possui o ensino secundário e os seus educandos frequentam o 3º ano de escolaridade.

Constatamos que existe uma expressiva maioria de alunos, professores e pais inquiridos que dizem que as atividades lúdicas de animação são muito importantes.

Podemos averiguar também que a maioria dos inquiridos afirmam que as atividades lúdicas de animação, no terceiro período, foram muito satisfatórias.

Verificou-se também que a maioria dos alunos, professores e pais inquiridos dizem que têm muito interesse nas atividades lúdicas de animação.

Por último, quisemos ainda saber se os inquiridos voltariam a apostar/frequentar as atividades lúdicas de animação e pudemos constatar que a maioria dos alunos, professores e pais respondentes assumem que continuariam a apostar/frequentar as atividades.

Em síntese poderíamos dizer que os nossos inquiridos dizem que as atividades desenvolvidas no âmbito do terceiro período foram muito importantes, muito satisfatórias e muito interessantes, suscitando nos nossos alunos interesse e motivação.

## 6. Resumo dos resultados obtidos ao do ano letivo 2018/2019

Tabela 55. Resumo dos resultados obtidos ao do ano letivo 2018/2019

	Resultados 1º período	Resultados 2º período	Resultados 3º período	Resultados finais 2018/2019
Identificação dos respondentes por escola	— Os inquiridos são na sua maioria da EBN1R	— Os inquiridos são na sua maioria da EBNV.	— Os inquiridos são na sua maioria da EBNV.	— Os inquiridos são na sua maioria da EBN1R e da EBNV.
Género	— A maioria dos inquiridos são do sexo Feminino. — No grupo de alunos a classe modal é composta maioritariamente por alunos do sexo masculino e da EBN1R.	— A maioria por inquiridos são sexo Feminino.	— A maioria por inquiridos são sexo Feminino.	— A maioria por inquiridos são sexo Feminino.
Idade dos inquiridos	— No grupo de alunos a idade é de 10 anos. No grupo de professores a idade situa-se entre os 40 a 50 anos. — No grupo de pais a idade é entre 30 e 40 anos.	— No grupo de alunos a idade é de 9 anos. — No grupo de professores a idade situa-se entre os 40 a 50 anos. — No grupo de pais a idade fica situada entre 30 e 40 anos.	— No grupo de alunos a idade é de 10 anos. — No grupo de professores a idade situa-se entre os 40 a 50 anos. — No grupo de pais a idade é entre 30 e 40 anos.	— No grupo de alunos a idade situa-se entre 9 e 10 anos. — No grupo de professores a idade situa-se entre os 40 a 50 anos. — No grupo de pais a idade é entre 30 e 40 anos.

				pais a idade é entre 30 e 40 anos.
Habilitações dos inquiridos	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Os alunos dizem que frequentam o 4º ano.</li> <li>— No grupo de professores todos possuem formação superior.</li> <li>— Os pais dizem ter o ensino secundário, porém exista um valor considerável de pais que dizem ter formação superior.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Os alunos dizem que frequentam o 3º ano.</li> <li>— No grupo de professores todos possuem formação superior.</li> <li>— Os pais dizem ter o ensino secundário.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Os alunos dizem que frequentam o 4º ano.</li> <li>— No grupo de professores todos possuem formação superior.</li> <li>— Os pais dizem ter o ensino secundário.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Os alunos dizem que frequentam o 3º e 4º ano.</li> <li>— No grupo de professores todos possuem formação superior.</li> <li>— Os pais dizem ter o ensino secundário.</li> </ul>
Ano de escolaridade de pertença dos inquiridos	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Os alunos dizem que frequentam o 4º ano.</li> <li>— No grupo de professores a grande maioria leciona o 2º, 3º e 4º ano.</li> <li>— Os pais dizem que têm os seus educandos frequentam o 4º ano.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Os alunos dizem que frequentam o 3º ano.</li> <li>— No grupo de professores a grande maioria leciona o 4º ano.</li> <li>— Os pais dizem que têm os seus educandos frequentam o 4º ano.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Os alunos dizem que frequentam o 4º ano.</li> <li>— No grupo de professores a grande maioria leciona o 4º ano.</li> <li>— Os pais dizem que têm os seus educandos frequentam o 3º ano.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— Os alunos dizem que frequentam o 3º e 4º ano.</li> <li>— No grupo de professores a grande maioria leciona o 2º, 3º e 4º ano.</li> <li>— Os pais dizem que têm os seus educandos frequentam o 3º e 4º ano.</li> </ul>
Opinião dos respondentes sobre as atividades lúdicas de animação	<ul style="list-style-type: none"> <li>— A maioria dos alunos e professores inquiridos dizem que ALA é muito importantes.</li> <li>— Os pais que dizem que as atividades são importantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— A maioria dos alunos e professores inquiridos dizem que as atividades lúdicas de animação são muito importantes.</li> <li>— Os pais que dizem que as atividades são importantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— A maioria dos alunos, professores e pais inquiridos dizem que as atividades lúdicas de animação são muito importantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— A maioria dos alunos e professores inquiridos dizem que ALA é muito importantes.</li> <li>— Os pais iniciaram por dizer que as atividades são importantes e no 3º período já dizem que são muito importantes.</li> </ul>
Grau de satisfação dos respondentes sobre o primeiro período	<ul style="list-style-type: none"> <li>— A maioria dos alunos, professores e pais inquiridos afirmam que as atividades lúdicas de animação, no 1º período, foram muito satisfatórias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— A maioria dos inquiridos afirma que as atividades lúdicas de animação, no 2º período, foram muito satisfatórias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— A maioria dos inquiridos afirma que as atividades lúdicas de animação, no 3º período, foram muito satisfatórias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— A maioria dos inquiridos afirma que as atividades lúdicas de animação, foram muito satisfatórias.</li> </ul>

Grau de interesse dos respondentes sobre a continuação da frequência das atividades	<ul style="list-style-type: none"> <li>— A maioria dos alunos e professores inquiridos dizem que são muito interessantes.</li> <li>— Os pais dizem que as atividades são interessantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— A maioria dos alunos e professores inquiridos dizem que as atividades são muito interessantes.</li> <li>— Os pais dizem que as atividades são interessantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— A maioria dos alunos, professores e pais inquiridos dizem que as atividades são muito interessantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— A maioria dos alunos e professores inquiridos dizem que as atividades são muito interessantes.</li> <li>— Os pais iniciaram por dizer que as atividades são interessantes e no 3º período já dizem que são muito interessantes.</li> </ul>
Opinião dos respondentes sobre a continuação das atividades	<ul style="list-style-type: none"> <li>— A maioria dos alunos, professores e pais inquiridos assumem que continuariam a apostar/frequentar ALA.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— A maioria dos alunos, professores e pais inquiridos assumem que continuariam a apostar/frequentar ALA.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— A maioria dos alunos, professores e pais inquiridos assumem que continuariam a apostar/frequentar ALA.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— A maioria dos alunos, professores e pais inquiridos assumem que continuariam a apostar/frequentar ALA.</li> </ul>

## CONCLUSÃO FINAL

Tendo por base os resultados obtidos na análise de dados das fichas de avaliação distribuídos ao longo do ano letivo 2018/2019, pelos três períodos letivos, podemos constatar que os jogos e as brincadeiras realizados no decorrer do ano e que constam no PLA, foram do agrado de todos que os inquiridos, que são na sua maioria da EBN1R e da EBNV, visto tratar-se de dois centros escolares com aproximadamente duzentos alunos cada, sendo na sua maioria do sexo Feminino.

No que toca à idade dos inquiridos foi possível averiguar que no grupo de alunos a idade situa-se entre 9 e 10 anos, no que diz respeito ao grupo de professores maioritariamente assumem situar-se entre os 40 a 50 anos, relativamente ao grupo de pais a idade situa-se entre 30 e 40 anos.

A maior percentagem de respondentes são alunos que frequentam o 3º e o 4º ano de escolaridade, na amostra de professores todos possuem ensino superior e lecionam o 2º,

3º e 4º ano, no que respeita aos pais a maioria possui o ensino secundário e os seus educandos frequentam o 3º e o 4º ano de escolaridade.

Constatamos que existe uma expressiva maioria de alunos e professores inquiridos que dizem que as atividades lúdicas de animação são muito importantes. Por sua vez, os pais iniciaram por dizer que as atividades são importantes (1º e 2º período), no 3º período já dizem que são muito importantes.

Podemos ainda verificar que a maioria dos inquiridos afirmam que as atividades lúdicas de animação, ao longo do ano letivo, foram muito satisfatórias.

Verificamos também que a maioria dos alunos e professores inquiridos dizem que têm muito interesse nas atividades. Os pais, por seu turno, começaram por dizer que as atividades são interessantes (1º e 2º período), no 3º período já dizem que são muito interessantes.

Por último, quisemos ainda saber se os inquiridos voltariam a apostar/frequentar as atividades lúdicas de animação e pudemos constatar que a maioria dos alunos, professores e pais respondentes assumem que continuariam a apostar/frequentar as atividades.

Gostaríamos ainda de acrescentar que chegados ao final do ano letivo 2018/2019 é visível verificarmos a satisfação de todos os envolvidos. As novas atividades foram, sem dúvida, do agrado dos alunos, conseguimos também, de alguma forma, conquistar os professores titulares e pais a serem nossos aliados nas atividades, tendo em linha de conta o plano de atividades que tem como objetivo primeiro proporcionar, desenvolver e aplicar conceitos no que respeita a otimização do ensino, assim como também, de proporcionar às crianças brincadeiras e atividades exclusivamente lúdicas.

Apesar, de inicialmente existirem algumas vozes discordantes da comunidade educativa em geral (professores titulares de turma, encarregados de educação e outros), pois, estavam apreensivos acerca dos conteúdos lecionados em ALA, assim como dos profissionais colocados pela autarquia, por terem tido más experiências no ano anterior. No entanto, com o decorrer das atividades foram aceitando e apoiaram esta iniciativa, tornando-se mesmo em grandes aliados e defensores das mesmas, demonstrando muito interesse e empenho na aquisição de novos materiais lúdico/didático para ALA.

Esta experiência mostrou ser bastante desafiante, mas, ao mesmo tempo, enriquecedora, pois permitiu uma aprendizagem lúdica e diversificada em contexto educativo,

contribuindo assim para um ambiente mais descontraído, agradável e interessante, possibilitando aos alunos momentos divertidos, quer em contexto de sala de aula, quer em contexto de recreio.

