

Departamento de Educação

Mestrado em Educação Especial (área de especialização de Cognição e Motricidade)

A utilização do lúdico, didático e multimédia como potenciador de aprendizagem da Leitura e Escrita Funcionais em alunos com NEE's de Carácter Permanente de Tipo Cognitivo

2013

Departamento: Educação

Mestrado em Educação Especial (área de especialização de Cognição e Motricidade)

A utilização do lúdico, didático e multimédia como potenciador de aprendizagem da Leitura e Escrita Funcionais em alunos com NEE's de Carácter Permanente de Tipo Cognitivo

Carla Sofia Coelho da Silva

Trabalho realizado sob a orientação do(a) Professor(a)

Doutora Isabel Maria Carrilho Calado Antunes Lopes

Outubro 2013

AGRADECIMENTOS

“A raposa calou-se e ficou a olhar o príncipezinho durante muito tempo.

- Se fazes favor...Cativa-me! – acabou finalmente por pedir.

- Eu bem gostava – respondeu o príncipezinho -, mas não tenho muito tempo. Tenho amigos para descobrir e uma data de coisas para conhecer...

- Só conhecemos o que cativamos – disse a raposa.- Os homens deixaram de ter tempo para conhecer o que quer que seja. Compram as coisas já feitas aos vendedores. Mas como não há vendedores de amigos, os homens deixaram de ter amigos. Se queres um amigo, cativa-me!”

(Saint-Exupéry, 2001, p. 69)

A elaboração de uma tese de mestrado é uma tarefa árdua que depende do contributo de muitas pessoas direta e indiretamente, dos seus apoios, sugestões, comentários e incentivos, pelo que o seu resultado final advém de uma grande caminhada, fruto de muito trabalho, dedicação reflexão, e muita partilha. Quero aqui deixar o meu agradecimento a essas pessoas que considero importantes na minha vida, que de certa forma cativei e que se deixaram cativar. Pessoas essas que considero amigas.

Agradeço à minha orientadora, Professora Doutora Isabel Calado, pela dedicação, partilha, incentivo, apoio, disponibilidade e desafio constante.

Agradeço ao Dr. António Simões e à Dr.^a Sara Alegre a forma simpática e acolhedora como me receberam, disponibilizando o seu tempo, as instalações, os diversos espaços e por todo o apoio oferecido, permitindo que pudesse desenvolver este trabalho.

Agradeço aos meus alunos, tantas vezes mencionados neste trabalho, sobretudo por me terem cativado e deixado cativar, ensinado a ver o mundo de uma forma especial, permitindo que levasse a bom porto esta tese. Também deixo um agradecimento muito especial à sua professora, Dr.^a Bárbara Lavrador, minha grande amiga Babá. Obrigada por tudo, pela partilha, sugestões, ideias, incondicional e constante apoio, confiança e cumplicidade. A vocês dedico as palavras de Saint-Exupéry “ Aqueles que passam por nós, não vão sós, não nos deixam sós. Deixam

um pouco de si, levam um pouco de nós.”. Porque agora sei que convosco deixei um pouco de mim e levo muito de vós.

E por último, mas não menos importante, porque estes são sempre os primeiros, agradeço à minha família e aos meus verdadeiros amigos. Vocês são como as estrelas, mesmo não vos vendo sinto que estão sempre presentes na minha vida, que me apoiam em todas as situações e querem o melhor para mim. Aos meus pais, que se sacrificam por mim, me educaram e ensinaram a ser quem sou. Ao meu irmão, sogros e cunhados: obrigada por estarem a meu lado, por acreditarem nas minhas potencialidades, por me apoiarem nos bons e maus momentos.

E finalmente, mas o agradecimento mais importante vai para o meu marido Nuno e para os nossos filhos, Afonso e Lucas. Sei que alguns momentos foram difíceis! Houve em mim muita vontade de desistir! O vosso apoio incondicional e encorajamento nos momentos mais difíceis, a partilha, a dedicação e amor foi o que me fez continuar. Vocês são o meu pilar fundamental, são quem eu mais amo neste mundo! Por vocês eu sou o tudo eu sou o nada.

A utilização do lúdico, didático e multimídia como potenciador de aprendizagem da Leitura e Escrita Funcionais em alunos com NEE's de Carácter Permanente de Tipo Cognitivo

Resumo: A sala de aula é um lugar mágico onde o professor consegue conciliar objetivos pedagógicos com os desejos do aluno, onde tudo é possível! Para isso é necessário encontrar o equilíbrio entre o cumprimento das funções pedagógicas e o desenvolvimento da subjetividade, como ferramenta de construção do ser humano autónomo e criativo. A utilização do lúdico-didático e do multimídia na sala de aula, como potenciadores das aprendizagens, e designadamente da que respeita à Leitura e Escrita Funcionais, em casos de alunos com NEE's de Carácter Permanente de Tipo Cognitivo é uma forma de atingir os objetivos pedagógicos, conciliando o aprender com o brincar. Com este trabalho pretendemos despertar a consciência dos profissionais da educação para a importância do lúdico-didático e do multimídia, na forma de várias atividades, nomeadamente jogos e brincadeiras, para o desenvolvimento e aprendizagem do educando e apresentar alguns dos benefícios que o lúdico proporciona no âmbito escolar. Durante um ano letivo acompanhamos um grupo de alunos com NEE's permanentes, do tipo cognitivo, o que nos permitiu verificar que a utilização do lúdico, didático e do multimídia em sala de aula, através de jogos e brincadeiras educativas, desenvolve algumas habilidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória e a imaginação. Conscientes de que para exercer a capacidade de criar é imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhes são oferecidas, consideramos que este tipo de atividades contribui na preparação para a sua vida futura. "Brincar para aprender ou aprender a brincar" através de materiais lúdico-didáticos e multimídia é um enunciado que estabelece uma reciprocidade, duplamente ajustada a alunos com NEE, visto que parece poder ajudar, de um modo muito orientado, o desenvolvimento das suas possibilidades de exploração e experimentação, da capacidade de concentração, do interesse e da interação com a sociedade e assim favorecer a integração.

Palavras-chave: Lúdico; Didático; Multimídia; Aprendizagem; NEE's; "Edutainment"

Abstract: The classroom is a magical place where the teacher can reconcile the educational goals to the wishes of the student, where everything is possible! For this it is necessary to find a balance between the duties and educational development of subjectivity, as a tool for construction of the human autonomous and creative. The use of recreational and educational and multimedia in the classroom , as enhancers of learning , and particularly the one relating to Reading and Writing Functional in cases of students

with SEN 's of Character Standing Type Cognitive is a way to achieve the educational objectives, combining learning with play. With this work we intend to raise awareness of education professionals to the importance of recreational and educational and multimedia, in the form of various activities, including games and activities , to the development and learning of the student and present some of the benefits that provides the ludic the school. Monitoring a group of students with SEN's type permanent cognitive, through an academic year, allowed us to verify that the use of recreational, educational and multimedia in the classroom, through games and educational games, develops some important skills, such as attention, imitation, memory and imagination. Aware that, to exercise the ability, to create, is essential to have wealth and diversity of experiences offered to them, we believe that this type of activity helps in preparation for their future life. " Playing to learn or learn to play" through recreational and educational materials and multimedia is a statement that establishes a reciprocity doubly adjusted to pupils with SEN, since it seems to help, in a very targeted, the development of its possibilities exploration and experimentation, the ability to concentrate, interest and interaction with society and thus encourage and promote their integration .

Keywords: Playful; Didactic; Multimedia; Learning; SEN's; "Edutainment"

Sumário

INTRODUÇÃO	1
CAPÍTULO I.....	7
FUNDAMENTAÇÃO DA INTERVENÇÃO	7
1.1. - <i>Fundamentação da Intervenção.....</i>	9
1.2. - <i>O Lúdico e a Aprendizagem</i>	24
1.3. - <i>Relação do Multimédia com o lúdico e a aprendizagem</i>	28
1.4. - <i>Pontos de vista de diversos autores acerca da utilização do material lúdico, didático e multimédia no ensino/aprendizagem</i>	39
CAPÍTULO II.....	49
COMPONENTE EMPÍRICA: OBJETIVOS GERAIS DO PROJETO; DESCRIÇÃO DA POPULAÇÃO;PROCEDIMENTOS/INSTRUMENTOS UTILIZADOS NA INTERVENÇÃO; DESENVOLVIMENTO DAS ATIVIDADES	49
2.1. - <i>Objetivos gerais do projeto.....</i>	51
2.2. - <i>Descrição da População.....</i>	52
2.3. - <i>Procedimentos/Instrumentos utilizados na intervenção.....</i>	54
2.4.- <i>Competências e Aquisições favorecidas pelas atividades.....</i>	57
2.5. - <i>Desenvolvimento das Atividades</i>	70
CAPÍTULO III.....	81
COMPONENTE REFLEXIVA: RESULTADOS OBSERVADOS	81
3.1.- <i>Componente Reflexiva: Resultados Observados.....</i>	83
SÍNTESE CONCLUSIVA	87
BIBLIOGRAFIA	91
ANEXOS	97
ANEXO 1	98
ANEXO 1.1.: <i>Plano de Aula atividade n.º1</i>	99
ANEXO 1.2.: <i>Notas de observação dos alunos de Educação Especial na utilização de material lúdico didático enquanto potenciador de aprendizagem de leitura e escrita funcional</i>	100
ANEXO 1.3.: <i>Fotografias da atividade n.º1</i>	101
ANEXO 2	103
ANEXO 2.1. – <i>Plano de aula da Atividade n.º 2.....</i>	104
ANEXO 2.2.: <i>Notas de observação aos alunos de Educação Especial na utilização de material lúdico didático enquanto potenciador de aprendizagem de leitura e escrita funcional</i>	105
ANEXO 2.3.: <i>Fotografias da atividade 2</i>	107
ANEXO 3	108
ANEXO 3.1. - <i>Plano de aula da Atividade n.º3</i>	109
ANEXO 3.2. – <i>Notas de observação aos alunos de Educação Especial na utilização de material lúdico didático enquanto potenciador de aprendizagem de leitura e escrita funcional</i>	110
ANEXO 3.3. - <i>Fotografias da atividade</i>	112
ANEXO 4	113

ANEXO 4.1. - Plano de aula da Atividade n.º4.....	114
ANEXO 4.2. – Notas de observação aos alunos de Educação Especial na utilização de material lúdico didático enquanto potenciador de aprendizagem de leitura e escrita funcional	115
ANEXO 4.3. - Fotografias da atividade	118
ANEXO 5.....	119
ANEXO 5.1. - Plano de aula da Atividade n.º5.....	120
ANEXO 5.2. – Notas de observação aos alunos de Educação Especial na utilização de material lúdico didático enquanto potenciador de aprendizagem de leitura e escrita funcional	121
ANEXO 5.3. - Fotografias da atividade	123
ANEXO 6.....	124
ANEXO 6.1. - Plano de aula da Atividade n.º6.....	125
ANEXO 6.2. – Notas de observação aos alunos de Educação Especial na utilização de material lúdico didático enquanto potenciador de aprendizagem de leitura e escrita funcional	126
ANEXO 6.3. - Fotografias dos filmes apresentados na atividade	130
ANEXO 7.....	131
ANEXO 7.1. - Plano de aula da Atividade n.º7.....	132
ANEXO 7.2. – Notas de observação aos alunos de Educação Especial na utilização de material lúdico didático enquanto potenciador de aprendizagem de leitura e escrita funcional	133
ANEXO 7.3. - Fotografias da atividade	135
.....	135
ANEXO 8.....	137
ANEXO 8.1. - Notas de observação aos alunos de Educação Especial na utilização de material lúdico didático enquanto potenciador de aprendizagem de leitura e escrita funcional	138
ANEXO 8.2. - Fotografias dos materiais utilizados na atividade	139
ANEXO 9.....	141
ANEXO 9.1. – Notas de observação aos alunos de Educação Especial na utilização de material lúdico didático enquanto potenciador de aprendizagem de leitura e escrita funcional	142
ANEXO 9.2. - Fotografias dos jogos de estimulação da atividade	144
ANEXO 10.....	145
ANEXO 10.1. - Plano de aula da Atividade n.º10.....	146
ANEXO 10.2. – Notas de observação aos alunos de Educação Especial na utilização de material lúdico didático enquanto potenciador de aprendizagem de leitura e escrita funcional	148
ANEXO 10.3. - Fotografias da atividade	149
ANEXO 11.....	151
ANEXO 11.1. - Plano de aula da atividade n.º11	152
ANEXO 11.2. – Notas de observação aos alunos de Educação Especial na utilização de material lúdico didático enquanto potenciador de aprendizagem de leitura e escrita funcional	154
ANEXO 11.3. - Fotografias da atividade	156
ANEXO 12.....	158
ANEXO 12.1. - Plano de aula da Atividade n.º12.....	159
ANEXO 12.2. – Notas de observação aos alunos de Educação Especial na utilização de material lúdico didático enquanto potenciador de aprendizagem de leitura e escrita funcional	161
ANEXO 12.3. - Fotografias de materiais usados na atividade	162
ANEXO 13.....	163
ANEXO 13.1. - Fotografias da atividade n.º13.....	164

ANEXO 14	166
Anexo 14.1. Entrevista a Tizuko Kishimoto, da USP: brincar é diferente de aprender	167
Anexo 14.2. Entrevista Professor Educação Especial	171
Anexo 14.3. Entrevista ao Psicólogo Escolar.....	172
ANEXO 15	174
Anexo 15.1. Atividades de anos anteriores	175

INTRODUÇÃO

Num mundo em constante mudança, marcado pelos impactos da tecnologia, há que encarar esta última também como um complemento para a aquisição do saber, como uma ferramenta útil para promover a interação necessária à aprendizagem e, nesse sentido, mover o esforço necessário para conhecer e dominar todo o seu potencial para este fim educativo.

