

RECREIOS ESCOLARES

ANIMAÇÃO DE

MANUAL DO RECURSO

ACREDITAR

inovação pedagógica

RE / FAZER ESCOLA
COM O ESCOLHAS
COLHAS



ACREDITAR.PE@GMAIL.COM



ÍNDICE

- 03 ____ A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NOS ESPAÇOS DE RECREIO
- 05 ____ ANIMAÇÃO DE RECREIOS EM CONTEXTO ESCOLAR
- 07 ____ PASSO A PASSO, A ANIMAÇÃO DE RECREIOS
EM CONTEXTO ESCOLAR
- 08 ____ FASE 1 – REUNIÕES
- 10 ____ FASE 2 – PLANIFICAÇÃO DAS ATIVIDADES
- 12 ____ FASE 3 – IMPLEMENTAÇÃO
- 13 ____ NOTAS
- 17 ____ ATIVIDADES PARA O 1º CICLO
- 22 ____ ATIVIDADES PARA O 2º E 3º CICLO
- 37 ____ NOTAS
- 41 ____ ANEXOS
- 41 ____ INSTRUMENTOS DE APOIO À PLANIFICAÇÃO E REGISTO DAS ATIVIDADES
- 52 ____ MATERIAL DE APOIO ÀS ATIVIDADES DE ANIMAÇÃO APRESENTADAS
- 55 ____ REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS



A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NOS ESPAÇOS DE RECREIO

“O jogo não é só um direito, é uma necessidade. Brincar/jogar não é só uma ideia, é uma vivência. Jogar/brincar não é só incerteza, é uma forma acrescida de ganhar segurança e autonomia” (Neto, 2001, p.47).

Vários estudos comprovam que o recreio escolar é um espaço privilegiado para a socialização e aprendizagem não formal. Numa escola cujo espaço de recreio seja agradável, estimulante e seguro, o desenvolvimento das crianças será muito mais saudável.

Sabemos no entanto, que nos espaços de recreio onde a oferta de atividades é reduzida e onde as condições físicas são pouco apelativas, a probabilidade de acontecerem episódios de *bullying* é muito maior. Pereira *et al.* (1997) referem que a razão pela qual o *bullying* acontece essencialmente no recreio ainda não é muito clara. No entanto, existem vários fatores que parecem estar associados, tais como: falta de diversidade nas atividades propostas e restrições nos recreios; ausência de supervisão; superlotação dos recreios; competências sociais que facilitem o jogo pouco desenvolvidas (cooperação, conhecimento e a aceitação da regra).

Higgins (1994) considera que um bom ambiente de recreio é aquele que proporciona aos alunos flexibilidade e diversidade de acções, que oferece um conjunto de experiências de jogo e aprendizagem, que se caracteriza exteriormente por um local com espaços verdes e cor, mas sobretudo que permita aos alunos o seu envolvimento direto antes, durante e após a sua construção.

Com base nesta última consideração e verificando os inúmeros episódios de violência em contexto de recreio, no Agrupamento de Escolas Manoel de Oliveira, decidiu-se, desde 2004 desenvolver um projecto para a dinamização destes espaços, inicialmente só no 1º ciclo e, desde 2010, no 2º e 3º ciclo também. De realçar que este não é um projeto estanque e que tem sofrido algumas alterações ao longo dos anos. A melhoria e reformulação assenta na avaliação e sugestões apresentadas pelos alunos, técnicos envolvidos, docentes, auxiliares da acção educativa e encarregados de educação.





ANIMAÇÃO DE RECREIOS EM CONTEXTO ESCOLAR

Com base na experiência adquirida ao longo da intervenção, na reformulação e aperfeiçoamento constante das estratégias, no crescente envolvimento de todos os intervenientes na organização e implementação da actividade e na evidência de resultados positivos, pretende-se facultar, aos utilizadores deste manual (técnicos de projetos, animadores sócio-culturais, professores) um conjunto de passos a seguir para a implementação desta ação em contexto escolar envolvendo, de preferência, todos os elementos da comunidade educativa. A intervenção está direcionada para alunos do 1º, 2º e 3º ciclo e tem como objetivos principais diminuir a violência em contexto de recreio escolar, desenvolver e potenciar a criatividade das crianças e jovens para a criação e execução das próprias brincadeiras e promover, através das dinâmicas grupais, competências pessoais e sociais que facilitem as relações interpessoais. Deste manual constam também alguns exemplos de jogos e dinâmicas que se podem desenvolver em contexto de recreio e um vídeo que ilustra o desenvolvimento da animação de recreios nas escolas intervencionadas pelo projeto Acreditar em parceria com a Associação de Ludotecas do Porto.

A animação de recreios é uma atividade com impacto bastante positivo no Agrupamento em que intervimos, os resultados evidenciam a eficácia desta acção. A título de exemplo destaca-se a análise feita entre o número de participações disciplinares que ocorreram, nos espaços e tempos de recreio, do ano lectivo 2009/2010 (início da animação de recreios na EB23) para 2010/2011, verificando-se uma redução do número de participações na ordem dos 55,34%.





PASSO A PASSO, A ANIMAÇÃO DE RECREIOS EM CONTEXTO ESCOLAR

Antes de iniciar qualquer atividade, é necessário ter um conhecimento aprofundado da realidade em que se pretende intervir. Em contexto escolar, esta tarefa será mais fácil dependendo do nível de articulação existente entre os elementos que propõem a actividade e os responsáveis pela escola ou agrupamento. Sugere-se então, num primeiro momento, uma reunião com o órgão de gestão do agrupamento ou escola para aferir quais os problemas detetados nos recreios escolares e quais as actividades dinamizadas nestes espaços, caso existam. Após este esclarecimento apresenta-se este recurso e enfatiza-se o potencial do mesmo no combate aos problemas mais frequentes nestes contextos. Caso a proposta de intervenção seja bem acolhida, inicia-se o processo de planificação conjunta da actividade começando pelo levantamento dos recursos materiais disponíveis na escola e que possam ser úteis à dinamização da ação.

É importante referir que a intervenção de pais/encarregados de educação, professores e alunos na organização, planificação e desenvolvimento da actividade é diferente no 1º, 2º e 3º ciclo. O tipo de envolvimento que se pretende dos professores do primeiro ciclo é mais regular, no 2º e 3º ciclo, é mais pontual. O envolvimento dos pais/encarregados de educação neste tipo de ação é muito importante, embora se constate que os pais dos alunos do 1º ciclo são mais recetivos a esta partilha. No 2º e 3º ciclo os alunos, dada a sua maior autonomia, são mais participativos na organização e dinamização das actividades.

Para explicar melhor os procedimentos a adotar, dividiu-se em várias fases o processo de construção e implementação:

Fase 1 - Reuniões

Com professores do primeiro ciclo

- Solicita-se ao conselho diretivo o agendamento de uma reunião com o(s) coordenador(es) da(s) escola(s) básica(s) do 1º ciclo e professores titulares.
- Nesta reunião explica-se que o sucesso da actividade assenta na metodologia participativa, no trabalho articulado entre todos os intervenientes. Reflete-se com os participantes a exequibilidade deste tipo de intervenção e pede-se sugestões para a dinamização da actividade. São apresentados alguns exemplos de actividades dinamizadas com outros grupos.
- No fim da reunião aplica-se um inquérito para aferir a pertinência da ação, a disponibilidade dos professores para participar na atividade e sugestões de actividades ou dinâmicas a implementar. Se já estiverem a decorrer actividades de animação de recreio, deverão ser avaliadas. Entrega-se também aos professores um inquérito para os alunos (deve-se escolher uma amostra, de preferência representativa de cada ano de escolaridade) que pretende avaliar o grau de satisfação dos alunos com relação às actividades que decorrem em contexto de recreio escolar e sugestões para incluir na planificação. Estipula-se um tempo para a entrega do questionário; para os professores, máximo 3 dias ou preenche-se no fim da reunião; para os alunos uma semana.

Com professores do segundo e terceiro ciclo

- Solicita-se ao conselho diretivo o agendamento de uma reunião com os professores do 2º e 3º ciclo. Esta reunião poderá coincidir com as reuniões de departamentos (ciências, expressões, línguas... neste caso, o número de reuniões dependerá do número de departamentos), ou com a reunião de directores de turma. Idealmente a primeira opção pois abrange toda a comunidade docente.
- Nesta reunião explica-se que o sucesso da actividade assenta na metodologia participativa, no trabalho articulado entre todos os intervenientes. Reflete-se com os participantes a exequibilidade deste tipo de intervenção e pede-se sugestões para a atividade. São apresentados alguns exemplos de actividades dinamizadas com ou-

tros grupos. Nesta reunião é importante referir que as atividades de animação de recreios poderão servir, de uma forma lúdica, como prolongamento das temáticas abordadas em sala de aula e que a colaboração dos professores das várias disciplinas é muito importante para o seu desenvolvimento eficaz. Salienta-se também o contributo das atividades de Animação de Recreios como meio de divulgação de eventos que venham a ocorrer em contexto escolar (organizados por técnicos, professores, alunos ou encarregados de educação). É importante destacar também que o professor não terá que estar necessariamente a dinamizar a atividade, poderá programa-la e organiza-la com o técnico responsável.