Importa ainda referir que a componente lúdica é fundamental para suscitar interesse e motivação nos alunos. No geral, todos os envolvidos mostraram bastante entusiasmo com as atividades desenvolvidas no decorrer do ano letivo, considerando-as muito divertidas e interessantes. A maioria referiu ainda que foram aulas muito diferentes, dizendo mesmo que as aulas de ALA deveriam ter mais tempo letivo.

## **APRECIÇÃO CRÍTICA**

Algumas referências bibliográficas, assim como a experiência adquirida anteriormente facultaram-me um conhecimento sólido, no que concerne ao trabalho desenvolvido no âmbito das atividades lúdicas de animação ao longo do 1º período.

Trata-se de uma nova abordagem para que as aprendizagens sejam mais eficientes e alcancem sucesso. Tendo em conta, a forma como o nosso cérebro aprende, como processa toda a informação que entra, o que produz na criança/jovem e o resultado final dessas aprendizagens. É sem dúvida este o caminho a percorrer para o sucesso escolar dos alunos.

Inicialmente foi necessário conhecer o meio, o contexto escolar e as pessoas envolvidas nas atividades, para perceber melhor as necessidades, para assim poder definir com mais eficácia as linhas orientadoras a seguir. Diria também que tendo em conta as exigências e as especificidades do projeto ALA, numa fase inicial senti algumas dificuldades em conjugar a pedagogia à estrutura, já, existente neste Agrupamento. Porém, com a ajuda das pessoas certas, nomeadamente do diretor, adj. do diretor, coordenadoras de estabelecimento e mesmo das próprias técnicas de ALA, foi possível encontrar a melhor estratégia a adotar.

É primordial mencionar que as atividades lúdicas de animação surgiram com o intuito de proporcionar aos alunos, das escolas do primeiro ciclo deste Agrupamento, um novo conceito na intervenção educativa, demonstrando que as novas estratégias pedagógicas adotadas respeitam a individualidade, tendo em conta o modo como o nosso cérebro

funciona, neste sentido é possível facultar aos nossos estudantes os meios e as ferramentas necessárias para uma aprendizagem mais eficaz.

Gostaria de salientar o empenhamento e satisfação dos alunos e dos professores titulares de turma em relação às atividades desenvolvidas em ALA ao longo do ano. Foi possível verificar o entusiasmo, o envolvimento e a alegria das crianças, quer nas atividades de recreio, quer nas atividades realizadas em contexto de sala.

Relativamente, ao apoio técnico, administrativo e pedagógico necessário foi devidamente facultado pelos professores, coordenadoras responsáveis dos estabelecimentos de ensino, associações de pais e naturalmente pela direção do Agrupamento de Escolas de Vilela.

Como coordenadora/supervisora adotei uma postura de abertura, disponibilidade, flexibilidade, espírito de entre ajuda e de sentido crítico em relação ao trabalho produzido pelas técnicas de ALA. Assim como, também, preocupei-me em reunir o conhecimento preciso, no que concerne à observação, supervisão e pedagogia das atividades realizadas. Procurei também informar e incentivar os envolvidos

Em súpula, é importante dizer que as Atividades Lúdicas de Animação no ano letivo 2018/2019 tiveram um bom desenvolvimento, decorreram dentro da normalidade, foram fundamentais para a aquisição de novos saberes, sempre na ótica de respeitar a individualidade e tendo sempre em conta a forma como o nosso cérebro opera. Assim sendo, as nossas crianças/jovens puderam experimentar jogos e brincadeiras lúdico-pedagógicos, proporcionando-lhes uma aprendizagem mais diversificada com estimulação cognitiva, capacitando-os de ferramentas uteis para ensino/aprendizagem.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Partindo do pressuposto de que aprender é promover a aquisição de novos conhecimentos, assim como a produção de uma mudança cognitivo e comportamental, sendo ainda de salientar que o processamento de todas estas alterações resulta do funcionamento cerebral, é importante que os professores/educadores compreendam as bases neurobiológicas da aprendizagem.

Sendo desta forma, necessário que o espaço educativo seja aberto aos novos profissionais que tragam de algum modo uma visão diferente para assim poderem acrescentar o novo. Por sua vez, a escola deve criar uma equipa multidisciplinar que individualize mais as práticas pedagógicas, facultando aos educandos uma educação mais inclusiva e mais participativa, em que todos aprendam ao seu próprio ritmo e de acordo com as suas próprias características.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aucouturier, B., (2010). *As Dificuldades de comportamento e aprendizagem: A pedagogia da escuta e a prática psicomotora para o acompanhamento*. 1ª ed. Lisboa: Coisas de Ler e Trilhos. ISBN 978-989-8218-61-2.
- Batista, G. & Silva, M. (2008). *Estilos de aprendizagem Kolb*. Cadernos da Fucamp. Vol. 7, nº 7. ISSN 2236-9929. Retrieved from <http://www.fucamp.edu.br/editora/index.php/cadernos/article/view/105/97>.
- Bastos, L. & Alves, M. (1984). *As influências de Vygotsky e Luria à neurociência contemporânea e à compreensão do processo de aprendizagem*. UNIFOA. ISSN online: 2176-9230|ISSN impresso: 1984-4239. 41-53. Retrieved from <http://revistas.unifoa.edu.br/index.php/praxis/article/viewFile/580/539>.
- Brandão, M., L. (2004) - *Noções básicas de neuroanatomia*. In Brandão, M., L. et all. *As bases biológicas do comportamento: introdução à neurociência* (3-21). São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária. Retrieved from [https://www.academia.edu/14499525/Bases\\_Biologicas\\_do\\_Comportamento](https://www.academia.edu/14499525/Bases_Biologicas_do_Comportamento).
- Chiavenato, i. (1987). *Administração de recursos humanos*. São paulo: atlas, 1991.
- Duarte, J. & Correia, J. (2009). *O jogo e a criança: estudo de caso*. Retrieved from <https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/2296/1/Jos%C3%A9Duarte.pdf>.
- Ekman, P. (2003). *A linguagem das emoções. Alfragide*. Lua de Papel. Retrieved from [https://pt.slideshare.net/mar\\_hosgomes/a-linguagem-das-emoes-paul-ekman](https://pt.slideshare.net/mar_hosgomes/a-linguagem-das-emoes-paul-ekman).
- Ferracioli. (1999). Aspectos da construção do conhecimento e da aprendizagem na obra de Piaget. Disponível em [file:///C:/Users/Rosa%20Pinto/Downloads/6808-20641-1-PB%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/Rosa%20Pinto/Downloads/6808-20641-1-PB%20(4).pdf), consultado em 20 de fevereiro de 2019.
- Fonseca, J., (2012). *A teoria das inteligências múltiplas de Garner*. Dreamfee: Technology, Digital World, Design, Interactive Marketing and Multimedia

- Trends. Retrieved from <https://dreamfeel.wordpress.com/2012/04/13/a-teoria-das-inteligencias-multiplas-degardner/>.
- Fonseca, V., (2017a). *Estudo das funções cognitivas, conativas, ou emocionais, e executivas da aprendizagem*. 1ª ed. Lisboa: Âncora Editora. ISBN 978-972-780-615-7.
- Fonseca, V., (2017b). *Neuropsicomotricidade – Ensaio sobre as relações-corpo-cérebro-mente*. 1ª ed. Lisboa: Âncora Editora. ISBN 978-972-780-616-4.
- Luft, C. & Andrade, A., (s.d.). *A pesquisa com EEG aplicada à área de aprendizagem motora*. Revista Portuguesa de Ciências do Desporto. Vol. 6, nº 1. 106-115. Retrieved from [http://www.fade.up.pt/rpcd/\\_arquivo/artigos\\_soltos/vol.6\\_nr.1/2.03.luft.pdf](http://www.fade.up.pt/rpcd/_arquivo/artigos_soltos/vol.6_nr.1/2.03.luft.pdf).
- Ortiz, T. & Saldanha, A., (2017). *Guia de intervenção em neuroEducação*. 1ª ed. Lisboa: Coisas de Ler. ISBN 978-989-8659-79-8.
- Nunes, A., (2018). Um leque de aprendizagens sustentado por vivências e reflexões - Relatório de prática pedagógica supervisionada. Leiria: Escola Superior de Educação e Ciências Sociais. Instituto Politécnico de Leiria. (Tese de Mestrado). Retrieved from [https://iconline.ipleiria.pt/bitstream/10400.8/3362/1/CDFINAL\\_Ana%20Nunes.pdf](https://iconline.ipleiria.pt/bitstream/10400.8/3362/1/CDFINAL_Ana%20Nunes.pdf)
- Paula, G., Costa, B., Boschi, B. & Tiago, P., (2006). *Neuropsicologia da aprendizagem*. Revista Psicopedagogia. Vol. 23, nº 72, São Paulo, p. 224-231. ISSN 0103-8486. Retrieved from [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S0103-84862006000300006&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0103-84862006000300006&lng=pt&nrm=iso).
- Scherer, A., (2013). O Lúdico e o desenvolvimento: A importância do brinquedo e da brincadeira segundo a Teoria Vigotskiana. Retrieved from [http://repositorio.roca.utfpr.edu.br:8080/jspui/bitstream/1/4233/1/MD\\_EDUMTE\\_2014\\_2\\_10.pdf](http://repositorio.roca.utfpr.edu.br:8080/jspui/bitstream/1/4233/1/MD_EDUMTE_2014_2_10.pdf).
- Senra, C., (2009). Os estilos de aprendizagem de Felder a partir de Jung – Dissertação de Mestrado do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais. 1-115. Retrieved from <http://livros01.livrosgratis.com.br/cp106915.pdf>.
- Shimizu, V. & Miranda, M., (2012). *Processamento na criança com THDA: Uma revisão da literatura*. Revista Psicopedagógica. Vol. 29, nº 89: 56-268. São Paulo. ISSN 0103-8486.