Nesta era em que “mudam os tempos, mudam as vontades” dão-se consecutivas transformações na sociedade em geral e na vida das pessoas em particular, onde os interesses e motivações variam. A sala de aula não é exceção e por isso os professores têm de adaptar-se a estes novos tempos e procurar novos métodos e técnicas de ensino, que motivem os seus alunos para a aprendizagem, pois com esta constante transformação eles também necessitam de aprender de maneira diferente. Nessa procura por novos métodos surge então uma questão pertinente: será que a utilização em sala de aula do lúdico, do didático e também do multimédia, potencia a aprendizagem da Leitura e Escrita em alunos com NEE's de Carácter Permanente de Tipo Cognitivo? No âmbito da nossa prática, pudemos constatar que esta utilização, em contexto de sala de aula, se torna num incentivo (reforço positivo) ao ensino, e conseqüentemente à aprendizagem, em particular da leitura e escrita funcional. Consideramos que estas duas aquisições são ferramentas decisivas na valorização e formação dos seres humanos e na sua inclusão/transição para a vida. Para o poeta Carlos Drummond de Andrade "Brincar não é perder tempo, é ganhá-lo. É triste ter meninos sem escola, mas mais triste é vê-los enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação humana" (Andrade, 1999, p. <http://drummond.memoriaviva.com.br/>).

A atividade lúdica, seja ela em forma de jogo, brincadeira ou divertimento, potencia as aprendizagens, sobretudo da leitura e escrita funcionais, pois também para nós educadores se pode ensinar e aprender a partir da brincadeira, porque “Brincar é essencial para a criança, pois é deste modo que ela descobre o mundo à sua volta e aprende a interagir com ele” (Zatz, Zatz, & Halaban, 2006, p. 7).

Partilhamos da opinião de Vygotsky quando afirma que “a criança aprende muito ao brincar. O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico” (Vygotsky, 1979, p. 45).

A utilização de vários tipos de suportes, designadamente lúdicos, didáticos, multimédia, interativos e os digitais permite aos alunos desenvolver um vasto leque de aprendizagens despoletadas a partir das dimensões aqui enfocadas. Já anteriormente mencionámos a importância da vertente lúdica na educação das crianças, associando-a à descoberta através da brincadeira, da importância que assume no seu desenvolvimento. Muitas vezes a dimensão didática e os suportes e linguagens multimédia surgem associados à vertente lúdica. É importante anotar que a ludicidade, o didatismo e o multimédia são instrumentos diferenciados, frequentemente aplicados nos processos de ensino-aprendizagem, e que não estão necessariamente interligados, pese embora as estreitas relações que têm estabelecido entre si, ao ponto de frequentemente tendermos a confundi-los como sendo uma só realidade. Daí que, por vezes não seja fácil separar as características de alguns dos materiais utilizados, pois eles são ao mesmo tempo lúdicos, didáticos e multimédia. Pretendemos ainda mostrar que para além da utilização do lúdico e do didático, é também possível e muito vantajoso utilizar o multimédia. O multimédia – concretizado em vários suportes, meios e formatos comunicativos, como o texto/a escrita, a imagem/o gráfico/o vídeo e o áudio/sonoro – tem um considerável potencial de motivação para os alunos, tornando o ensino-aprendizagem divertido, diferente, “atraentes e motivadores para a aprendizagem, proporcionam compreensão dos factos, conceitos e procedimentos, de uma forma diversa e multifacetada” (Carvalho, 2002, p.248), tornando a sua utilização ainda mais importante para os alunos com necessidades educativas especiais, devido às suas características. Torna-se assim fundamental despertar nestes alunos vontade para aprender de modo a desenvolver todos os seus sentidos. Consideramos então que “Situações emocionantes, como jogos e brincadeiras, ativam o sistema límbico, parte do cérebro responsável pelas emoções. Ocorre então a libertação de neurotransmissores. Com isso, os circuitos cerebrais ficam mais rápidos, facilitando a armazenamento de informações e o resgate das que estão guardadas”. (Gentile, 2005, pp. 52-57)

O presente trabalho está organizado em 3 capítulos (partes), uma síntese conclusiva, bibliografia e anexos.

No capítulo I procedemos à fundamentação teórica da intervenção, abordamos a definição de alguns conceitos e pressupostos que consideramos

importantes, que por um lado contribuem para o desenvolvimento deste trabalho e por outro justificam a escolha do título e o seu contributo para o desenvolvimento dos alunos observados. São eles: alunos com NEE's, lúdico, jogo, entretenimento, aprendizagem, educação, “Edu diversão” (ludo educação, “edutainment”), didático, multimédia. Apresentamos também alguns pontos de vista de vários autores que defendem a utilização do lúdico, do didático, do multimédia e do entretenimento educativo como facilitadores de aprendizagem, de desenvolvimento e da aquisição de conteúdos.

O capítulo II deste trabalho diz respeito à componente empírica onde é feita a apresentação da intervenção e as suas diferentes etapas, onde descrevemos os objetivos gerais do projeto, esclarecendo mais pormenorizadamente a questão à qual se pretende dar resposta: “A utilização em sala de aula do lúdico-didático e multimédia potencia a aprendizagem da Leitura e Escrita em alunos com NEE's de Carácter Permanente de Tipo Cognitivo?”; a descrição da população observada e sua caracterização; o plano e métodos onde constam os objetivos e elementos relativos à planificação e à condução da ação; e os procedimentos utilizados na Intervenção.

O capítulo III deste trabalho comporta a componente reflexiva onde expomos o relato das observações e dos ganhos comportamentais/cognitivos dos alunos sob observação. Por fim, apresentamos uma síntese conclusiva, fazendo um balanço do trabalho tendo como referência os objetivos propostos, a bibliografia consultada e os anexos que comportam alguns dos dados de observação recolhidos. Visto os outros dados recolhidos, tais como vídeos, fotografias e grelhas de observação, entre outros, excederem o limite de folhas impressas permitidas, estes encontram-se em ficheiros devidamente identificados, no cd em anexo.

CAPÍTULO I

FUNDAMENTAÇÃO DA INTERVENÇÃO

1.

1.1. - Fundamentação da Intervenção

O presente trabalho tem como finalidade provar que a utilização do lúdico, didático e multimédia potencia a aprendizagem da Leitura e Escrita em alunos com NEE's de Carácter Permanente de Tipo Cognitivo e de acordo com a nossa experiência prática, a sua utilização, em contexto de sala de aula, torna-se num incentivo (reforço positivo) ao ensino, e conseqüentemente à aprendizagem. Alguma dessa experiência prática obtida em anos anteriores e passível de testemunhar a sua eficácia levou a que escolhêssemos este campo de investigação. Para encontrar na literatura as razões desta eficácia constatada na experiência fizemos várias pesquisas em dicionários e obras relacionadas e apresentamos algumas definições de conceitos e palavras-chave fundamentais que permitem esclarecer e clarificar algumas dúvidas. Começaremos pelos principais intervenientes neste estudo, Alunos com Nee's, depois pelo Lúdico, Jogo, Entretenimento; seguido de Aprendizagem, Educação e de alguns tipos de diversão educativa, como Ludo educação e “Edutainment”; posteriormente de Didático e para concluir o conceito de Multimédia.

No design de materiais multimédia para o ensino - e não só - o carácter lúdico também é frequentemente tido em conta, pelo que abordaremos várias relações que podem surgir entre elas, é o caso de ludicidade/aprendizagem/multimédia.

As palavras "lúdico", “didático” e “multimédia” aparecem neste trabalho associadas a instrumentos educativos para aquisição de aprendizagem e conhecimento.

Ao longo deste trabalho mencionamos muitas vezes Educação Especial e Alunos com NEE's. Em Portugal, a Educação Especial é regida pelo decreto-lei n.º3/2008 de 7 de janeiro. De acordo com este Decreto-Lei, no capítulo I, artigo 1.º, são definidos “os apoios especializados a prestar na educação pré-escolar e nos ensinos básico e secundário dos sectores público, particular e cooperativo, visando a criação de condições para a adequação do processo educativo às necessidades educativas especiais dos alunos com limitações significativas ao nível da atividade e da participação num ou vários domínios de vida, decorrentes de alterações funcionais e estruturais, de carácter permanente, resultando em dificuldades continuadas ao

nível da comunicação, da aprendizagem, da mobilidade, da autonomia, do relacionamento interpessoal e da participação social. A educação especial tem por objetivos a inclusão educativa e social, o acesso e o sucesso educativo, a autonomia, a estabilidade emocional, bem como a promoção da igualdade de oportunidades, a preparação para o prosseguimento de estudos ou para uma adequada preparação para a vida profissional e para uma transição da escola para o emprego das crianças e dos jovens com necessidades educativas especiais” (Ministério da Educação, 2008, p. 155). Ao consultarmos a Lei de Bases do Sistema Educativo, tomamos consciência de que a educação é desenvolvida e organizada segundo métodos específicos adaptados às características de cada aluno. São objetivos do Ensino Básico (LBSE, 2005) artigo 7.º, alínea j) e o), assegurar às crianças com necessidades educativas específicas, nomeadamente deficiências físicas e mentais, condições adequadas ao seu desenvolvimento e pleno aproveitamento das suas capacidades e criar condições de promoção do sucesso escolar e educativo a todos os alunos. Neste sentido, é de extrema pertinência adequar os meios e materiais de que dispomos, utilizando os primeiros, e fabricando muitas vezes os segundos, como ferramentas preciosas de construção para novas aprendizagens.

Ao analisarmos o Currículo Nacional do Ensino Básico, conhecemos o conjunto de competências essenciais de carácter geral, e das competências específicas, de cada área disciplinar ou disciplina, a desenvolver ao longo de todo o ensino básico, através de tipos de experiências de aprendizagem para cada ciclo.

"O aluno com NEE é qualquer criança ou jovem que exiba discrepâncias significativas no que diz respeito aos fatores capacidades/ resultados e que, por essa razão, possa necessitar de receber serviços especiais" (Nielsen, 1999, p. 11).

A palavra lúdico, vem do latim "ludus" e tem múltiplos significados, tais como brincar, jogar, divertir, recrear, entreter, lazer, associa-se ao funcional, espontâneo e satisfatório e faz parte da vida. C. Lopes afirma que “ludus identifica não só a manifestação da ludicidade das crianças como também a dos adultos, e ainda o tipo de atividade que uns e outros realizam e os efeitos que dela resultam.” (Lopes, 2004, p. 7). O lúdico pode então contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, seja ele de qualquer idade, auxiliando não só na aprendizagem, mas também no desenvolvimento social, pessoal e cultural,

facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento.

