



## Projeto Erasmus+

### “Learning to Play and Playing to Learn”

2017-2019

- **Ação – Parcerias estratégicas entre escolas**
- **Principal objetivo- Partilha de boas práticas**
- **Duração – 24 meses**
- **Início: 01-09-2017**
- **Termo: 31-08-2019**
- **País coordenador: Itália**
- **Países participantes: 6**
  1. **Itália**
  2. **Espanha**
  3. **Bulgária**
  4. **Hungria**
  5. **Grécia**
  6. **Portugal**
- **Público-alvo:** crianças da educação pré-escolar e alunos do 1.º ceb
- **TÍTULO DO PROJETO:**

“Learning to Play and Playing to Learn”

“Aprender a jogar e brincar para aprender”

#### 1. **PROBLEMÁTICA:**

A ideia do projeto foi resultado de observações de longo prazo do comportamento das crianças em jardins de infância e escolas do 1.º ciclo, do seu relacionamento com os pais e das conversas entre pais e professores.

Hoje em dia, observamos a falta de respeito e tolerância entre os membros da família, a ausência de regras e boas maneiras, a linguagem inapropriada cheia de vulgarismos e também a diminuição do tempo passado em conjunto. As crianças são muitas vezes deixadas sozinhas com os seus problemas e incertezas. Passam cada vez mais tempo à frente de computadores e a família é cada vez menos uma fonte de autoridade.

Também com o aumento do número de divórcios e famílias monoparentais, se torna mais difícil construir relacionamentos emocionais profundos.



Pensamos que as crianças são cada vez menos curiosas e motivadas para aprender. Usam muitas vezes, como jogos e brincadeiras, simulações violentas dos jogos que praticam nos *videogames*. Precisam de partilhar experiências com outros pares, partilhar o prazer de jogar em conjunto respeitando regras.

O Projeto pretende encontrar respostas para a falta de habilidades sociais das crianças, para os problemas de comunicação e para os comportamentos inadequados. O objetivo de todas as atividades é também permitir que as crianças e os pais mudem as suas prioridades, o seu comportamento e o seu estilo de vida, criando vínculos especiais entre si e compartilhando experiências comuns através da ação e do jogo.

## 2. OBJETIVOS

- Desenvolver a tolerância e a aceitação para com outras pessoas, independentemente do seu aspeto, do seu passado social, das suas crenças religiosas, em especial dos grupos desfavorecidos da sociedade;
- Explicar às crianças a sua identidade nacional, criando um sentimento de pertença à comunidade europeia;
- Desenvolver o conhecimento da cidadania ativa;
- Aprender sobre países europeus, suas culturas e pessoas;
- Aprender sobre o papel das famílias (especialmente o papel protetor);
- Encorajar as crianças a expressarem as suas emoções e a nomeá-las;
- Criar uma atmosfera de amizade e gentileza entre os alunos e as pessoas em geral;
- Encorajar as crianças a trabalhar e a jogar como um grupo;
- Desenvolver habilidades sociais com o uso de abordagens de aprendizagem personalizada e aprendizagem colaborativa;
- Permitir e partilhar experiências através de meios de comunicação que superem as barreiras linguísticas de alunos e professores, num lugar protegido como a escola;
- Desenvolver as competências em TIC tanto dos professores como dos alunos através do uso de tecnologias modernas;
- Realizar uma série de produtos finais para partilhar com as escolas parceiras;
- Envolver as comunidades locais nos processos de elaboração, realização e divulgação dos produtos do projeto;
- Aprender, através do corpo, usando todos os 5 sentidos;



- Aprender a respeitar as regras;
- Aprender a aprender.