- Strehl, L., (2002). Teoria das múltiplas inteligências de Howard Gardner: Breve resenha e reflexões críticas. 1-16. Retrieved from <https://chasqueweb.ufrgs.br/~leticiaSTREHL/HowardGardner.pdf>.
- Willis, J., (2007). *The neuroscience of joyful education*. Educational leadership. Vol. 64 Engaging the Whole Child. Retrieved from [http://www.district287.org/uploaded/A\\_Better\\_Way/ME\\_PrereadingJudyWillisEdLeadArt.pdf](http://www.district287.org/uploaded/A_Better_Way/ME_PrereadingJudyWillisEdLeadArt.pdf).
- WILLIS, J. (2007). The Neuroscience of Joyful Education. Educational Leadership. Vol. 64 Engaging the Whole Child. (pdf).
- Wolf, P., (2004). *Compreender o Funcionamento do Cérebro e a sua importância no processo de aprendizagem*. Porto: Porto Editora. ISBN 0-87120-517-3.
- Teixeira, G., (2013). *Manual dos transtornos escolares: Entendendo os problemas de crianças e adolescentes na escola*. 3ª ed. Rio de Janeiro: BestSeller. ISBN 978-85-7684-640-6.
- Teixeira, M., (1993). O professor e a escola: Contributo para uma abordagem organizacional. Braga: Universidade do Minho. (Tese de Doutoramento).
- Valido, R., (2016). Perturbação de hiperatividade com défice de atenção: Conhecimentos e estratégias pedagógicas dos docentes do 1.º Ciclo do Ensino Básico. Lisboa Instituto Superior de Educação e Ciências. Retrieved from <https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/20275/1/VERS%C3%83O%20FINAL.pdf>
- VAZ, I. (2013). Desenvolver competências a brincar -As competências promovidas pelas brincadeiras e jogos de criança. (Dissertação de mestrado).

### SÍTIOS DA INTERNET CONSULTADOS:

- Atividades pedagógicas. 2018. A Pirâmide da Aprendizagem de William Glasser. Disponível em <https://atividadespedagogicas.net/2018/10/a-piramide-de-aprendizagem-de-william-glasser.html>. Consultado em 28 de fevereiro de 2019.
- Projeto Educativo 2016.2019. 2016. Disponível em <http://www3.esvilela.pt/>. Consultado em 15 de setembro de 2019

## **ANEXOS**

## **ANEXO I**

### **PLANO ANUAL DE ATIVIDADES DO 1º ANO**

1º ANO			
1º PERÍODO			
SETEMBRO/OUTUBRO/DEZEMBRO			
Conteúdo programático	Objetivos	Atividades	Temas/atividades adicionais
<p><b>Atividades Expressivas, Socialização, Comunicação e Coordenação físico motora</b></p>	<p>Noções básicas de coordenação motora e agilidade;  Desenvolver as capacidades de cooperação;  Desenvolver/estimular a lateralidade (cima, baixo; direita, esquerda);  Aplicar o sentido de orientação espacial e temporal;  Desenvolver circuitos de coordenação de diferentes formas e orientações;  Desenvolver a capacidade de abstração;  Desenvolver a criatividade;  desenvolver a formação de ideias;  Desenvolver a cooperação;  Desenvolver o senso de ética solidária;  Fomentar laços de amizade;  Fomentar o senso de responsabilidade e respeito pelo outro;  Fomentar a confiança;  Desenvolver associalização;  Estimular a percepção visual;  Estimular habilidades de locomoção (salto a pé-coxinho);  Promover habilidades de locomoção (correr);  Estimular a velocidade de reação;  Promover o sentido de cooperação.  Estimular o espírito de equipa;  Promover a cooperação;</p>	<p>Realizar percursos e jogos com a integração de várias habilidades relacionadas com o tema (saltos, voltas, pontas dos pés, deslocamentos laterais e outros);  Elementos básicos da lateralidade  Realizar o jogo Céu, Terra, Manhã e Noite;  Exercícios de deslocamento e orientação espacial com a utilização de bolas e arcos;  Realizar o jogo da “Adivinhação”, o jogo da “Venda” e o jogo da “Identidade Secreta”;  Realizar percursos orientados com saltos e pé-coxinho;  Realizar o jogo dos “Quatro cantinhos”;  Realizar o jogo da “apanhada”;</p>	

<b>Atividades Lúdicas e Expressão Plástica</b>	Estimular a velocidade de reação.		
	Desenvolver o controle motor; Desenvolver o autodomínio das emoções;  Promover o equilíbrio dinâmico; Promover noções de contagem;	Realizar o jogo do “Silêncio” e o jogo da “Imobilidade”; Realizar o jogo do “Caracol” – (desenhar uma espiral – Caracol – com marcas visuais no chão, em que o desenho no chão contenha casas com números);	
<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>			
	Desenvolver a componente lúdica através de jogos de mesa, tabuleiro, lúdico-pedagógicos e outros;  Adquirir noções básicas de reciclagem.	<b>Jogos:</b> - <b>Tabuleiro:</b> damas; dominó; mikado; jogo do galo e outros. - <b>Cartas:</b> jogo da memória. Trabalhar a reciclagem, no âmbito de aproveitamento de materiais; Realizar trabalhos de expressão plástica com materiais recicláveis.	I Desafio ALA Jogos Interescolas
<b>2º PERÍODO</b>			
<b>JANEIRO</b>			
<b>Conteúdo programático</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Atividades</b>	<b>Temas/atividades adicionais</b>
<b>Atividades Rítmicas e Expressivas</b>	Noções básicas de coordenação motora e agilidade;  Integração de ações rítmicas e expressivas (relação ritmo/movimento); Aplicar o sentido de orientação espacial e temporal;  Noção da diversidade e tipos de danças;	Percursos e jogos com a integração de várias habilidades relacionadas com o tema (saltos, voltas, pontas dos pés, deslocamentos laterais e outros);  Elementos básicos da dança;  Percursos e jogos a pares com elementos rítmicos e expressivos;  Exercícios de deslocamento e orientação espacial com a utilização de bolas e arcos;	

	Desenvolver as capacidades de cooperação;	Elaboração de uma coreografia com passos da dança (individual e/ou grupo).	
	Desenvolver a componente lúdica através de jogos de mesa, tabuleiro, lúdico-pedagógicos e outros;	<b>Jogos:</b> - <b>Tabuleiro:</b> damas; dominó; mikado; jogo do galo e outros. - <b>Cartas:</b> memória; peixinho; copas; guerra.	
	Adquirir noções básicas de musicoterapia.	Trabalhar a música, melodias de forma lúdica e expressiva.	
	Adquirir noções básicas de coreografia.	Trabalhar a música, no sentido de relaxamento dos alunos. Criar uma coreografia básica para apresentação	
<b>FEVEREIRO</b>			
<b>Conteúdos programáticos</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Atividades</b>	<b>Temas/atividades adicionais</b>
<b>Atividades de coordenação motora, comunicação e socialização</b>	<b>Aprendizagem/orientação/comunicação/socialização</b>		
	- Experimentação, identificação e exploração das diversas posições e perfis corporais e de capacidades motoras; - Utilização correta da própria lateralidade e da sua projeção nos outros e nos objetos; - Respeitar as regras de segurança estabelecidas, quer da sua integridade física, quer do(s) colega(s).	<b>Jogo 1</b> – “jogo do mata”; <b>Jogo 2</b> – “jogo do lencinho” <b>Jogo 3</b> – “cabra-cega”.	
	<b>Jogos/Estratégias</b>		
	- Realizar percursos rápidos e lentos, com ou sem objetos, em movimento e com segurança. - Adquirir noção e trabalho de equipa. - Realizar jogo de cooperação.	- Utilizar e integrar nos jogos diversas habilidades, como: driblar, lançar a bola ao ar e agarrar, realizar toques com a bola ou outro objeto. Assim como, praticar o equilíbrio da bola/objeto em qualquer parte do corpo, saltar à corda e outros. <b>Jogo 1</b> – jogos de cooperação: com cordas, corrida e saltar ao pé-coxinho;	

<b>Atividades rítmicas e expressivas</b>		<b>Jogo 2</b> – o caracol; <b>Jogo 3</b> – a apanhada; <b>Jogo 4</b> – jogo da venda.	
	<b>Atividades/Estratégias</b>		
	Adquirir noções básicas de musicoterapia.	- Trabalhar a música, melodias de forma lúdica e expressiva. - Trabalhar a música, no sentido de relaxamento dos alunos.	
	Adquirir noções básicas de coreografia.	Criar uma coreografia básica para apresentação.	
<b>MARÇO</b>			
<b>Conteúdos programáticos</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Atividades</b>	<b>Temas/atividades adicionais</b>
<b>Jogos</b>	Desenvolver a componente lúdica através de diversos jogos; Aperfeiçoar o domínio do corpo; Melhorar a manipulação de diversos materiais; Desenvolver diferentes formas de locomoção e manipulação com bola; Promover o relacionamento afetivo e a aprendizagem em grupo; Desenvolver a coordenação motora; Desenvolver as capacidades físicas;  Melhorar a coordenação motora, atenção, concentração e memorização com jogos de mesa.	<b>Jogos1</b> – “os 4 cantinhos”; <b>Jogo 2</b> - “percorrer uma certa distância: ao pé-coxinho, aos saltos (com e sem objetos)”; <b>Jogo 3</b> – “o telefone s/ fios”; <b>Jogo 4</b> – “jogos de cooperação”; <b>Jogo 5</b> – “jogo do silêncio”; <b>Jogo 6</b> – “toca e congela”; <b>Jogo 7</b> – “jogo das cadeiras”. <b>Jogos:</b> - <b>Tabuleiro:</b> damas; dominó; mikado; jogo da Glória; jogo Forca; tangran. - <b>Cartas:</b> memória; peixinho; copas; guerra.	
<b>Atividades Rítmicas e Expressivas</b>	<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>		
	Adquirir noções básicas de musicoterapia.	- Trabalhar a música, melodias de forma lúdica e expressiva. - Trabalhar a música, no sentido de relaxamento	

<b>Atividades Lúdicas e Expressão Plástica</b>	Adquirir noções básicas de coreografia.	dos alunos. Criar uma coreografia básica para apresentação.	Carnaval
	<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>		
	Realizar uma atividade de carnaval	Utilizar materiais recicláveis	
<b>ABRIL</b>			
<b>Conteúdos programáticos</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Atividades</b>	<b>Temas/atividades adicionais</b>
<b>Jogos</b>	Desenvolver a componente lúdica através de diversos jogos; Aperfeiçoar o domínio do corpo; Desenvolver diferentes formas de manipulação com bola; Promover o relacionamento afetivo e a aprendizagem em grupo; Desenvolver a coordenação motora; Desenvolver as capacidades físicas; Desenvolver as capacidades de comunicação; Desenvolver as capacidades de cálculo; Desenvolver as capacidades de autodomínio; Desenvolver as capacidades de autocontrolo;	<b>Jogos1</b> – “os 4 cantinhos”; <b>Jogo 2</b> - “percorrer uma certa distância: ao pé-coxinho, aos saltos (com e sem objetos)”; <b>Jogo 3</b> – “o telefone s/ fios”; <b>Jogo 4</b> – “jogo do silêncio”; <b>Jogo 5</b> – “toca e congela”; <b>Jogo 6</b> – jogos de cooperação: com cordas, corrida e saltar ao pé-coxinho; <b>Jogo 7</b> – o caracol; <b>Jogo 8</b> – a apanhada; <b>Jogo 9</b> – jogo da venda <b>Jogo 10</b> – “jogo das emoções”	II Desafio ALA Jogos Interescolas
<b>Atividades Rítmicas e Expressivas</b>	Adquirir noções básicas de musicoterapia.	- Trabalhar a música, melodias de forma lúdica e expressiva. - Trabalhar a música, no sentido de relaxamento dos alunos.	
<b>Atividades Lúdicas e Expressão</b>	Adquirir noções básicas de coreografia.	Criar uma coreografia básica para apresentação.	
	<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>		
	Realizar uma atividade de Páscoa	Utilizar materiais recicláveis	Páscoa