O lúdico, seja em forma de jogos ou brinquedos, faz parte da vida das crianças, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos onde a realidade e o faz-de-conta se confundem. A sua utilização no processo pedagógico faz despertar o gosto pela vida e leva as crianças a enfrentarem os desafios que lhes surgem.

Acerca do lúdico, na sua forma de jogo ou brincadeira, concordamos com Kishimoto que considera que “o jogo ao ocorrer em situações sem pressão, em atmosfera de familiaridade, segurança emocional e ausência de tensão ou perigo proporciona condições para aprendizagem das normas sociais em situações de menor risco. A conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamentos que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro ou punição.” (Kishimoto, 1996, p. 140).

A atividade e a manipulação de suportes e objetos lúdicos proporciona à criança aptidão para avaliar as suas habilidades, comparando-as com as das outras crianças. Desta forma ela adquire códigos culturais e papéis sociais, para além de explorar os órgãos dos sentidos. A própria brincadeira em si, permite desenvolver aspetos simbólicos de sociabilidade, linguagem e cognitivos, na medida em que através do lúdico as crianças interagem entre si, experimentam situações, manifestam indagações, formulam estratégias e, ao confrontarem-se com os seus erros e acertos, podem reformular sem punição as suas novas ações.

A palavra “jogo”, de acordo com o Dicionário de Língua Portuguesa (Porto Editora, 2003-2012), provém do latim “incus” ou “jocu” e significa diversão, brincadeira, passatempo. O jogo é uma atividade lúdica executada por prazer ou recreio, divertimento, distração, que obedece a uma série de regras que têm de se cumprir, seja numa atividade lúdica ou competitiva.

Segundo Friedman "os jogos lúdicos fazem parte da génese da construção do conhecimento, da apropriação da cultura e da constituição da criança como sujeito humano, como aspeto fundamental do processo de formação. Os jogos aumentam a capacidade de fruição e criação das alegrias culturais e recriam quotidianamente a realidade na escola." (Friedman, 1996).

“O jogo enquanto fato social, assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspeto que nos mostra porque o jogo aparece de modos tão diferentes, dependendo do lugar e da época. Em certas culturas indígenas, o "brincar" com arcos e flexas não é uma brincadeira, mas preparo para a arte da caça e da pesca. Funciona como forma de educação que proporciona uma aprendizagem aos seus membros”. (Kishimoto, 1992, p. 108).

Johan Huizinga atribui muita importância ao jogo, pelo que o citamos diversas vezes. Este filósofo encara o jogo : “ (...) como uma forma específica de atividade, como uma "forma significativa", como função social”(Huizinga, 2001, p. 3); “significa alguma coisa e para além disso é algo de divertido, fascinante e intenso, funcionando como um escape para a descarga de energia excessiva, de distensão após um esforço, de preparação para as exigências quotidianas do dia-a-dia e para a compensação de desejos insatisfeitos”. (Huizinga, 2001, p. 6); “(...) uma função da vida, mas não é passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos. O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais se exprime a estrutura da vida espiritual e social”. (Huizinga, 2001, p. 9); “O puro e simples jogo constitui uma das principais bases da civilização.” (Huizinga, 2001, p. 8); “uma atividade voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotada de um fim em si mesma, acompanhada de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana (carácter fictício)”. (Huizinga, 2001); “O jogo detém algumas características próprias: atividade voluntária, evasão da vida "real" para uma esfera temporária, isolamento/limitação (possui um caminho e sentido próprios), fixa-se imediatamente como fenómeno cultural”. (Huizinga, 2001, p. 11).

Na opinião de Bomtempo (1987), "o jogo pedagógico deve ser uma mistura de repetição e surpresa, estimulando o interesse dos participantes através da introdução de elementos inesperados, agradáveis e difíceis, aproveitando o momento para chegar, com entusiasmo, ao objetivo pretendido". Para Kishimoto (1992) "os jogos educativos ou didáticos são relevantes para o desenvolvimento do pensamento e aquisição de conteúdos, porque proporcionam uma modificação cognitiva. São um recurso educativo que por vezes se materializa sob a forma de brinquedo". A mesma

autora defende que “O jogo ao ocorrer em situações sem pressão, em atmosfera de familiaridade, segurança emocional e ausência de tensão ou perigo proporciona condições para aprendizagem das normas sociais em situações de menor risco. A conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamentos que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro ou punição. (Kishimoto, 1998). “A brincadeira estimula a criatividade, a imaginação, a inserção da criança no mundo, amplia a sua cadeia de relacionamento social, enfim por intermédio do jogo nota-se a estimulação do desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo. Esse instrumento também estimula a integração e desperta o interesse em todos os alunos, resultando na função primordial da escola, ou seja, estimular o aprendizado na criança, para formar cidadãos conscientes capazes de exercer o pensamento crítico e criativo. Pode-se notar a importância das brincadeiras no desenvolvimento da criança. Isso significa que os jogos e as brincadeiras são requisitos imprescindíveis no âmbito escolar” (Kishimoto, 1996).

O brincar na escola traz desenvolvimento tanto para o aluno quanto ao educador, pois a partir dos resultados que a brincadeira apresenta, ele consegue compreender as inter-relações existentes na sala de aula, podendo perceber o nível de realização que seus alunos se encontram, suas possibilidades de interação, sua habilidade para conduzir-se de acordo com as regras do jogo, assim como suas experiências do dia-a-dia e as regras de comportamento reveladas pelo jogo de faz-de-conta (Bertoldo & Ruschel, 2000).

A palavra aprendizagem, um dos objetivos principais que queremos alcançar com os nossos alunos, é utilizada frequentemente no nosso trabalho. Ao falamos de aprendizagem os nossos sentidos levam-nos para diversos campos, consoante a nossa experiência individual. Mas afinal o que é a aprendizagem, qual o seu significado, como se aprende e porque é tão importante? A aprendizagem está diretamente ligada à história do homem, à sua construção e evolução, enquanto ser social com capacidade de adaptação a novas situações. O termo deriva do latim "apprehendere", que significa adquirir o conhecimento de uma arte, ofício ou através do estudo ou da experiência. Aparece frequentemente descrita como um processo cognitivo através do qual vamos construindo vários conhecimentos, conceitos, competências, que resultam numa alteração de comportamento, no sentido de responder adequadamente

às novas situações que enfrentamos, aos desafios com que nos deparamos e aos quais temos de dar resposta. A mudança de comportamento, resultante da aprendizagem, advém de uma série de experiências práticas e de interações com o meio. Importa referir também que a aprendizagem só se torna realmente efetiva se as mudanças ocorridas tiverem um carácter relativamente permanente do tempo. Se por um lado chamamos aprendizagem à capacidade de que quotidianamente necessitamos para responder de um modo adequado às diferentes solicitações e desafios que se nos colocam na nossa interação com o meio, por outro lado ela pode ser também um processo pelo qual adquirimos ou modificamos competências, habilidades, conhecimentos, comportamentos ou valores, como resultado de estudo, experiência, formação, raciocínio e observação. A aprendizagem tem um carácter pessoal, o seu objetivo não está em si mesma, mas nos seus efeitos, nas modificações que opera no comportamento exterior, observável do sujeito, no processo de adaptação ao meio. A aprendizagem incide sobre três domínios diferentes: o cognitivo (Saber-Saber), o psico-motor(Saber-Fazer) e o sócio-afectivo (Saber-Ser/Saber-Estar).

O domínio cognitivo (Saber-Saber) corresponde às aprendizagens relacionadas com o pensamento lógico e com as operações intelectuais; são exemplos dessas aprendizagens a compreensão de uma teoria, de conceitos, aprendizagem de regras e de códigos.

O domínio psico-motor (Saber-Fazer) corresponde às aprendizagens relacionadas com movimentos do corpo, com a capacidade de manipular fisicamente objetos, como seja manipular ferramentas ou utensílios para realizar uma tarefa, resolver problemas que requerem destreza motora ou a coordenação de movimentos altamente especializados).

O domínio sócio-afectivo (Saber-Ser/Saber-Estar) corresponde às aprendizagens realizadas no domínio social e afetivo, o que corresponde aos sentimentos, atitudes, comportamentos, à capacidade de adaptação às mudanças, à capacidade de estabelecer novas relações pessoais, capacidade de enfrentar desafios.

Subsistem várias teorias e modelos sobre a aprendizagem. As que mais se destacam são:

- a) As comportamentalistas (“behavioristas”) afirmam que o único objeto de estudo da psicologia é o comportamento observável, mensurável e

controlável cientificamente, tal como acontece com os factos estudados pelas ciências naturais e exatas. Associados a esta corrente aparecem os nomes de Ivan Pavlov (1849-1936), John Broadus Watson (1878-1958), Burrhus Skinner (1904-1990).

A partir da teoria comportamentalista surge a teoria da Aprendizagem por Modelagem ou Aprendizagem Social de Albert Bandura. Esta teoria teve como ponto de partida os estudos de Neal Miller e de John Dollard, que demonstravam que a imitação era em grande parte resultado de um comportamento aprendido. Bandura acredita que o ser humano é capaz de aprender comportamentos sem qualquer tipo de reforço. Para ele, o indivíduo é capaz de aprender através da observação do comportamento dos outros e das suas consequências. Na aprendizagem social o indivíduo não precisa de experimentar para aprender. O conceito de modelagem ou Aprendizagem Social pressupõe que se aprende por observação: a alteração de comportamento de um indivíduo resulta da observação dos comportamentos dos outros. A observação do comportamento de outros permite ao indivíduo que aprende, extrair regras e princípios gerais de comportamento. Neste processo de observação do modelo o indivíduo intervém de uma forma ativa.

- b) As teorias cognitivistas são defendidas por Jean Piaget(1896-1980), Max Wertheimer (1880-1943), Wolfgang Köhler (1887-1967), David Ausubel (1918-), Robert Gagné (1916-2002). O cognitivismo entende a aprendizagem como um processo interno, que envolve o pensamento, e que, portanto, não pode ser observado diretamente: as mudanças externas e observáveis são fruto de mudanças internas relacionadas com mentalizações, sentimentos, emoções e significações da pessoa. Aprender significa adquirir novas estruturas cognitivas e reconstruir as estruturas já existentes. Nesta perspectiva, são valorizadas as diferenças inter-individuais porque os cognitivistas não separam a aprendizagem do significado que o aprendiz lhe atribui, da interpretação pessoal que faz da realidade. As teorias cognitivistas permitiram ultrapassar a visão redutora da aprendizagem, na medida em que esta era vista apenas como um comportamento expresso. Aprender é, sobretudo, atribuir um significado e daqui decorre que os significados que atribuímos dependem das nossas experiências anteriores. Ligados às teorias

construtivistas aparecem nomes como o de Lev Vygotsky(1896-1934), John Dewey (1859-1952) e Jerome Bruner (1915-). Nestas teorias o conhecimento não é um objeto fixo, ele é construído pelo indivíduo com base na sua própria experiência social. Para o construtivismo, a construção do conhecimento não é espontânea, precisa de ser provocada, numa prática provocadora e desafiadora, sendo os indivíduos agentes ativos que se comprometem com a construção do seu próprio conhecimento, integrando a nova informação no seu esquema mental e representando-a de uma maneira significativa. Nesta perspectiva, aprendemos melhor quando tomamos parte de forma direta na construção do nosso conhecimento. No construtivismo o tutor induz o formando a "aprender-a-aprender" através da pesquisa orientada do conhecimento de que o aluno necessita, pelo que o formando aprende a partir de situações de indução e aproveitamento da sua criatividade potencial.