- No fim da reunião, aplica-se um inquérito para aferir a pertinência da acção e sugestões de atividades ou dinâmicas a implementar. Se já estiverem a decorrer atividades de animação de recreio, deverão ser avaliadas. Estipula-se um tempo para a entrega do questionário (máximo 3 dias) ou preenche-se no fim da reunião. Neste caso, o inquérito aos alunos, para avaliar os recreios e pedir sugestões para a elaboração do plano de atividades, poderá ser entregue aos diretores de turma (das turmas selecionadas para a amostra) para estes aplicarem aos seus alunos ou ser aplicado directamente pelo técnico. Ser for o diretor de turma a aplicar, estipula-se como prazo de entrega uma semana. Estes inquéritos também poderão ser distribuídos a grupos organizados de alunos, por exemplo, membros da associação de estudantes, membros de clubes ou outras associações juvenis (sempre que os elementos sejam alunos do agrupamento).

Com pais/encarregados de educação do primeiro ciclo

- Programar uma oficina de construção de brinquedos para pais e filhos.
- Elaborar um convite e entregar aos professores titulares para entregarem aos pais dos seus alunos, no convite colocar um destacável para confirmarem a presença. O destacável deverá ser entregue ao professor e posteriormente ao técnico que está a organizar a sessão.
- Consoante o número de interessados, organizar o número de sessões necessárias.
- Um dos objetivos da sessão será facilitar um momento de partilha entre pais e filhos na construção de brinquedos que posteriormente poderão ser utilizados na anima-

ção de recreios, por exemplo o papa-bolas ou a corrida de garrafas. O outro será solicitar aos pais, a partir do reavivar da memória, a partilha de jogos que praticavam durante a infância nos recreios. Este é um momento privilegiado de interação entre pais e filhos e dá-nos várias pistas para o preenchimento do plano de atividades.

- No fim da sessão questiona-se os pais sobre o interesse e disponibilidade para dinamizar pontualmente, no recreio escolar, alguns dos jogos praticados na sua infância. Com base nesta disponibilidade poderão ser agendados momentos de animação de recreio dinamizados por pais.

Fase 2 - Planificação das atividades

- Solicita-se ao Conselho Diretivo o agendamento de uma reunião com os coordenadores das escolas EB1 e outra com os professores titulares, e uma outra com todos os professores da EB2-3 (convém que esta coincida novamente com as reuniões de departamentos. O técnico terá que dinamizar um número de reuniões equivalente ao número de departamentos).
- Nesta reunião serão apresentados os resultados da análise dos vários inquéritos (aplicados a professores e a alunos) e da sessão com os pais. Dos resultados obtidos deverão ser retidas as sugestões de atividades propostas pelos vários elementos inqueridos. Verificando-se pertinência da intervenção e o interesse das pessoas envolvidas na definição e organização do plano de ação, procede-se à apresentação dos instrumentos de auxílio ao registo e planificação da atividade.
- É importante referir na reunião que os instrumentos de registo apresentados pretendem ser um apoio para a organização da atividade e, caso não cumpram esta função, deverão ser alterados. Os instrumentos são passíveis de alterações (em anexo seguem os exemplares utilizados e validados no agrupamento em que intervimos).
- As atividades deverão ser planificadas semanalmente ou mensalmente, dependendo da dinâmica da escola e do interesse dos intervenientes. Da tabela de planificação deverão constar os seguintes elementos: calendarização, nome da atividade, objetivo, descrição, material necessário, espaço necessário, responsável(eis) pela organização da atividade, responsável(eis) pela dinamização da atividade e observações.

- Para elaborar a tabela de planificação nas EB1, sugere-se que no fim do mês o técnico se reúna com os professores responsáveis pela organização e dinamização das animações e se definam as actividades do próximo mês. Caso seja mais prático e rentável, poderão ser realizados contactos telefónicos ou via mail e a ficha poderá ser construída via online. Muito importante será afixar a tabela preenchida na sala de professores para facilitar a consulta e responsabilizar os intervenientes.
- O processo de elaboração da tabela de planificação na EB 2-3 será diferente. Aqui sugere-se ao técnico (facilitador do processo) que elabore uma planificação mensal, com algumas actividades já estruturadas e definidas pelo mesmo e com as actividades sugeridas e organizadas em colaboração com os professores. Essa planificação deverá ser afixada na sala de professores, num local visível, de preferência no placard onde se colocam convocatórias e informações importantes. Por baixo desse documento coloca-se um outro documento a ser preenchido pelos professores interessados, com sugestões de actividades para o mês seguinte. Este documento deve conter a seguinte informação: tema ou actividade que gostaria que se desenvolvesse, semana em que pretende que seja dinamizada e nome do professor que propõe a actividade. Após a verificação do documento será agendada uma reunião entre o técnico e o professor para definir e organizar a actividade sugerida.
- Muito importante para o bom funcionamento das actividades na EB 2-3, é o envolvimento dos alunos do 2º e 3º ciclo na planificação, organização e dinamização da sessão. Sugere-se as seguintes estratégias:
 - o divulgar das actividades sempre de forma dinâmica e diferente (afixação de cartazes, através das redes sociais, passa palavra...). É importante divulgar as actividades que vão acontecer e as que já aconteceram (projeção de fotos, vídeos...).
 - o afixar todos os meses, num local visível e de fácil acesso por parte dos alunos, um quadro com a calendarização das animações de recreio.
 - o organizar grupos de alunos voluntários para dinamização conjunta da actividade (com técnico ou professor). Podem ser grupos já organizados, por exemplo associação de estudantes, ou grupos formados para o efeito. O importante será reunir semanalmente com estes para preparar as sessões da semana e definir tarefas.

- Outro aspecto importante a considerar quando se planifica uma sessão são as medidas de segurança. De seguida elencamos alguns pontos-chave para evitar constrangimentos:
 - é importante envolver vários recursos humanos (técnico, professor, assistente operacional, aluno voluntário...) na dinamização da sessão. Um elemento sozinho não terá condições para garantir a segurança.
 - preparar e organizar todo o material para a sessão antes do início do intervalo.
 - a atenção ao tipo de material utilizado, evitar objectos cortantes e objectos passíveis de arremesso.
 - uma boa planificação facilita o desenvolvimento seguro da atividade.

Fase 3 - Implementação

- É nesta fase que se coloca em prática todas as orientações delineadas na fase anterior. Salienta-se aqui a importância de efetuar um registo (escrito e/ou audiovisual) de todas as sessões; em anexo encontram alguns modelos para registo da atividade. A avaliação da sessão também deverá ser realizada sempre e, quando possível, permitir que os alunos avaliem as actividades e o seu envolvimento nas mesmas (em anexo estão disponíveis instrumentos de avaliação).
- Existe a possibilidade de se organizarem algumas formações dirigidas aos utilizadores do recurso para uma melhor operacionalização do mesmo. Uma orientada para a dinamização de sessões com pais “oficina de construção de brinquedos” e outra orientada para a formação dos assistentes operacionais “Como dinamizar os espaços de recreio”.
- De seguida serão apresentadas sugestões de atividades para desenvolver em espaços de recreio. As actividades estão divididas por ciclos, umas são mais direccionadas para os interesses dos alunos do 1º ciclo e as outras para os interesses dos alunos do 2º e 3º ciclo.



NOTAS









ATIVIDADES PARA O 1º CICLO ANIMAÇÃO DE RECREIOS

CORRIDA DE SACOS

Material: Sacos de batatas.

Duração: 30 minutos (o tempo do recreio).

Local: Exterior.

É uma corrida feita com sacos de batatas.

Tem que se ter tantos sacos quanto o número de jogadores, sendo preciso, no mínimo, dois sacos.

O jogador que cair a meio do percurso volta ao ponto de partida.

Ganha o primeiro que chegar à meta.

JOGO DO BOTÃO

Material: Botões e giz.

Duração: O tempo do recreio.

Local: Exterior.

O jogo do botão é um jogo muito antigo e podem jogar os jogadores que quiserem. Para se jogar faz-se um risco no chão à beira de uma parede. Tem que se bater com o botão na parede e o botão do jogador que fica mais perto do risco, ou no risco, ganha.

ESCONDIDINHAS AO CONTRÁRIO

Material: Não é necessário qualquer tipo de material.

Duração: O tempo de recreio.

Local: Exterior.

