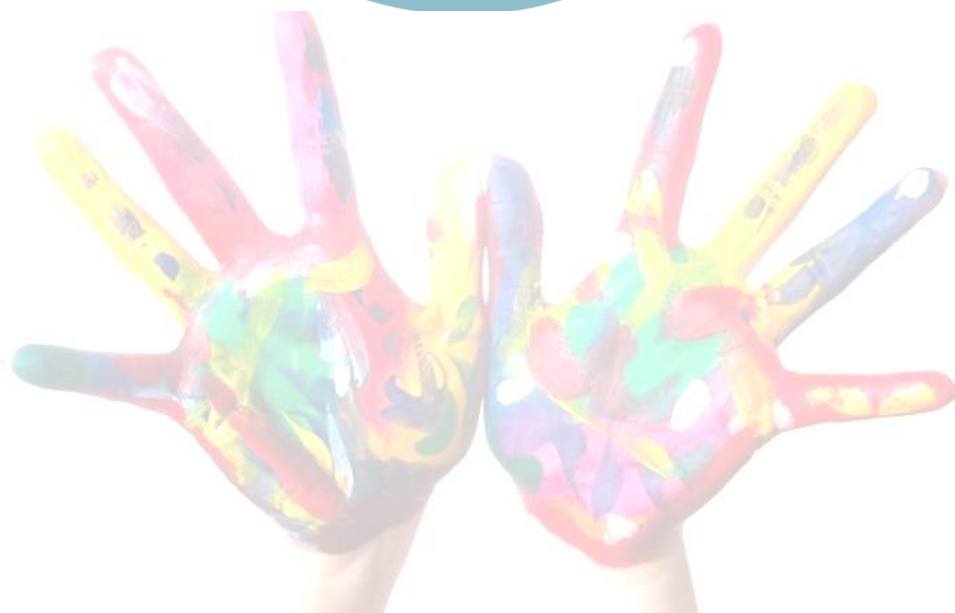


GUIA DA BRINCADEIRA

Espaços, estratégias e atividades para
dinamizar os recreios escolares



Ficha técnica

Título:

Guia da Brincadeira – Espaços, estratégias e atividades para dinamizar os recreios escolares

Autoria:

Equipa de Projeto SintraES+

Data:

setembro 2020



Índice

Introdução	3
Parte 1: o brincar	6
O que é brincar?.....	7
Porque brincamos?	9
Quais os benefícios de brincar?	10
O brincar em Portugal.....	12
Parte 2: os recreios escolares	15
A importância dos recreios no desenvolvimento das crianças.....	16
Espaços de brincadeira.....	17
Parte 3: Jogos e atividades	31
Atividades para o Pré-escolar	32
Atividades para o 1.º ciclo	36
Atividades para o 2.º e 3.º ciclos.....	42
Referências.....	47
Anexos	50



Introdução

“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.”

Carlos Neto

Brincar é uma linguagem universal e um comportamento ancestral que qualquer ser humano demonstra, independentemente da sua cultura, espaço geográfico, crença ou religião e acontece em todos os contextos – familiar, escolar e comunitário (Neto, 2019).

Em contexto escolar, o brincar é feito, essencialmente, nos recreios. A palavra recreio tem vindo a ser entendida com dois significados distintos: o de tempo e o de espaço. O conceito de recreio enquanto tempo corresponde ao intervalo entre as atividades letivas, sendo que se trata de um momento de pausa limitada, em que as crianças brincam livremente. O recreio enquanto espaço refere-se ao local para onde as crianças se dirigem nos intervalos (Pereira *et al.*, 2003 citado por Cruz, 2013).

Os recreios escolares são, assim, espaços de interação onde as crianças brincam, jogam e se relacionam. São espaços que permitem às crianças desenvolverem-se a diferentes níveis:

- físico – com atividades físicas/desportivas que permitem desenvolver hábitos de vida saudáveis;
- social – através da interação e convívio com os outros;
- cognitivo – com atividades e jogos que desenvolvem o raciocínio e a lógica;
- emocional – através da gestão das emoções e de conflitos.

Segundo Sluckin (1981) o recreio *“é um contexto onde se aprendem muitas lições para a vida, tais como aprender a juntar-se a um grupo para jogar, aprender a escolher e a negociar as regras para esses jogos, saber lidar com vários tipos de personalidades e também aprender a manipular situações, de forma a tirar vantagens das mesmas”*.

Dada a importância que os recreios ocupam na vida e no desenvolvimento das crianças e jovens, a ocupação do tempo nestes espaços deve ser valorizada e, sobretudo, diversificada. É importante que os recreios ofereçam um conjunto de atividades diversificado e que vá ao encontro dos interesses, expectativas e necessidades das crianças. Devem, ainda, ser espaços ricos e desafiantes para as crianças, onde estas possam aprender através da experiência e da interação com os outros, o meio e os objetos.



Dessa forma, este guia pretende ser um instrumento de apoio às escolas para que possam dinamizar e tornar os recreios espaços mais estimulantes e atrativos. No entanto, consideramos que cada estabelecimento deve adequar as atividades aqui propostas tendo em conta as suas especificidades, recursos e necessidades.

Este documento tem três objetivos fundamentais:

1. **Valorizar** o brincar e os recreios escolares como espaços importantes de desenvolvimento das crianças e jovens;
2. **Divulgar** espaços de brincadeira, estratégias e atividades que podem ser implementadas nos recreios escolares;
3. **Promover** novas formas de agir em contexto educativo.

Convidamos os agentes educativos a visitar este guia procurando transformar os recreios escolares em espaços mais ricos, dinâmicos e divertidos, potenciadores de brincadeiras, jogos e atividades que permitam o desenvolvimento das crianças e jovens.



“

*Não paramos de brincar porque envelhecemos;
envelhecemos porque paramos de brincar.*

George Bernard Shaw

Parte 1: o brincar



O que é brincar?

Palavra de origem latina, brincar vem de *vinculum* que significa laço e deriva do verbo *vincire* que significa prender, seduzir, encantar. O termo *vinculum* formou a palavra brinco que, por sua vez, originou o verbo brincar.

Brincar está geralmente associado a diversão, exploração, imaginação e criatividade e está presente na nossa vida desde que nascemos.

O brincar segundo alguns autores, entidades e estudos

“Um comportamento que possui um fim em si mesmo, que surge livre, sem noção de obrigatoriedade e exerce-se pelo simples prazer que a criança encontra ao colocá-lo em prática”.

Kishimoto, 1998

“É um comportamento ancestral de todos os animais. Na infância e durante todas as idades, o brincar é estruturante. Faz parte do nosso comportamento espontâneo e do organizado. Beneficia imenso a espontaneidade, a criatividade, o plano sensorial, perceptivo, social, cognitivo e, essencialmente, a relação emocional”

Neto, 2015

“Brincar, ou ser divertido, é envolvermo-nos de forma espontânea e descontraída numa atividade que nos anima e dá satisfação”.

“É uma atividade: Descontraída (exatamente o oposto de séria), Ativa (basicamente, não é frustrante), Satisfatória (ou seja, não é passiva) e Espontânea (ou seja, não é obrigatória)”.

IKEA, 2018

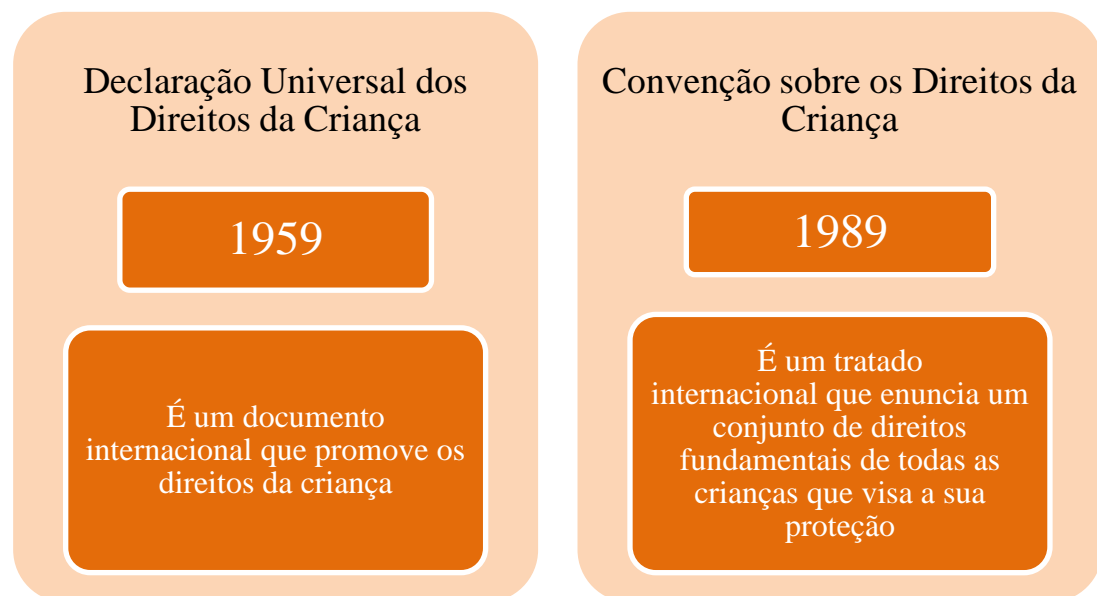
“Brincar é a forma mais natural da criança se expressar”

Estudo Portugal a Brincar, 2018

Brincar é ainda, segundo o IKEA (2018), um estado de espírito, é aprender para a vida. Brincar molda a nossa identidade, uma vez que brincamos desde o nascimento e torna-nos mais fortes, mais criativos e mais ativos. Com a brincadeira aprendemos que falhar é importante para o nosso desenvolvimento.