- c) Às teorias humanistas estão ligados nomes como Carl Rogers (1902-1987), Abraham Maslow (1908-1970), que defendem os pressupostos de que aquele que aprende tem um papel ativo: aprende o que se quer, quando quer e como quer. Para os humanistas, o clima de aprendizagem deve ser de liberdade total, onde o formador tem como missão moderar, facilitar a aprendizagem, adotando princípios pedagógicos não diretivos. Esta teoria centra-se na especificidade de cada ser humano, acentuando a sua complexidade, riqueza, singularidade, motivos e interesses. Para estes teóricos a aprendizagem é um processo individual que consiste na representação e reestruturação cognitiva. A aprendizagem, enquanto ação educativa, ajuda a desenvolver nos nossos alunos capacidades que os tornem capazes de estabelecer relações pessoais e sociais com o meio em que vivem, usando estruturas sensório-motoras, cognitivas e afetivas.

A procura pela definição da palavra educação leva-nos para um vasto horizonte de teorias. A educação, no seu sentido mais básico é o processo de socialização dos indivíduos, que ao receber essa instrução, assimilam e adquirem conhecimentos. A educação também envolve uma sensibilização cultural e de comportamento, onde as novas gerações adquirem as formas de se estar na vida das gerações anteriores. Em cada época temporal a educação adquire novos significados.

Hoje em dia, o processo educativo é materializado numa série de aptidões e valores, que proporcionam mudanças intelectuais, emocionais e sociais no indivíduo. De acordo com o grau de sensibilização alcançado, esses valores podem durar toda a vida ou apenas durante um determinado período de tempo.

No caso das crianças, a educação visa fomentar o processo de estruturação do pensamento e das formas de expressão. Contribui para o processo de maturidade sensório-motor e estimula a integração e o convívio em grupo. A educação formal ou escolar, por sua vez, consiste na apresentação sistemática de ideias, factos e técnicas aos alunos. Uma pessoa exerce uma influência ordenada e voluntária sobre outra com a intenção de a formar. Assim, o sistema escolar é a forma pela qual uma sociedade transmite e preserva a sua existência coletiva entre as novas gerações. As constantes mudanças levam a que surjam novas formas de ver o mundo, de o compreender. O aparecimento da internet é uma dessas mudanças que veio revolucionar por completo o nosso mundo.

Ana A. Carvalho reconhece que “as oportunidades na rede são inúmeras para professores e alunos desenvolverem uma aprendizagem autêntica. A diversidade de recursos é grande, implicando tempo de pesquisa e de exploração. Para todas as disciplinas há conteúdos, atividades com correção automática, simulações e jogos.” (Carvalho A. A., 2007, p.28).

Com tanta mudança surgem novas metodologias ligadas à educação através do divertimento, a “edudiversão”. A recente metodologia “edutainment”, surgiu em 1979 pela primeira vez com os jogos de computador patrocinados pela Telford ITEC (programa do governo inglês para a formação) e distribuídos pela revista Your Computer. A palavra traduzida para o português como “Entretenimento Educativo”, sugere que a educação aparece associada à aquisição de conteúdos a partir de ambientes e atividades lúdicas e de entretenimento, ou seja, que educar e entreter podem ser atividades conjuntas e que o lúdico pode ser utilizado de diversas maneiras e nem sempre é somente uma diversão. Esta metodologia, que serve para educar e divertir, instruir ou socializar, aparece também associada às tecnologias da informação, tais como a programas televisivos de entretenimento e a programas de computador, videojogos, filmes, música, websites, software multimédia que são destinadas principalmente para fins educativos. Para além disso estes podem estar

ligados a uma rede digital. O “edutainment” engloba qualquer tipo de material lúdico (de entretenimento) suscetível de promover aprendizagens como um material com potencial educativo (e particularmente apto a favorecer a assimilação de conteúdos de ensino), sendo que, de entre essa variedade de materiais, os que se socorrem das novas tecnologias, estão hoje particularmente desenvolvidos e acessíveis

A International Gaming Developers Association apresenta no seu site www.igda.org a seguinte definição: “Edutainment” é «Combinar informação educativa num ambiente de jogo para tornar a sua apresentação mais atrativa». Este tipo de entretenimento, que inclui alguns jogos educativos, para além de divertir as crianças, tem também o propósito de as educar. Para além disso, é uma ferramenta complementar de formação que facilita o ensino/aprendizagem. Vários são os autores que têm defendido este método na aprendizagem. Exemplo disso são as autoras Walldén e Soronen que categorizam o “edutainment” em função do objetivo e conteúdo, mas também face ao destinatário (Walldén & Soronen, 2004). Relativamente aos conteúdos, as autoras identificam quatro contextos de aprendizagem:

1. Aprendizagem formal (aquela que decorre nas instituições tradicionais de ensino);
2. Aprendizagem informal (local de trabalho, atividades extracurriculares, entre outros);
3. Aprendizagem informal ao longo da vida (convívio social, media, entre outros; a vida como aprendizagem);
4. Aprendizagem acidental.

O “Entretenimento Educativo” inspirou a série infantil “Rua Sésamo”, uma série televisiva americana difundida numa centena de países, de entre os quais Portugal, onde, de modo pioneiro, se aliaram as preocupações pedagógicas à produção de um programa destinado aos mais novos, sendo também pela primeira vez a sua emissão, receção e impacto acompanhados por preocupações de investigação avaliativa. Alguns sites como os descritos em baixo são também o exemplo da utilização de “Entretenimento Educativo”: www.junior.te; www.escolovar.org; <http://sembarreiras.or>; http://todosdiferentestodosespeciais.blogspot.pt/p/recursos-educativos_24.html; <http://www.thegoodfoodfight.com/>; aprender o que é a alimentação saudável, através de uma batalha virtual de comida;

<http://www.unicefgames.org/> - simulação do trabalho dos voluntários da UNICEF que tentam melhorar as condições de vida no Terceiro Mundo;

<http://www.mecanicavetorial.com/antena/> - jogo que ensina mecânica vetorial.

O recurso às novas tecnologias estabelece uma maior relação entre jogador (aluno/professor), jogo e educação e oferece cada vez mais possibilidades e ferramentas. As novas tecnologias, sobretudo as digitais, sempre em constante mudança, pois elas próprias um agente de mudança ligado ao valor do progresso, vêm interferir profundamente na cultura, na educação, nas próprias estruturas dos conteúdos e formas de relação implicadas. Esta é a perspectiva de algumas ópticas, nomeadamente a dos teóricos da Escola Canadiana de Comunicação que abordam a interação entre os media e a cognição/a cultura/ a educação. De entre esses teóricos destaca-se Marshall McLuhan, que na década de 60 do século passado teve bastante influência, por exemplo na Mediologia. McLuhan, considera que tudo o que é criado pelo homem, é para seu benefício e é uma extensão do seu próprio corpo. Para ele o rádio é uma extensão da boca, a televisão, dos olhos e dos ouvidos e o computador, do cérebro. Os meios de comunicação modificam as formas de organização humana. Entre os anos 1960/70, este teórico veio introduzir novas expressões que hoje fazem parte do nosso dia-a-dia, tais como “impacto sensorial”, “o meio é a mensagem” e “aldeia global”. O meio deixa de ser um simples canal de passagem do conteúdo comunicativo e torna-se um elemento determinante de comunicação. O modo como a mensagem é passada interfere no seu significado.

As ideias de McLuhan despertam para a necessidade de pensar a Escola face aos meios de comunicação e às suas transformações, isto devido ao papel determinante destes na construção de cultura.

O pedagogo J. A. Comenius (1592-1671), precursor do audiovisual, dizia, na sua obra *Orbis sensualium pictus* (Comenius, 1658) que tudo o que podíamos aprender não deveria só passar pelas orelhas, mas também pelos olhos, para que ficasse impresso na imaginação. A forma comunicativa (escrita/oral/rádio/televisão) vem determinar o próprio conteúdo da comunicação. Na opinião de I. Calado “... há conjuntos de imagens – ou de experiências do visual – que parecem conter uma especificidade, uma propriedade diferenciável; e é nesse sentido que julgamos lícito falar de poderes das imagens que lhes são próprios.” (Calado, 2010, p. 160). Não

podemos de modo algum esquecer a importância e eficácia dos media e os seus efeitos na vida das pessoas. O professor de educação especial, enquanto media, pois também ele é uma fonte de comunicação para os seus alunos [um intermediário na comunicação que estabelece com os seus alunos], utiliza um conjunto de recentes metodologias, como complemento educativo nas suas aulas práticas.

O conceito de ludo educação, surgido também recentemente e enquadrado nesta vertente da edudiversão, resume-se a educar através da brincadeira e da descontração e pode ser entendido como o conjunto de atividades praticadas pelo aluno que possibilitem a pesquisa, reflexão e partilha, contribuindo assim para a efetiva absorção dos conteúdos de forma satisfatória e divertida. A ludo educação atribui valor à utilização de jogos, brinquedos e brincadeiras. Esta técnica consiste em tornar o ambiente de aprendizagem mais enriquecedor e estimulante, não só para as crianças, mas também para os educadores envolvidos nesse processo. As atividades realizadas proporcionam alegria, participação, respeito pelos valores éticos, desenvolvem as potencialidades individuais e do grupo, promovendo a autoestima e produzindo conhecimento (Silva, Oliveira, & Galindo, 2009).

O professor deverá, segundo Bomtempo (1997), orientar para que a brincadeira espontânea apareça na situação de aprendizagem. Segundo Vânia Dohme (Dohme, 2002) esta é uma técnica por meio da qual podem ser postos em prática conceitos como os do construtivismo, uma vez que a aprendizagem se dá por meio da participação do aluno, e de uma forma que, para este, é divertida, por meio de brincadeiras e jogos que estimulam o desenvolvimento emocional e o relacionamento entre as crianças e também entre as crianças e professores. A brincadeira é uma ferramenta que pode ser utilizada como estímulo dos processos de desenvolvimento e de aprendizagem. Partilhamos da opinião desta autora quando esta defende que a ludicidade se pode manifestar através das seguintes formas: Jogos (sentido estrito); Histórias; Dramatizações; Músicas, Danças e Canções; Artes plásticas.

“Os jogos são importantes instrumentos de desenvolvimento de crianças e jovens que propiciam situações que podem ser exploradas de diversas maneiras educativas. O jogo para a criança constitui um fim, ela participa com o objetivo de obter prazer. Para os adultos que desejam usar o jogo com objetivos educacionais,

este é visto como um meio, um veículo capaz de levar até a criança uma mensagem educativa.

As histórias permitem desenvolver a criatividade e a expressividade, desenvolver e formar o senso crítico, preparam para pensar. Os contos de fada transportam as crianças para o mundo da imaginação, onde tudo é possível. As fábulas auxiliam o desenvolvimento racional (raciocínio crítico) da criança pois permitem fazer uma analogia entre causas e efeitos (fatos, características das personalidades e tipos de relacionamentos que vão levar a consequências) e saber como reagir perante situações concretas.

As dramatizações são uma forma de expressão que permitem a desinibição e a construção da autoestima. A dramatização irá exercitar a observação, atenção e a disciplina, visto esta ser vista como a adesão a princípios ideais para o bem do grupo. Também pode ser considerada como forma de convívio social em que as interações entre os alunos irão proporcionar um contexto que irá exigir ouvir e acolher opiniões, desenvolver e expressar as próprias, saber avaliar quais são de interesse do grupo, que possíveis combinações e negociações podem ser feitas com os diferentes pontos de vista, através do diálogo, respeito mútuo e respeito às diversidades. A dramatização pode ainda servir de veículo de mensagens e de expressão do belo que, ao ser trabalhada, possibilita a visão de sentimentos e situações, a aquisição de novas formas de expressão e vocabulário e de experiências estéticas e culturais.

Através da música, das danças e canções os alunos experimentam sentimentos de alegria, de participação e envolvimento, pois rompem as barreiras da timidez ou da falta de confiança, e fazem surgir emoções que poderiam não ser conhecidas, mas que estavam ofuscadas.

O trabalho com a música desenvolve a concentração porque permite que a criança deseje sair-se bem, mostrando e tendo interesse em apresentar o resultado, pois está motivada para algo de que gosta.