<b>Plástica</b>	Realizar uma atividade de dia do Pai	Utilizar materiais recicláveis	Dia do Pai
<b>3º PERÍODO</b>			
<b>MAIO</b>			
<b>Conteúdos</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Atividades</b>	<b>Temas/atividades adicionais</b>
<b>Jogos</b>	Desenvolver a componente lúdica através de diversos jogos;	<b>Jogos:</b> <b>Jogos1</b> – “os 4 cantinhos”; <b>Jogo 2</b> - “percorrer uma certa distância: ao pé-coxinho, aos saltos (com e sem objetos)”; <b>Jogo 3</b> – “jogo do silêncio”; <b>Jogo 5</b> – “toca e congela”; <b>Jogo 6</b> – jogos de cooperação: com cordas, corrida e saltar ao pé-coxinho; <b>Jogo 7</b> – “o caracol”; <b>Jogo 8</b> – “a apanhada”; <b>Jogo 9</b> – “jogo da venda”; <b>Jogo 10</b> – “jogo do lencinho”.	
	Jogos de organização;	Jogo “corrida de sacos”;	
	Jogos de Grupo;	Jogo do “telefone s/ fios”;	
	Jogos de Ocupação de Espaços;	Jogo das cadeiras;	
	Jogos de Coordenação;	Jogo da Apanhada;	
	Melhorar a coordenação dinâmica geral.	Jogo do Macaquinho do chinês;	
	<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>		
<b>Atividades Rítmicas e Expressivas</b>	Adquirir noções básicas de dramatização/representação.	- Selecionar um texto/conto; - Explorar o texto/conto selecionado, no âmbito da linguagem e percepção. - Trabalhar as diversas noções de expressão dramática/representação. Criar uma representação do texto/conto, para apresentação.	
<b>Atividades Lúdicas</b>	<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>		Dia da Mãe

<b>e Expressão Plástica</b>	Realizar uma atividade de dia da Mãe	Utilizar materiais recicláveis	
<b>JUNHO</b>			
<b>Conteúdos programáticos</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Atividades</b>	<b>Temas/atividades adicionais</b>
<b>Jogos</b>	Realizar jogos variados, de entre as modalidades que foram aprendidas ao longo do ano letivo.	Percursos, jogos com a integração de várias habilidades (rastejar, rolar, saltar, subir e descer, cima e baixo, lado direito e lado esquerdo, frente e trás.	
	Realizar jogos de controlo motor.	Percursos, jogos com a integração de várias habilidades relacionadas com o tema (saltos, voltas, pontas dos pés, deslocamentos laterais e outros.).	
	Realizar jogos de mesa e tabuleiro	<b>Tabuleiro:</b> damas; dominó; mikado; jogo da Glória; jogo Forca; tangran; jogo do galo e o jogo direito da criança.	III Desafio ALA Jogos Interescolas
	Realizar jogos/atividades linguagem, cálculo e de perceção visual	<b>Cartas:</b> memória; peixinho; copas; guerra. <b>Jogos:</b> <b>Jogo 1:</b> “sopa de letras”; <b>Jogo 2:</b> “descobrir diferenças”; <b>Jogo 3:</b> “Sudoku”	
Desenvolver competição saudável			
<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>			
<b>Atividades Rítmicas e Expressivas</b>	Adquirir noções básicas de dramatização/representação.	- Selecionar um texto/conto; - Explorar o texto/conto selecionado (linguagem e perceção). - Trabalhar as diversas noções de expressão dramática/representação.	Encerramento do ano letivo em colaboração com a escola Dia Mundial da Criança
<b>Atividades Lúdicas</b>		Criar uma representação do texto/conto, para apresentação.	
<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>			

---

<b>e Expressão Plástica</b>	Realizar uma atividade para o dia Mundial da Criança	Utilizar materiais recicláveis	
-----------------------------	--	--------------------------------	--

## **ANEXO II**

### **PLANO ANUAL DE ATIVIDADES DO 2º ANO**

2º ANO			
1º PERÍODO			
SETEMBRO/OUTUBRO/DEZEMBRO			
Conteúdo programático	Objetivos	Atividades	Temas/atividades adicionais
<b>Atividades Expressivas, Socialização, Comunicação e Coordenação físico motora</b>	Noções básicas de coordenação motora e agilidade; Estimular habilidades de manipulação de objetos (lançar por baixo/cima); Estimular habilidade de locomoção (salto ao pé-coxinho); Promover o equilíbrio dinâmico; Promover noções de contagem. Desenvolver/estimular a lateralidade (cima, baixo; direita, esquerda, frente e trás); Estimular a percepção auditiva; Exercitar a atenção e concentração; Desenvolver a coordenação motora; Promover a integração e a socialização; Desenvolver a velocidade de reação; Promover a colaboração; Estimular a criatividade, Relembrar profissões;  Desenvolver jogos de coordenação motora;  Desenvolver o controle motor; Desenvolver o autodomínio das emoções;	Realizar percursos e jogos com a integração de várias habilidades relacionadas com o tema (saltos, voltas, pé-coxinho, deslocamentos laterais e outros); Realizar o jogo a macaca;  Elementos básicos da lateralidade; Realizar os jogos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• O jogo da cadeira;</li> <li>• O jogo do carrinho maluco;</li> </ul> Realizar o jogo “Senhora Dona Anica”;  Realizar percursos orientados com saltos, cordas, corrida e salto ao pé-coxinho; Realizar os jogos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• o jogo do “Silêncio;</li> <li>• o jogo da “Imobilidade”;</li> </ul>	
	<b>Atividades Lúdicas e Expressão Plástica</b>	Desenvolver a componente lúdica através de jogos de mesa, tabuleiro, lúdico-pedagógicos e outros;	<b>Atividades/Estratégicas/Recursos</b> <b>Jogos:</b> - <b>Tabuleiro:</b> damas; dominó; mikado; jogo do galo e outros. - <b>Cartas:</b> jogo do peixinho.

	Adquirir noções básicas de reciclagem.	Trabalhar a reciclagem, no âmbito de aproveitamento de materiais; Realizar trabalhos de expressão plástica com materiais recicláveis.	
<b>2º PERÍODO</b>			
<b>JANEIRO</b>			
Conteúdo programático	Objetivos	Atividades	Temas/atividades adicionais
<b>Atividades Rítmicas e Expressivas</b>	<p>Noções básicas de coordenação motora e agilidade;</p> <p>Integração de ações rítmicas e expressivas (relação ritmo/movimento);</p> <p>Aplicar o sentido de orientação espacial e temporal;</p> <p>Noção da diversidade e tipos de danças;</p> <p>Desenvolver as capacidades de cooperação;</p> <p>Desenvolver a componente lúdica através de jogos de mesa, tabuleiro, lúdico-pedagógicos e outros;</p> <p>Adquirir noções básicas de musicoterapia.</p> <p>Adquirir noções básicas de coreografia.</p>	<p>Percursos e jogos com a integração de várias habilidades relacionadas com o tema (saltos, voltas, pontas dos pés, deslocamentos laterais e outros);</p> <p>Elementos básicos da dança;</p> <p>Percursos e jogos a pares com elementos rítmicos e expressivos;</p> <p>Exercícios de deslocamento e orientação espacial com a utilização de bolas e arcos;</p> <p>Elaboração de uma coreografia com passos da dança (individual e/ou grupo).</p> <p><b>Jogos:</b></p> <p>- <b>Tabuleiro:</b> damas; dominó; mikado; jogo da Glória; jogo Forca; tangran; jogo do galo e o jogo direito da criança.</p> <p>- <b>Cartas:</b> memória; peixinho; copas; guerra.</p> <p>- <b>Jogo:</b> 4 em linha.</p> <p>Trabalhar a música, melodias de forma lúdica e expressiva.</p> <p>Trabalhar a música, no sentido de relaxamento dos alunos.</p> <p>Criar uma coreografia básica para apresentação</p>	
<b>FEVEREIRO</b>			

Conteúdos programáticos	Objetivos	Atividades	Temas/atividades adicionais
<b>Atividades de coordenação motora, comunicação e socialização</b>	<b>Aprendizagem/orientação/comunicação/socialização</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Experimentação, identificação e exploração das diversas posições e perfis corporais e de capacidades motoras;</li> <li>- Utilização correta da própria lateralidade e da sua projeção nos outros e nos objetos;</li> <li>- Respeitar as regras de segurança estabelecidas, quer da sua integridade física, quer do(s) colega(s).</li> </ul>	<p><b>Jogo 1</b> – “jogo a macaca”;  <b>Jogo 2</b> – “Carrinho maluco”;  <b>Jogo 3</b> – “Senhora dona Anica”;  <b>Jogo 4</b> – “jogo da cadeira”;  <b>Jogo 5</b> – “jogo do silêncio”;  <b>Jogo 6</b> – “jogo da Imobilidade”.</p>	
	<b>Jogos/Estratégias</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar percursos rápidos e lentos, com ou sem objetos, em movimento e com segurança.</li> <li>- Adquirir noção e trabalho de equipa.</li> <li>- Realizar jogo de cooperação.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar e integrar nos jogos diversas habilidades, como: driblar, lançar a bola ao ar e agarrar, realizar toques com a bola ou outro objeto. Assim como, praticar o equilíbrio da bola/objeto em qualquer parte do corpo, saltar à corda e outros.</li> <li><b>Jogo 1</b> – jogos de cooperação: com cordas, corrida e saltar ao pé-coxinho;</li> <li><b>Jogo 2</b> – “a identidade secreta”;</li> <li><b>Jogo 3</b> – “jogo da venda”;</li> <li><b>Jogo 4</b> – “jogo da adivinhação”.</li> </ul>	
<b>Atividades rítmicas e expressivas</b>	<b>Atividades/Estratégias</b>		
	<p>Adquirir noções básicas de musicoterapia.</p> <p>Adquirir noções básicas de coreografia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabalhar a música, melodias de forma lúdica e expressiva.</li> <li>- Trabalhar a música, no sentido de relaxamento dos alunos.</li> </ul> <p>Criar uma coreografia básica para apresentação.</p>	
<b>MARÇO</b>			
Conteúdos programáticos	Objetivos	Atividades	Temas/atividades adicionais

