



Cap sur l'école inclusive  
en Europe



## Ficha Pedagógica

### Comportamentos desajustados aos diferentes espaços da escola

#### Tronco do módulo/ E

**Contacto / Contact:** Luis Neves

**Entidade Parceira / Établissement :** Associação de Solidariedade Social  
dom Algarve OMNES PRO UNO



#### Objetivos :

- Obter novas formas de comunicação e consciencializar os alunos das suas potencialidades.
- Melhorar a autoestima, a espontaneidade e a expressividade.
- Partilhar e aceitar os sentimentos

#### Princípios e fundamentos teóricos na base da teoria :

As temáticas ligadas com o comportamento dos alunos, com a descoberta e experimentação de novas metodologias/estratégias assim como com a forma de as relacionar com as componentes do currículo despertam sempre interesse num profissional da educação.

Podemos, sempre, dinamizar atividades ligadas ao jogo dramático, onde a criança pode experimentar, manipular, agir, passar do pensamento ao ato e do ato ao pensamento, adquirir e ampliar desta forma o sentido da realidade ao mesmo tempo que aumenta, em si própria, o gosto pela aprendizagem.

O jogo pode ser considerado como um instrumento de aprendizagem e é um recurso de extremo interesse para os professores, uma vez que a sua importância está diretamente ligada ao desenvolvimento do ser humano numa perspetiva social, criativa, afetiva, histórica e cultural. Não esquecendo isto, é de extrema importância que os profissionais que trabalham com crianças se

interessem e busquem conhecimento sobre a temática, permitindo assim uma melhor orientação no seu trabalho pedagógico.

Salientamos que o jogo é uma oportunidade de desenvolvimento. Jogando a criança experimenta, inventa, descobre, aprende e adquire habilidades. A sua inteligência e a sua sensibilidade vão sendo desenvolvidas. A qualidade de oportunidades que são oferecidas à criança por meio de jogos garante que as suas potencialidades e a sua afetividade se harmonizem. Assim, podemos dizer que o jogo é importante, não somente para incentivar a imaginação nas crianças, mas também para auxiliar no desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas.

São muitos os teóricos que se debruçaram sobre as características do jogo e como este se desenvolve em cada etapa do desenvolvimento da criança, no entanto todos estão de acordo de que o jogo é um dos meios mais significativos para o seu desenvolvimento pessoal e social.

Para Claparède (1954), o jogo tem a função de permitir ao indivíduo o desenvolvimento da sua personalidade.

Para Winnicott (1975), o jogo é uma atividade *como se*, que dota a criança da compreensão do real através da representação simulada do quotidiano, e que proporciona a emergência de uma zona mental, zona do paradoxo, em que, *o que é pode ao mesmo tempo não ser e simultaneamente ser*.

Piaget (1990) é quem melhor nos explica como o jogo é uma atividade da inteligência e do conhecimento que permite a interação da criança com o mundo que a rodeia, pois defende uma pedagogia que usa as potencialidades do jogo como recurso educativo.

Para Vygotsky (2000) é através da brincadeira e do jogo que a criança se desenvolve afetiva, social e cognitivamente.

### **Público alvo :**

- Alunos do 2º ano de escolaridade

### **Material :**

- Lápis, papel, um chapéu ou caixa

### **Bibliografia :**

- CLAPARÈDE, Edouard (1954). *A Educação Funcional*. São Paulo: Companhia Editora Nacional.

- HOLPER- VANDENPLAS, Christiane (1982). *Educação e Desenvolvimento Social da Criança*. Coimbra: Livraria Almedina.
- WINNICOTT, Donald (1975). *Jeu et réalité: l'espace potential*. Paris: Gallimard. VYGOTSKY, Lev (2000). *A Formação Social da Mente*. 7ª Edição. Editora: Martins Fontes.
- PIAGET, Jean (1990). *A Formação do Símbolo na criança*. Editora: Livros Técnicos e Científicos.

### **Apresentação da metodologia :**

#### **Fase A**

1º	Espalhados pela sala, os alunos adotam diferentes posturas, segundo a indicação da professora, nadam, escalam uma montanha, sobem uma escada, sentam-se, deitam-se, etc..
2º	Os alunos correm pela sala e, de cada vez que encontram um colega, cumprimentam-no.
3º	Repetem o exercício, mas desta vez a saudação será feita dando a mão ao colega, batendo com a mão na do outro, tocando-lhe nas costas, batendo com as duas mãos, etc..
4º	Aos pares, os alunos comunicam-se usando apenas as mãos. Cada aluno deve entender o que o seu companheiro exprime por gestos.

#### **Fase B**

1º	Os alunos sentam-se em círculo com um lápis. A professora entrega a cada aluno um retângulo de papel (não muito grande) e pede que completem por escrito a frase (anonimamente): "Nesta turma tenho medo que...". A professora mete os papéis no chapéu e coloca-o no meio da roda.
2º	Passa-se o chapéu em volta, parando junto de cada aluno que tira um retângulo de papel e o lê, acrescentando, oralmente, mais ideias que expressem o que a pessoa sentiria. Continua-se em redor do círculo e a professora deve ter o cuidado que os alunos só oiçam e não façam comentários. Não é permitido discutir ou comentar.

**Competências Visadas :**

- Comunicação na língua materna.
- Competências linguísticas.
- Sensibilidade e expressão culturais.
- Competências sociais e cívicas
- Desenvolvimento de competências cognitivas

**Avaliação :**

A sessão deverá ser avaliada, pois desta forma indicamos às crianças que os seus pensamentos e os seus sentimentos são importantes ao mesmo tempo que as encorajamos a refletir sobre aquilo que fizeram e aprenderam. As atividades de avaliação permitem ao professor aferir do sucesso deste tipo de trabalho e poderão integrar os procedimentos seguintes:

A - A professora pede às crianças que, numa folha de papel, desenhem a expressão facial que transmita o que sentem (depois da sessão).

B - A professora pede aos alunos que numa folha grande afixada vão escrevendo o que sentiram durante a sessão.

C - Os desenhos faciais são também afixados junto à folha grande