É um Direito que consta na Declaração Universal dos Direitos da Criança de 1959 e na Convenção sobre os Direitos das Criança, de 1989.



“A criança deve ter plena oportunidade para brincar e para se dedicar a atividades recreativas, que devem ser orientadas para os mesmos objetivos da educação.”

Princípio 7.º da Declaração Universal dos Direitos da Criança, ONU 1959

“Os Estados Partes reconhecem à criança o direito ao repouso e aos tempos livres, o direito de participar em jogos e actividades recreativas próprias da sua idade e de participar livremente na vida cultural e artística.”

Artigo 31.º da Convenção sobre os Direitos da Criança



Porque brincamos?

De acordo com a pesquisa feita pelo IKEA (2018), brincamos porque nos faz bem, porque nos liberta, reduz os níveis de stress, aproxima-nos das pessoas de quem mais gostamos e transporta-nos para outros mundos. Brincamos para recarregar energias, para criar laços, para fugir à rotina, para explorar e para criar.

Recarregar energias

Brincar funciona como uma via rápida para o descanso: ajuda-nos a reencontrar o equilíbrio e regenera-nos física e mentalmente.

Criar laços

Quando brincamos com amigos, familiares e com as pessoas de quem mais gostamos, os laços que nos unem ficam mais fortes.

Fugir à rotina

A transformação e a distração que brincar envolve ajuda-nos a fugir à rotina. São momentos de liberdade que nos afastam alegremente das obrigações, regras e rotinas do dia a dia.

Explorar

Brincar é uma excelente ferramenta de aprendizagem porque, quando brincamos, desenvolvemo-nos fora das habituais estruturas de referência.

Criar

Brincar é um magnífico estímulo para a imaginação. Quando brincamos, podemos ser versões diferentes de nós próprios. Brincamos para criar quando experimentamos e nos exprimimos.


Ao brincarmos diminuimos a ansiedade, expressamos as nossas emoções e medos, construimos ideias e compreendemos o mundo.

Segundo Stuart Brown, psiquiatra norte americano, brincamos porque procuramos o prazer; porque brincar nos liberta e traz uma sensação de felicidade.



Quais os benefícios de brincar?

Brincar promove a criatividade, a imaginação, a improvisação, a autoestima, a autonomia, a recriação e a invenção de brincadeiras e jogos, contribuindo para o desenvolvimento da personalidade das crianças e jovens.



Brincar traz
inúmeros
benefícios!

Ao contrário do que se pode pensar, também se aprende enquanto se brinca.

Segundo o relatório *Playtime Matters*, publicado pela organização Semble em 2019 o tempo de recreio é uma parte essencial do dia escolar das crianças e jovens, sobretudo quando é ao ar livre, pois desenvolve crianças saudáveis, curiosas e ativas, sendo particularmente importante para a saúde mental, uma vez que reduz o stress dando uma sensação de calma (p.3).

Segundo o estudo as crianças que brincam ao ar livre:

1. Têm melhor saúde mental;
2. São mais ativos fisicamente;
3. Têm uma melhor visão;
4. Desenvolvem competências sociais e emocionais;
5. São mais resilientes e têm mais autoestima;
6. Estão prontos para aprender quando voltam à sala de aula;
7. São mais criativos;
8. Conectam-se com crianças de todas as idades
9. Estão mais conectados ao planeta e têm, portanto, uma melhor probabilidade de protegê-lo;
10. Os professores relatam que os torna mais felizes.



A National Association for the Education of Young Children (NAEYC, 1997) reconhece também vários benefícios dos recreios para o desenvolvimento das crianças e jovens em quatro dimensões:

Físico

Através da atividade física que funciona como escape da energia acumulada, mas também conduz ao desenvolvimento de destrezas motoras, com reflexos na dimensão psicológica das crianças e jovens

Cognitivo

Decorrente dos comportamentos exploratórios, jogos e outras atividades que permitem o desenvolvimento de constructos intelectuais

Social

Através da interação entre pares e que permite o desenvolvimento da socialização da criança através da aquisição de competências variadas como a cooperação, o desenvolvimento da linguagem, a perceção do outro, etc.

Emocional

Decorrente da vivência de sentimentos variados fruto do leque de interações entre pares e que conduzem à aceitação do outro, à tolerância, ao autocontrolo, à gestão do stresse e à gestão de conflitos

O brincar enquanto processo tem, desta forma, impacto no corpo, na mente e no espírito e constituiu uma das atividades da infância com maior responsabilidade no desenvolvimento integral das crianças e jovens ao longo do seu crescimento.



O brincar em Portugal

O estudo “*Portugal a brincar*” (2018) analisou a forma segundo a qual as crianças brincam atualmente no nosso país.

De acordo com o referido estudo o local onde as crianças mais brincam é a escola (53,8%), uma vez que é o local onde passam mais tempo diariamente. Os outros locais onde também brincam com frequência são: a sua própria casa, a casa dos avós, os centro de atividades de tempos livres e a rua.

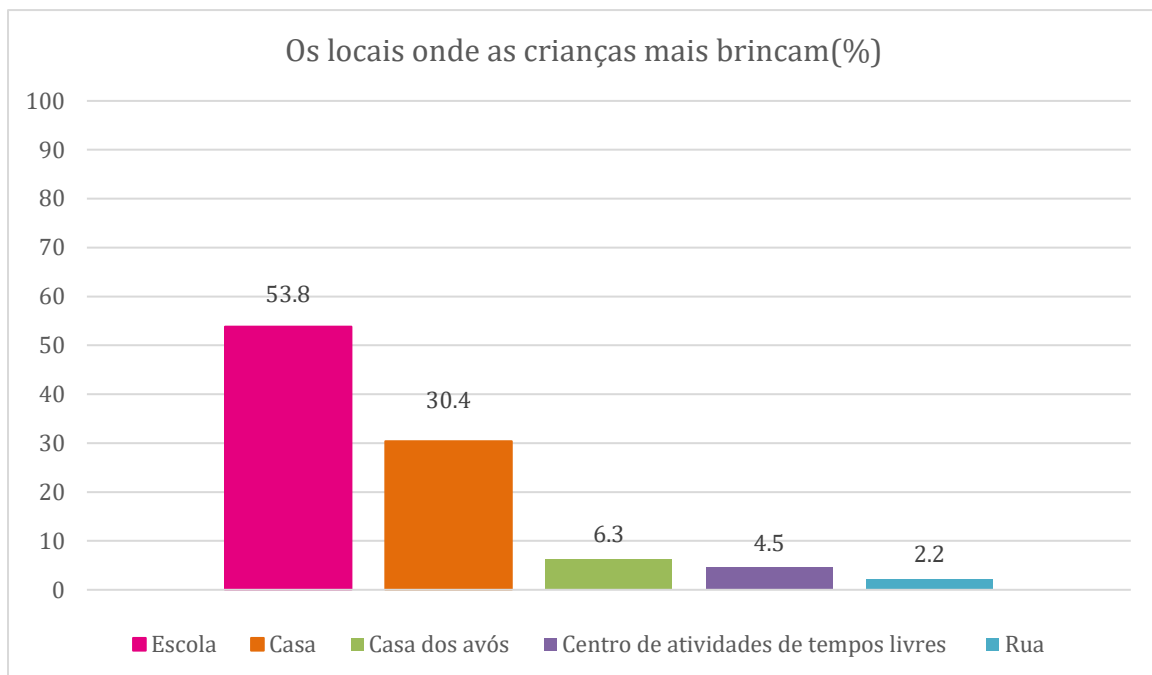


Gráfico 1. Percentagem dos locais onde as crianças mais brincam em Portugal.

Estes dados revelam-nos que a realidade mudou significativamente, pois antigamente as crianças brincavam mais na rua do que hoje em dia, que é o local onde menos brincam devido à “proteção excessiva” que hoje existe. Praticamente não se vê crianças a trepar às árvores, a andar de bicicleta sozinhas na rua, a ir para a escola a pé ou de autocarro. Estas atividades foram extintas da vida da maior parte das crianças, não lhes permitindo, dessa forma, ser ativas, autónomas e correr riscos, algo próprio da infância que ajuda no desenvolvimento e as prepara para a vida adulta.