### Permitir que os professores:

- Partilhem os seus conhecimentos;
- Comparem as suas abordagens de ensino e aprendizagem;
- Realizem novos materiais didáticos e um novo programa de ensino;
- Partilhem exemplos de boas práticas para melhorar a qualidade do ensino e aprendizagem nas instituições parceiras;
- Desenvolvam a criatividade e a fantasia tendo em conta o pensamento divergente;
- Desenvolvam e adquiram novas competências;

### 3. MÉTODOS E ESTRATÉGIAS EDUCATIVAS:

- Aprendizagem através de músicas, canções e jogos tradicionais;
- Aprendizagem através de jogos e regras desportivas;
- Realização de pesquisas relevantes;
- Aprendizagem cooperativa;
- Utilização de modernas tecnologias;

### 4. ATIVIDADES PREVISTAS

- **SET-17:** Configurar um blogue internacional para partilhar opiniões, resultados e motivar professores e alunos a trabalhar juntos para o mesmo propósito. Cada país colocará fotos e informações sobre atividades particulares com as quais eles estão envolvidos.
  - **SET-17:** Projetar um logotipo do projeto. Cada escola criará um logotipo através de uma competição aberta a crianças e pais. As crianças usarão a sua imaginação e talentos para criar um produto mútuo.
  - **OUT-17:** Pesquisar imagens, fotos, desenhos, descrições sobre monumentos famosos, natureza e gastronomia e cultura (música, escritores, artes plásticas dos seus próprios países);
  - **IOUT-17:** Construir uma apresentação multimédia sobre as escolas;
- OUT-17:** Itália inicia a primeira parte do "Trans Europe Express Game": um jogo de tabuleiro feito por todos os países parceiros, passo a passo. Em cada reunião, o país anfitrião ficará com o jogo e deverá elaborar a parte a seguir. O "Trans Europe Express Game" deve ser realizado tanto em papel como em formato digital.



- **MI. Primeira reunião transnacional em Espanha, - 05 a 08 novembro**
- **NOV-17:** Entrevista aos pais e avós sobre a forma como eles jogavam;
- **NOV-17:** Uma oficina de brinquedos 3D com o apoio de pais, avós, professores, na escola;
- **NOV-17:** Organizar uma exposição de brinquedos com as criações da oficina. As famílias, a comunidade local e os meios de comunicação podem estar envolvidos;
- **DEZ-17:** Criar um calendário comum feito com pinturas populares (obras de arte) relacionadas com os jogos e brincadeiras em geral;
- **JAN-18:** Cantar e dançar jogos de música tradicionais, ritmos, rimas - fazer um DVD;
- **FEV-18:** Mobilidade virtual no SKYPE: as crianças partilham os seus jogos tradicionais;
- **Fevereiro -18: Eventos de curto prazo de formação conjunta de pessoal:**  
**Portugal: 26 de fevereiro a 02 de março;**
- **MAR-18:** Fazer um guia com jogos tradicionais de cada país;
- **ABR-18:** Praticar jogos de perceção sensorial e jogos de equipa em cada escola;
- **MAI-18:** Organizar um dia do jogo desportivo: jogos e corridas entre turmas ou escolas próximas, gravadas em DVD;
- **MAI-18:** Realização de questionários para alunos, professores e pais, sobre o nível de interesse e envolvimento de crianças e pais;
- **M2. Reunião transnacional na Bulgária, junho de 2018;**
- **SET-18:** Workshops conduzidos por um especialista em pais e filhos sobre a importância e os efeitos positivos do jogo (jogos cooperativos e de equipa, etc.)
- **M3. Reunião transnacional na Hungria, final de setembro de 2018;**
- **NOV-18:** Realização de uma história com fantoches artesanais ou uma peça teatral baseada num roteiro preparado pelos professores em M3 (fazer um DVD);
- **DEZ-18:** Partilha de cartões de Natal artesanais entre parceiros;
- **FEV-19:** Partilha de jogos enigmáticos, lógicos e de tabelas, em mobilidade virtual;
- **ABR-19:** Criação de jogos de chão, pintados nos recreios e nos muros/paredes da escola;
- **ABR-19:** Realização de questionários para alunos, professores e pais, para medir o seu nível de apreciação;



- **MAI-19:** Festival final com jogos ao ar livre com pais, familiares, comunidade local e comunicação social;

- **M4. Reunião transnacional em Itália, maio de 2019**

## 5. GESTÃO E IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO

Parte da subvenção será utilizada para realizar algumas das atividades acima mencionadas. Todos os parceiros concordaram em:

- Organizar conferências e *workshops* liderados por especialistas e formadores;
- Criar e publicar um guia e um vídeo com os jogos e brinquedos tradicionais de cada país;
- Fazer um calendário com desenhos e obras de arte relacionadas com o jogo;
- Criar um teatro de fantoches utilizando papelaria e consumíveis;
- Pagar um formador para um curso de teatro;
- Organizar uma oficina de brinquedos e jogos em 3D;
- Preparar uma exposição de brinquedos com as criações da oficina;
- Organizar o dia do jogo desportivo (t-shirts, gadgets) e um “canto” Erasmus (fotos, exposições, etc);
- Criar um DVD com jogos de música e ritmos;
- Comprar materiais para fazer e pintar jogos de chão;
- Pagar as despesas finais do festival;
- Obter folhetos, *flyers*, cartazes, contactos de imprensa;
- Um *photobook* final para cada instituição (elaborado pela escola coordenadora).