<b>Jogos</b>	Desenvolver a componente lúdica através de diversos jogos;	<b>Jogos1</b> – “o jogo do galo”; <b>Jogo 2</b> - “percorrer uma certa distância: ao pé-coxinho, aos saltos (com e sem objetos)”; <b>Jogo 3</b> – “o telefone s/ fios”; <b>Jogo 4</b> – “jogos de cooperação: com cordas, corrida e saltar ao pé-coxinho”; <b>Jogo 5</b> – “jogo do silêncio”; <b>Jogo 6</b> – “toca e congela”; <b>Jogo 7</b> – “jogo das cadeiras”. <b>Jogos:</b> - <b>Tabuleiro:</b> damas; dominó; mikado; jogo da Glória; jogo Forca; tangran; jogo do galo e o jogo direito da criança. - <b>Cartas:</b> memória; peixinho; copas; guerra. - <b>Jogo:</b> 4 em linha.	
	Aperfeiçoar o domínio do corpo;		
	Melhorar a manipulação de diversos materiais;		
	Desenvolver diferentes formas de locomoção e manipulação com bola;		
<b>Atividades Rítmicas e Expressivas</b>	Promover o relacionamento afetivo e a aprendizagem em grupo;	<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>	Carnaval
	Desenvolver a coordenação motora;		
	Desenvolver as capacidades físicas;		
<b>Atividades Lúdicas e Expressão Plástica</b>	Melhorar a coordenação motora, atenção, concentração e memorização com jogos de mesa.	<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>	Carnaval
	Adquirir noções básicas de musicoterapia.		
	Adquirir noções básicas de coreografia.		
		<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>	
	Realizar uma atividade de carnaval	Utilizar materiais recicláveis	
<b>ABRIL</b>			
<b>Conteúdos programáticos</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Atividades</b>	<b>Temas/atividades adicionais</b>
<b>Jogos</b>	Desenvolver a componente lúdica através de diversos jogos;	<b>Jogos1</b> – “os 4 cantinhos”;	II Desafio ALA Jogos Interescolas

<b>Atividades Rítmicas e Expressivas</b>	Aperfeiçoar o domínio do corpo;	<b>Jogo 2</b> - “percorrer uma certa distância: ao pé-coxinho, aos saltos (com e sem objetos)”;	
	Desenvolver diferentes formas de manipulação com bola;	<b>Jogo 3</b> - “o telefone s/ fios”;	
	Promover o relacionamento afetivo e a aprendizagem em grupo;	<b>Jogo 4</b> - “jogo do silêncio”;	
	Desenvolver a coordenação motora;	<b>Jogo 5</b> - “toca e congela”;	
<b>Atividades Lúdicas e Expressão Plástica</b>	Desenvolver as capacidades físicas;	<b>Jogo 6</b> - jogos de cooperação: com cordas, corrida e saltar ao pé-coxinho;	Páscoa Dia do Pai
	Desenvolver as capacidades de comunicação;	<b>Jogo 7</b> - “jogo da imobilidade”;	
	Desenvolver as capacidades de cálculo;	<b>Jogo 8</b> - “jogo da adivinhação”;	
	Desenvolver as capacidades de autodomínio;	<b>Jogo 9</b> - “jogo da venda”;	
	Desenvolver as capacidades de autocontrole;	<b>Jogo 10</b> - “jogo das emoções”	
	<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>		
	Adquirir noções básicas de musicoterapia.	- Trabalhar a música, melodias de forma lúdica e expressiva.	
	Adquirir noções básicas de coreografia.	- Trabalhar a música, no sentido de relaxamento dos alunos. Criar uma coreografia básica para apresentação.	
	<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>		
	Realizar uma atividade de Páscoa	Utilizar materiais recicláveis	
	Realizar uma atividade de dia do Pai	Utilizar materiais recicláveis	
<b>3º PERÍODO</b>			
<b>MAIO</b>			
<b>Conteúdos</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Atividades</b>	<b>Temas/atividades adicionais</b>
<b>Jogos</b>	Desenvolver a componente lúdica através de diversos jogos;	<b>Jogos:</b> <b>Jogos1</b> - “os 4 cantinhos”; <b>Jogo 2</b> - “percorrer uma certa distância: ao pé-coxinho, aos saltos (com e sem objetos)”; <b>Jogo 3</b> - “jogo do silêncio”;	

<b>Atividades Rítmicas e Expressivas</b>	Jogos de organização; Jogos de Grupo; Jogos de Ocupação de Espaços; Jogos de Coordenação; Melhorar a coordenação dinâmica geral.	<b>Jogo 5</b> – “toca e congela”; <b>Jogo 6</b> – jogos de cooperação: com cordas, corrida e saltar ao pé-coxinho; <b>Jogo 7</b> – “jogo da imobilidade”; <b>Jogo 8</b> – “jogo da adivinhação”; <b>Jogo 9</b> – “jogo da venda”; <b>Jogo 10</b> – “jogo do lencinho”. Jogo “corrida de sacos”; Jogo do “telefone s/ fios”; Jogo das cadeiras; Jogo da macaca; Jogo do “carrinho maluco”	Dia da Mãe
	<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>		
	Adquirir noções básicas de dramatização/representação.	- Seleccionar um texto/conto; - Explorar o texto/conto seleccionado, no âmbito da linguagem e perceção. - Trabalhar as diversas noções de expressão dramática/representação. Criar uma representação do texto/conto, para apresentação.	
<b>Atividades Lúdicas e Expressão Plástica</b>	<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>		Dia da Mãe
Realizar uma atividade de dia da Mãe	Utilizar materiais recicláveis		
<b>JUNHO</b>			
<b>Conteúdos programáticos</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Atividades</b>	<b>Temas/atividades adicionais</b>
<b>Jogos</b>	Realizar jogos variados, de entre as modalidades que foram aprendidas ao longo do ano letivo.	Percursos, jogos com a integração de várias habilidades (rastejar, rolar, saltar, subir e descer, cima e baixo, lado direito e lado esquerdo, frente e trás.	

	Realizar jogos de controlo motor.	Percursos, jogos com a integração de várias habilidades relacionadas com o tema (saltos, voltas, pontas dos pés, deslocamentos laterais, passos de dança e outros.).	
	Realizar jogos de mesa e tabuleiro	<b>Tabuleiro:</b> damas; dominó; mikado; jogo da Glória; jogo Forca; tangran.	
	Realizar jogos/atividades linguagem, cálculo e de perceção visual	<b>Cartas:</b> memória; peixinho; copas; guerra.	
		<b>Jogos:</b>	
		<b>Jogo 1:</b> “sopa de letras”;	
		<b>Jogo 2:</b> “descobrir diferenças”;	
		<b>Jogo 3:</b> “Sudoku”	
	Desenvolver competição saudável		III Desafio ALA
	<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>		Jogos Interescolas
<b>Atividades Rítmicas e Expressivas</b>	Adquirir noções básicas de dramatização/representação.	- Selecionar um texto/conto; - Explorar o texto/conto selecionado, no âmbito da linguagem e perceção. - Trabalhar as diversas noções de expressão dramática/representação.	
		Criar uma representação do texto/conto, para apresentação.	Encerramento do ano letivo em colaboração com a escola
<b>Atividades Lúdicas e Expressão Plástica</b>	<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>		
	Realizar uma atividade para o dia Mundial da Criança	Utilizar materiais recicláveis	Dia Mundial da Criança

## **ANEXO III**

### **PLANO ANUAL DE ATIVIDADES DO 3º ANO**

## 3º ANO

## 1º PERÍODO

## SETEMBRO/OUTUBRO/NOVEMBRO/DEZEMBRO

Conteúdo programático	Objetivos	Atividades	Temas/atividades adicionais
<p><b>Atividades Expressivas, Socialização, Comunicação e Coordenação físico motora</b></p>	<p>Estimular o equilíbrio estático e a velocidade de reação;  Promover a liderança;  Promover habilidades de manipulação de objetos (lançar e agarrar);  Promover habilidades de locomoção (correr);  Estimular a velocidade de reação;  Promover o sentido de cooperação.  Promover a inclusão;  Promover a participação;  Estimular o respeito pelos colegas;  Desenvolver a linguagem oral;  Exercitar da memória;  Estimular a capacidade de reprodução da mensagem recebida;  Estimular a capacidade de produção da mensagem oral.  Desenvolver/estimular a memória;  Desenvolver a atenção e a concentração;  Promover o espírito de equipa e cooperação;  Promover a participação;  Promover a liderança;</p> <p>Desenvolver o controle motor;  Desenvolver o autodomínio das emoções;</p> <p>Desenvolver a socialização;  Fomentar laços de amizade;  Fomentar a criatividade;  Fomentar a cooperação;  Estimular a percepção visual;</p>	<p>Realizar o jogo “o Macaquinho do Chinês”;</p> <p>Realizar o jogo “o bowling humano”;</p> <p>Realizar o jogo do “Telefone sem Fios”;</p> <p>Realizar o jogo “ Puxa, Puxa, Larga, Larga”;</p> <p>Realizar os jogos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• jogo do “Silêncio”;</li> <li>• jogo da “Adivinhação”;</li> </ul> <p>Realizar os jogos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jogo da venda;</li> <li>• Jogo da identidade secreta;</li> </ul>	