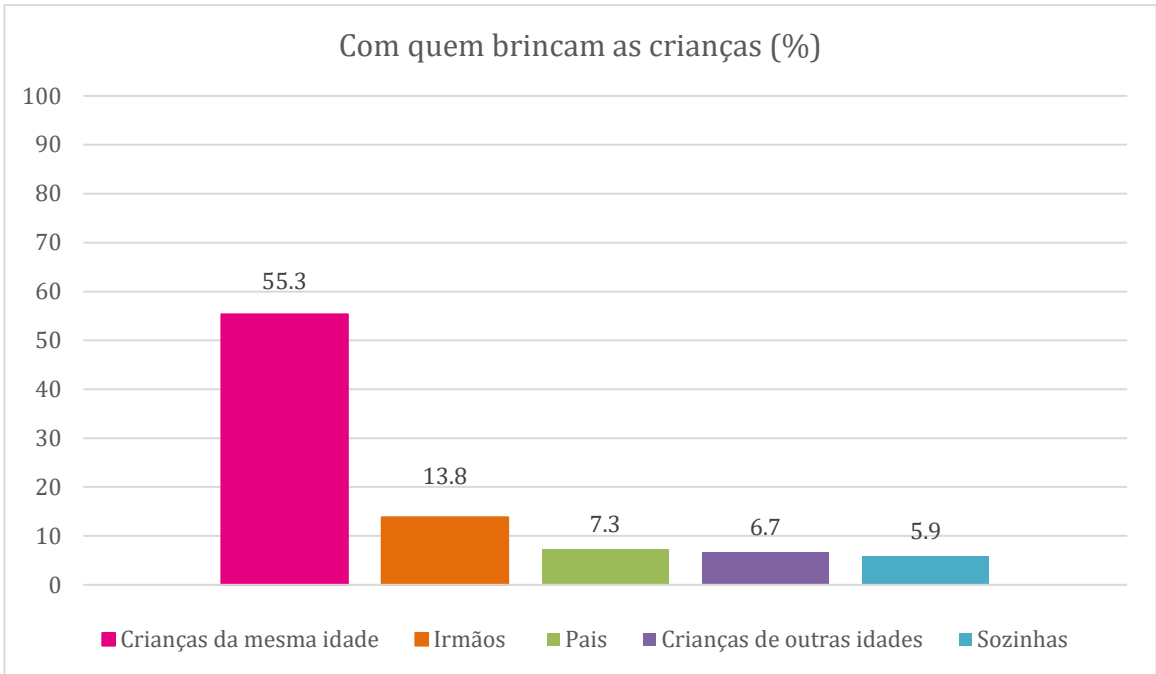


Gráfico 2. Percentagem sobre com quem brincam as crianças em Portugal.

Importa também conhecer com quem brincam as crianças geralmente. Segundo o estudo, mais de metade das crianças brincam com crianças da mesma idade, seguidamente dos irmãos, dos pais e de crianças de outras idades. Como se pode verificar através do gráfico 2 a percentagem de crianças que brinca sozinha é reduzida. Sendo a socialização tão importante no desenvolvimento das crianças é bastante positivo os dados revelarem que estas brincam, a maior parte do tempo, com alguém, seja outras crianças da mesma idade, de outra idade ou familiares.

A evolução tecnológica trouxe inúmeras mudanças e transformações na vida em sociedade. A forma como as crianças brincam e os brinquedos que utilizam sofreram também alterações significativas. Atualmente, as crianças e jovens incluem nas suas brincadeiras equipamentos eletrónicos como tablets, smartphones e computadores para jogarem e brincarem. Ainda assim, o referido estudo revelou que 73,3% tem uma maior quantidade de brinquedos não eletrónicos em comparação com os brinquedos eletrónicos e que 7,8% não tem nenhum brinquedo eletrónico.

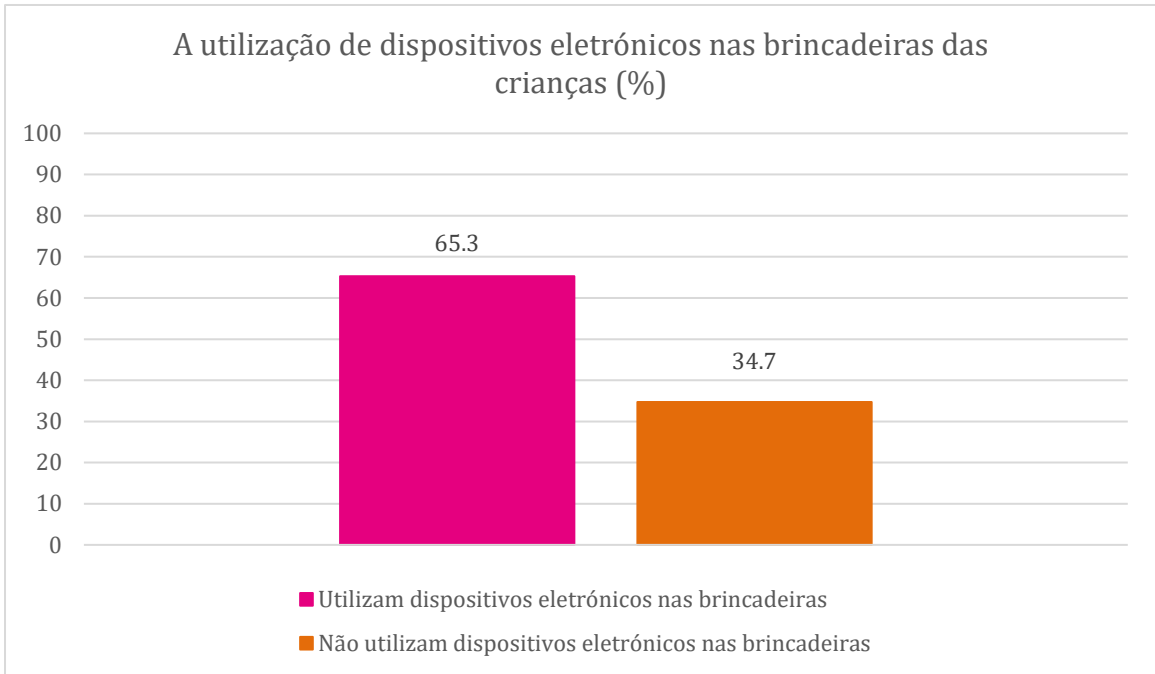


Gráfico 3. Percentagem das crianças que utilizam e não utilizam dispositivos eletrónicos nas suas brincadeiras

No entanto, os dados mostram-nos que mais de metade das crianças (65,3%) utiliza dispositivos eletrónicos nas suas brincadeiras – gráfico 3 e que apenas 34,7% das crianças não brinca com esses dispositivos. Das 65,3% que brincam com estes aparelhos, 21,6% já utiliza os seus próprios dispositivos.

No que diz respeito ao uso dos videojogos, regista-se que 23,9% das crianças utiliza os videojogos nas suas brincadeiras. Relativamente ao tempo que despendem a ver televisão, 56,6% das crianças vê televisão até uma hora por dia, 29,6% entre uma a duas horas e 5,6 % entre duas a três horas.

Estes dados revelam que, inevitavelmente, as novas tecnologias e o mundo digital fazem parte das brincadeiras das crianças e jovens atualmente. Contudo, alguns especialistas afirmam que os aparelhos eletrónicos “limitam a criatividade” e retiram tempo a outras formas de brincadeira, como por exemplo ao ar livre.

Não só as novas tecnologias, mas também a intensidade com que se vive nos dias de hoje, a um ritmo muito mais acelerado, faz com que as crianças tenham pouco tempo para brincar. Segundo Mónica Franco (2019) esse tempo é mais limitado hoje em dia porque “os miúdos saem da escola, têm explicações, têm ATL, têm atividades depois da escola e acabam por chegar a casa com a vida tão estruturada que não há tempo para brincar” in *Jornal Público*.

Parte 2: os recreios escolares



A importância dos recreios no desenvolvimento das crianças

A escola é o local onde as crianças passam a maior parte do seu dia, sendo também, por isso, o local onde mais brincam como nos revelou o estudo *Portugal a Brincar*.

Desta forma, importa saber se as escolas e, especificamente, os recreios escolares são atrativos o suficiente para as crianças e jovens brincarem, pois brincar traz inúmeras vantagens e é importante para o desenvolvimento integral da criança. Assim, as escolas devem ser locais onde se promove esta atividade.

Mas será que as escolas estão cientes disso e promovem momentos lúdicos que permitam às crianças e jovens brincar?

Em quase todo o mundo tem-se assistido a uma tendência para restringir o tempo de recreio para ter mais tempo de aula. Esta tendência está relacionada com a pressão que existe atualmente em relação ao sucesso escolar quer por parte dos pais, quer por parte da escola, o que deixa pouco espaço e tempo nas escolas para que as crianças e jovens brinquem, gastem energia e se desenvolvam.

Segundo o relatório *Playtime Matters* (2019), em todo o mundo os professores relatam que as crianças têm menos tempo para brincar na escola do que antigamente.

No entanto, algumas investigações que têm sido feitas nos Estados Unidos relacionam o ser ativo com o desenvolvimento do cérebro e com o desenvolvimento neurológico, referindo que as brincadeiras de alta qualidade beneficiam enormemente o desempenho académico das crianças e melhoram o comportamento no recreio e na sala de aula. Neto (2015) afirma inclusive, tendo em conta essas investigações, que

“as crianças mais ativas têm mais capacidade de aprendizagem e mais capacidade de concentração. E têm, a médio e a longo prazo, mais capacidade de terem sucesso”.

A “alta qualidade” das brincadeiras segundo o *Playtime Matters* (2019) está constatemente associado a grandes espaços com elementos da natureza com os quais as crianças se possam envolver (árvores, arbustos, terra, etc).



Espaços de brincadeira

A maior parte das escolas portuguesas oferece espaços de recreio pouco estimulantes para o desenvolvimento integral das crianças. Se olharmos para muitos dos recreios escolares verificamos que existem poucos espaços verdes que permitam às crianças e jovens estarem em contacto com a natureza, subir às árvores, brincar na terra, saltar, correr. Muitas das estruturas e equipamentos existentes são artificiais com escorregas e baloiços de plástico; chão de betão e poucos elementos da natureza, como árvores, folhas, terra, pedras. Desta forma, é importante repensar os espaços de recreio para torná-los mais atrativos, adequados, amplos e seguros, que não condicionem a liberdade das crianças e que proporcionem prazer nas atividades que realizam. É importante disponibilizar espaços que proporcionem uma flexibilidade e diversidade de ações, um conjunto de experiências de jogo e aprendizagem, com a presença de diferentes tipos de espaços.