As artes plásticas desenvolvem a imaginação e o espírito criativo porque oferecem às crianças uma oportunidade de autoexpressão, que vai enriquecendo as suas habilidades manuais, estéticas e desenvolvendo cada vez mais a criatividade. Permitem ainda a descoberta de aptidões, através do desafio, da interrogação, desenvolvendo um processo de confiança em si mesmo quando concretizam a

atividade. Outro fator que as artes plásticas desenvolvem é o poder de concentração. As artes também controlam os sentimentos de tensão e de impaciência. Isto é conseguido através do desejo de terminar um trabalho que agrada e sobre o qual se tem expectativa positiva. Para isso é necessário que se escolha bem o tipo de material e de objetivo a ser conseguido, que esteja de acordo com o que a criança gosta de fazer e, também, que esteja inserido dentro de um contexto lúdico” .(Dohme, 2004, pp. 1-6).

Spodek & Saracho (1998) afirmam que a introdução do brincar no currículo escolar estimula o desenvolvimento físico, cognitivo, criativo, social e a linguagem da criança.

Segundo Moura (1996), o educador deve ter o cuidado de garantir a existência de elementos lúdicos e culturais de modo a que as crianças realizem uma aprendizagem significativa, proporcionando-lhes momentos de lazer. Para as crianças com necessidades especiais esses elementos lúdicos permitem uma prática de inclusão que lhes proporciona momentos de lazer que lhes permitem que elas realizem aprendizagens mais significativas, nomeadamente através do recurso às atividades atrás enunciadas e ao uso de material didático, devido à grande importância que estes representam e de acordo com as funções específicas que podem cumprir, tendo em conta as características e formas de cada aluno.

A didática é um ramo da ciência pedagógica que tem como objetivo ensinar métodos e técnicas que possibilitam a aprendizagem, por parte do aluno. O adjetivo “didático” está portanto relacionado com o ensino, muitas vezes de uma ciência, e liga-se diretamente à habilidade para instruir; utilizá-lo-emos também como estreitamente conectado com a utilização de suportes e técnicas diversas, auxiliares dessa mesma instrução. De acordo com a nossa prática educativa, podemos confirmar que a utilização de materiais didáticos contribui para estabelecer algumas das condições em que o ensino e a aprendizagem se realizam, pois constituem uma das mediações entre professor, e o conhecimento que pretendemos que os nossos alunos adquiram. A escolha e a utilização dos materiais didáticos, em diferentes situações e com diferentes finalidades, depende da intencionalidade do professor. Convém explicitar que o didático não está dependente do lúdico, ou vice-versa. São conceitos diferentes mas que podemos combinar entre si para tornar a aprendizagem

mais motivadora. Se a estes materiais associarmos também suportes atrativos, como os multimédia, digitais ou outros, então estamos certos que a experiência para os alunos será extremamente benéfica e positiva.

As novas e constantes alterações, assim como o aparecimento da Internet e a sua consolidação como um importante meio de comunicação mundial, trouxeram mudanças significativas para a educação. O processo de ensino e aprendizagem também mudou e a cada dia que passa surge um novo desafio. O uso de plataformas educacionais e de suportes multimédia é cada vez mais utilizado e está em ascensão. Este é um processo no qual todos nós estamos envolvidos e por isso mesmo os alunos NEE's não podem ser uma exceção. A cada dia que passa urge a necessidade de promover uma maior aproximação destes alunos com esta nova realidade. Julgamos que a utilização de sistemas e suportes multimédia proporciona ambientes cada vez mais ricos para a aprendizagem, apresentando informações numa ampla variedade de formatos. Tanto para os alunos, como para os designers educacionais, isto é um desafio em que se combina eficazmente a informação de forma a facilitar a aprendizagem.

Ana Carvalho define sistemas multimédia como o uso do computador para combinar diferentes meios (texto, dados gráficos, animação, áudio e vídeo) numa só produção ou apresentação sincronizada e, na maior parte das vezes, interativa, que integra os diferentes elementos numa única interface de utilizador. O termo surgiu no final da década de 50, a partir de uma combinação tecnológica e através da junção de multi+media (plural de medium), passando por várias fases e apresentando-se através de vários meios ou formatos como texto, imagem, vídeo, som, computador, software educativo, animação, gráficos, documentos em suporte informático, cassetes de vídeo ou programas televisivos, cassetes de áudio e software informático, dispositivos necessários para se poder ver e ouvir informação nos formatos vídeo e áudio, documentos multimédia interativos (documentos combinados em vários formatos informáticos), entre outros (Carvalho, 2002). O termo multimédia aparece associado a vários contextos e surgem então expressões variadas, como apresentação multimédia, espetáculo multimédia, software educativo multimédia, pacote multimédia, sistemas multimédia, computador multimédia, documentos multimédia interativos, entre outros. Os sistemas multimédia apresentam vantagens comuns a

todas as tecnologias, permitindo uma maior interação; oferecem a possibilidade de controlar o fluxo de informação; oferecem uma grande rapidez de acesso e durabilidade, uma vez que a informação se encontra armazenada num disco óptico; integram todas as potencialidades da informática e dos meios audiovisuais; a informação audiovisual contida num disco óptico pode ser utilizada para várias finalidades; um programa multimédia bem desenhado não corre o perigo da obsolescência, uma vez que se podem atualizar constantemente os conteúdos com pequenas trocas no software. Os sistemas multimédia também têm vantagens pedagógicas, que abordaremos no tópico Multimédia versus lúdico versus aprendizagem.

1.2. - O Lúdico e a Aprendizagem

A procura de novos métodos que proporcionem uma aprendizagem efetiva nos nossos alunos leva a que encontremos sistemas e materiais lúdico-didáticos e multimédia. A função da sua utilização na sala de aula, enquanto material pedagógico, é o de incentivar os alunos a desenvolverem o seu potencial, estabelecendo uma relação através do aprender brincando.

Vygotsky (1896-1934) na sua obra *A formação Social da Mente* defende que "a aprendizagem e o desenvolvimento humano são construídos e influenciados por contextos históricos, sociais e culturais. O social reflete-se na atividade lúdica da criança, pois brincar é fundamental para o seu desenvolvimento cognitivo. O conhecimento é um processo construtivo que a criança desenvolve através das brincadeiras, dos contos e lendas, das situações interativas, da exploração de objetos e de recursos tecnológicos, da comunicação e interação com os seus pares. A partir do jogo/brinquedo e da imaginação a criança expressa múltiplas linguagens, descobre regras e toma decisões. Ao brincar, a criança reproduz as regras e vivências do que percebe da realidade". (Vygotski, 1991).

Piaget considera também que há uma relação entre o desenvolvimento psicológico e o brincar, sendo esta uma atividade facilitadora da aprendizagem. (Piaget, 1999).

Piaget e Vygotsky, partilham que ao brincar/jogar, a criança desenvolve a capacidade para alcançar determinado conhecimento, pensa e desenvolve o

raciocínio, estabelece interações sociais, compreende o meio, satisfaz desejos, desenvolve habilidades e estimula a criatividade.

Em tudo o que foi descrito anteriormente nada nos indica que o lúdico esteja diretamente vinculado ao ato de aprender. No entanto, na nossa opinião, que se baseia sobretudo na nossa experiência prática e também na vasta bibliografia examinada, consideramos que coexiste uma relação direta entre ambos, em que as contribuições que a brincadeira pode oferecer à aprendizagem e ao desenvolvimento infantil são evidentes e muitas vezes imediatas, funcionando como um recurso que estimula o desenvolvimento da criança e lhe proporciona meios facilitadores de aprendizagem pessoal, social e acadêmica. Julgamos que a criança ao recorrer ao lúdico, beneficia de uma motivação própria para tornar a aprendizagem mais atraente, mais motivadora, pois desperta a sua atenção, pelo que pode constituir um mecanismo de potencialização da aprendizagem, na medida em que esse seja o seu objetivo primário.

Segundo Anne Almeida, o lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinónimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, caracterizando-se por ser espontâneo funcional e satisfatório. Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis à sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades perceptuais psicomotoras. Brincando a criança torna-se operativa. Esta professora considera que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspeto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (Almeida, A., 2009). Mais uma vez partilhamos da opinião de Vygotsky que acredita que o desenvolvimento segue a aprendizagem e salienta que esta última cria zonas de desenvolvimento proximal e que proporcionam saltos qualitativos no desenvolvimento e na aprendizagem infantil (Vygotski, 1991).

Spodek (1998) considera que as atividades lúdicas, sob a forma de jogos ou brincadeiras são divertidos para as crianças, porque lhes proporcionam satisfação pessoal. Se assim não fosse, a atividade deixaria de ser lúdica. As brincadeiras educativas podem assim realizar o seu propósito pedagógico e o da satisfação pessoal. O nosso papel enquanto educador, é de transformar a brincadeira livre, espontânea e natural numa brincadeira pedagógica dirigida, direcionada para os nossos objetivos, tentando que esta mantenha o seu lado lúdico e ao mesmo tempo seja eficaz de modo a atingir as metas educativas. Froebel considerava que as brincadeiras devem ser o primeiro recurso para a aprendizagem, defendendo que a criança deve “aprender a aprender”, isto é, aprender brincando (Froebel, 2001). Também Kishimoto (1996) afirma que quando o jogo é utilizado para auxiliar a ação docente na aprendizagem de conceitos e noções, ele deixa o seu papel lúdico para assumir o papel de material pedagógico. A autora admite que há uma relação entre jogo e a educação, em que este é considerado uma forma de recreação infantil, uma cultura presente desde a antiguidade greco-romana, porém o seu intuito vai além da tarefa recreativa e pode favorecer o ensino dos conteúdos na sala de aula, de estabelecer as necessidades de cada criança e mostrar diagnosticamente as suas personalidades. O brinquedo proporciona à criança as formas desta aprender através da brincadeira, onde a função lúdica vai propiciar a diversão e também servir de estímulo educativo, trabalhando a compreensão do mundo. (Kishimoto, 1996).

Na opinião de Spodek & Saracho, "é importante que o brincar faça parte do currículo escolar pois este estimula o desenvolvimento físico, cognitivo, criativo, social e a linguagem da criança" (Spodek & Saracho, 1998).

O brincar faz parte da vida das crianças, e é aqui utilizado com a finalidade de as motivar para o ensino/aprendizagem e contribuir para desenvolver as suas capacidades, aliado ao que elas mais gostam, brincar. O binómio “Brincar para aprender e Aprender a Brincar” faz aqui todo o sentido, pois brincar torna-se sinónimo de aprender e as duas ações complementam-se. O jogo, enquanto atividade regulada pelo professor e ao mesmo tempo enquanto atividade espontânea, pela parte dos alunos, permite que os sujeitos adquiram conhecimento, através da representação, da fantasia e da linguagem.

Sabemos pois que a criança tende a imitar o adulto, tenta recriar as suas ações para as aprender, para superar a infância. A maneira que muitas vezes encontra para participar no mundo do adulto é através da brincadeira, do jogo, da imitação. “Todas as brincadeiras são influenciadas por um desejo que as domina o tempo todo: o desejo de crescer e fazer o que as pessoas crescidas fazem.” (Freud, 1976). Consideramos pois que o brincar tem uma grande importância Educativa, coexistindo uma relação entre o Lúdico /o Brincar e a Educação/ Aprendizagem.

A brincadeira, seja espontânea ou com regras, exerce uma influência muito grande no desenvolvimento infantil, na capacidade que a criança tem de avaliar as suas habilidades (através da observação e manipulação) e de as comparar com as dos seus pares. Ao brincar a criança desenvolve aspetos físicos e sensoriais, tais como a perceção, habilidades motoras, força e resistência e até a termorregulação e controlo de peso. “O lúdico é uma eficaz ferramenta que ao ser utilizada estimula e promove a aprendizagem escolar das crianças, pois para além do prazer que elas sentem ao brincar, também desenvolve a parte física, cognitiva, criativa, social e da linguagem, estimula a parte emocional e a sua personalidade. Através do faz de conta e da imitação do adulto, a criança testa e experimenta os diferentes papéis existentes na sociedade, satisfaz certos desejos que muitas vezes não podem ser satisfeitos imediatamente ou podem ser alvo de punição (eu no papel do outro), exprime a agressividade, domina a angústia, a linguagem, a estimulação intelectual, o aumento das experiências e sobretudo, estabelece contactos sociais (aspetos simbólicos de sociabilidade, linguagem e cognição). A conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamento que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro ou punição”.(Kishimoto, 1998, p. 140).