<b>Atividades Lúdicas e Expressão Plástica</b>	Desenvolver o controle motor; Desenvolver o autodomínio das emoções;	Realizar os jogos: <ul style="list-style-type: none"> <li>o jogo do “Silêncio;</li> <li>o jogo da “Imobilidade”.</li> </ul> Realizar jogos com cordas, corrida, salto ao pé-coxinho e macaca;	I Desafio ALA Jogos Interescolas
	Desenvolver jogos de cooperação;	Realizar jogos com cordas, corrida, salto ao pé-coxinho e macaca;	
<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>			
	Desenvolver a componente lúdica através de jogos de mesa, tabuleiro, lúdico-pedagógicos e outros;	<b>Jogos:</b> <b>Tabuleiro:</b> damas; dominó; mikado; jogo do galo e outros. <b>Cartas:</b> Uno.	
	Adquirir noções básicas de reciclagem.	Trabalhar a reciclagem, no âmbito de aproveitamento de materiais; Realizar trabalhos de expressão plástica com materiais recicláveis.	
<b>2º PERÍODO</b>			
<b>JANEIRO</b>			
Conteúdo programático	Objetivos	Atividades	Temas/atividades adicionais
<b>Atividades Rítmicas e Expressivas</b>	Noções básicas de coordenação motora e agilidade;  Integração de ações rítmicas e expressivas (relação ritmo/movimento);  Aplicar o sentido de orientação espacial e temporal;  Noção da diversidade e tipos de danças;  Desenvolver as capacidades de cooperação;  Desenvolver a componente lúdica através de jogos de mesa, tabuleiro, lúdico-pedagógicos e outros;	Percursos e jogos com a integração de várias habilidades relacionadas com o tema (saltos, voltas, pontas dos pés, deslocamentos laterais e outros);  Elementos básicos da dança;  Percursos e jogos a pares com elementos rítmicos e expressivos;  Exercícios de deslocamento e orientação espacial com a utilização de bolas e arcos;  Elaboração de uma coreografia com passos da dança (individual e/ou grupo). <b>Jogos:</b> - <b>Tabuleiro:</b> damas; dominó; mikado; jogo da	

	Adquirir noções básicas de musicoterapia.	Glória; jogo Forca; tangran; jogo do galo e o jogo direito da criança. - <b>Cartas</b> : memória; peixinho; copas; guerra. - <b>Jogo do UNO</b> . Trabalhar a música, melodias de forma lúdica e expressiva. Trabalhar a música, no sentido de relaxamento dos alunos.	
	Adquirir noções básicas de coreografia.	Criar uma coreografia básica para apresentação	
FEVEREIRO			
Conteúdo programático	Objetivos	Atividades	Temas/atividades adicionais
<b>Atividades de coordenação motora, comunicação e socialização</b>	<b>Aprendizagem/orientação/comunicação/socialização</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Experimentação, identificação e exploração das diversas posições e perfis corporais e de capacidades motoras;</li> <li>- Utilização correta da própria lateralidade e da sua projeção nos outros e nos objetos;</li> <li>- Respeitar as regras de segurança estabelecidas, quer da sua integridade física, quer do(s) colega(s).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Jogo 1</b> – “jogo a macaca”;</li> <li><b>Jogo 2</b> – “macaquinho do chinês”;</li> <li><b>Jogo 3</b> – “bowling humano”;</li> <li><b>Jogo 4</b> – “Puxa-puxa, larga-larga”;</li> <li><b>Jogo 5</b> – “jogo do silêncio”;</li> <li><b>Jogo 6</b> – “jogo da Imobilidade”;</li> <li><b>Jogo 7</b> – “jogo da venda”.</li> </ul>	
	<b>Jogos/Estratégias</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar percursos rápidos e lentos, com ou sem objetos, em movimento e com segurança.</li> <li>- Adquirir noção e trabalho de equipa.</li> <li>- Realizar jogo de cooperação.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar e integrar nos jogos diversas habilidades, como: driblar, lançar a bola ao ar e agarrar, realizar toques com a bola ou outro objeto. Assim como, praticar o equilíbrio da bola/objeto em qualquer parte do corpo, saltar à corda e outros.</li> <li><b>Jogo 1</b> – jogos de cooperação: com cordas, corrida e saltar ao pé-coxinho;</li> <li><b>Jogo 2</b> – “a identidade secreta”;</li> <li><b>Jogo 3</b> – “jogo da venda”;</li> <li><b>Jogo 4</b> – “jogo da adivinhação”.</li> </ul>		

Atividades/Estratégias			
<b>Atividades rítmicas e expressivas</b>	Adquirir noções básicas de musicoterapia.	- Trabalhar a música, melodias de forma lúdica e expressiva. - Trabalhar a música, no sentido de relaxamento dos alunos.	
	Adquirir noções básicas de coreografia.	Criar uma coreografia básica para apresentação.	
MARÇO			
Conteúdos programáticos	Objetivos	Atividades	Temas/atividades adicionais
<b>Jogos</b>	Desenvolver a componente lúdica através de diversos jogos; Aperfeiçoar o domínio do corpo; Melhorar a manipulação de diversos materiais; Desenvolver diferentes formas de locomoção e manipulação com bola; Promover o relacionamento afetivo e a aprendizagem em grupo; Desenvolver a coordenação motora; Desenvolver as capacidades físicas;	<b>Jogos1</b> – “puxa-puxa. Larga-larga”; <b>Jogo 2</b> - “percorrer uma certa distância: ao pé-coxinho, aos saltos (com e sem objetos)”; <b>Jogo 3</b> – “o telefone s/ fios”; <b>Jogo 4</b> – “jogos de cooperação: com cordas, corrida e saltar ao pé-coxinho”; <b>Jogo 5</b> – “jogo do silêncio”; <b>Jogo 6</b> – “bowling humano”; <b>Jogo 7</b> – “jogo da macaca”. <b>Jogos:</b> - <b>Tabuleiro:</b> damas; dominó; mikado; jogo da Glória; jogo Forca; tangran; jogo do galo e o jogo direito da criança. - <b>Cartas:</b> memória; peixinho; copas; guerra. - <b>Jogo do UNO.</b>	
	Melhorar a coordenação motora, atenção, concentração e memorização com jogos de mesa.		
<b>Atividades Rítmicas e Expressivas</b>	Atividades/Estratégias/Recursos		
	Adquirir noções básicas de musicoterapia.	- Trabalhar a música, melodias de forma lúdica e expressiva. - Trabalhar a música, no sentido de relaxamento dos alunos.	

<b>Atividades Lúdicas e Expressão Plástica</b>	Adquirir noções básicas de coreografia.	Criar uma coreografia básica para apresentação.	Carnaval
	<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>		
	Realizar uma atividade de carnaval	Utilizar materiais recicláveis	
<b>ABRIL</b>			
Conteúdo programático	Objetivos	Atividades	Temas/atividades adicionais
<b>Jogos</b>	Desenvolver a componente lúdica através de diversos jogos;	<b>Jogos1</b> – “macaquinho do chinês”; <b>Jogo 2</b> - “percorrer uma certa distância: ao pé-coxinho, aos saltos (com e sem objetos)”; <b>Jogo 3</b> – “jogo da imobilidade” e “jogo do mata”; <b>Jogo 4</b> – “jogo do silêncio”; <b>Jogo 5</b> – “jogo da macaca”; <b>Jogo 6</b> – jogos de cooperação: com cordas, corrida e saltar ao pé-coxinho; <b>Jogo 7</b> – “o telefone s/ fios” e “jogo da adivinhação”; <b>Jogo 8</b> – “jogo da venda”; <b>Jogo 9</b> – “jogo das emoções”	
	Aperfeiçoar o domínio do corpo;		
	Desenvolver diferentes formas de manipulação com bola;		
	Promover o relacionamento afetivo e a aprendizagem em grupo;		
	Desenvolver a coordenação motora;		
	Desenvolver as capacidades físicas;		
	Desenvolver as capacidades de comunicação;		
	Desenvolver as capacidades de autodomínio;		
	Desenvolver as capacidades de autocontrole;		
<b>Atividades Rítmicas e Expressivas</b>	<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>		II Desafio ALA Jogos Interescolas
	Adquirir noções básicas de musicoterapia.	- Trabalhar a música, melodias de forma lúdica e expressiva. - Trabalhar a música, no sentido de relaxamento dos alunos.	
<b>Atividades Lúdicas e Expressão Plástica</b>	Adquirir noções básicas de coreografia.	Criar uma coreografia básica para apresentação.	Páscoa Dia do Pai
	<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>		
	Realizar uma atividade de Páscoa	Utilizar materiais recicláveis	
	Realizar uma atividade de dia do Pai	Utilizar materiais recicláveis	
<b>3º PERÍODO</b>			

MAIO			
Conteúdos	Objetivos	Atividades	Temas/atividades adicionais
<b>Jogos</b>	Desenvolver a componente lúdica através de diversos jogos;	<b>Jogos:</b> <b>Jogos1</b> – “macaquinho do chinês”; <b>Jogo 2</b> - “percorrer uma certa distância: ao pé-coxinho, aos saltos (com e sem objetos)”; <b>Jogo 3</b> – “jogo do silêncio”; <b>Jogo 5</b> – “bowling humano”; <b>Jogo 6</b> – jogos de cooperação: com cordas, corrida e saltar ao pé-coxinho; <b>Jogo 7</b> – “jogo da imobilidade”; <b>Jogo 8</b> – “jogo da adivinhação”; <b>Jogo 9</b> – “jogo da venda”; <b>Jogo 10</b> – “jogo do lencinho”.	
	Jogos de organização; Jogos de Grupo; Jogos de Ocupação de Espaços; Jogos de Coordenação; Melhorar a coordenação dinâmica geral.	Jogo “corrida de sacos”; Jogo do “telefone s/ fios”; Jogo das cadeiras; Jogo da macaca; Jogo do “carrinho maluco”	
<b>Atividades Rítmicas e Expressivas</b>		<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>	
	Adquirir noções básicas de dramatização/representação.	- Selecionar um texto/conto; - Explorar o texto/conto selecionado, no âmbito da linguagem e perceção. - Trabalhar as diversas noções de expressão dramática/representação. Criar uma representação do texto/conto, para apresentação.	
<b>Atividades Lúdicas e Expressão Plástica</b>		<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>	Dia da Mãe
	Realizar uma atividade de dia da Mãe	Utilizar materiais recicláveis	