Em seguida apresentamos sugestões de espaços que podem ser criados nas escolas de acordo com o nível de escolaridade das crianças e jovens:

Espaços de brincadeira	Descrição	Público-alvo
Espaços com equipamentos de parque infantil: escorregas, baloiços, e estruturas para escalar, trepar e saltar	Estes espaços permitem às crianças brincarem livremente, treinarem a sua mobilidade e correr riscos, próprio da infância e que os faz crescer e aprender.	Pré-escolar 1.º ciclo
Espaços verdes com jardins e árvores	Os espaços verdes promovem o bem-estar das crianças e jovens e tornam o ambiente mais amigável e mais saudável.	Pré-escolar 1.º ciclo 2.º e 3.º ciclos
Espaços com pedras, folhas, pequenos galhos de árvore, troncos de árvore, terra, caixas de areia e água.	A presença de elementos da natureza estimula o desenvolvimento das crianças e permitem-lhes explorar, descobrir e criar. Faz das crianças	Pré-escolar 1.º ciclo



	“pequenos investigadores” contribuindo para a aprendizagem não formal.	
Espaço com jogos tradicionais desenhados no chão. A macaca ou o jogo do galo, Utilizar diversos materiais tais como, como cordas, elástico e pneus.	<p>Este tipo de jogos é comum nas escolas portuguesas. Por exemplo, o soltar à corda ou o jogar à apanhada são atividades realizadas por muitos alunos. No entanto, alguns estão esquecidos no tempo.</p> <p>Este tipo de atividades e jogos desenvolvem a socialização das crianças e ensinam a importância de cumprir regras, essenciais à vida em sociedade.</p>	1.º ciclo 2.º e 3.º ciclos
Espaço fitness com máquinas de exercício físico	As máquinas disponibilizadas podem ser utilizadas pelos alunos livremente. Podem ser criados pequenos circuitos.	1.º ciclo 2.º e 3.º ciclos
Espaço com jogos de tabuleiro, puzzles e cartas	Este espaço é destinado aos jogos de tabuleiro e de cartas. A escola pode disponibilizar ou os próprios alunos podem trazer de casa.	1.º ciclo 2.º e 3.º ciclos
Espaço com mesas de ping pong ou matraquilhos	Neste espaço poderão estar uma das duas mesas de jogos, ou as duas, para os alunos puderem jogar e interagir uns com outros.	2.º e 3.º ciclos
Campo de jogos	Para os alunos jogarem diferentes modalidades desportivas como futebol, basquetebol, voleibol entre outras.	Pré-escolar 1.º ciclo 2.º e 3.º ciclos
Hortas	A iniciativa das hortas é uma forma de aproximar as crianças da natureza, estimulando os sentidos (tato, olfato, visão, o paladar) e	Pré-escolar 1.º ciclo



	incentivando-as a criar hábitos alimentares mais saudáveis.	
Cantinho das histórias na biblioteca	Destinado aos mais novos, este espaço pretende que os alunos explorem os livros da biblioteca, oiçam histórias lidas por adulto (professores ou funcionários)	Pré-escolar 1.º ciclo
Espaço das Narrativas Digitais na biblioteca	Os alunos podem ficar nos computadores da biblioteca e utilizar ferramentas para construir histórias dinâmicas	2.º e 3.º ciclos
Oficina das artes	Espaço dedicado às artes onde os alunos podem desenhar, colar, pintar, fazer trabalhos manuais e construções com materiais recicláveis e de pintura (canetas de filtro, lápis de cor, de cera, aguarelas, tinta acrílica, etc.) para oferecer, decorar a escola ou utilizar para brincar nos recreios	Pré-escolar 1.º ciclo 2.º e 3.º ciclos
Sessões de cinema	Espaço destinado à visualização de filmes de acordo com as idades das crianças e jovens.	Pré-escolar 1.º ciclo 2.º e 3.º ciclos



Exemplos de recreios escolares que têm espaços atrativos e estimulantes para as crianças e jovens:



1. Imagens do espaço exterior da Escola Básica do 1.º ciclo de Loureiro, em Árvore, Vila do Conde.



2. Imagem do espaço exterior da Friendly Ave. Christian School, Greensboro, na Carolina do Norte.



3. Imagens do recreio do Colégio de Santa Teresa, em Santo Tirso



4. Imagens de espaços no recreio da Escola EB 1/JI Lombo da Guiné, na Madeira



5. Imagens do recreio da Escola EB 1 da Mina, Amadora



6. Imagem de alunos numa atividade na Escola Jardim do Monte em Alhandra, Vila Franca de Xira de um dos espaço existente no recreio, o celeiro.



7. Imagens do recreio da Escola Casa da Floresta em Lisboa.



Estratégias para dinamização dos espaços

Os recreios escolares devem ser espaços de brincadeira onde as crianças e jovens gostem de estar, se divirtam e descontraíam. No entanto, por vezes, é difícil para algumas escolas organizar e dinamizar os recreios e outros espaços devido a problemas específicos como: a falta de equipamentos e/ou recursos, a falta de espaço exterior e/ou interior na escola, a falta de pessoal para acompanhar os tempos de recreios, entre outros.

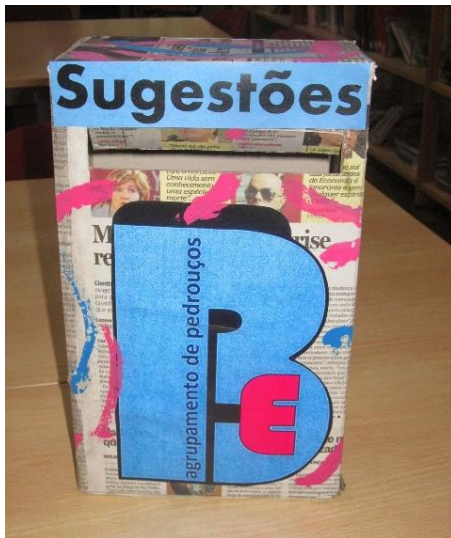
Assim, de forma a minimizar esses problemas, apresentamos algumas estratégias que podem ser úteis para ajudar a dinamizar os espaços escolares:

1. Conhecer os interesses dos alunos para tornar os recreios mais atrativos

Conhecer os interesses dos alunos e saber o que eles gostam é fundamental para tornar os recreios mais atrativos e os alunos mais felizes. Para isso, podem ser utilizadas diferentes dinâmicas, como por exemplo um **Brainstorming ou turbilhão de ideias** em que os alunos são incentivados a partilhar as suas ideias e o professor anota; uma **caixa de sugestões** onde os alunos escrevem num papel o que gostavam de fazer nos recreios (essa partilha pode ser anónima, fica ao critério dos alunos e dos professores) ou um pequeno **questionário** com algumas perguntas sobre os recreios:

- Gostam do vosso recreio?
- O que gostavam de ter no vosso recreio?
- Que atividades gostariam de realizar?

Consoante o nível de ensino dos alunos deve-se adaptar as estratégias a utilizar para conhecer os seus interesses. Quaisquer uma das estratégias indicadas pode ser utilizada nos 1.º, 2.º e 3.º ciclos do ensino básico. Para o pré-escolar sugerimos algo idêntico, mas mais adaptado à faixa etária das crianças. Por exemplo, **em roda**, fazer passar uma bola por cada criança e **perguntar-lhe o que gostaria de fazer nos recreios** ou pedir que **desenhem** o que gostariam de fazer.



8. Exemplo de caixa de sugestões feita pelos alunos do Agrupamento de Escolas de Pedrouços, na Maia (2014).



9. Exemplo de caixa de sugestões feita no Agrupamento de Escolas Trigoal Santa Maria no âmbito do Projeto de Educação para a Saúde e Educação Sexual.

2. Recorrer ao lúdico através de atividades e jogos que promovam momentos de diversão

Uma vez que os recreios escolares devem ser espaços onde as crianças brinquem e se divirtam propõe-se promover momentos de prazer e diversão, recorrendo ao lúdico através de atividades e jogos organizados, que as crianças podem participar voluntariamente.

No pré-escolar as crianças podem trazer, num dia da semana a combinar, um brinquedo que gostem e partilhar com os colegas. Pode-se também criar uma brinquedoteca, ou seja, “um espaço preparado para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos, dentro de um ambiente especialmente lúdico” (Cunha, 1998).

3. Organizar diferentes espaços/áreas com atividades e materiais

De acordo com os interesses dos alunos podem ser organizadas no tempo de recreio diferentes espaços/áreas com atividades e materiais, tanto no exterior, nos espaços do recreio, como no interior, nas bibliotecas, salas de aula, nos corredores ou em outros espaços disponíveis na escola que podem ser utilizados durante os intervalos, sobretudo, em dias de chuva. Esses espaços podem ser intitulados de acordo com a atividade/jogo a realizar e terem algumas regras de funcionamento e/ou realização da atividade ou jogo.



A disposição dos espaços e a organização e divulgação das atividades a realizar fica ao critério de cada escola que deverá organizar-se da forma que considerar melhor. Tendo em conta a dimensão do espaço de cada recreio escolar podem ser dinamizadas mais do que uma atividade/jogo em simultâneo de forma a diversificar a oferta.

A escolha das atividades/jogos a realizar, assim como dos recursos e materiais necessários deverá ser feita com antecedência e poderá, por exemplo, ser organizada numa grelha em que todos os professores e assistentes operacionais tenham acesso para que saibam os dias em que irão ser dinamizadas as atividades e quem serão os responsáveis por eles (alunos ou adultos).

4. Delegar aos alunos a responsabilidade de gerir o recreio – recreio orientado

Para dar resposta ao problema da falta de pessoal nos recreios escolares, propõe-se a estratégia de delegar aos alunos a responsabilidade de gerir os diferentes espaços do recreio, tornando-os autónomos e responsáveis. Os alunos responsáveis poderão ter um crachá e/ou um colete que os identifique. No caso do crachá este deverá ter o nome e o ano/turma.