Num artigo de psicologia, escrito por Cordazzo & Vieira (2007, p.95-98), onde vários autores são citados, são apresentados alguns estudos que evidenciam que “crianças com algum deficit no seu desenvolvimento podem ser incentivadas através da brincadeira, pois esta é uma ferramenta de suporte que serve para estimular o seu desenvolvimento infantil e a aprendizagem: em “contexto escolar algumas atividades lúdicas contribuem para a adequação do tónus postural, da autonomia e da capacidade de comunicação, pelo que a brincadeira pode ser um instrumento utilizado por profissionais da saúde e da educação, para estimular desenvolvimento”.

Utilizar a brincadeira como um recurso é aproveitar a motivação interna que as crianças têm para tal comportamento e tornar a aprendizagem de conteúdos escolares mais atraente.

1.3. - Relação do Multimédia com o lúdico e a aprendizagem

Na era atual, em que se fala de uma sociedade do conhecimento, na qual as inovações e as informações são processadas de uma maneira rápida e contínua, é imprescindível preparar os alunos para os avanços da ciência e da tecnologia, proporcionando-lhes o desenvolvimento de uma inteligência crítica, mais livre e criadora. Urge a necessidade de gerar e dominar o conhecimento, de novas formas de produção e apropriação do saber científico, de novas maneiras de consumo, isto se não quisermos ficar estagnados em métodos de ensino e teorias de trabalho ultrapassados. É neste contexto que surge a aprendizagem em ambiente interativo, multimédia.

Nas definições atrás expostas sobre multimédia não está implícita a ideia de ludicidade nem de aprendizagem, mas no nosso entender um dos critérios mais aplicados no design de produtos multimédia, concebidos para fins educativos, é justamente o “fun” (divertido) e os ambientes proporcionados por estes materiais, que tornam a aprendizagem mais atraente, tanto para alunos como para os professores. Ainda que na sua definição essas ideias não estejam suficientemente evidentes, consideramos que a sua utilização traz implicações na autonomia, na motivação e na aprendizagem. Por exemplo, no caso da utilização de um suporte multimédia interativo em que são disponibilizadas ajudas à navegação, às atividades e feedback (positivo e negativo), facilmente nos apercebemos que esse suporte está a promover a autonomia do utilizador e a orientar o seu desempenho. “Com as ajudas, o utilizador recebe apoio sobre a navegação e sobre o modo como deve interagir para conseguir explorar autonomamente o software educativo multimédia. Com o feedback, o utilizador é apoiado no seu desempenho, sabendo de imediato se realizou ou não corretamente determinada tarefa”. (Carvalho A. A., 2005, p.5).

Calverley, (citado Ramos, Teodoro, & Ferreira, 2011, p. 21) “lembra-nos que um bom recurso para a aprendizagem é aquele que se adapta à finalidade [ou objetivos educativos] mas isso também é influenciado pelas características

pedagógicas recurso e pelos aspetos técnicos que influenciam a forma como é utilizado em contexto educativo”.

A utilização de suportes/programas multimédia apresenta vantagens pedagógicas, nomeadamente:

- a) Melhora a aprendizagem devido à interação e contínua atividade intelectual, pois os alunos ao operarem com o computador, permanecem ativos e mantêm um elevado grau de implicação no trabalho. As características de versatilidade, interatividade e a possibilidade de dialogar com o computador motivam o aluno a manterem a atenção;
- b) Desenvolvimento da iniciativa devido à constante participação são obrigados a tomar continuamente novas decisões perante as respostas do computador às suas ações, promovendo um trabalho autónomo, rigoroso e metódico;
- c) Múltiplas perspetivas e itinerários, pois os hipertextos permitem a exposição de temas e problemas apresentando diversos enfoques, formas de representação e perspetivas para análise, o que favorece a compreensão e o tratamento da informação;
- d) Ritmo próprio e individual, em que o aluno avança pelo sistema segundo o seu ritmo individual de aprendizagem, podendo pedir informação, explorar temas novos quando já dominou os anteriores, seguir os seus próprios interesses pessoais;
- e) Aprendizagem a partir dos erros, pois o feedback imediato às respostas e às ações dos usuários permite aos estudantes conhecer os seus erros no exato momento em que os produzem e, geralmente, o programa oferece-lhes a oportunidade de dar novas respostas ou formas de atuar para superar as dificuldades, favorecendo os processos metacognitivos;
- f) Aumenta a retenção, visto que a memorização de núcleos de informação importantes aumentará significativamente devido à interação e à combinação de imagens, gráficos, textos; na medida em que o conteúdo dos materiais multimédia apela a diversos sentidos audiovisuais há um maior estímulo destes, ao mesmo tempo que a carga informativa é significativamente maior. Quanto mais sentidos forem estimulados simultaneamente, maior será o poder de atenção, assimilação e retenção da informação. O uso de símbolos

visuais com explicações verbais revelou-se mais efetivo que apresentações visuais (gráficos mais textos) ou explicações verbais separadamente. Tal efeito é explicado em termos de um modelo operacional atribuído à memória humana. A memória é capaz de processar mais informações se estas forem apresentadas em dois modos diferentes, visual e auditivo. Causa uma maior sensação de realidade, na medida em que os sistemas multimédia poderão refletir mais adequadamente as diferentes formas de representação mental;

- g) Aumenta a motivação e o gosto por aprender, pois os alunos estão mais motivados e “o querer” é um dos motores da aprendizagem, pois incita à atividade e ao pensamento. Por outro lado, a motivação faz com que os estudantes dediquem mais tempo a trabalhar e, portanto, é provável que aprendam mais. A aprendizagem converte-se num processo lúdico.
- h) Reduz o tempo de aprendizagem pois o aluno impõe o seu ritmo de aprendizagem, e de acordo com os seus objetivos, mantém o controlo das inúmeras operações, direcionando o seu próprio processo de aprendizagem e possibilitando-lhe o poder de decisão, face à informação disponível, do que pretende abordar num dado momento e de quais os caminhos que pretende seguir. Desta forma o aluno tenta adaptar as sequências de aprendizagem às suas necessidades e características, conciliando a capacidade de controlo motivacional que o leva a investir na sua própria aprendizagem, de acordo com as suas próprias escolhas. A informação torna-se facilmente compreensível e a instrução é personalizada, adequando-se a diferentes estilos de individuais de aprendizagem. Os próprios materiais utilizados individualizam o trabalho dos alunos, pois o computador pode adaptar-se aos seus conhecimentos prévios e ao seu ritmo de trabalho e são muito úteis para realizar atividades complementares e de recuperação podendo os estes autocontrolar o seu trabalho. O reforço é constante e eficaz.
- i) A nível da consistência pedagógica, a informação é a mesma em diferentes momentos e para diferentes alunos.
- j) Promove atividades colaborativas, porque o uso do computador propicia o trabalho em grupo e o cultivo de atitudes sociais, a troca de ideias, a cooperação e o desenvolvimento da personalidade. O trabalho em grupo

estimula a discussão entre os elementos do grupo de forma a discutirem a melhor solução para um determinado problema, critiquem e comuniquem as descobertas.

- k) Por outro lado há uma promoção da interdisciplinaridade, em que as tarefas educativas realizadas com o computador permitem obter um elevado grau de interdisciplinaridade uma vez que o computador, devido à sua versatilidade e grande capacidade de armazenamento permite realizar diversos tipos de tratamento de uma informação muito ampla e variada.
- l) O processo de avaliação é diferente pois avaliam-se processos e não resultados, o que confere equidade.

Os sistemas multimédia para serem eficazes na aprendizagem devem considerar-se vários aspetos. Segundo Ana Carvalho deve ter-se em consideração os estilos de aprendizagem e cognitivos do sujeito, a familiaridade do sujeito com o ambiente informático e com os documentos interativos, a estrutura do documento, a navegação implementada, a interface, os conhecimentos do sujeito sobre o conteúdo abordado, o controlo que o documento proporciona ao utilizador e, entre outros, o desejo que o sujeito tem de aprender. Todos estes aspetos, em suma, constituem atributos pessoais do utilizador e do documento, que interferem mutuamente no processo de interação e de aprendizagem. (Carvalho A. A., 2002, p.248).

Os sistemas multimédia têm uma grande potencialidade didática, pelo que podem e devem ser utilizados como infraestruturas nas escolas, mais em concreto na sala de aula. Os seguintes exemplos foram dados por Luís Gouveia num Seminário de educação e multimédia, no Instituto Multimédia - Porto, em 2004: como complemento das instalações recreativas; para explorar os jogos de computador; como complemento das instalações de registo de dados / informação; para explorar as bases de dados; na sala de aula; para explorar o software educativo (...). Lembrou também que o ser humano adquire o seu conhecimento através dos sentidos: 80% pela visão; 11% pela audição; 3,5% pelo olfato; 1,5% pelo tato; 1% pelo gosto, pelo que a combinação de vários sentidos produz experiências que possibilitam um maior potencial de decisão.

Luís Gouveia avanta ainda que Aprendizagem Multimédia serve: como suporte à atividade de grupos de interesse; para ultrapassar situações de deficiência; para desenvolvimento individual; para utilizar em complemento da experiência “real. (Gouveia, 1994, p. http://www2.ufp.pt/~lmbg/com/pdfs/inst_multimedia94.pdf)

Na perspetiva de Richard E. Mayer, quando os alunos interagem em ambientes multimédia a aprendizagem processa-se segundo sete princípios distintos: multimédia; contiguidade espacial, contiguidade temporal, coerência, modalidade, redundância, diferenças individuais. Mayer defende que hoje aprende-se de um modo diferente e a aprendizagem multimédia tem despontado cada vez mais interesse em investigadores e cientistas. A aprendizagem multimédia refere-se à construção de representações mentais a partir das palavras e das imagens que são vistas e ouvidas e de acordo com a sua Teoria Cognitiva da Aprendizagem Multimédia os alunos aprendem melhor através da combinação de palavras e imagens do que apenas com palavras, privilegiando a junção de vários meios para ilustrar a informação. Quanto à organização da informação considera que os estudantes aprendem melhor quando as palavras, o texto e as imagens se encontram próximas umas das outras, pois facilitam a construção de um referencial de ligação entre elas(contiguidade espacial). Desta forma, os alunos aprendem melhor quando as palavras e imagens emergem em simultâneo (contiguidade temporal). Relativamente ao princípio da Coerência, os alunos desenvolvem uma aprendizagem mais significativa quando as palavras, a informação verbal e as imagens têm uma relação entre si. Neste sentido, investigações práticas demonstram que o uso excessivo e, não diretamente revelante, de diferentes media na conceção de materiais educativos pode levar a uma diminuição da aprendizagem. O quinto princípio da aprendizagem multimédia, Modalidade, a prática demonstra que os alunos aprendem melhor quando a informação verbal se estrutura em suporte áudio, em detrimento do suporte textual. O princípio da Redundância considera que os alunos desenvolvem uma aprendizagem mais sólida, quando a apresentação multimédia combina, em simultâneo, animação e narração. Investigações práticas demonstram que a inclusão da mesma informação sob a forma verbal e não-verbal, prejudica, ao invés de reforçar. O último princípio refere-se às Diferenças Individuais, em que cada aluno interpreta a mensagem de forma diferente. A maior ou menor aproximação da linguagem usada pelo individuo

pode influenciar a forma como este recebe as informações. De acordo com os estudos de Mayer, a informação processa-se através de dois canais, o verbal e o visual. Se num processo de aprendizagem o professor conduzir a sua explicação através de palavras e imagens, os alunos poderão aprender com maior êxito. Se nos focarmos no sistema de verbalização entre professor aluno, utilizando apenas palavras, os alunos terão maior dificuldade em recordar o que foi dito pelo professor pouco tempo após a informação ter sido transmitida”. Para que haja sucesso educativo, e que as imagens e mensagens transmitidas sejam adquiridas, é preciso que estejam de acordo com o processo cognitivo de cada indivíduo. Esse processo depende de fatores cognitivos, ambientais, de estilos de aprendizagem e do uso de recursos que compõem o processo de ensino-aprendizagem. (Coelho & Savelle, p. <http://www.sophia.org/teoria-cognitiva-da-aprendizagem-multimedia-de-ric-tutorial>).