Como o próprio nome indica este jogo é semelhante às escondidinhas, mas ao contrário. Um elemento do grupo esconde-se enquanto os outros contam, até ao número combinado, em voz alta e virados para a parede de forma a não verem o colega a esconder-se. Acabando de contar vão procurar o colega e, quando o encontram, escondem-se com ele sem os outros se aperceberem. Ganha o primeiro que encontrar o colega, sendo este a esconder-se dos outros no jogo seguinte.

JOGO DO HABITANTE

Material: Não é necessário qualquer tipo de material.

Duração: O tempo de recreio.

Local: Exterior.

Formam-se grupos de três elementos (parede direita, parede esquerda e habitante). As paredes encontram-se frente a frente de mão dada e o habitante no meio, formando, assim, uma casa. Há um elemento do grupo que fica sozinho e, é ele que vai dar as diretrizes do jogo. Quando este elemento disser “parede direita”, todas as “paredes direitas” terão que sair de sua casa e tentar encontrar uma casa nova. O mesmo acontece quando se disser “parede esquerda”. Se a ordem dada for “habitante”, todos os habitantes terão que sair de suas casas e procurar uma nova antes que o elemento que está sozinho lhes tire o lugar. Quando se gritar “terramoto” todas as casas se desfazem e tem que se formar outras novas. Quanto mais rápidas forem dadas as coordenadas mais piada tem o jogo.

CONSTRUÇÃO DE ANDAS

Material: Latas; corda; tesoura e papel autocolante colorido.

Duração: Aproximadamente 30 minutos.

Local: Interior de uma sala ou no exterior (se houver possibilidade de colocar mesa e cadeiras).

Passo a Passo:

1. Faz-se um furo com um prego na parte superior de cada lado das latas;
2. Corta-se o fio consoante a medida que se quer dar ao suporte das mãos;
3. Prende-se uma ponta do fio num dos furos da lata e a outra ponta no outro lado;
4. Decora-se a lata, como se quiser, com papel autocolante colorido.

PINTURA VERTICAL

Material: tintas (guache); papel de cenário e pincéis.

Duração: o tempo de recreio.

Local: Exterior.

É uma actividade simples, mas que as crianças gostam bastante.

Aqui, podem dar largas à sua imaginação e criatividade pintando livremente sobre o papel de cenário. É aconselhável formar pequenos grupos para pintarem à vez, senão a atividade pode ficar confusa e até se danificarem alguns materiais.

JOGO DA BURRA

Embora este jogo tradicional tenha múltiplas variantes regionais, a modalidade que aqui se apresenta é considerada Alentejana. “Antigamente cada jogador atirava seis malhas sucessivamente. Malhas de plástico ou de cabedal, o jogo terminava aos 100 pontos.” (António Cabral, 1998: 152)

Material: Jogo de madeira e as patelas.

Duração: O tempo do recreio.

Local: Exterior.

Como jogar:

- cada jogador coloca-se com as peças de madeira na distância marcada no chão;
- as patelas de madeira que caírem em casas com pontos, somam-se as pontuações marcadas;
- quando alguma patela cair na casa do buraco (não no buraco) o jogador soma 100 pontos;
- se a patela entrar no buraco vale 1000 pontos;
- Quando a patela cair numa das casas da burra o jogador perde e termina a jogada.

GINCANAS

As gincanas são jogos que as crianças gostam bastante e acham muito divertido. É um jogo para se fazer no exterior e com vários elementos para formarem equipas. As gincanas são divididas em várias provas, alguns exemplos são:

- Corrida de sacos: os jogadores deverão percorrer o mais rapidamente possível uma distância;
- “Ovo na colher”: os jogadores devem percorrer o mais rapidamente possível uma distância equilibrando um ovo numa colher sem deixá-lo cair;
- Bacia com farinha: No fundo de cada bacia deverá ter um rebuçado coberto com

farinha de trigo. Ao sinal de início da prova, cada jogador tentará encontrar com a boca (as mãos para trás) o rebuçado escondido.

PIÃO ÓPTICO

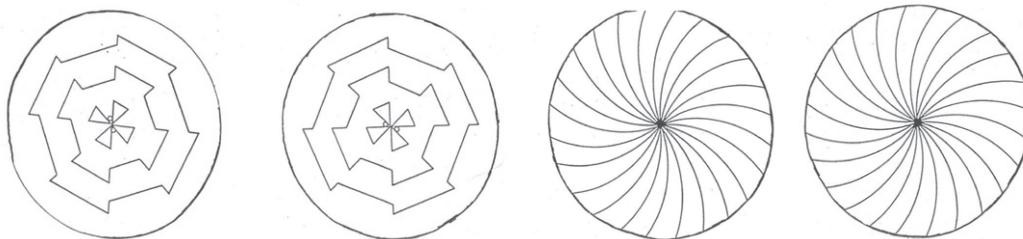
Material: Cartolina; tesoura; agulha; fio e canetas ou lápis de cor.

Duração: Aproximadamente 20 minutos.

Local: Interior de uma sala ou exterior se for possível a utilização de uma mesa e algumas cadeiras.

Passo a Passo:

1. Recorta duas rodas com desenhos iguais;
2. Desenha uma roda do mesmo tamanho em cartolina;
3. Cola as rodas desenhadas de um lado e de outro à roda da cartolina;
4. Agora pinta com as cores que mais gostares;
5. Com ajuda de um adulto faz dois furos com uma agulha no centro da roda;
6. Corta um pedaço de fio. Passa-o pelos dois furos e dá um nó unindo as duas pontas;
7. Põe o fio de maneira que fique metade para cada lado do pião;
8. Agarra as pontas do fio, cada uma em sua mão;
9. Roda o pião esticando o fio para conseguires que este se entrelace;
10. Quando o fio estiver bastante enrolado puxa-o com as mãos para fora e depois deixa-o encolher e vê os efeitos que as cores que escolheste fazem.



ATIVIDADES PARA 2º E 3º CICLO

ANIMAÇÃO DE RECREIOS

DIA DOS NAMORADOS - 14 de Fevereiro

Material

- Sistema de som
- Computador /leitor de CDs/ MP3/ MP4/ ou outro aparelho que reproduza música
- Microfone (facultativo)
- Extensões eléctricas (se necessário)
- Acesso à internet ou *playlist* em formato MP3/MP4/CD
- Mesas (q.b.)
- Cadeiras (q.b.)
- Ficha de pedidos de músicas ou cartões individuais
- Ficha com lista de músicas (no caso de se utilizar *playlist*)
- Caixa para depositar pedidos (no caso do uso de cartões individuais)
- Canetas (q.b.)
- Ficha de presenças
- Máquina fotográfica
- Máquina de filmar
- Cartazes de divulgação
- [De]coração do espaço, a gosto

Descrição

Esta é uma atividade que funciona ao estilo de rádio-escola, com programa de discos-pedidos. Os alunos pedem a música que querem ouvir e a quem a querem dedicar, podendo fazê-lo em anonimato, se preferirem.

Local

Comece por definir o local da animação. De um modo geral, as crianças e jovens têm preferência por atividades ao ar livre. No entanto, deve escolher dois locais possíveis de realizar a atividade, para o caso de haver alterações de última hora



(um deles no interior, no caso de as condições climatéricas impossibilitarem a sua realização no exterior). Assegure-se de que em ambos os locais existem condições logísticas para o bom funcionamento da atividade, como por exemplo, espaço suficiente para o número de participantes previstos, condições de evacuação e outras medidas de higiene e segurança. Outro aspecto importante será assegurar que a realização da atividade não irá perturbar o funcionamento de outras atividades que possam estar a ocorrer em simultâneo (aulas, serviços administrativos, bar, cantina, papelaria, reprografia, etc.).

Preparação

Experimente todo o material de que vai precisar; saber se está em boas condições de utilização, perceber o seu modo de funcionamento e assegurar-se de que as pessoas que o vão manusear o sabem fazer. É importante registar o estado de conservação dos materiais antes e depois da atividade, principalmente se este for emprestado.

Faça um ensaio geral, verificando os locais de tomadas eléctricas, se vai precisar de extensões eléctricas e quais as medidas de segurança a tomar. Por exemplo, se o local onde vai acontecer a animação ficar afastado da tomada eléctrica deve revestir ligeiramente o fio da extensão eléctrica com uma fita-cola apropriada, de modo a que o fio fique preso ao chão para que não haja o perigo de alguém tropeçar.

Acesso às músicas

O acesso às músicas pode fazer-se “em directo” através da internet (o *youtube* é muito prático e simples de utilizar para este efeito), a partir de discos, cassetes áudio, MP3 ou outros. Ainda que utilize a primeira opção (internet em directo) é aconselhável ter uma *playlist* de músicas gravadas e disponíveis no momento da atividade, caso aconteça algum problema imprevisto com a ligação à internet. No caso da *playlist* os alunos terão de se limitar às opções de música disponíveis, e terão de ter acesso à lista de músicas de uma forma fácil para as poderem escolher (afixá-la numa parede pode ser uma boa opção).