A participação dos alunos deve ser feita de forma voluntária. Os alunos que queiram participar devem comunicá-lo aos professores para, com antecedência, ser definido o dia em que cada um ficará responsável, o respetivo espaço e atividade/jogo e o crachá se for opção da escola utilizar. Esta responsabilização dos alunos nos espaços poderá ser feita, por exemplo, duas vezes por semana por cada aluno, para não sobrecarregar os alunos e dar-lhes tempo para eles próprios brincarem e participarem nas atividades. Os alunos também podem rodar entre os espaços pelos quais são responsáveis.

Os alunos terão como funções organizar o espaço, orientar a atividade ou jogo, (ajudando os colegas a realizá-lo) e arrumar os materiais utilizados, com a ajuda dos colegas, aos quais deve incentivar e motivar para o ajudar. Além disso devem também ajudar os professores na divulgação das atividades (afixação de cartazes, passa palavra, etc).

No caso de surgir alguma situação ou conflito que os alunos não consigam resolver, devem chamar um adulto.

Esta estratégia é dirigida aos alunos de 3.º e 4.º ano de escolaridade e aos de 2.º e 3.º ciclos do ensino básico.

Exemplo prático:



A escola EEF Alba Laranjeira de Albuquerque, em Pacajus, no Ceará, criou a iniciativa “Recreios Recreativos” para dar resposta aos problemas de falta de pessoal nos recreios e à conflitualidade entre os alunos. Assim, decidiu criar o “amigo do recreio”, um aluno voluntário, mais velho, responsável por atividades como cuidar da área do parque e orientar os jogos.

10. Fotografia tirada na escola com os pais dos alunos que participaram no projeto “Recreios Recreativos”.

Fonte: <https://gestaoescolar.org.br/conteudo/1182/como-tornar-o-recreio-um-momento-cooperativo-e-livre-de-violencia>

5. Criar um kit com brinquedos/recursos para utilizar nos recreios

Sugere-se criar um kit para cada turma/sala com brinquedos que os alunos tragam para a escola para poderem brincar nos recreios e com recursos da escola destinados a cada turma/sala: brinquedos, bolas, cordas, elásticos, jogos de tabuleiro, puzzles, cartas, entre outros. Estes kits permitem aos alunos terem recursos diversificados e suficientes para brincar.

6. Criar o “cantinho da escuta”

O “cantinho da escuta” é uma estratégia que pretende que os alunos trabalhem os seus conflitos no recreio com a presença de um adulto que deve fazer o papel de mediador. Este adulto tanto pode ser um professor, um educador ou um assistente operacional, que pode estar nesse cantinho de acordo com um horário rotativo pré-definido para que não estejam sempre as mesmas pessoas. É um espaço dedicado à resolução de conflitos entre os alunos que pode



ser criado em qualquer canto do recreio e onde os alunos se devem dirigir quando tiverem algum conflito ou disputa com outro colega. Nesse canto pretende-se que os alunos reflitam sobre o que aconteceu e procurem resolver o conflito.

7. Organização e delimitação dos espaços mais problemáticos dos recreios

Para a implementação desta estratégia a escola deve, em primeiro lugar, identificar quais os espaços/áreas mais problemáticas no recreio. Por exemplo, podem ser os espaços onde se concentram mais alunos e, por isso, ficam constantemente sobrelotados, não existindo espaço suficiente para todos brincarem ou os espaços onde, geralmente, existem mais conflitos. Depois de identificados esses espaços (ex.: campo de jogos, escorregas e baloiços, etc), deve-se proceder à sua delimitação, dividindo em dois ou três espaços (de acordo com a dimensão do espaço existente no recreio) e pensar num número razoável de alunos que podem usufruir desse espaço em simultâneo. No caso do espaço ser reduzido, estará uma turma de cada vez. Em seguida, organiza-se uma distribuição dos alunos por ano e turma que pode usufruir desses espaço no horário indicado.

8. Colocar música durante os recreios escolares

A música traz vários benefícios para o desenvolvimento das crianças. A criatividade e o desenvolvimento da memória são alguns exemplos. De acordo com uma pesquisa realizada na Universidade de Northwestern, nos Estados Unidos, com uma turma de 60 alunos, entre os 6 e os 9 anos, em que 29 deles tinham contacto com a música, constatou-se que essas crianças desenvolviam mais rapidamente a memória.

Desta forma, propõe-se que a música faça parte dos recreios escolares, pois além de estimular o desenvolvimento de competências, torna o ambiente mais calmo e atrativo, favorecendo o bem-estar das crianças e jovens. Para as escolas que têm rádio escolar, esta estratégia pode ser feita através da rádio, onde os alunos podem escolher as músicas que tocam nos intervalos, preparando um programa com algumas músicas previamente seleccionadas.



9. Registrar os acontecimentos que ocorrem nos recreios

Esta estratégia consiste no registo de acontecimentos (negativos e positivos) que ocorrem nos recreios escolares numa pequena folha (presente no anexo 1) que deverá ser distribuída por vários pontos da escola (salas de aula, biblioteca, recreio, etc). Estes registos podem ser feitos por alunos e por adultos (professores, educadores e assistentes operacionais) e servem para relatar alguma situação/acontecimento que aconteceu no recreio, quer porque estiveram envolvidos na própria situação.

Os objetivos desta estratégia são:

- Identificar e resolver conflitos
 - perceber quais as causas dos conflitos existentes entre os alunos nos recreios escolares;
 - Reduzir a existência de conflitos;
 - Promover posteriores momentos de reflexão sobre os conflitos nos recreios.
- Valorizar boas práticas
 - valorizar as boas ações dos alunos no recreio (ex.: ajudar um colega, partilhar brinquedos/materiais, entre outras),

10. Promover momentos que suscitem a curiosidade

Para tornar os recreios espaços mais atrativos, sugerimos algumas dinâmicas que suscitem a curiosidade dos alunos. Deste modo, propomos que exista o enigma ou a adivinha do dia, (divulgado no primeiro intervalo e desvendado, no final do dia, no último intervalo) que faça os alunos envolverem-se mais nos recreios e desenvolverem a imaginação e criatividade. Os enigmas e adivinhas podem ser escolhidos pelos professores ou funcionários ou pelos alunos que, voluntariamente, queiram participar na iniciativa. Estes enigmas devem ser afixados em locais visíveis e de fácil acesso a todos os alunos. No caso de a escola ter uma rádio escolar, pode também ser divulgado na rádio.



O objetivo é que os alunos possam refletir durante o dia, comunicarem entre si, trocarem ideias e, no final, conhecerem algumas adivinhas e enigmas. Esta é uma estratégia que, aliada às atividades e jogos disponíveis no recreio, pretende ocupar o tempo dos alunos e reduzir a conflitualidade entre eles.

A frequência com que se apresenta estes enigmas ou adivinhas fica ao critério de cada escola. Pode ser uma ou duas vezes por semana, de 15 em 15 dias, etc.

11. Criar o mural das exclamações

O mural das exclamações é uma forma de dar visibilidade às ideias, opiniões e sugestões dos alunos sobre os recreios escolares que pretende completar a primeira estratégia apresentada. Este mural poderá ser feito com um papel de cenário (ou outro material que a escola prefira) e deverá estar exposto no exterior, no espaço de recreio, com diferentes categorias para os alunos escreverem e desenharem sobre os recreios. Por exemplo:

1. O que mais gostei de fazer hoje no recreio foi...
2. Ideias/sugestões de atividades ou jogos para fazer nos recreios
3. Frase positiva para alegrar o dia dos colegas, professores e funcionários
4. Hoje quero deixar um elogio ao...porque...
5. Desenhos sobre as atividades e brincadeiras que tiverem no recreio
6. Uma palavra para descrever o recreio: o recreio da minha escola é...

Poderão ser utilizados vários materiais de escrita como tintas e pincéis, canetas de filtro, lápis de cor, lápis de cera, marcadores, etc.

O mural deverá ter a data do dia em que é escrito e ser substituído assim que esteja totalmente preenchido. O objetivo é que ao fim de uma semana ou de um mês seja feito o levantamento das opiniões, sugestões e ideias dos alunos sobre os recreios para tentar sempre melhorar este espaço.

Esta estratégia pretende, assim, envolver os alunos no recreio, dando voz às suas opiniões, conhecendo o que fizeram, o que mais gostaram e o que pensam do seu recreio. Simultaneamente, promove um bom ambiente e relacionamento entre todos, com elogios e frases inspiradoras.



12. Criar 5 regras fundamentais para os recreios

Esta estratégia pretende que a escola crie cinco regras que considera fundamentais para o seu recreio. As regras deverão ser formuladas na positiva e ter em conta a realidade do recreio da escola. Assim, devem participar na sua elaboração alunos, professores, educadores e assistentes operacionais. A ideia é que, primeiramente, cada turma elabore com o educador ou professor titular as cinco regras que considera essenciais no recreio e, depois, os professores, educadores e assistentes operacionais reúnam e, a partir das cinco regras propostas em cada turma/sala, que certamente tocarão pontos semelhantes, elaborem as 5 regras finais. Essas regras deverão ser, posteriormente, do conhecimento de todos e estar espalhadas pela escola em locais visíveis.

Em substituição à palavra *Regras* sugerimos utilizar antes “*No recreio podemos...*” e apresentar esta atividade de elaboração de regras aos alunos como algo importante para manter o bom funcionamento dos recreios.