## 6. AVALIAÇÃO DO PROJETO

A avaliação do projeto será dividida em duas partes.

Os professores das instituições parceiras serão responsáveis por avaliar cada atividade completa do projeto na sua escola/jardim de infância:

A avaliação incidirá sobre:

- O conhecimento de diferentes jogos tradicionais europeus,
- Competência linguística e superação das barreiras linguísticas de crianças e professores,
- O desenvolvimento de habilidades sociais e comunicativas de crianças e professores,
- Atividades de projeto,
- A qualidade dos resultados e dos produtos,



- Participação dos participantes,
- O impacto do projeto em diferentes níveis.

A avaliação será realizada através de:

- Formulários de avaliação,
- Entrevistas com crianças, pais e outros participantes;
- Opiniões (comentários num perfil comum do Facebook, sites de parceiros, YouTube, etc.)
- Observações,
- Análise de documentos e produtos de projetos,
- Lista de participantes dos eventos do projeto (*workshops*, reuniões, aulas, dia do desporto e do jogo, etc.)

## **7. MOBILIDADES TRANSNACIONAIS**

### **7.1 ESPANHA (05 a 08 de novembro 2017)**

#### **Objetivo: integração**

- Apresentar escolas/jardins de infância (apresentações multimédia);
- Estabelecer regras de trabalho sob a forma de contrato;
- Discutir os detalhes do projeto (datas exatas de mais reuniões e formações, riscos do projeto e possíveis soluções, etc.)
- Decidir o logotipo final dos formulários. Os professores criarão um logotipo mútuo inspirando-se nos logos vencedores de cada país;
- Partilha de *photobooks* feitos pelas crianças para apresentar os seus países;
- Entrega do "Trans Europe Express Game" de Itália para Espanha;

Resultados: contrato, apresentações, um logotipo, fotos, um relatório da reunião.

### **7.2 BULGÁRIA (05 a 10 de junho de 2018)**

#### **Objetivo: visionar e discutir DVDs sobre o jogo ao ar livre e o "dia do desporto"**

- Reunir as diferentes partes do guia com jogos tradicionais, realizados por cada país;
- Avaliar o primeiro ano da parceria;
- Analisar os resultados do questionário;
- Preparar o relatório intermédio;
- Entregar o "Trans Europe Express Game" de Portugal para a Bulgária;

Resultados: documentos de avaliação, um relatório intermédio, um guia, uma obra de arte, fotos, um relatório da reunião.

### 7.3 HUNGRIA - 05 a 10 junho de 2018

#### **Objetivo: planejar as atividades de drama**

- Discutir os resultados de avaliação do primeiro ano para o segundo ano da parceria
- entrega do "Trans Europe Express Game" da Bulgária para a Hungria;

Resultados: um relatório da reunião, fotos, apresentações em multimédia, roteiro do cenário para uma peça escolar.

### 7.4 ITÁLIA - 16 a 20 de maio - 2019

#### **Objetivo: avaliar e sintetizar o projeto através dos resultados dos questionários, formulários de avaliação, feedback dos participantes, etc.**

- Compartilhar os resultados;
- Elaborar o relatório final;
- Discutir a sustentabilidade do projeto;
- Liderar a parceria;
- Entregar a versão completa do "Trans Europe Express Game" para todos os parceiros;
- Assistir ao DVD sobre o festival final realizado em cada país.

Resultados: documentos de avaliação, fotos, "Trans Europe Express Game", relatório final.