Depois, os alunos pedem a música que querem ouvir. Podem fazê-lo numa ficha própria para o efeito, comum a todos os alunos, ou em cartões individuais que permitirão mais privacidade para o fazerem. No caso de utilizar a segunda opção,

disponibilize duas caixas (ou outro suporte que preferir) para depositar os cartões vazios e os cartões com os pedidos.

Disponibilize o número de canetas que achar necessário para a atividade e se preferir pode usar um cordel e atá-las à mesa de apoio, para que não se percam durante a animação e dificultem o seu bom funcionamento.

Disc jockey

O *disc jockey* deve ter acesso fácil e imediato aos pedidos efetuados. A ordem de passagem de músicas é uma questão/pormenor importante a ter em conta durante a atividade, pois caso não obedeça a um critério/método pode causar indignação/desagrado por parte de alguns participantes. Se usar a ficha de pedidos, assegure-se de que as músicas tocam na ordem pela qual são pedidas, sem ultrapassar pedidos. No caso do uso de cartões, estes podem estar previamente numerados ou serem tirados da caixa aleatoriamente.

Locutor

Se utilizar microfone, este deve ser utilizado apenas por uma pessoa, que estará responsável por esse objeto e que será o locutor da animação, podendo fazer a leitura e o relato público dos pedidos, dedicatórias ou outros produtos da atividade.

No caso de não haver microfone, ou qualquer outro amplificador de voz, podem expor-se os pedidos por escrito, dedicatórias e ou outros produtos da animação num placard informativo e fazer assim a divulgação de todas as “intenções amorosas”. O mesmo placard pode existir independentemente de haver microfone ou não, com intuito de perpetuar a declarações de amor.

Duração

No caso de a duração da animação ter tempo limitado (por exemplo: 20 minutos), defina um limite de pedidos para que não fique nenhum pendente de modo a evitar descontentamento nos participantes.

Voluntários

Devem ser nomeados e ter conhecimento das suas tarefas antes da atividade iniciar. Podem ser alunos ou funcionários. Algumas das tarefas podem ser:

- verificar se o volume de som não está a perturbar outras atividades que estejam a decorrer em simultâneo (por exemplo, serviços de bar, cantina, papelaria, reprografia, etc.);
- registar imagens vídeo ou fotografia, com a vigilância de um adulto;
- controlar pedidos;
- *disc jockey*, locutor (no caso haver microfone).

Instrumentos de registo

Ficha de presença, ficha de pedido, cartões de pedidos, fotografias e vídeos.

Registo de imagens

Verifique se a bateria das máquinas de fotografar e filmar estão devidamente carregadas, bem como, se os cartões de memória têm espaço de armazenamento disponível. O registo de imagens pode ser importante para anexar a outros registos. Tente captar imagens gerais e particulares da atividade e até do processo de montagem e desmontagem da mesma, se assim entender que o deve fazer.

DIA MUNDIAL DA DANÇA - 29 de Abril

Recursos Materiais

- Sala para audições
- Sistema de som
- Computador /leitor de CD/ MP3/ MP4/ ou outro aparelho que reproduza música
- Microfone (facultativo)
- Extensões eléctricas (se necessário)
- Acesso à internet ou *playlist* em formato MP3/MP4/CD
- Mesas (q.b.)
- Papel de carta e envelopes (facultativo)

- Garrafas de água (facultativo)
- Ficha de presenças
- Máquina fotográfica
- Máquina de filmar
- Cartazes de divulgação
- Boletins de voto (no caso de concurso)
- Urna de votos (no caso de concurso)
- Certificados de participação (facultativo)
- Decoração do espaço, a gosto

Audição

Comece por divulgar a actividade a partir do anúncio de uma audição. É importante dar oportunidade de tentativa a todos os alunos que estiverem interessados. Faça o anúncio com cerca de duas semanas de antecedência da data da audição para que os concorrentes tenham tempo de preparar a sua exibição atempadamente. Informe, com clareza, o material de trabalho que o concorrente deve levar para a audição (figurino, coreografia, música, etc.). No momento da audição informe-se exactamente das músicas que os concorrentes vão utilizar e fique com uma cópia para si, para a poder reproduzir no momento da atuação, caso o concorrente fique selecionado para a atuação. Marque uma data, uma hora e um local para a realização das audições. Seleccione um júri para a audição. Defina uma data de anúncio do resultado das audições e informe os alunos a partir de um aviso que pode ser afixado publicamente ou então a partir de uma carta personalizada dirigida ao aluno.

Divulgação

Afixe uma programação de apresentações, para que todos os alunos saibam a data, hora e o local em que vão atuar os respectivos concorrentes.

Local / Espaço de atuação

O local das exposições pode ficar ao critério do animador, que o deve escolher tendo em conta o tipo de evento que pretende fazer, o efeito que pretende criar no público, bem como as precauções a tomar citadas na actividade do Dia dos Namorados. As atuações podem realizar-se no chão (ao nível do público) ou então num

palco, conforme o tipo de exposições apresentadas nas audições. Pode improvisar um palco unindo várias mesas da mesma altura, com as pernas atadas com cordéis ou braçadeiras de plástico, para que não se separem. Se os concorrentes atuarem no chão, deve haver o cuidado de delimitar o espaço que vai ser utilizado para as atuações, com uma fita, um risco de giz no chão ou qualquer outro recurso, para que o público não tenha tendência a ocupar o espaço para as apresentações, prejudicando as mesmas.

Preparação/Montagem

Pode improvisar um palco unindo várias mesas da mesma altura, com as pernas atadas com cordéis ou braçadeiras de plástico, para que não se separem. Se os concorrentes atuarem no chão, deve haver o cuidado de delimitar o espaço que vai ser utilizado para as atuações, com uma fita, um risco de giz no chão ou qualquer outro recurso, para que o público não tenha tendência a ocupar o espaço para as apresentações, prejudicando as mesmas.

Relativamente ao sistema de som, siga os passos da atividade do Dia dos Namorados.

Desenvolvimento

Comece por passar música em alto volume para atrair público. Assim que os concorrentes estiverem a postos, as exposições podem começar. Se dispuser de microfone, pode utilizá-lo para apresentar o concurso.

O resultado do concurso pode ser definido por um júri ou por votos do público.

Duração

No caso de a duração da animação ter tempo limitado (por exemplo: 20 minutos) o concurso pode realizar-se ao longo de todo o dia (em vários intervalos lectivos) ou ao longo de uma semana. Tanto o público como os concorrentes devem saber quando termina o concurso e quando serão anunciados os vencedores.

Registo de imagens

Verifique se a bateria das máquinas de fotografar e filmar estão devidamente car-

regadas, bem como se os cartões de memória têm espaço de armazenamento disponível. O registo de imagens pode ser importante para anexar a outros registos. Tente captar imagens gerais e particulares da atividade e até do processo de montagem e desmontagem da mesma, se assim entender que o deve fazer. Neste caso pode ser interessante registar imagens das audições e da preparação dos concorrentes, desde que seja feita com a autorização dos intervenientes e cuja divulgação seja feita com as devidas precauções de segurança. Durante a animação reserve um local adequado ao posicionamento dos repórteres de modo a que a captação de imagens não perturbe os atuantes ou os espectadores e que a sua tarefa possa ser desempenhada com facilidade e segurança. A frente e as laterais do palco podem ser uma boa posição.

Voluntários

Encarregue vários voluntários de registar imagens vídeo ou fotografias; distribuir garrafas de água pelos concorrentes; preencher uma ficha de presenças; distribuir boletins de voto (no caso de concurso); responsabilizar pela urna de votos (no caso de concurso).

JOGO DA GLÓRIA

Material

- Giz (q.b.); fita-cola colorida ou outro material que realize o efeito pretendido
- 1 dado
- Guião de perguntas
- Prémio (facultativo)
- Ficha de Presenças
- Máquina fotográfica
- Máquina de filmar

Descrição

Este é um jogo em que o chão será o tabuleiro do Jogo da Glória e os alunos serão os peões.

É uma actividade muito versátil uma vez que se adapta facilmente a vários temas. Por mais do que uma vez foi preparada em parceria com professores (por exemplo na Semana da Alimentação, Semana da Prevenção de Resíduos, entre outras) e entidades culturais (no caso do Dia Internacional dos Museus), que colaboraram com a contribuição de material e informação, nomeadamente para a construção do guião de perguntas, sendo que a animação por sua vez também funciona como divulgação das actividades realizadas por estes.