Para apelar ao cumprimento das regras sugerimos ainda a elaboração de um contrato de compromisso a assinar por todos os alunos, educadores, professores e assistentes operacionais em como fizeram parte desta atividade e tomaram conhecimento das mesmas.

13. Planear e/ou refletir sobre as atividades a fazer no recreio e, no fim, como correram

O objetivo desta estratégia é que os alunos, individualmente ou em grupo/turma, pensem sobre o que gostariam de fazer no tempo de recreio e preencham uma folha desenhando ou escrevendo o que gostariam. O mesmo se aplica a fazerem no final, ao refletirem sobre o que fizeram e o que mais gostaram, o que correu bem e o que correu menos bem.

Esta estratégia poderá ser feita com a regularidade que a escola assim o entenda. Por exemplo, uma vez por semana, ou de 15 em 15 dias num dos intervalos da semana.

Parte 3: Jogos e atividades



Para que o recreio seja uma experiência positiva, dinâmica e estimulante, apresentamos algumas sugestões de atividades e jogos que se podem desenvolver neste espaço para alunos do pré-escolar, 1.º, 2.º e 3.º ciclos do ensino básico.

Atividades para o Pré-escolar

O rei manda

Descrição: Jogar num espaço onde exista uma parede (ou fazer um risco no chão). O rei coloca-se de costas para a parede (ou no risco) e as outras crianças colocam-se, lado a lado, à sua frente.

A função do rei é dar ordens que podem variar bastante. As outras crianças cumprem essas ordens, tentando aproximar-se o mais possível do rei. Quem conseguir chegar à parede ou ao risco, em primeiro lugar, será o novo rei. Ao dar as suas ordens, o rei deve começar por dizer, “O rei manda...”. A título de exemplo pode dizer: “O rei manda dar dois saltos a pés juntos para a frente, um salto de gigante para o lado esquerdo, marchar no sítio, rodopiar duas vezes”, etc.

Material: Material de escrita (caneta, giz) ou fita adesiva caso seja necessário fazer o risco no chão

A rede e os peixinhos

Descrição: Formar uma roda (rede) com alguns alunos de mãos dadas. Os outros alunos (peixes) ficam a uma certa distância da roda formada anteriormente.

Os alunos que estão na “rede” combinam um número e chamam os colegas: “PEIXINHOSSSS”. A partir desse momento os “peixes” vão entrar e sair pelos intervalos da roda. Quando chegarem ao número combinado, a “rede” fecha e os “peixes” que estiverem dentro ficam presos fazendo parte, agora, dessa mesma “rede”. Os alunos da “rede” combinam outro número e voltam a chamar os “peixes”, repetindo a atividade até ficar só um aluno, fora da rede, que será o vencedor.

Material: Nenhum



Jogo da mímica

Descrição: As crianças sentam-se em círculo e escolhem, em conjunto, uma categoria que queiram fazer (animais, personagens de filmes, objetos, etc). De seguida uma delas levanta-se e faz a ação com gestos, sem poder falar, perante os colegas, que terão de adivinhar o que está a fazer. O primeiro a adivinhar será o próximo a fazer a mímica e assim sucessivamente. Outra forma de selecionar o que se irá imitar é fazer cartões com as palavras e misturar dentro de um saco e as crianças escolhem, aleatoriamente, um cartão. Como são crianças pequenas e, à partida não saberão ler, a educadora terá de sussurar a palavra ao ouvido da criança ou então utilizar imagens nos cartões.

Aqui, deixamos alguns exemplos de palavras:

Ações – cortar, coçar, lavar a cabeça, comer, beber, pentear-se, pintar, escrever, ler, correr, apagar, chamar, varrer, adormecer, tocar tambor, telefonar, etc.

Animais – pato, rato, coelho, porco, vaca, borboleta, crocodilo, girafa, macaco, leão, cão, gato, elefante, cavalo, mosquito, etc.

Objetos – escova de dentes, copo, prato, garfo, borracha, caneta, livro, televisão, telemóvel...

Material: Saco de pano e cartões, no caso de se optar por esta estratégia para a atividade.

Jogo da escalada

Descrição: Num tapete com pegadas e formas de mãos as crianças têm de colocar os seus pés e as suas mãos nos locais desenhados e escalarem até percorrem o caminho todo e chegarem ao final. Quem se desequilibrar e cair perde o jogo.



Material: Tapete com pegadas e formas de mão



Bowling

Descrição: As crianças têm de, com uma bola leve, acertar nas garrafas e tentar deitar abaixo o maior número possível de garrafas. Este jogo pode ser jogado em equipas individualmente. Os pontos obtidos pelas crianças podem ter anotados pelo educador para ver qual o vencedor.

Material: Bola e material para fazer os pinos: garrafas, tinta acrílica e pincéis. Podem ser utilizados outros materiais



Jogo do equilíbrio

Descrição: Cada criança deve andar em cima de uma corda, um tronco ou algo idêntico tentando equilibrar-se. Caso caia ou coloque o pé no chão, perde. O objetivo é as crianças percorrem um caminho em cima da corda ou tronco ao mesmo tempo para ver quem chega primeiro e ganha.

Material: Corda, tronco de árvore ou outro.



Jogo do Anel

Descrição: Coloca-se um anel (ou argola de porta-chaves) num cordel comprido, que se ata nas suas extremidades. Depois, as crianças colocam-se em círculo, segurando a corda nas suas mãos. Uma criança sorteada, vai para o meio. O anel é colocado sob a mão de uma das crianças, sem que a que está no meio saiba qual. As que estão em roda, segurando a corda, vão fazendo deslizar o anel pela mesma, de mão em mão.

Todas as crianças que estão em roda cantam, com a ajuda da educadora:

"Vai correndo o lindo anel,
a que mãos irá parar?"



Onde está, onde se encontra,

Quem o pode adivinhar?"

Quando acabam de cantar a música todos se calam e a criança que está no meio tenta adivinhar onde está o anel, batendo uma palmada na mão que julga esconder o anel. Se conseguir acertar, troca com aquela de funções, senão, continua a mesma no meio.

Material: Anel ou argola de um porta chaves e cordel



Atividades para o 1.º ciclo

Jogo da Cabra-cega

Descrição: As crianças colocam-se de mãos dadas formando uma roda. A cabra-cega fica no centro da roda, de cócoras e com os olhos tapados com uma venda. Depois inicia-se um diálogo entre as crianças que estão na roda e a cabra-cega.

“Cabra-cega, donde vens?”

“Venho da Serra.”

“O que me trazes?”

“Trago bolinhos de canela.”

“Dá-me um!”

“Não dou.”

As crianças que se encontram na roda dizem em coro: “Gulosa, gulosa, gulosa...” repetindo até a cabra-cega agarrar alguém.

Quando apanhar alguém, as crianças calam-se todas e a cabra-cega tem de adivinhar, apalpando com as mãos, quem é o/a colega que apanhou. Se acertar, essa criança passa a ser a cabra-cega, caso contrário mantém-se o mesmo. Se a cabra-cega sair do espaço marcado, deve ser avisada.

Existe também a cabra-cega com stop. Todos se deslocam no espaço definido, mas quando a cabra-cega grita “stop”, todos se imobilizam. A cabra-cega procura então os jogadores e tem de adivinhar a identidade de quem agarrou, trocando de lugar com ele/a, se acertar.

Material: um lenço ou pano para amarrar à volta dos olhos de uma das crianças que será a cabra-cega

Jogo do Camaleão

Descrição: Um dos alunos, o camaleão, fecha os olhos e vira-se contra uma parede. De seguida, os restantes alunos, a alguns metros de distância, perguntam: “Camaleão, de que cor?” e o camaleão responde uma cor. Assim que diz a cor, o aluno camaleão vira-se e começa a correr atrás dos colegas, que fogem e tentam agarrar-se a uma coisa que seja da cor que o camaleão disse.



Os jogadores que estiverem a tocar em algo da cor mencionada não podem ser apanhados pelo camaleão. Se o camaleão conseguir apanhar alguém que não esteja a tocar em nada da cor referida, passa esse jogador a ser o camaleão. Se isso não acontecer, continua o mesmo aluno.

Quando as crianças fazem a pergunta “Camaleão, de que cor?” e este responde “cor de burro quando fogue”, as crianças devem ficar paradas, não começando a fugir. Quem se mexer, perde e passa a ser o camaleão.

Material: Nenhum



Jogo o Rabo de Raposa

Descrição: Num espaço amplo e limitado, os alunos com uma fita colocada nas calças tentam tirar o maior número possível de fitas aos colegas, tentando evitar que tirem o seu. As fitas que conseguirem tirar aos colegas põem ao pé das outras junto às calças. O jogador sem rabo (fita) pode continuar em jogo, tentando tirar as fitas aos colegas. Ganha quem tiver mais fitas no final do jogo.

Material: Fitas ou algo semelhante



Jogo da corrente

Descrição: É selecionado um aluno para apanhar os colegas. Quando alguém for apanhado junta-se ao colega que estava a apanhar e dá uma das mãos, formando uma corrente. Esses dois alunos, juntos, tentam apanhar os colegas e à medida que alguém é apanhado junta-se à corrente, dando uma das mãos. Ganha o último jogador em campo.

Material: Nenhum



Jogo Futebol Humano

Descrição: Os alunos dividem-se em duas equipas. Num campo ou espaço retangular dividido ao meio, cada equipa coloca-se lado a lado, junto à linha que divide o campo. Uma das equipas veste coletes para os alunos conseguirem distinguir quem são os jogadores da sua equipa e os adversários.