JUNHO			
Conteúdo programático	Objetivos	Atividades	Temas/atividades adicionais
<b>Jogos</b>	Realizar jogos variados, de entre as modalidades que foram aprendidas ao longo do ano letivo.	Percursos, jogos com a integração de várias habilidades (rastejar, rolar, saltar, subir e descer, cima e baixo, lado direito e lado esquerdo, frente e trás.	
	Realizar jogos de controlo motor.	Percursos, jogos com a integração de várias habilidades relacionadas com o tema (saltos, voltas, pontas dos pés, deslocamentos laterais, passos de dança e outros.).	
	Realizar jogos de mesa e tabuleiro	<b>Jogos:</b> - <b>Tabuleiro:</b> damas; dominó; mikado; jogo da Glória; jogo Forca; tangran; jogo do galo e o jogo direito da criança. - <b>Cartas:</b> memória; peixinho; copas; guerra. - <b>Jogo do UNO.</b>	
	Realizar jogos/atividades linguagem, cálculo e de perceção visual.	<b>Jogos:</b> <b>Jogo 1:</b> “sopa de letras”; <b>Jogo 2:</b> “descobrir diferenças”; <b>Jogo 3:</b> “Sudoku”; <b>Jogo 4:</b> “jogo de leitura”	
	Desenvolver competição saudável		Desenvolver competição saudável
	<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>		
<b>Atividades Rítmicas e Expressivas</b>	Adquirir noções básicas de dramatização/representação.	- Seleccionar um texto/conto; - Explorar o texto/conto selecionado, no âmbito da linguagem e perceção. - Trabalhar as diversas noções de expressão dramática/representação.  Criar uma representação do texto/conto, para apresentação.	Encerramento do ano letivo em colaboração com a

<b>Atividades Lúdicas e Expressão Plástica</b>	<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>		escola
	Realizar uma atividade para o dia Mundial da Criança	Utilizar materiais recicláveis	Dia Mundial da Criança

## **ANEXO V**

### **PLANO ANUAL DE ATIVIDADES DO 4º ANO**

4º ANO

1º PERÍODO

SETEMBRO/OUTUBRO/NOVEMBRO/DEZEMBRO

Conteúdo programático	Objetivos	Atividades	Temas/atividades adicionais
<p><b>Atividades Expressivas, Socialização, Comunicação e Coordenação físico motora</b></p>	<p>Estimular habilidades de manipulação de objetos (agarrar);                      Estimular a velocidade de reação;                      Promover o sentido de cooperação;                      Promover a liderança;                      Promover a participação;                      Promover a interação entre pares;                      Promover a socialização;                      Promover a interação entre as crianças;                      Estimular a autoestima;                      Promover a ordem/organização);                      Estimular a criatividade;                      Desenvolver a criatividade;                      Desenvolver a comunicação, através de diferentes sentidos;                      Desenvolver o contato físico entre os jogadores.                      Desenvolver a orientação espacial;                      Conhecer o espaço;                      Explorar o meio;                      Desenvolver a cooperação e espírito de equipa;                      Desenvolver a capacidade de abstração;                      Desenvolver a criatividade;                      desenvolver a formação de ideias;                      Desenvolver a cooperação;                      Desenvolver o senso de ética solidária;                      Fomentar laços de amizade;                      Fomentar o senso de responsabilidade e respeito pelo outro;</p>	<p>Realizar o jogo do “Lencinho”;</p> <p>Realizar o jogo “o Rei Manda”;</p> <p>Realizar o jogo “Cabra-cega”;</p> <p>Realizar o jogo “Caça ao Tesouro”;</p> <p>Realizar os jogos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O jogo da “Adivinhação”;</li> <li>• o jogo da “Venda”;</li> <li>• o jogo da “Identidade Secreta”.</li> </ul>	

<p><b>Atividades de cálculo</b></p>	<p>Fomentar a confiança; Desenvolver associalização; Estimular a percepção visual; Estimular habilidades de locomoção (salto a pé-coxinho); Desenvolver jogos de cooperação;  Desenvolver o controle motor; Desenvolver o autodomínio das emoções;  Desenvolver jogos de cooperação;  Desenvolver noções de cálculo mental;</p>	<p>Realizar percursos orientados com saltos e pé-coxinho; Realizar Realizar os jogos:  <ul style="list-style-type: none"> <li>• o jogo do “Silêncio;</li> <li>• o jogo da “Imobilidade”.</li> </ul> Realizar jogos com cordas, corrida, salto ao pé-coxinho e macaca;  Realizar o jogo do 24;</p>	<p>I Desafio ALA Jogos Interescolas</p>
<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>			
<p><b>Atividades Lúdicas e Expressão Plástica</b></p>	<p>Desenvolver a componente lúdica através de jogos de mesa, tabuleiro, lúdico-pedagógicos e outros;  Adquirir noções básicas de reciclagem.</p>	<p><b>Jogos:</b> <b>Tabuleiro:</b> damas; dominó; mikado; jogo do galo e outros. Trabalhar a reciclagem, no âmbito de aproveitamento de materiais; Realizar trabalhos de expressão plástica com materiais recicláveis.</p>	
<b>2º PERÍODO</b>			
<b>JANEIRO</b>			
Conteúdo programático	Objetivos	Atividades	Temas/atividades. adicionais
<p><b>Atividades Rítmicas e Expressivas</b></p>	<p>Noções básicas de coordenação motora e agilidade;  Integração de ações rítmicas e expressivas (relação ritmo/movimento); Aplicar o sentido de orientação espacial e temporal;</p>	<p>Percursos e jogos com a integração de várias habilidades relacionadas com o tema (saltos, voltas, pontas dos pés, deslocamentos laterais e outros);  Elementos básicos da dança;  Percursos e jogos a pares com elementos</p>	

	<p>Noção da diversidade e tipos de danças;</p> <p>Desenvolver as capacidades de cooperação;</p> <p>Desenvolver a componente lúdica através de jogos de mesa, tabuleiro, lúdico-pedagógicos e outros;</p> <p>Adquirir noções básicas de musicoterapia.</p> <p>Adquirir noções básicas de coreografia.</p>	<p>rítmicos e expressivos;</p> <p>Exercícios de deslocamento e orientação espacial com a utilização de bolas e arcos;</p> <p>Elaboração de uma coreografia com passos da dança (individual e/ou grupo).</p> <p><b>Jogos:</b></p> <p>- <b>Tabuleiro:</b> damas; dominó; mikado; jogo da Glória; jogo Forca; tangran; jogo do galo e o jogo direito da criança.</p> <p>- <b>Cartas:</b> memória; peixinho; copas; guerra; UNO</p> <p>- <b>Jogo do 24.</b></p> <p>Trabalhar a música, melodias de forma lúdica e expressiva.</p> <p>Trabalhar a música, no sentido de relaxamento dos alunos.</p> <p>Criar uma coreografia básica para apresentação</p>	
<b>FEVEREIRO</b>			
Conteúdo programático	Objetivos	Atividades	Temas/atividades adicionais
<b>Atividades de coordenação motora, comunicação e socialização</b>	<b>Aprendizagem/orientação/comunicação/socialização</b>		
	<p>- Experimentação, identificação e exploração das diversas posições e perfis corporais e de capacidades motoras;</p> <p>- Utilização correta da própria lateralidade e da sua projeção nos outros e nos objetos;</p> <p>- Respeitar as regras de segurança estabelecidas, quer da sua integridade física, quer do(s) colega(s).</p>	<p><b>Jogo 1</b> – “jogo o rei manda”;</p> <p><b>Jogo 2</b> – “o lencinho”;</p> <p><b>Jogo 3</b> – “cabra-cega”;</p> <p><b>Jogo 4</b> – “caça ao tesouro”;</p> <p><b>Jogo 5</b> – “jogo do silêncio”;</p> <p><b>Jogo 6</b> – “jogo da Imobilidade”;</p> <p><b>Jogo 7</b> – “jogo da venda”.</p>	
	<b>Jogos/Estratégias</b>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar percursos rápidos e lentos, com ou sem objetos, em movimento e com segurança.</li> <li>- Adquirir noção e trabalho de equipa.</li> <li>- Realizar jogo de cooperação.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar e integrar nos jogos diversas habilidades, como: driblar, lançar a bola ao ar e agarrar, realizar toques com a bola ou outro objeto. Assim como, praticar o equilíbrio da bola/objeto em qualquer parte do corpo, saltar à corda e outros.</li> <li><b>Jogo 1</b> – jogos de cooperação: com cordas, corrida e saltar ao pé-coxinho;</li> <li><b>Jogo 2</b> – “a identidade secreta”;</li> <li><b>Jogo 3</b>– “jogo da venda”;</li> <li><b>Jogo 4</b> – “jogo da adivinhação”.</li> </ul>	
	<b>Atividades/Estratégias</b>		
<b>Atividades rítmicas e expressivas</b>	Adquirir noções básicas de musicoterapia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabalhar a música, melodias de forma lúdica e expressiva.</li> <li>- Trabalhar a música, no sentido de relaxamento dos alunos.</li> </ul>	
	Adquirir noções básicas de coreografia.	Criar uma coreografia básica para apresentação.	
<b>MARÇO</b>			
Conteúdos programáticos	Objetivos	Atividades	Temas/atividades adicionais
<b>Jogos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desenvolver a componente lúdica através de diversos jogos;</li> <li>Aperfeiçoar o domínio do corpo;</li> <li>Melhorar a manipulação de diversos materiais;</li> <li>Desenvolver diferentes formas de locomoção e manipulação com bola;</li> <li>Promover o relacionamento afetivo e a aprendizagem em grupo;</li> <li>Desenvolver a coordenação motora;</li> <li>Desenvolver as capacidades físicas;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Jogos1</b> – “o rei manda”;</li> <li><b>Jogo 2</b> - “percorrer uma certa distância: ao pé-coxinho, aos saltos (com e sem objetos)”;</li> <li><b>Jogo 3</b> – “identidade secreta”;</li> <li><b>Jogo 4</b> – “jogos de cooperação: com cordas, corrida e saltar ao pé-coxinho”;</li> <li><b>Jogo 5</b> – “jogo do silêncio”;</li> <li><b>Jogo 6</b> – “cabra-cega”;</li> <li><b>Jogo 7</b> – “jogo da macaca”.</li> </ul>	