Preparação

Desenhe no pavimento (a giz, fita cola, ou outro material) o Jogo da Glória. Formule as perguntas/ tarefas do jogo da glória, tendo em conta o tema em questão (ver exemplos em anexo). Arranje um dado grande que possa de preferência ser lançado no chão. Caso não tenha um dado com estas dimensões utilize, por exemplo, um dado de tabuleiro numa mesinha no centro do jogo.

Desenvolvimento

Os jogadores podem jogar individualmente ou, no máximo, em equipas de três jogadores (nas quais, um desempenha a função de peão, outro a de lançador de dado e outro a de porta-voz).

Lança-se o dado, os peões avançam o número de casas respectivas às dos números do dado, respondem às perguntas/tarefas e jogam conforme o guião do jogo. Ganha quem chegar primeiro à última casa.

Um fator aliciante à participação neste passatempo pode ser a atribuição de prémios. Por exemplo, na Semana da Alimentação pode oferecer-se aos vencedores um Kit Lanche Saudável; no Dia Internacional dos Museus um bilhete de entrada, uma caneta ou outro artigo de publicidade (merchandising) de um museu; um passatempo alusivo ao tema (sopa de letras, palavras cruzadas...).

Instrumentos de registo

Ficha de presenças, fotografias e vídeos.

Registo de Imagens

Siga as indicações dos passatempos anteriores.

CINEMA - Oscars

Material

- Computador
- Tela de projeção
- Ecrã grande (no caso de não ter projetor)
- Sistema de som
- Mesa de apoio
- Passatempos (ver exemplo em anexo)
- Caixa para depositar passatempos preenchidos
- Canetas (q.b.)
- Ficha de Presenças
- Máquina fotográfica
- Placard de informação
- Prémio (facultativo)
- Decoração do espaço a gosto

Descrição

Este passatempo consiste na divulgação de um evento cultural (neste caso, a atribuição de prémios de mérito cinematográficos). Os alunos devem tentar adivinhar qual dos candidatos arrebatará a estatueta ou o outro prémio em questão.

Preparação

Projete os trailers dos filmes com nomeações para os Oscars (ou outro evento cinematográfico) na tela ou na parede, tendo em conta as precauções sugeridas em atividades anteriores. No caso de não possuir nenhum destes recursos pode utilizar uma televisão grande, por exemplo. Distribua os passatempos pelos alunos. Disponibilize o número de canetas que achar necessário para a atividade e se preferir pode usar

um cordel e atá-las à mesa de apoio para que não se percam durante a animação e dificultem o seu bom funcionamento.

Desenvolvimento

Os alunos devem preencher o passatempo com base na visualização dos trailers projetados e depositá-los na caixa disponibilizada para o efeito (devidamente identificados). Pode-se usar o placard como complemento de informação ao passatempo afixando críticas, sinopses, fotografias, curiosidades e outras informações acerca dos filmes.

Quando o passatempo terminar afixe no placard o resultado das nomeações, corrija os passatempos e anuncie o vencedor do concurso.

Um fator aliciante à participação neste passatempo pode ser a atribuição de prémios. Aqui ficam algumas sugestões: um vale de cinema; um filme DVD; um saco de pipocas; créditos de requisição para utilizar no Videoclube ou na Biblioteca da escola, etc...

Instrumentos de registo

Ficha de presenças, questionários, fotografias e vídeos

Registo de Imagens

Siga as indicações dos passatempos anteriores.

MURAL DAS EXCLAMAÇÕES

Material

- Papel de cenário (ou outro material que prefira)
- Tintas e pincéis, lápis de cor, lápis de cera, canetas de feltro (ou outros)
- Ficha de Presenças
- Máquina Fotográfica
- Máquina de Filmar

- Webcam (facultativo)
- Suporte para Webcam (facultativo)
- Computador (facultativo)

Descrição

Nesta atividade os alunos devem preencher o painel com desenhos, frases poéticas, declarações de amor, palavras de ordem ou qualquer outro conteúdo relacionado com o tema sugerido.

Local

Escolha um espaço interior ou exterior de acordo com as indicações sugeridas em atividades anteriores. O espaço exterior tem como vantagem o facto de ter luz natural e de não ser necessário tanto cuidado para não sujar, mas o vento ou um aguaceiro podem trazer alguns transtornos.

Preparação

Exponha o papel de cenário (ou outro material que vá utilizar) numa superfície plana (parede, chão, mesa, etc.), num local com visibilidade e de acesso fácil aos participantes. Se vai fazer a animação ao ar livre prenda o papel (ou outro material que vá utilizar) de forma a que não voe ou se rasgue com o vento. Por exemplo, se usar como suporte uma mesa, utilize fita-cola de papel (fácil de aplicar - porque se corta com as mãos - e fácil de remover após a utilização); se vai usar um placard de cortiça, utilize agrafos próprios para o efeito em vez de pionés (são mais seguros - não saem com tanta facilidade e não se corre o risco de as crianças se magoarem com os pionés); se vai usar uma parede, utilize uma fita-cola bem forte (não aconselho o bostik, uma vez que é eficaz apenas com materiais leves) e tenha em atenção a superfície da parede que vai usar (é muito difícil fixar o que quer seja, com fita-cola, em paredes “tartaruginha” - devido à sua rugosidade; é mais fácil se o fizer numa superfície lisa, como por exemplo azulejo). Ainda no caso da parede, proteja-a com plásticos ou jornais, para que no caso de se pintar por fora, não se suje a parede. Se utilizar o chão, fixe o material com pesos nas extremidades.

Disponibilize material para colorir. Tintas para pincéis são muito divertidas, do agrado dos participantes e proporcionam um resultado artístico interessante. Têm a desvantagem de sujar, por isso, verifique a estabilidade dos copos/ frascos ou do suporte para tintas que vai utilizar, para que estas não se entornem. Pode optar também pelos lápis de cera, talvez menos comuns nos trabalhos escolares a partir de determinado nível de ensino, mas que não deixam de proporcionar resultados surpreendentes, além não ser preciso aguçar e de terem a capacidade de preencher com cor áreas grandes. Os lápis de cor e as canetas de feltro não estão fora de questão, no entanto são menos práticos, devido ao traço fino (apenas preenchem áreas reduzidas), à necessidade de se aguçar os bicos regularmente (no caso dos lápis de cor) e de se perderem as tampas das canetas.

Registo de Imagens

O registo de imagens de actividades como esta pode ser feito de uma forma diferente e que cria um efeito muito interessante, como por exemplo a captação de imagens em Time Lapse. Para isso, só precisa de um aparelho que capte imagem, uma máquina fotográfica ou de vídeo, o ideal será uma Webcam e de um programa como o Debut, da NHC Software, que lhe permitirá, através de um computador, captar imagens de tantos em tantos segundos (mais aconselhado para actividades com cerca de uma hora de duração) ou de tantos em tantos minutos (mais aconselhado para actividades de um ou mais dias) e no fim obter uma montagem de fotografias tipo animação vídeo, que poderá exhibir. Uma sessão de uma hora, por exemplo, pode ser vista em minutos e com uma noção rápida do processo e progresso do trabalho que dá resultados esteticamente dinâmicos.

Instrumentos de registo

Ficha de presenças, fotografias e vídeos.

PEDDY PAPER

Material

- Questionários
- Mapa (se necessário)
- Lápis/ Canetas q.b.
- Prémios
- Máquina fotográfica
- Máquina de filmar

Descrição

O *peddy paper* é uma espécie de jogo de pistas que consiste num percurso ao qual estão associadas perguntas ou tarefas correspondentes aos diferentes pontos intermédios (ou postos) e que podem determinar a passagem à parte seguinte do percurso.

É uma atividade muito versátil pois tanto pode estar associada à aquisição de conhecimentos sobre um determinado local ou a um tema específico. O *Peddy paper* pode-se revelar uma actividade de animação de recreios muito útil para os alunos que ingressam de novo numa escola, se for feito no início de um ano lectivo, na fase em que estes ainda se estão a adaptar às dinâmicas e às instalações.

Preparação

Comece por divulgar o *peddy paper* dizendo o local, o dia e a hora em que se vai realizar e onde é que os alunos se podem inscrever, bem como as condições de inscrição. Os alunos podem inscrever-se por equipas ou individualmente, sendo esta uma regra que fica ao critério do animador.

Formule um questionário com perguntas de carácter geral sobre o local onde se vai realizar o jogo ou sobre um tema específico. De seguida, defina os postos onde os participantes poderão adquirir uma pista para o posto seguinte e realizar uma tarefa. Se entender que é necessário, pode colocar um ajudante (por exemplo, um aluno voluntário) em cada posto. Se preferir pode optar por colocar, em vez de perguntas,

imagens de espaços do recreio que os alunos tenham de identificar, sendo que cada imagem corresponde a um posto.

Se a duração da actividade é limitada, adapte o número de perguntas e tarefas ao tempo da prova.