Ao sinal do professor, cada equipa tenta marcar golo, o que acontece quando um jogador parte do meio campo e passa a linha final da equipa adversária sem ser tocado por ninguém dessa equipa. Os jogadores têm que tentar marcar golo passando a linha do campo da equipa adversária e defender os golos, tocando nos jogadores adversários.

Ganha a equipa que marcar mais golos.

Material: Coletes ou outro material que diferencie os alunos

Jogo dos feiticeiros

Descrição: Dividir os alunos em 4 grupos e dar um nome a cada grupo. Um dos grupos veste coletes/fitas.

Os feiticeiros (o grupo com os coletes/fitas) tentam tocar os restantes alunos que tentam evitá-los, fugindo. Os alunos tocados transformam-se em estátuas e ficam imóveis. Só voltam a fazer parte no jogo se algum dos seus companheiros o tocar. Os feiticeiros mudam ao fim de um tempo ou quando todos estiverem transformados em estátuas. O jogo termina quando todos os grupos tiverem sido feiticeiros.

Material: Coletes, fitas ou outro material que diferencie os alunos

Jogo do Mata

Descrição: Num campo ou num espaço limitado um aluno tem um bola e tenta acertar nos colegas, “matando-os”. Só se pode acertar com a bola da cintura para baixo. Quando a bola cai no chão, as outras crianças podem apanhar e tentar acertar nos colegas. Os colegas que forem atingidos “morrem” e saem do jogo. Ganha o último que ficar em jogo.

Material: Bola (de preferência de esponja ou de outro material que seja leve)



Jogo as baratinhas

Descrição: Um aluno é designado para perseguidor, sendo os restantes as “baratinhas”. Ao sinal de começar, as baratinhas fogem do aluno perseguidor, devendo, para não serem apanhados, deitar-se no chão, de barriga para o ar. O aluno que for apanhado, passa a perseguidor.

Material: Nenhum

Jogo da macaca

Descrição: Num caminho desenhado no chão com casas (quadrados) numeradas de 1 a 10, os alunos têm de atirar uma pedra pequena a cada casa, à vez, e saltitar ao pé-coxinho de casa em casa até apanhar a sua pedra. O objetivo é conseguir acertar em todas as casas com a pedra sem se desequilibrarem. A pedra não pode cair fora das linhas que delimitam os quadrados.



Material: Material de desenho (ex. giz), fita adesiva ou outro para desenhar as casas no chão e uma pedra. Também se poderá fazer o jogo com cartão e plastificar ou outros materiais e reutilizar

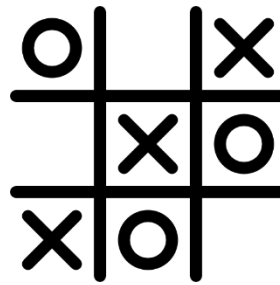
Jogo do telefone estragado

Descrição: Os alunos sentam-se, no chão, em roda. Um dos alunos escolhe uma frase e diz ao ouvido de um dos colegas que está sentado ao seu lado, de forma a que os restantes não consigam ouvir. Por sua vez, o colega diz a frase ao outro e assim sucessivamente até chegar ao último participante que diz a frase em voz alta. O objetivo é identificar se a frase dita no final corresponde à frase inicial que o primeiro aluno disse.

Material: Nenhum



Jogo do Galo



Descrição: Este jogo é jogado com dois jogadores que jogam alternadamente, um o símbolo X e outro o símbolo O num espaço que esteja vazio.

O objectivo é conseguir colocar três símbolos iguais em linha, quer horizontal, vertical ou diagonal, e ao mesmo tempo, quando possível, impedir o adversário de ganhar na próxima jogada. O jogador que conquistar o objetivo primeiro ganha.

Este jogo pode ser jogado em papel ou criar-se uma construção com o tabuleiro e as peças X e O para os alunos jogarem de forma mais dinâmica

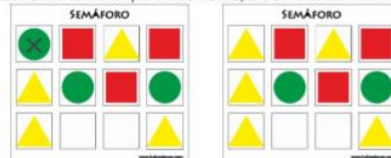
Material: Folhas de papel e canetas ou lápis ou material para construir o tabuleiro (ex: cartão, tintas, papel plastificado, cartolinas, etc.)

Jogo do semáforo

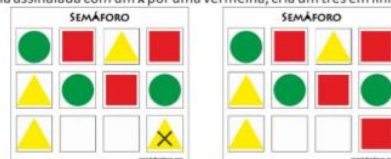
Descrição: Cada jogador começa por colocar uma peça verde num dos quadrados do tabuleiro. Só pode substituir uma peça verde por uma amarela e uma peça amarela por uma vermelha. As peças vermelhas não podem ser substituídas. O objetivo é ser o primeiro a conseguir fazer uma linha de três peças da mesma cor na horizontal, vertical ou diagonal.



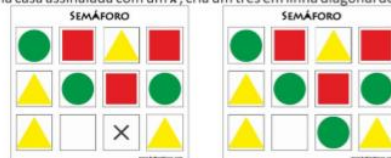
1. Substituir a peça verde assinalada com um x por uma amarela, cria um três em linha vertical de amarelos;



2. Substituir a peça amarela assinalada com um x por uma vermelha, cria um três em linha diagonal de vermelhos;



3. Largar uma peça verde na casa assinalada com um x, cria um três em linha diagonal de verdes.





Material: Tabuleiro do semáforo e peças. Material para construir o tabuleiro e as peças (ex: cartão, tintas, papel plastificado, cartolinas, etc.)

Atividades para o 2.º e 3.º ciclos

Jogo da Glória

Descrição: O chão será o tabuleiro do jogo e os alunos serão os peões. O chão poderá ser desenhado com giz, fita adesiva ou outro material e as perguntas/tarefas têm de estar relacionadas com o tema em questão.

Este jogo pode ser adaptado a vários temas.

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 respetivas às dos números do dado, respondem às perguntas/tarefas e jogam conforme o guião do jogo.

Ganha quem chegar primeiro à última casa.



Material: Giz, fita adesiva ou outros materiais para fazer o tabuleiro, 1 dado e cartões com perguntas

Peddy Paper

Descrição: O peddy paper é um 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. Geralmente é realizado em equipas, mas também pode ser feito individualmente.

Em primeiro lugar tem de se formular perguntas de carácter geral sobre o local onde se vai realizar o jogo ou sobre um tema específico. De seguida, definir os postos onde os participantes poderão adquirir uma pista para o posto seguinte e realizar uma tarefa.

Se for necessário, pode-se colocar um ajudante (por exemplo, um aluno voluntário) em cada posto. Também se 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.



Para dar início ao jogo deve-se distribuir uma folha com as perguntas, um mapa (se necessário) e um lápis ou uma caneta, por cada equipa e definir o tempo que os alunos têm para realizar o jogo.

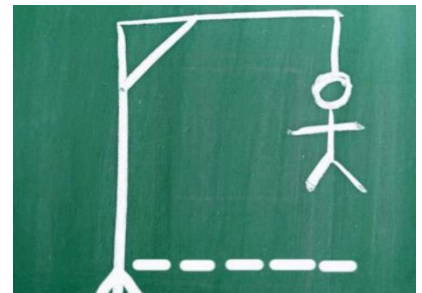
A equipa vencedora é aquela que tem um maior número de respostas e tarefas realizadas corretamente ou que fez o jogo em menos tempo.

Material: Folha com perguntas, mapa (facultativo) e lápis ou caneta.

Jogo da Forca

Descrição: Um dos participantes fica encarregue de desenhar a forca e escolhe uma palavra, colocando a quantidade de traços que corresponde às letras da palavra.

Em seguida dá uma pista dizendo, por exemplo, a que categoria pertence a palavra (animais, profissões, nomes de pessoas, etc). Os restantes jogadores têm de descobrir a palavra adivinhando as letras que ela tem. Assim, a cada rodada, os jogadores, cada um na sua vez, vão dizendo as letras que suspeitem fazer parte da palavra. Caso a palavra contenha esta letra, será mostrado em que posição(ões) ela está. Entretanto, caso esta letra não exista na palavra, escreve-se a letra de um lado e desenha-se uma parte do corpo do enforcado. Se todas as 6 partes do corpo do boneco estiverem desenhadas, o jogador estará fora da partida.



Se os jogadores conseguirem acertar a palavra antes que se completo o desenho do boneco ganham o jogo. Para tornar o jogo mais fácil ou difícil, podem-se incluir detalhes como olhos, boca, etc.

Material: Folha de papel e material de escrita (lápis, canetas, ect.)



Jogo Adivinha a Palavra

Descrição: Um jogador retira um cartão e vê que palavra irá ter que desenhar. Os outros devem adivinhar a palavra, dentro do tempo definido (pela ampulheta). O jogador que desenha a palavra não pode falar nem fazer gestos, mas pode ir alterando o desenho, sem escrever palavras ou números.


Aqui, deixamos algumas sugestões de palavras: saltar, regar, apanhar, gato, cavalo, cão, burro, vaca, galo, lobo, peixe, carro, jardim, castelo, secretária, boneca, saltar, irmão, país, porta, música, avião, castanha etc.

Material: Folha de papel ou ardósias e material de escrita (giz, lápis, canetas, ect.)




Gincana

Descrição: as gincanas correspondem a um conjunto de competições que são disputadas entre equipas.



Sugestões de jogos para fazer parte da gincana: corrida de sacos, corrida das três pernas, carrinho de mão, corrida do ovo/batata, corrida de obstáculos, cabo de guerra...