## **8. CURSOS DE FORMAÇÃO DE CURTA DURAÇÃO**

Eventos de curto prazo de formação conjunta de pessoal

### **8.1 PORTUGAL – (26 de fevereiro a 02 de março de 2018)**

N.º de Participantes	45
N. de dias	5

- Aumentar o conhecimento sobre "Aprender a jogar"
- Aumentar o conhecimento sobre métodos de ensino utilizados nas instituições parceiras (workshops/conferências com especialistas);
- Materiais do workshop para professores sobre "Aprender a jogar";
- Uma música do projeto escrita por todos os parceiros;



- Um questionário comum para avaliação do projeto;
- Entrega do "jogo express Trans Europe" de Espanha a Portugal;
- Certificado do workshop;
- Diretrizes para criar um manual, em conjunto com as crianças, sobre jogos tradicionais de cada país;
- Um relatório do evento.

### **8.3 GRÉCIA - 25 de fevereiro a 02 de março de 2019)**

N.º de Participantes	42
N. de dias	5

- Aumentar o conhecimento sobre a inclusão de crianças com necessidades educativas especiais através de atividades do jogo (workshops/ conferências com especialistas);
- Resultados da reunião conduzidos por um perito;
- Certificados de reunião;
- Um plano de atividades sobre jogos de chão e jogos de parede;
- Um plano do festival final;
- Um questionário para alunos, professores e pais sobre seu o nível de apreciação;
- Entrega do "jogo express Trans Europe" da Hungria à Grécia;
- Relatório do evento.

## **9. Produtos do Projeto**

A parceria produzirá uma série de produtos finais para partilhar com as outras escolas e países, permitindo desenvolver habilidades, competências e o empreendedorismo nas crianças e professores, envolvendo as comunidades locais nos processos de criação, realização e divulgação:

- Materiais da oficina;
- Certificados de trabalho;
- Hino do projeto;
- Questionários comuns para avaliação de projetos;
- O "jogo express Trans Europe";
- Um blog/site internacional do projeto;
- Um logotipo do projeto;
- Apresentações multimédia de escolas parceiras;





- Relatórios das reuniões transnacionais e dos cursos de curta duração para professores;
- Relatórios e material didático dos *workshops* realizados com pais e filhos;
- Obras de arte;
- Fotos;
- Brinquedos em 3D.

## 10. Sustentabilidade do Projeto

### Prevê-se manter eventos como:

- Dia anual do jogo desportivo;
- Sessões sobre a importância do jogo;
- *Ateliers* dedicados aos jogos de toda a Europa;
- Materiais, ferramentas de ensino, inovação pedagógica, planos de aula que servirão como referenciais para professores que pretendam desenvolver um projeto similar no futuro.

### Prevê-se, no futuro, implementar:

- Uma "área livre" planeada em conjunto com autoridades locais e associações onde as crianças podem jogar com segurança;
- Oficinas permanentes em colaboração com instituições locais, associações de pais, centros de idosos e outras organizações;
- Uma sala em cada escola onde os alunos possam passar o tempo livre: tocar, ler, pintar, ouvir música;
- Recursos para a manutenção de estruturas programadas (jogo desportivo anual, área livre, oficinas permanentes, etc.) Os apoios e fundos serão solicitados às autoridades locais e patrocinadores privados.

## 11. Critérios de seleção de jardins de infância e escolas do 1.º Ceb

- Experiência na implementação e desenvolvimento de projetos de articulação intra e/ou interciclos;
- Turmas/grupos heterogéneos;
- Bom relacionamento interciclos;
- Capacidade e disponibilidade para participar em ações de formação, atividades e tarefas extracurriculares;

- Existência de associações de pais dinâmicas e com bom relacionamento com escolas e jardins de infância;
- Proximidade física/geográfica JI/1.ºCEB

## 12. PARTICIPANTES:

- Jardins de Infância: Gândara dos Olivais, Pinheiros
- 1.ºCEB: Gândara dos Olivais, Pinheiros
- N.º de crianças/alunos: 283
- N.º de professores:18

Equipa de Coordenação do Projeto	
Coordenador	Rosa Almeida
Responsável Financeiro	Jorge Edgar Brites
Responsável de Comunicação e Divulgação	Patrícia Martins

### Outros participantes:

- Bibliotecas Escolares;
- Associações de pais;
- CFAE Leirimar;
- Câmara Municipal de Leiria;
- Junta de freguesia;
- CaceFaz;
- Outros;