Desenvolvimento

Distribua um questionário, um mapa (se necessário), um lápis ou uma caneta, por cada equipa. Defina o tempo de intervalo com que as equipas devem começar o jogo (não devem começar todas o jogo ao mesmo tempo, para que sejam autónomos no desempenho da prova).

A avaliação do *peddy paper* pode ser feita com base no número de respostas e tarefas realizadas corretamente e com base no tempo de realização da prova (neste caso não se esqueça de anotar a hora de partida e a hora de chegada de cada equipa).

Depois de corrigidas as provas divulgue os resultados e, se assim se proporcionar, distribua prémios aos vencedores.

Instrumentos de registo

Ficha de presenças, questionários, fotografias e vídeos.





NOTAS







Instrumentos de apoio à planificação e registo das atividades

Registo reunião de planificação para EB1



Registo de Reunião de Planificação de Actividades de Animação de Recreios

ESCOLA : _____ Data: __/__/__ Hora: ____: ____

Participantes: _____

Actividade	Objectivo/ Descrição	Data e Hora	Local	Material Necessário	Recursos humanos responsáveis	Recursos Humanos Dinamizadores	Assinatura dos responsáveis

Observações: _____

Financiado por: 

Co-financiado por: 

Registo de reuniões de planificação EB2-3



Registo de Reunião de Planificação de Actividades de Animação de Recreios

Data: __/__/__ Hora: __: __

Participantes: _____

Actividade	Objectivo/ Descrição	Data e Hora	Local	Material Necessário	Recursos humanos responsáveis	Recursos Humanos Dinamizadores	Assinatura dos responsáveis

Observações:

Financiado por:



Co-financiado por:






Quadro de planificação mensal EB1



Planificação Mensal - Animação de Recreios

Calendarização	Actividade	Objectivo/ Descrição	Material Necessário	Recursos Humanos dinamizadores de actividade	Observações
2ª feira: __/__/__					
3ª feira: __/__/__					
4ª feira: __/__/__					
5ª feira: __/__/__					
6ª feira: __/__/__					

Calendarização	Actividade	Objectivo/ Descrição	Material Necessário	Recursos Humanos dinamizadores de actividade	Observações
2ª feira: __/__/__					
3ª feira: __/__/__					
4ª feira: __/__/__					
5ª feira: __/__/__					
6ª feira: __/__/__					

Financiado por: 

Co-financiado por: 

Quadro de planificação mensal EB23

PLANIFICAÇÃO MENSAL DAS ACTIVIDADES DE ANIMAÇÃO SÓCIO-CULTURAL

MÊS: _____

Data	Hora	Tema	Actividade	Local	Recursos Humanos Responsáveis	Recursos Humanos Dinamizadores	Observações

Financiado por: 

Co-financiado por:    

Quadro para sugestões dos professores da EB23

Actividades de ANIMAÇÃO SÓCIO-CULTURAL

Apoio às acções do plano de actividades do Agrupamento

Mês: **NOVEMBRO 2011**

Semana	Tema ou actividade sugerida pelo Professor	Professor
De 2 a 4		
De 7 a 11		
De 14 a 18		
De 21 a 25		

Porque a articulação e o trabalho integrado é uma mais-valia para a intervenção, contamos com as sugestões e colaboração dos professores interessados na organização das actividades de Animação Sociocultural, no entanto **as actividades continuarão a ser dinamizadas pela Animadora Sociocultural.**

Obrigada pelas suas sugestões!
 Joana Teixeira

Financia:



Co-financiado por:






Registo da atividade EB1





Registo da Actividade de Animação de Recreios

Escola: _____

Actividade	Data/Hora	Número de Participantes	Recursos Humanos que dinamizaram a actividade	Observações	Assinatura dos Responsáveis

Financiado por:



Co-financiado por:





Inquérito de satisfação e ficha de opinião

Ficha de Opinião – Letras na Sopa

Data: ___/___/___

Classe: _____

Autar: _____

1 - Foi a primeira vez que viste no *Letras na Sopa*? Sim ___ Não ___

2 - O que achaste do sessão de hoje? (assinala com x)

2.1 - Gostei ___ Não Gostei ___

2.2 - Porquê? _____

3 - De que gostaste mais? Porquê? _____

4 - De que gostaste menos? Porquê? _____

5 - Pensas estar presente na próxima sessão de *Letras na Sopa*? Sim ___ Não ___

Nome: _____ Nº: _____ Ano: _____ Turma: _____
(A tua identificação é facultativa. Se, por algum motivo, não te sentires à vontade para identificares a tua opinião, poderás fazê-lo sem assinaturas)

**Agrupamento Vertical Manuel de Oliveira
Escola EB 2,3 Manuel de Oliveira**

Inquérito de Satisfação

1- De 1 a 5, como classificas as animações do teu recenseio? _____
1-Muito Bom; 2-Bom; 3-Razoável; 4-Mau
5-Muito Mau

2- Qual a animação de que mais gostaste durante o primeiro período? _____
1 - La Tomatina - Dia Hispânico
2 - Roda de Rimas - Percorrido
3 - Roda de Capoeira
4 - Jogo da Glória - Semana Alimentação
5 - Derrubar as lamas de Halloween
6 - Saltar as barreiras - S. Martinho
7 - Jogo da Glória - Semana dos Resíduos
8 - Concurso de Talentos
9 - Música
10 - Cinema na Escola
11 - Letras na Sopa
Porquê? _____

3- Há alguma actividade que gostarias de fazer e que ainda não tiveste oportunidade? Sim ___ Não ___
3.1- Se sim, qual? _____

Data: _____ Hora: _____

**Agrupamento Vertical Manuel de Oliveira
Escola EB 2,3 Manuel de Oliveira**

Inquérito de Satisfação

1- De 1 a 5, como classificas as animações do teu recenseio? _____
1-Muito Bom; 2-Bom; 3-Razoável; 4-Mau
5-Muito Mau

2- Qual a animação de que mais gostaste durante o primeiro período? _____
1 - La Tomatina - Dia Hispânico
2 - Roda de Rimas - Percorrido
3 - Roda de Capoeira
4 - Jogo da Glória - Semana Alimentação
5 - Derrubar as lamas de Halloween
6 - Saltar as barreiras - S. Martinho
7 - Jogo da Glória - Semana dos Resíduos
8 - Concurso de Talentos
9 - Música
10 - Cinema na Escola
11 - Letras na Sopa
Porquê? _____

3- Há alguma actividade que gostarias de fazer e que ainda não tiveste oportunidade? Sim ___ Não ___
3.1- Se sim, qual? _____

Data: _____ Hora: _____

Inquérito para professores EB23

Projecto Acreditar /Recurso Escolhas

Animação de Recreios

1. Tem conhecimento do trabalho realizado na dinamização dos recreios na EB 2-3 Manoel de Oliveira?

Sim _____ Não _____

2. Se respondeu sim, como avalia o trabalho realizado?

Muito Adequado	Adequado	Pouco Adequado	Nada Adequado
----------------	----------	----------------	---------------

3. Alguma vez participou numa animação de recreios? Se sim, que tipo de participação teve e como avalia o resultado da mesma.

4. Considera que teria interesse envolver professores e assistentes operacionais na dinamização destas actividades? Se si, de que forma seria possível e qual o objectivo deste envolvimento.

5. Está disponível para participar nas actividades de animação de recreios? De que forma?

6. Considera que o recurso que vamos elaborar (package pedagógico para animação de recreios) tem interesse para esta escola e outras instituições educativas?

7. Com que sugestões gostaria contribuir para a elaboração do plano de actividades da animação de recreios na EB 2-3 Manoel de Oliveira?

Obrigada!

Nome: _____

Disciplina que lecciona: _____ Data: ___/___/___

Financiado: 

Co-Financiado:   

Inquérito professores EB1



1. Qual a sua opinião relativamente à Animação de Recreios Escolares?

2. Tem conhecimento das actividades dinamizadas às quartas-feiras, no intervalo da manhã?

Sim
Não

3. Por favor dê-nos a sua avaliação das actividades que têm decorrido nos recreios da escola, aos seguintes níveis: (1 - Mau / 2 - Insuficiente/ 3 - Razoável / 4 - Bom)

	1	2	3	4
Adequação das actividades aos espaços existentes				
Qualidade dos materiais utilizados				
Qualidade das actividades dinamizadas				
Competências técnicas dos monitores				
Adesão/ motivação das crianças				
Grau de integração dos professores nas actividades				

4. De que forma poderia potenciar a sua participação nas actividades de Animação de Recreios?

Porto, ___/___/___

Financiado por: 

Co-financiado por:   

Inquérito para alunos EB23

Agrupamento Vertical Manoel de Oliveira

O INTERVALO IDEAL

Idade _____ Sexo _____ Ano _____

1 - Como consideras os teus intervalos?