Jogos para a gincana			
Jogos	Descrição	Material	Demonstração
Corrida de sacos	Os jogadores colocam-se dentro dos sacos e com as pernas juntas têm que saltar para conseguir avançar na corrida. Quem chegar primeiro ao local definido para a chegada ganha.	Sacos de tecido/sarapilheira	



<p>Corrida das três pernas</p>	<p>Os jogadores organizam-se em pares. Cada dupla deve ter um pé amarrado ao do colega e tem que andar até ao local de chegada, ganhando a dupla que chegar primeiro.</p>	<p>Corda</p>	
<p>Carrinho de mão</p>	<p>Os jogadores organizam-se em pares. Um dos participantes segura o outro pelos pés, enquanto ele está com as mãos no chão a andar até ao local de chegada. Ganha a dupla que chegar primeiro.</p>	<p>Nenhum</p>	
<p>Corrida do ovo/batata</p>	<p>Cada jogador coloca o cabo da colher na boca e o ovo ou bola em cima da colher, fazendo um percurso sem deixar cair. No caso de deixar cair sai do jogo. Ganha quem chegar primeiro ao local de chegada.</p>	<p>Colheres Ovos/bolas de ping pong/batatas</p>	



<p>Corrida de obstáculos</p>	<p>Os jogadores têm de percorrer o caminho de obstáculos criados, fazendo o que foi indicado. Quem chegar primeiro ganha</p>	<p>Do mais variado tipo para construir obstáculos: pneus, brinquedos, cones, arcos, etc.</p>	
<p>Cabo de guerra</p>	<p>Fazer duas equipas com o mesmo número de jogadores. Cada equipa segura um dos lados da corda e puxa até conseguir trazer os adversários para o seu lado.</p>	<p>Corda</p>	



Twister



Descrição: À vez, cada jogador lança a roleta e vê o que saiu. Em seguida, posiciona a mão ou o pé, consoante o que lhe saiu na roleta, num dos círculos coloridos. Quem tirar a mão ou o pé do círculo ou cair no chão é eliminado do jogo... Ganha quem ficar em último no jogo.

Material: Tabuleiro/tapete com os círculos coloridos e roleta com as indicações.



Referências

Cascais. *Carlos Neto*. Disponível em: <https://www.cascais.pt/pessoa/carlos-neto>

Comité Português para a UNICEF. (2019). *Convenção sobre os Direitos da Criança e Protocolos Facultativos*. Disponível em: https://www.unicef.pt/media/2766/unicef_convenc-a-o_dos_direitos_da_crianca.pdf

Educare. (2016). *Brincar é a forma mais natural de aprender*. Disponível em: <https://www.educare.pt/noticias/noticia/ver/?id=112903>

Escola amiga da Criança. (2019). *Projetos*. Disponível em: <https://escolaamiga.pt/projetos>

IKEA. (2018). *O pequeno guia da brincadeira IKEA*. Disponível em: https://www.ikea.com/pt/pt/files/pdf/56/54/5654cb05/mini_playreport_-2018-_pt.pdf

International School grounds Alliance. Disponível em: <http://www.internationalschoolgrounds.org/about>

Jogos para o pré-escolar. (2006). Secretaria Regional da Educação e Cultura. Direção Regional da Educação. Gabinete Coordenador do Desporto Escolar.

Jornal i. *Carlos Neto. Estamos a criar uma sociedade de cativoiro para as crianças*. (2016). Disponível em: <https://ionline.sapo.pt/artigo/411405/carlos-neto-estamos-a-criar-uma-sociedade-de-cativoiro-para-as-criancas-?seccao=Portugal>

Martins, I. Pereira, C. Almeida, A. (2016). Potencialidades e utilização do Espaço Recreio: Um estudo em escolas do 1º Ciclo do Ensino Básico. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*, Vol. 15, Nº 1, 98-120

Mendes, R. Neves, L. Lourenço, A. Diogo, M. (2018). *Portugal a brincar*. Instituto Politécnico de Coimbra – Escola Superior de Educação, Instituto de Apoio à Criança – Setor



da Atividade Lúdica e Estrelas & Ouriços. Disponível em:

https://estrelaseouricos.sapo.pt/backoffice/files/file_20677_1_1556883880.pdf

Neto, J. P., Silva, J. N., *Jogos matemáticos, Jogos Abstratos*, RBA, 2008

Observador. (2015). *Estamos a criar crianças totós, de uma imaturidade inacreditável*.

Disponível em: <https://observador.pt/especiais/estamos-a-criar-criancas-totos-de-uma-imaturidade-inacreditavel/>

Organização das Nações Unidas. (1959). *Declaração Universal dos Direitos da Criança*.

Disponível em:

https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ECidadania/Docs_referencia/declaracao_universal_direitos_crianca.pdf

Pereira, V., Pereira, B & Condessa, I. (2014). *O tempo de recreio na escola: que sentimentos? Que benefícios? Perspetivas dos alunos de 1.º ciclo do ensino básico*. In: Pereira, B. O, Silva, A. N., Cunha, A. C. & Nascimento, J. V. (Coord.). *A atividade Física, Saúde e Lazer. Olhar e pensar o corpo*. 1 ed. Pp 67-88. Florianópolis, SC, Ed. Tribo da Ilha

Portal do professor. *Tizuko Kishimoto, da USP: brincar é diferente de aprender* (2009).

Disponível em:


<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/noticias.html?idEdicao=19&idCategoria=8>

Prisk, C. (2019). *Playtime Matters*. Outdoor Classroom Day. Disponível em:

<https://outdoorclassroomday.com/wp-content/uploads/2019/04/Outdoor-Classroom-Day-Playtime-matters-report-May-2019.pdf>

Programa Escolhas. *Animação de Recreios Escolares*. Acreditar. Disponível em:

<http://www.programaescolhas.pt/recursos/escolhas/inovacao-pedagogica/animacao-de-recreios>



Público. (2019). *Brincar ao ar livre: “Há uma excessiva protecção das crianças que, no fundo, as limita”*. Disponível em: <https://www.publico.pt/2019/05/28/impar/noticia/natureza-apreender-qualquer-disciplina-1874356>



Anexos

Anexo 1 – Estratégia de recreio: folha de Registo de Acontecimento no Recreio

Anexo 2 – Estratégia de Recreio: “O que vou fazer no recreio?”

Anexo 3 – Estratégia de Recreio: “Como correu o recreio?”

REGISTO DE ACONTECIMENTO NO RECREIO



Data: ____/____/____

Quando: Recreio Almoço

O que aconteceu? _____

Quem viu? _____

Quem esteve envolvido? _____

Preenchido por: _____

E agora? Problema resolvido Preciso de ajuda para resolver

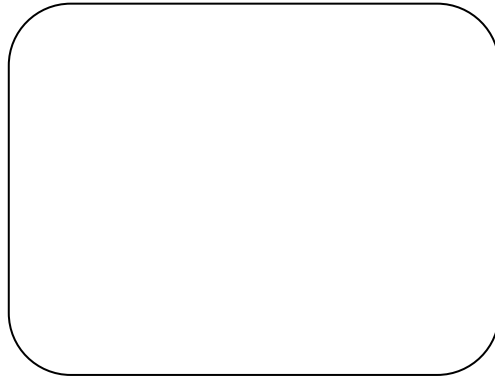
Comentários: _____

O que vou fazer no recreio?

Nome: _____

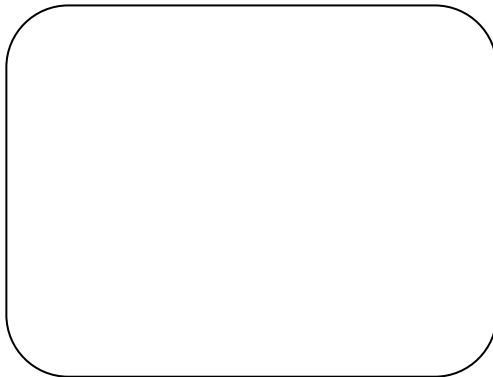
Data: ____/____/____

Gostaria
de fazer
isto hoje
no
recreio...

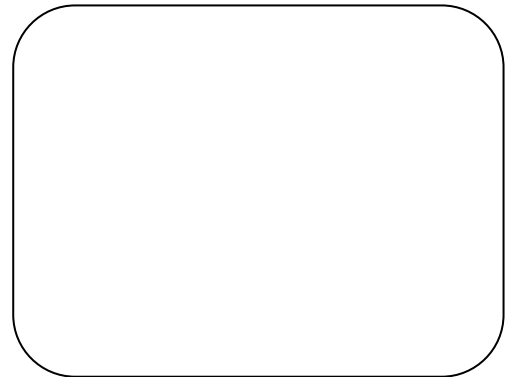


Se conseguir será
FANTÁSTICO!

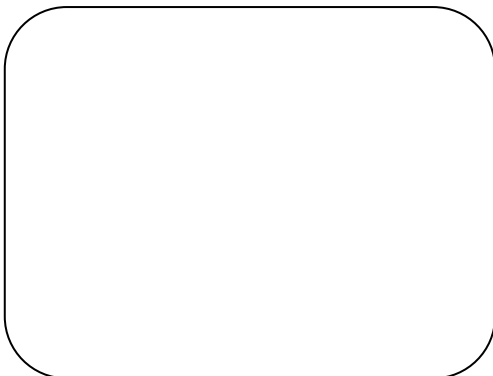
MAS, se
não
conseguir
vou
brincar...



Ou...



E se ficar
triste ou
chateado
vou...



Ou...



Como correu o recreio?

Nome: _____

Data: ____/____/____

Hoje no
recreio fiz
e/ou
brinquei...

Acho que correu _____

O que
correu
bem...

O que
correu
menos
bem...

Como vou
melhorar?

No
próximo
recreio
quero...