Ana Carvalho apresenta alguns estudos realizados por Sousa (2004: 103) e por Bastos (2002) que consideramos interessantes, pois alguns dos materiais de estudo foram também utilizados pelos nossos alunos, nomeadamente o Jogo de “Adoro as Palavras” da Porto Editora. (Carvalho A. A., 2005, p. 6-7)

No estudo realizado por Sousa (citado por Carvalho A. A., 2005, p. 6), sobre a aplicação da Teoria da Flexibilidade Cognitiva a um hiperdocumento sobre o meio ambiente, intitulado “Os Defensores do Ambiente”, foi notório o grande entusiasmo que os jogos e as respetivas pontuações suscitaram nos utilizadores. Os jogos só eram disponibilizados depois dos sujeitos explorarem alguns conteúdos (tabela 1), constatando-se que os sujeitos se esforçavam na leitura dos textos para terem mais sucesso nos jogos e obterem melhor pontuação.

O mesmo autor do estudo (como citado Carvalho A. A., 2005, p.7) diz-nos que “Neste primeiro jogo, os sujeitos, além de se divertirem a jogar, chegaram a uma conclusão que os acompanhou durante o estudo e que consistiu no facto de verificarem que apenas tinham sucesso nos jogos se lessem com muita atenção o conteúdo da sessão. Foi agradável verificar que, depois de fazerem o jogo, pediam para procurar as respostas às perguntas onde sentiram dificuldade. De seguida, se ainda tivessem tempo, pediam para fazer o jogo outra vez e ficavam eufóricos com as suas pontuações, publicitando-as.”

No estudo realizado por Bastos (citado por Carvalho A. A., 2005, p. 7) apercebemo-nos de que, mesmo quando os resultados não eram os melhores, os sujeitos não desanimavam “Oh! Tive poucos pontos, mas vais ver, no próximo vou ter mais”, “Vou tentar fazer outra vez para ter mais pontos” (idem, 145). Por outro lado, também se verificava que quando o feedback era enaltecedor, os sujeitos euforicamente divulgavam-no: “Ouviste o que ele disse? Sou demais!” (Bastos, 2003: 148). Este comentário decorre da intervenção da personagem Brósio Pantanoso, que é responsável pelo feedback no jogo “Anfíbia”, do CD “Eu Adoro as Palavras”, da Porto Editora.

Bastos, citado por Carvalho (2005, p. 7-8) realizou em 2003 um estudo sobre “A utilização de software educativo na superação de dificuldades de aprendizagem na leitura e escrita de palavras – no 1º Ciclo do Ensino Básico”, verificando-se que os sujeitos (n=10) melhoraram o seu desempenho, particularmente na leitura. Os alunos, do 2º ano do 1º C.E.B., exploraram três S.E.M.: “No Reino das Palavras”, da Instruindo Multimédia; “Palavras Mágicas” e “Eu Adoro as Palavras”, da Porto Editora, ao longo de 12 sessões, quatro por software. A ordem pela qual os CD-ROM foram utilizados foi a mesma em que foram enumerados, devido ao grau de dificuldade crescente quer ao nível da leitura e escrita, quer ao nível da navegação.

No que concerne à literacia informática dos sujeitos só metade costumava jogar no computador. Verificou-se que o modo como as atividades estão organizadas e as ajudas disponibilizadas facultaram uma aprendizagem autónoma. Os sujeitos só recorreram ao auxílio da investigadora se a ajuda não existisse no software, tal como ocorreu no caso do jogo “Ataque de Palavras” do software “Eu Adoro as Palavras”.

Todos os sujeitos se mostraram empenhados na realização das tarefas, mesmo nas que tinham dificuldades, a que não foi alheio o feedback recebido e as pontuações atribuídas na execução das atividades”.

Bastos, citado em Carvalho (carvalho, A. A., 2005, p. 8), diz-nos, relativamente a um dos seus estudos que “Não houve nenhum que quisesse desistir ou ficasse irritado, o que é surpreendente face às dificuldades que a maioria dos sujeitos teve na resolução dos problemas colocados nos diferentes jogos (...): Este jogo é muito difícil, mas é giro!, É muito rápido, não consigo apanhar as letras! Tenho que conseguir.” (Bastos, 2003:147).

O jogos mencionados nestes estudos são do tipo de multimédia e utilizam as novas tecnologias da informação e comunicação, enquadrando-se também na recente metodologia de “edutainment” e de ludo educação.

Siemens (citado em Carvalho A. A., 2007, pág. 29) propõe uma teoria de aprendizagem para a era digital: o conetivismo, em que “menciona que o conetivismo integra os princípios das teorias do caos, da rede, da complexidade e da auto-organização. Considera os seguintes sete princípios do conetivismo: a aprendizagem e o conhecimento baseiam-se na diversidade de opiniões; a aprendizagem é um processo de conexão de nós especializados ou fontes de informação; a aprendizagem pode estar em aplicativos não humanos; a capacidade para conhecer mais é mais crítica do que o que é conhecido; criar e manter conexões é necessário para facilitar uma aprendizagem contínua; a capacidade para identificar conexões entre áreas, ideias e conceitos é crucial; atualização é a intenção de todas as atividades de aprendizagem conetivistas; a tomada de decisão é em si um processo de aprendizagem: escolher o que aprender e prever as consequências da nova informação no real que vai ser alterado”. No entanto Ana A. Carvalho considera que associar o conetivismo a uma teoria de aprendizagem, tal como está caracterizada por Siemens, “ parece infundado, embora reconheçamos a importância que a conectividade tem na era digital. A caracterização que o autor faz sobre a importância das conexões na aprendizagem está bem conseguida. Como refere o autor, as conexões que nos permitem aprender mais são mais importantes do que o nosso estado atual de conhecimento”. (Carvalho A. A., 2007, p. 29). “Uma das capacidades a desenvolver nesta era consiste em reconhecer a importância de aprender, devendo o sujeito estar sensível à mudança resultante de novas informações”. (Carvalho A. A., 2007, p. 29).

De acordo com A. Carvalho a utilização de documentos multimédia interativos garante motivação e aprendizagem, visto que “estes documentos proporcionam ambientes de aprendizagem atraentes para alunos e professores. No entanto, como já referimos anteriormente, no processo de aprendizagem interferem outros fatores que fazem variar a eficácia e por isso há vários aspetos que têm que ser tidos em consideração. Para que o processo de aprendizagem seja eficaz deve-se ter em conta alguns fatores, como os estilos de aprendizagem e cognitivos do sujeito, a

sua familiaridade com o ambiente informático e com os documentos interativos, a estrutura do documento, a navegação implementada, a interface, os conhecimentos do sujeito sobre o conteúdo abordado, o controlo que o documento proporciona ao utilizador e, entre outros, o desejo que o sujeito tem de aprender. Todos estes aspetos, em suma, constituem atributos pessoais do utilizador e do documento, que interferem mutuamente no processo de interação e de aprendizagem”. (Carvalho, 2002, pp. 248-249).

Os materiais lúdico-didáticos e multimédia que o professor/investigador utiliza como recurso fundamental garantem a construção do conhecimento e a interação entre os indivíduos (perspetiva histórico-cultural) transformando-se em promotores de desenvolvimento a todos os níveis e, conseqüentemente, de aprendizagem. Atualmente o acesso às tecnologias de informação e comunicação, para além dos computadores e da Internet, engloba um conjunto cada vez mais vasto de tecnologias de pequena escala, tais como: portáteis, tablets, netbooks, mas também telemóveis, iPads, iPods e iPhones, além de dispositivos de reconhecimento e ativação por voz, TV móvel. “O acesso a estas tecnologias de informação e comunicação abre a porta a uma multiplicidade de programas e a um mundo de aplicações muito variadas, desde software social, jogos, cursos, vídeos, jogos multijogador, software de localização, imagens, animações, software de modelação e outros tipos de aplicações para áreas tão diversas como a educação, a medicina, os negócios e o entretenimento, entre muitas outras.” (Ramos, Teodoro, & Ferreira, 2011, p. 11).

Perante tamanha inovação estamos numa era em que a informação em suporte digital é um importante recurso educativo que pode aparecer em vários formatos. Ramos, Teodoro, & Ferreira (2011, p.13) definem “software e recursos educativos digitais como entidades digitais produzidas especificamente para fins de suporte ao ensino e à aprendizagem. Neste conceito, podem ser considerados recursos educativos digitais um jogo educativo, um programa informático de modelação ou simulação, um vídeo, um programa tutorial ou de exercício prático, um ambiente de autor ou recursos mais simples na sua dimensão de desenvolvimento como um blogue, uma página web, ou uma apresentação eletrónica multimédia, etc. desde que armazenados em suporte digital”.

Para os autores acima citados “um recurso digital cujos elementos permitam a modelação, a simulação, a animação, a combinação multimédia, a interatividade (que pode assumir formas diferentes), induz certamente estratégias de ensino e modos de aprendizagem diversificadas e que podem ser orientadas para a manipulação dos objetos, para a interação com os elementos do recurso, para a observação ou representação dos fenómenos, ou ainda para a aprendizagem de conceitos e teorias através da combinação de imagens, palavras e sons, etc. Ou seja, recursos que possibilitem aos professores e alunos desenvolverem trabalho educativo diferente e com mais-valias claras, em relação ao que poderiam desenvolver com o apoio de meios tradicionais de ensino”. (Ramos, Teodoro, & Ferreira, 2011, p. 15). Relativamente a recursos educativos surgiram três perspetivas diferentes desde a década de 1980: Perspetiva informática; Perspetiva dos conteúdos; Perspetiva da aprendizagem e comunidades. A perspetiva da informática, em que o software educativo produzido se caracteriza pelo uso de linguagens e ferramentas de programação, com forte pendor tecnológico, tirando partido daquilo que são as características únicas da tecnologia (capacidade de processamento, armazenamento, comunicação, etc.) na conceção de uma quantidade apreciável de programas e aplicações de vários tipos destinados a uso em contextos educativos. A perspetiva dos conteúdos surge como forma de colmatar as dificuldades da perspetiva anterior, nomeadamente na visão de uma parte dos professores e das escolas que consideravam que os alunos deveriam ter os conteúdos curriculares bem organizados e estruturados, pelo que deveriam usar as tecnologias numa perspetiva de transmissão de conteúdos e de saberes, respondendo a uma certa pressão social e cultural exercida de forma mais ou menos explícita. Foram então criados produtos com o tipo de formato de manual escolar digital, onde era possível embeber os conteúdos curriculares com vista à sua transmissão por via digital, incorporando novas funções e novas tecnologias de maior poder interativo. A partir desta fase surgiram grandes quantidades de conteúdos e recursos digitais, muitos de elevada qualidade pedagógica, sobretudo quando se conseguiu combinar diferentes meios e modos de representação do conhecimento, nomeadamente das aplicações multimédia. Segundo Richard Mayer estas aplicações favorecem a aprendizagem humana se conseguem fazer aquilo que não é possível com os meios tradicionais: a

combinação de texto, imagem (estática ou em movimento), sons (locução ou música) e animação de forma harmoniosa e efetiva, estimulando a aprendizagem por via da utilização de canais duplos de processamento e da organização da informação de acordo com o que sabemos sobre o funcionamento do cérebro humano (Mayer, 2009).