<input type="checkbox"/>	Muito Agradáveis
<input type="checkbox"/>	Agradáveis
<input type="checkbox"/>	Razoáveis
<input type="checkbox"/>	Aborrecidos
<input type="checkbox"/>	Muito Aborrecidos

2 - O que costumás fazer durante os intervalos?

3 - Que acções sugeres para tornar os recreios da escola mais interessantes e agradáveis?

4 - O que achas dos recursos que a escola tem ao teu dispor, durante os intervalos?

5 - Como consideras a imagem dos espaços de convívio da tua escola?

<input type="checkbox"/>	Muito agradável
<input type="checkbox"/>	Agradável
<input type="checkbox"/>	Indiferente
<input type="checkbox"/>	Desagradável
<input type="checkbox"/>	Muito Desagradável

6 - Quais os locais de que mais gostas na escola?

<input type="checkbox"/>	Biblioteca
<input type="checkbox"/>	Bufete
<input type="checkbox"/>	Campo de jogos
<input type="checkbox"/>	Cantina
<input type="checkbox"/>	Pátios
<input type="checkbox"/>	Pavilhão desportivo
<input type="checkbox"/>	Polivalente
<input type="checkbox"/>	Sala 10
<input type="checkbox"/>	Sala de aula
<input type="checkbox"/>	WC
<input type="checkbox"/>	Outros

6.1 - Justifica a tua escolha

7 - Que acções sugeres para tornar a imagem da tua escola mais agradável?

8 - O que não fazes e gostarias de poder fazer durante os intervalos?

Obrigada pela colaboração!
2010

Inquérito para alunos EB23

Projecto Acreditar /Recurso Escolhas

Animação de Recreios

1. Tem conhecimento do trabalho realizado na dinamização dos recreios na EB 2-3 Manoel de Oliveira?

Sim ___ Não ___

2. Se respondeu sim, como avalia o trabalho realizado?

Muito Adequado	Adequado	Pouco Adequado	Nada Adequado
----------------	----------	----------------	---------------

3. Alguma vez participou numa animação de recreios? Se sim, que tipo de participação teve e como avalia o resultado da mesma.

4. Considera que teria interesse envolver a associação de estudantes ou o grupo de jovens do Projecto Acreditar na dinamização destas actividades? Se si, de que forma seria possível e qual o objectivo deste envolvimento.

5. Está disponível para participar nas actividades de animação de recreios? De que forma?

6. Considera que o recurso que vamos elaborar (package pedagógico para animação de recreios) tem interesse para esta escola e outras instituições educativas?

7. Com que sugestões gostaria contribuir para a elaboração do plano de actividades da animação de recreios na EB 2-3 Manoel de Oliveira?

Obrigada!

Nome: _____

Membro de: _____ Data: ___/___/___

Financiado: 

Inquérito alunos EB1

Projecto Acreditar /Recurso Escolhas

Animação de Recreios

1. Como consideras os teus recreios? (põe um X na resposta adequada)

<input checked="" type="checkbox"/>	Muito Agradáveis
<input type="checkbox"/>	Agradáveis
<input type="checkbox"/>	Razoáveis
<input type="checkbox"/>	Aborrecidos
<input type="checkbox"/>	Muito Aborrecidos

2. O que costumam fazer durante os recreios?

Dancar / jogar a Bola /

3. Costumas participar nos jogos que os Técnicos (Araci) costuma fazer às sextas-feiras no intervalo da manhã? (põe um X na resposta adequada)

<input type="checkbox"/>	Sim
<input checked="" type="checkbox"/>	Não

4. Dessas actividades quais gostas mais? (põe um X na(s) resposta(s) adequada(s))

<input type="checkbox"/>	Andas
<input type="checkbox"/>	Cordas
<input type="checkbox"/>	Discos
<input type="checkbox"/>	Pratos giratórios
<input type="checkbox"/>	Jogos de Madeira (jogo da burra, jogos de pontaria,...)
<input type="checkbox"/>	Jogos de Grupo (Escondidinhas ao contrário, Cola-descola,...)
<input type="checkbox"/>	Glincanas (Jogo da farinha,...)

5. Que outras actividades gostarias de fazer para o teu recreio ser mais divertido?

Financiado por: _____ Porto: ___/___/___

Co-financiado por: 

< 11 5,5

Material de apoio às atividades de animação apresentadas

Dia dos namorados - ficha de discos pedidos

Oscars - exemplo de passatempo

Música: _____ Artista: _____ Dedicada a: _____	Música: _____ Artista: _____ Dedicada a: _____
Música: _____ Artista: _____ Dedicada a: _____	Música: _____ Artista: _____ Dedicada a: _____
Música: _____ Artista: _____ Dedicada a: _____	Música: _____ Artista: _____ Dedicada a: _____
Música: _____ Artista: _____ Dedicada a: _____	Música: _____ Artista: _____ Dedicada a: _____



E o Oscar vai para...!

Advinha o vencedor de cada categoria e habilita-te ao prémio!

<p>FILME:</p> <p>___ '127 Horas'</p> <p>___ 'Clane Negro'</p> <p>___ 'The Fighter - Último Round'</p> <p>___ 'A Origem'</p> <p>___ 'Os Múdios Estão Bem'</p> <p>___ 'O Discurso do Rei'</p> <p>___ 'A Rede Social'</p> <p>___ 'Toy Story 3'</p> <p>___ 'Indomável'</p> <p>___ 'Winter's Bone'</p> <p>REALIZADOR:</p> <p>___ Darren Aronofsky - 'Clane Negro'</p> <p>___ Ethan Coen, Joel Coen - 'Indomável'</p> <p>___ David Fincher - 'A Rede Social'</p> <p>___ Tom Hooper - 'O Discurso do Rei'</p> <p>___ David O. Russell - 'The Fighter - Último Round'</p>	<p>ACTOR SECUNDÁRIO:</p> <p>___ Christian Bale - 'The Fighter - Último Round'</p> <p>___ John Hawkes - 'Winter's Bone'</p> <p>___ Jeremy Renner - 'A Cidade'</p> <p>___ Mark Ruffalo - 'Os Múdios Estão Bem'</p> <p>___ Geoffrey Rush - 'O Discurso do Rei'</p> <p>ACTRIZ SECUNDÁRIA:</p> <p>___ Amy Adams - 'The Fighter - Último Round'</p> <p>___ Helena Bonham Carter - 'O Discurso do Rei'</p> <p>___ Jacki Weaver - 'Animal Kingdom'</p> <p>___ Melissa Leo - 'The Fighter - Último Round'</p> <p>___ Hailee Steinfeld - 'Indomável'</p>
<p>ACTOR SECUNDÁRIO:</p> <p>___ Christian Bale - 'The Fighter - Último Round'</p> <p>___ John Hawkes - 'Winter's Bone'</p> <p>___ Jeremy Renner - 'A Cidade'</p> <p>___ Mark Ruffalo - 'Os Múdios Estão Bem'</p> <p>___ Geoffrey Rush - 'O Discurso do Rei'</p>	<p>FILME DE ANIMAÇÃO:</p> <p>___ 'Como Treinares o Teu Dragão'</p> <p>___ 'O Mágico'</p> <p>___ 'Toy Story 3'</p> <p>EFETOS VISUAIS:</p> <p>___ 'Alice no País das Maravilhas'</p> <p>___ 'Harry Potter e as Talismãs da Morte: Parte 1'</p> <p>___ 'Hereafter - Outra Vida'</p> <p>___ 'A Origem'</p> <p>___ 'Homem de Ferro 2'</p> <p>BANDA SONORA ORIGINAL:</p> <p>___ '127 Horas'</p> <p>___ 'Como Treinares o Teu Dragão'</p> <p>___ 'A Origem'</p> <p>___ 'O Discurso do Rei'</p> <p>___ 'A Rede Social'</p>

Nome: _____ Nº: _____ Turma: _____ Data: ____/____/____

De 22 a 25 de Fevereiro
Animação de Recreios

EB 2, 3 Manoel de Oliveira

Exemplos de jogos da Glória

Agrupamento Vertical Manoel de Oliveira

Animação de Recreios

Jogo da Glória - Semana da Alimentação

1 – Qual o tema da exposição na entrada da escola?

- Dia Hispânico
- Semana da Alimentação
- Halloween

2 – Qual a refeição mais importante do dia?

- Pequeno-almoço
- Almoço
- Jantar

3 - O que é mais correcto?

- Comer apenas 3 vezes ao dia e muito de cada vez.
- Comer várias vezes ao dia mas pouco de cada vez.

4 - Quantas refeições por dia devemos fazer?

- 3 a 4
- 4 a 5
- 5 a 6

5- Qual o maior grupo da Roda dos Alimentos?