<b>Atividades Rítmicas e Expressivas</b>	Melhorar a coordenação motora, atenção, concentração e memorização com jogos de mesa.	<b>Jogos:</b> - <b>Tabuleiro:</b> damas; dominó; mikado; jogo da Glória; jogo Forca; tangran; jogo do galo e o jogo direito da criança. - <b>Cartas:</b> memória; peixinho; copas; guerra, UNO - <b>Jogo do 24.</b>	Carnaval
	<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>		
	Adquirir noções básicas de musicoterapia.	- Trabalhar a música, melodias de forma lúdica e expressiva. - Trabalhar a música, no sentido de relaxamento dos alunos.	
	Adquirir noções básicas de coreografia.	Criar uma coreografia básica para apresentação.	
	<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>		
<b>Atividades Lúdicas e Expressão Plástica</b>	Realizar uma atividade de carnaval	Utilizar materiais recicláveis	
<b>ABRIL</b>			
<b>Conteúdo programático</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Atividades</b>	<b>Temas/atividades adicionais</b>
<b>Jogos</b>	Desenvolver a componente lúdica através de diversos jogos; Aperfeiçoar o domínio do corpo; Desenvolver diferentes formas de manipulação com bola; Promover o relacionamento afetivo e a aprendizagem em grupo; Desenvolver a coordenação motora; Desenvolver as capacidades físicas; Desenvolver as capacidades de comunicação; Desenvolver as capacidades de cálculo;	<b>Jogos1</b> – “o rei manda”; <b>Jogo 2</b> – “percorrer uma certa distância: ao pé-coxinho, aos saltos (com e sem objetos)”; <b>Jogo 3</b> – “o telefone s/ fios”; <b>Jogo 4</b> – “jogo do silêncio”; <b>Jogo 5</b> – “jogo da macaca”; <b>Jogo 6</b> – jogos de cooperação: com cordas, corrida e saltar ao pé-coxinho; <b>Jogo 7</b> – “jogo da imobilidade”; <b>Jogo 8</b> – “jogo da adivinhação”;	II Desafio ALA Jogos Interescolas

<b>Atividades Rítmicas e Expressivas</b>	Desenvolver as capacidades de autodomínio; Desenvolver as capacidades de autocontrole;	<b>Jogo 9</b> – “jogo da venda”; <b>Jogo 10</b> – “jogo das emoções”	
	<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>	- Trabalhar a música, melodias de forma lúdica e expressiva. - Trabalhar a música, no sentido de relaxamento dos alunos.	
<b>Atividades Lúdicas e Expressão Plástica</b>	Adquirir noções básicas de musicoterapia.	Criar uma coreografia básica para apresentação.	Páscoa Dia do Pai
	Adquirir noções básicas de coreografia.	<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>	
	Realizar uma atividade de Páscoa	Utilizar materiais recicláveis	
	Realizar uma atividade de dia do Pai	Utilizar materiais recicláveis	
<b>3º PERÍODO</b>			
<b>MAIO</b>			
<b>Conteúdos</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Atividades</b>	<b>Temas/atividades adicionais</b>
<b>Jogos</b>	Desenvolver a componente lúdica através de diversos jogos;  Jogos de organização; Jogos de Grupo; Jogos de Ocupação de Espaços; Jogos de Coordenação; Melhorar a coordenação dinâmica geral.	<b>Jogos:</b> <b>Jogos1</b> – “o rei mandada”; <b>Jogo 2</b> - “percorrer uma certa distância: ao pé-coxinho, aos saltos (com e sem objetos)”; <b>Jogo 3</b> – “jogo do silêncio”; <b>Jogo 5</b> – “o lencinho”; <b>Jogo 6</b> – jogos de cooperação: com cordas, corrida e saltar ao pé-coxinho; <b>Jogo 7</b> – “jogo da imobilidade”; <b>Jogo 8</b> – “jogo da adivinhação”; <b>Jogo 9</b> – “jogo da venda”.  Jogo “corrida de sacos”; Jogo caça ao tesouro; Jogo das cadeiras; Jogo da macaca; Jogo da “cabra-cega”.	

<b>Atividades Rítmicas e Expressivas</b>	<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>		
	Adquirir noções básicas de dramatização/representação.	- Selecionar um texto/conto; - Explorar o texto/conto selecionado, no âmbito da linguagem e percepção. - Trabalhar as diversas noções de expressão dramática/representação. Criar uma representação do texto/conto, para apresentação.	
<b>Atividades Lúdicas e Expressão Plástica</b>	<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>		Dia da Mãe
	Realizar uma atividade de dia da Mãe	Utilizar materiais recicláveis	
<b>JUNHO</b>			
<b>Conteúdo programático</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Atividades</b>	<b>Temas/atividades adicionais</b>
<b>Jogos</b>	Realizar jogos variados, de entre as modalidades que foram aprendidas ao longo do ano letivo.  Realizar jogos de controlo motor.  Realizar jogos de mesa e tabuleiro  Realizar jogos/atividades linguagem, cálculo e de percepção visual.	Percursos, jogos com a integração de várias habilidades (rastejar, rolar, saltar, subir e descer, cima e baixo, lado direito e lado esquerdo, frente e trás. Percursos, jogos com a integração de várias habilidades relacionadas com o tema (saltos, voltas, pontas dos pés, deslocamentos laterais, passos de dança e outros.). <b>Jogos:</b> - <b>Tabuleiro:</b> damas; dominó; mikado; jogo da Glória; jogo Forca; tangran; jogo do galo e o jogo direito da criança. - <b>Cartas:</b> memória; peixinho; copas; guerra, UNO - <b>Jogo do 24.</b> <b>Jogos:</b> <b>Jogo 1:</b> “sopa de letras”; <b>Jogo 2:</b> “descobrir diferenças”; <b>Jogo 3:</b> “Sudoku”;	

		<b>Jogo 4: “jogo de leitura”.</b>	
		Desenvolver competição saudável	
		<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>	
<b>Atividades Rítmicas e Expressivas</b>	Adquirir noções básicas de dramatização/representação.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selecionar um texto/conto;</li> <li>- Explorar o texto/conto selecionado, no âmbito da linguagem e percepção.</li> <li>- Trabalhar as diversas noções de expressão dramática/representação.</li> </ul> <p>Criar uma representação do texto/conto, para apresentação.</p>	<p>III Desafio ALA Jogos Interescolas</p> <p>Encerramento do ano letivo em colaboração com a escola</p>
<b>Atividades Lúdicas e Expressão Plástica</b>		<b>Atividades/Estratégias/Recursos</b>	
	Realizar uma atividade para o dia Mundial da Criança	Utilizar materiais recicláveis	Dia Mundial da Criança

## **ANEXO V**

### **GRELHAS DE AVALIAÇÃO DE AULA**

### GRELHA DE OBSERVAÇÃO DE AULA DAS ATIVIDADES LÚDICAS DE ANIMAÇÃO (ALA)

<b>NOME DO/A TÉCNICO/A:</b>		<b>ESCOLA:</b>	<b>ANO:</b>	<b>TURMA:</b>
<b>DISCIPLINA:</b> Atividades Lúdicas de Animação (ALA)		<b>ESPAÇO:</b>	<b>HORA:</b>	
<b>OBJETIVOS DA AULA:</b>				
<b>indicadores</b>	<b>muito satisfatório</b>	<b>satisfatório</b>	<b>pouco satisfatório</b>	<b>não observado</b>
1. Organização do espaço de aula				
2. Adequação da aula aos objetivos propostos na planificação				
3. Conhecimento dos conteúdos pelo professor				
4. Adequação das tarefas e das metodologias às necessidades individuais dos alunos				
5. Gestão dos recursos e do tempo				
6. Gestão dos comportamentos na sala de aula				
7. Promoção da autoautonomia				
8. Promoção de espírito de grupo/equipa				
9. Promoção de espírito de liderança				
10. Estimulação e encorajamento da participação dos alunos				
11. Valorização e participação dos alunos				
12. Estimulação dos alunos a interagirem na aula				
13. Desempenho e empenho dos alunos nas atividades				
14. Progressão dos alunos nas atividades				
15. Interesse dos alunos nas atividades				
16. Satisfação geral dos alunos nas atividades				
<b>Cumprimento do Plano de Atividades 2018/2019 (2º período)</b>				
17. Integração ações rítmicas e expressivas (relação ritmo/movimento - dança)				

18. Promoção o desenvolvimento do sentido de orientação espacial e temporal				
19. Fomentação o desenvolvimento das capacidades de cooperação				
20. Estimulação o desenvolvimento da componente lúdica, através de jogos de mesa, tabuleiro, lúdico-pedagógicos e outros				
21. Fomentação o interesse pela musicoterapia				
22. Estimulação a coordenação motora/comunicação/socialização				
23. Promoção atividades lúdicas de expressão plástica				
24. Organização e compromisso c/ os Jogos Interescolas II Desafio ALA				
<b>COMENTÁRIOS GERAIS</b>				
• A técnica demonstra capacidade de adaptação dos conteúdos programáticos à realidade educativa				
• A técnica demonstra envolvimento e compromisso com as tarefas a desempenhar				
• A técnica demonstra empenhamento e planeamento				
<b>ASPETOS A MELHORAR:</b>				
<b>APRECIÇÃO GLOBAL:</b>				

Assinaturas:

A coordenadora das ALA \_\_\_\_\_

Técnico(a): \_\_\_\_\_

## **ANEXO VI**

### **FICHA DE AVALIAÇÃO DE ALA**

### Ficha de Avaliação das Atividades Lúdicas de Animação (ALA)

Com este questionário pretende-se recolher informações acerca das Atividades Lúdicas de Animação, presentes nesta escola. Este instrumento enquadra-se numa investigação no âmbito do novo conceito de metodologia adotado para as ALA, no Agrupamento de Escolas de Vilela, a fim de que seja possível produzir um estudo. Todas as informações recolhidas são estritamente confidenciais. Os dados de identificação solicitados servem apenas para efeito de interpretação das outras respostas. Por favor responda com sinceridade pois não há respostas corretas ou incorretas. A sua opinião é muito importante. Obrigado pela colaboração. Preencha, sempre que possível, com um

#### 1. Identificação

- Aluno
- Professor
- Encarregado de Educação
- Direção do Agrupamento
- Outro \_\_\_\_\_

#### 2. Género

- Feminino
- Masculino

#### 3. Identificação

- entre 5 e 10
- entre 10 e 20
- entre 20 e 30
- entre 30 e 40
- entre 40 e 50

mais de 50

**4. Habilitações académicas**

Ensino básico

Ensino básico

Curso profissional / tecnológico

Formação superior

**5. Nome da Escola do 1º ciclo do aluno**

---

**6. Turma**

**Ano**

---

**7. Como classifica as atividades em geral?**

Nada importantes

Pouco importantes

Importantes

Muito importantes

**8. Como acha que decorreram as atividades?**

Nada satisfatórias

Pouco satisfatórias

Satisfatórias

Muito satisfatórias

**9. Qual o seu interesse pelas atividades?**

Nada interessantes

- Pouco interessantes
- Interessantes
- Muito interessantes

**10. Apostaria / frequentaria novamente nestas atividades?**

- Nunca
- Talvez
- Interessantes
- Sim apostaria / frequentaria

**11. Observações a acrescentar sobre a atividade.**

---

---

---

TERMINOU O PREENCHIMENTO DESTA FICHA.  
OBRIGADO PELA COLABORAÇÃO.