- Frutas?
- Cereias, massa, arroz e batata
- Legumes?

6 – Ups! Pusete demasiado sal na batatas! Fica uma vez sem jogar.

7 – A cantina da tua escola tem ementas muito variadas. Portanto, se o almoço de hoje foi _____ amanhã será _____.

8 – Qual o filme que passa esta semana no Cinema na Escola, das 12h às 14h?

- Chocolate
- Ratatouille
- Jantar de idiotas



9 – Foste ao Cinema e não resististe a um Mega Balde de Pipocas. Recua uma casa.

10 – Como se chama a actividade que acontece todas as 3ª e 5ª na Biblioteca da Escola, à hora do almoço?

- Sopa de Letras
- Letras na Sopa
- Quebra cabeças

11 – No Bufete da tua escola podes comprar um IGJ lanche saudável por apenas 30 cêntimos! O que é que este contém?

12 – Pode considerar-se anorético uma pessoa com peso abaixo do normal, acima do normal, que vomita para emagrecer?

13 – Pode considerar-se obeso uma pessoa com peso abaixo do normal, acima do normal, que vomita para emagrecer?

14 – Pode considerar-se bulímico uma pessoa com peso abaixo do normal, acima do normal, que vomita para emagrecer?

15 – Muito bem, à sobremesa optaste por uma salada de fruta em vez de uma taça de mousse de chocolate. Avança uma casa!

16 – Como se chama o médico que trata de problemas relacionados com alimentação?

- Nutricionista
- Dentista
- dermatologista

17 – Não resististe e pediste um Mega MC Menu, recua uma casa.

18 – Ficaste enjoado de tanto fast food e tiveste de beber um chá na D. Conceição. Fica na casa onde estás.

19 – Qual das seguintes gorduras é menos aconselhada: óleo alimentar ou azeite?

20 – Fim

Joana Teixeira
(animadora sociocultural)
Outubro de 2011



Exemplo de jogo da Glória

Agrupamento Vertical Manoel de Oliveira
 Animação de Recreios

Roteiro Jogo dos Museus

1 - Esqueceste-te do teu cartão de estudante e por isso, não tens desconto de entrada, recua uma casa.

2 - Estás de visita ao Museu do Carro Eléctrico e ganhaste uma viagem de Carro Eléctrico com um recital de poesia a bordo, avança de carris uma casa.

3 - Que bem se está no Jardim Botânico! Qual foi a escritora que viveu na casa destes jardins?

- Sophia de Mello Breyner Anderson,
- Carolina Michaëlis
- Agustina Bessa Luís

4 - Estás a meio de uma visita guiada no Museu Soares dos Reis, esqueceste-te de pôr o telemóvel em silêncio, este tocou e toda a gente fez shhhhh!! Recua uma casa!

5 - Vais fazer um workshop de televisão no Museu dos Transportes e Comunicações. Para que tudo corra bem, faz um pequeno exercício de expressão dramática (exercício de mímica proposto pelo monitor).

6 - Descobriste que a entrada no Museu Romântico da Quinta da Macieirinha é sempre grátis e para toda a família! Visita-o, aproveita a vista do Rio Douro e os Jardins do Palácio de Cristal e avança uma casa!

7 - Bebeste demais nas provas do Museu do Vinho do Porto, recua uma casa.

8 - No Museu Nacional da Imprensa está uma exposição sobre Banda Desenhada. No final da visita convidam-se a fazeres um workshop: faz uma figura de um desenho animado!

9 - Foste visitar a Casa-Museu Marta Ortigão Sampaio. Esta senhora tinha uma colecção de selos, jóias ou instrumentos musicais?

8 - Há um dia na semana em que a entrada no Museu e Jardins de Serralves é livre para toda a gente, das 9h às 14h. Que dia da semana é esse?

9 - Foste visitar o museu da Fundação Dr. António Cupertino de Miranda e ofereceram-te uma nota falsa. Fica na casa onde estás!

10 - Em que dia se comemora o Dia Internacional dos Museus?

Exemplo de *peddy paper*

Peddy Paper **3 - 5 - 2011 / 9;50** **Equipa -**

1 - O que se comemora no dia 1 de Maio, em Portugal?

2 - Há uma exposição no hall de entrada dos professores. Qual o seu tema?

3 - Descobre o que é hoje o almoço, sem perguntares a ninguém.

4 - Descobre de onde é esta imagem.



5 - Colhe um trevo de quatro folhas.

6 - Entrega o teu questionário e realiza a prova (saltar à corda 30 vezes consecutivamente).



Peddy Paper **3 - 5 - 2011 / 9;50** **Equipa -**

1 - O que se comemora no dia 1 de Maio, em Portugal?

2 - Há uma exposição no hall de entrada dos professores. Qual o seu tema?

3 - Descobre o que é hoje o almoço, sem perguntares a ninguém.

4 - Descobre de onde é esta imagem.



5 - Colhe um trevo de quatro folhas.

6 - Entrega o teu questionário e realiza a prova (saltar à corda 30 vezes consecutivamente).





REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Higgins, C. (1994). How to improve the school ground environment as an anti-*bullying* strategy. In S. Sharp & Smith, P. K. (1994). Tackling *bullying* in your school: a practical handbook for teachers. London. Routledge.

Marques, A. R. (2001). A intervenção no recreio e a prevenção de comportamentos anti-sociais. In Pereira, B. e Pinto, A. P. (coord.). A Escola e a Criança em Risco: Intervir para prevenir. Porto: Asa Edições, p.183-196.

Neto, C. (2001). A criança e o jogo: perspectivas de investigação. In B. Pereira, A. Pinto (Coord.). A Escola e a Criança em Risco - Intervir para Prevenir (pp. 31-51). Porto: Edições ASA.

Pereira, B; Pinto, A. (2001). A escola e a criança em risco - intervir para prevenir. Edições Asa.



Financiado por:



Co-financiado por:



UNIÃO EUROPEIA
Fundo Social Europeu



RECURSO

ANIMAÇÃO DE RECREIOS ESCOLARES

PROJETO

ACREDITAR

INSTITUIÇÕES DE CONSÓRCIO

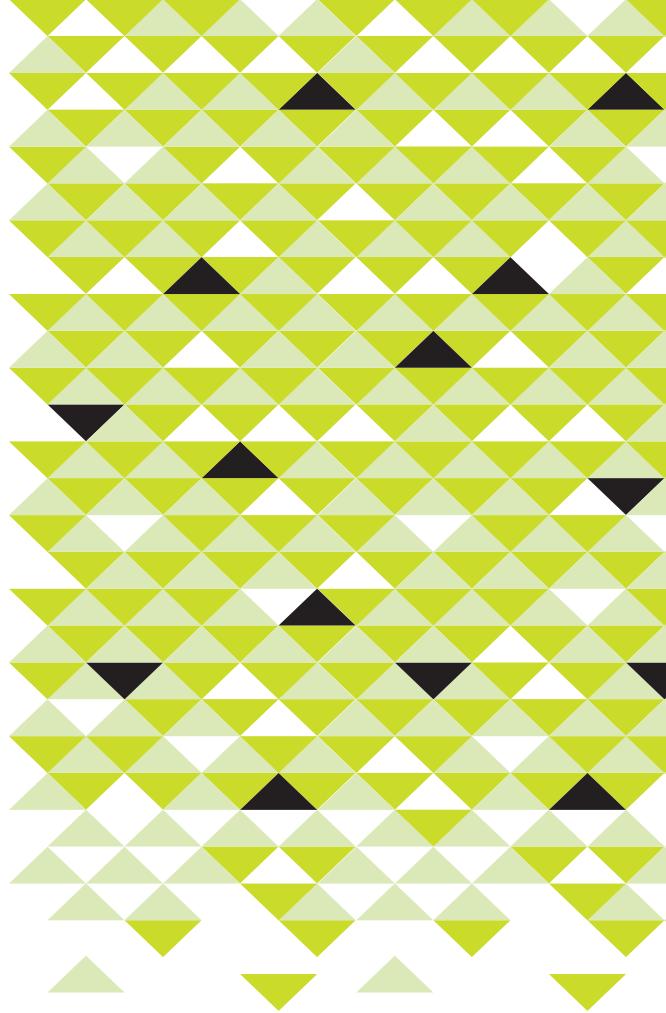
AGRUPAMENTO VERTICAL MANOEL DE OLIVEIRA

CETA SOCIAL COOPERATIVA DE SOLIDARIEDADE CRL

JUNTA DE FREGUESIA DE ALDOAR

ASSOCIAÇÃO DE LUDOTECAS DO PORTO

COMISSÃO DE PROTECÇÃO DE CRIANÇAS E JOVENS PORTO OCIDENTAL



RE / FAZER ESCOLA
COM O ESCOLHAS

COLHAS