Na terceira perspetiva da aprendizagem e da comunidade (ou a perspetiva das “ideias poderosas”), segundo Taylor (citado Ramos, Teodoro, & Ferreira, 2011, p.18) a tecnologia é vista muito mais como uma ferramenta que poderá ser muito útil na aprendizagem dos alunos, numa perspetiva de elevada participação nos seus próprios processos de aprendizagem (a tecnologia como ferramenta (tool) ou como objeto de programação por parte dos alunos (tutee). Esta perspetiva provocou mudanças nas escolas ao dar origem a inúmeros programas informáticos educativos (LOGO, ANCORA, por exemplo), a programas de animação, a simulação e de modelação matemática (Modellus). Atualmente no mercado há um vasto desenvolvimento de produtos, serviços e recursos, incluindo software para várias áreas e com distintas finalidades educativas, que se podem denominar de plataformas de aprendizagem e de construção de comunidades de pessoas, que as aproveitam como espaço para criar e desenvolver ideias poderosas no interior destas comunidades, marcadas pela aprendizagem, pelas interações sociais e pelas novas sociabilidades. São exemplo disso as páginas da Escola Virtual, a PMATE e o Moodle, e algum software como o “Comunicar com Símbolos”, muito utilizado e destinado a crianças com dificuldades de aprendizagem da escrita e crianças com *nee’s*, o GLO Maker. (Ramos, Teodoro, & Ferreira, 2011). Nos últimos anos a criação de objetos de aprendizagem constitui uma resposta ao aumento da procura de educação, através do desenvolvimento de sistemas de ensino com recurso à tecnologia, denominados de “e-learning”. O conceito de objeto de aprendizagem identifica-se e distingue-se de outros porque é possível reduzir o processo ou conteúdo à sua unidade mais pequena (texto, imagem, vídeo, item de avaliação, uma ligação à Internet, um som) e apresenta características, como a granularidade, a interoperabilidade, a exigência de meta dados associados, a mutabilidade ou possibilidade de reutilização. Segundo o ponto de vista de Ramos, Teodoro, & Ferreira, (2011, p.24) “a existência de uma grande quantidade de objetos digitais

pode ser vista e entendida como uma boa oportunidade para enriquecer o ambiente de aprendizagem e procurar tornar mais efetiva a aprendizagem de certos conceitos por parte dos alunos. Os professores e os educadores acabarão por fazer a utilização ou reutilização de parte desses materiais, pesquisando na Internet e avaliando as possibilidades de reutilização de um determinado objeto digital.”

1.4. - Pontos de vista de diversos autores acerca da utilização do material lúdico, didático e multimédia no ensino/aprendizagem

A questão inicial em estudo e que serve de base ao presente trabalho levou a que iniciássemos a procura e conseqüentemente a leitura de uma vasta bibliografia relacionada com o mesmo.

O primeiro documento da nossa vasta leitura foi a Declaração Universal dos Direitos da Criança. A Declaração Universal dos Direitos da Criança, reconhecida pela Assembleia das Nações Unidas desde 20 de novembro de 1959, tem como base e fundamento os direitos, a liberdade, estudos, brincar e convívio social das crianças que devem ser respeitadas e preconizadas de acordo com os seus dez princípios.

O seu 7.º Princípio, determina o Direito à educação gratuita e ao lazer infantil.

“A criança terá direito a receber educação, que será gratuita e compulsória pelo menos no grau primário. Ser-lhe-á propiciada uma educação capaz de promover a sua cultura geral e capacitá-la a, em condições de iguais oportunidades, desenvolver as suas aptidões, a sua capacidade de emitir juízo e o seu senso de responsabilidade moral e social, e a tornar-se um membro útil da sociedade. Os melhores interesses da criança serão a diretriz a nortear os responsáveis pela sua educação e orientação; esta responsabilidade cabe, em primeiro lugar, aos pais. A criança terá ampla oportunidade para brincar e divertir-se, visando os propósitos mesmos da sua educação; a sociedade e as autoridades públicas empenhar-se-ão em promover o gozo deste direito.” (Declaração Universal dos Direitos da Criança, 1959).

O ato de brincar está presente desde os tempos mais remotos até à atualidade. No Egito e na Grécia Antiga, todos brincavam, crianças e adultos. Toda a família fazia parte do ato de brincar, na educação, no ensinar dos ofícios e nas artes para as

crianças. No entanto o ato de brincar estava limitado a uma elite pois fazia parte do mito do homem livre, e era portanto recusado aos escravos.

O primeiro autor a demonstrar interesse pelo estudo do lúdico foi Platão, que aponta a importância dos jogos no desenvolvimento da aprendizagem das crianças, principalmente nas áreas exatas (matemática). Citando C. Lopes, no seu livro “Ludicidade Humana”, “Platão e Aristóteles reconhecem o valor do brincar, do lazer e do recrear na vida da criança, considerando-os essenciais para o bem-estar dos humanos e oportunidades para a sua formação. Também Santo Agostinho, em 1536, alude à ludicidade, referindo o jogar como força impulsionadora da curiosidade, do respeito pelos outros e pela vida”. (Lopes, 2004, p. 15)

“Se em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não séria, depois do romantismo, a partir do século XVIII, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança. Outros aspetos relacionados ao trabalho, à inutilidade ou à educação da criança emergem nas várias sociedades em diferentes tempos históricos. Enfim, cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem”. (Kishimoto, 1992, p. 108)

Ao longo do tempo, para além de Platão e Aristóteles, a atividade lúdica como incentivo à aprendizagem continuou a ser defendida por outros autores, nomeadamente Rousseau, Pestalozzi, Froebel, Dewey, Maria Montessori, Decroly, Huizinga, Piaget, Vygotsky, Leontiev, Kishimoto, Bomtempo, entre outros. Alguns dos autores já foram mencionados anteriormente neste trabalho. Abordaremos a perspetiva de outros.

Platão estabelece um elo importante entre a educação ou cultura (paidéia, isto é, referência à educação ou cultura e ao processo educacional) e jogo ou jogos (paidiá, enquanto atividades para crianças, jogos, passatempos e desporto). Para este autor, em vez da força (bía), ao treinar as crianças (paidas) nos conteúdos deve ser utilizado o jogo (paidzontas). O jogo funciona como uma atividade lúdica não-coercitiva em que as crianças devem participar livremente, de acordo com determinadas regras. (Krentz, 1998)

Aristóteles, que foi discípulo de Platão, planeou um sistema de ensino muito mais próximo do que se praticava realmente na Grécia no seu tempo, alternando as

atividades físicas com as intelectuais e tornando-as acessíveis a grande número de pessoas. Segundo Aristóteles, o jogo devia ser entendido como recreação dentro do próprio trabalho, funcionando como relaxamento para depois trabalhar ainda mais. “O entretenimento é uma espécie de relaxamento, e temos necessidade dele porque não podemos trabalhar continuamente”. (Aristóteles, 1985). O mesmo autor considera que “é no trabalho que se tem de buscar distração, pois é exatamente quando se está cansado que se tem necessidade de descansar.” (Aristóteles, 1966).

No século XVIII, o autor Jean Jacques Rousseau (1712-1778), ao contrário das pessoas da sua época, vê a criança tal como ela é, e não como um adulto em miniatura, acredita no desenvolvimento natural do ser humano. Afirma que “A natureza quer que as crianças sejam crianças antes de serem homens. Se queremos perverter esta ordem, produziremos frutos precoces que não terão nem maturidade nem sabor, e não tardarão em corromper-se; teremos jovens doutores e crianças velhas. A infância tem maneiras de ver, de pensar, de sentir que lhe são próprias, nada sendo menos sensato que querer substituí-las pelas vossas, e seria o mesmo exigir que uma criança tivesse cinco pés de altura como o juízo de dez anos.” (Rousseau, 1990)

Segundo este autor devemos incitar na criança, e não impor, o desejo de aprender a ler. “Tem-se grande trabalho para achar os melhores métodos de ensinar a ler e inventam-se para tal artifícios vários. Que tristeza! Um meio mais seguro que todos esses, e de que ninguém se lembra, é o de suscitar o desejo de aprender a ler. Dai à criança esse desejo, e abandonai depois os artifícios; todos os métodos lhe poderão servir.” (Rousseau, 1990). Assim o brinquedo serve para o efeito atrás mencionado por Rousseau e deve ser utilizado nas diferentes práticas pedagógicas, uma vez que este autor o considerava uma fonte de conhecimentos, através do qual a criança tem liberdade e autonomia para manipular, montar e desmontar de forma lúdica, favorável à educação.

"Amai a infância; favorecei suas brincadeiras, seus prazeres, seu amável instinto. Quem de vós não teve alguma vez saudade dessa época em que o riso está sempre nos lábios e a alma está sempre em paz?" (Rousseau, 1990). Rousseau acredita pois que o brincar e a aprendizagem andam juntos, lado a lado. De acordo com a sua obra o mundo do lúdico é, entre outras coisas, mediador da aprendizagem

que abre um leque de oportunidades para a criação. De acordo com as citações anteriores a natureza deseja que a criança seja criança antes de ser homem. Enquanto brinca, a criança faz parte da natureza. Rousseau atribui também bastante importância aos afetos.

Johann Heinrich Pestalozzi (1746-1827), influenciado por algumas das ideias de Rousseau acreditava no poder da educação. As ideias de Pestalozzi persuadiram reis e governantes, pois segundo ele a educação tinha a função de aperfeiçoar os indivíduos e a sociedade. A educação era vista como um processo que devia seguir a natureza e os princípios da liberdade, da bondade inata do ser e da personalidade individual da criança. Foi considerado como o “Edugador da Humanidade” e um dos precursores da educação nova em que ressaltou a importância de se psicologizar a educação e defini-la em função das necessidades de crescimento e desenvolvimento da criança. Pestalozzi inovou os métodos didáticos com o uso do lápis, lousas individuais, letras do alfabeto em cartões, excursões de observação e coleta de material, instrução simultânea em classe, destacou também o valor educativo do trabalho manual, bem como a importância da criança desenvolver destreza prática, revolucionou a disciplina, baseando-a na boa vontade recíproca e na cooperação entre aluno e professor, e deu um novo impulso à formação de professores e ao estudo da educação como uma ciência.

Neste nosso estudo defendemos e aplicámos alguns dos Princípios Educacionais e Contribuições defendidos por Pestalozzi (1746-1827), tais como a impressão sensorial ser fundamental e os sentidos deverem estar em contato direto com os objetos; a mente ser ativa; o professor ser comparado ao jardineiro que providência as condições propícias para o crescimento das plantas.

Froebel (1782-1852), à semelhança de Pestalozzi (1746-1827) também considerava as crianças como plantas humanas que precisam de ser cuidadas e protegidas. Daí a criação dos “jardim-de-infância” (Kindergarten), isto é, escolas destinadas à criança onde praticavam atividades livres e espontâneas, que facilitassem o contato com a natureza em que tinham livre acesso aos brinquedos e pudessem manipulá-los à vontade. O lúdico para Froebel tem uma função educativa, sendo "o jogo, o espelho da vida e o suporte da aprendizagem" (Froebel, 2001). Este educador alemão considerava as brincadeiras como primeiro recurso para

aprendizagem, além de ser uma diversão e um modo de criar representações para perceber o mundo concreto. Froebel elaborou canções e jogos para educar sensações, emoções e brinquedo pedagógicos, enfatizando o valor da atividade manual e defendeu uma proposta educacional que incluía atividades de cooperação e o jogo, entendidos como a origem da atividade mental. Fundou o jardim-de-infância destinado aos menores de oito anos e, sob influência do liberalismo e nacionalismo, defendeu uma proposta educacional que incluía atividades de cooperação e o jogo. (Sampaio & Silva, 2010).

Alguns dos fundadores da Escola Nova como John Dewey (1859-1952), Maria Montessori (1870-1952), Ovide Decroly (1871-1932), procuraram criar formas de organização do ensino que tivessem as seguintes características: a globalização, o interesse imediato do aluno, a participação dos alunos e da comunidade, uma reorganização da didática e do espaço da sala de aula.

John Dewey é um célebre filósofo norte-americano, cujo nome surge ligado à corrente filosófica conhecida como instrumentalismo ou educação progressiva. A Teoria de John Dewey defende que não pode haver separação entre vida e educação, esta deve preparar para a vida, promovendo o seu constante desenvolvimento e as ideias só têm importância desde que sirvam de instrumento para a resolução de problemas reais. Um dos seus principais objetivos é educar a criança como um todo, atribuindo muita importância ao crescimento - físico, emocional e intelectual. Este importante filósofo considera que a escola representa a sociedade em miniatura. Atribui grande importância ao processo psicológico da educação, tendo esta uma função democratizadora de igualar as oportunidades. Dewey acredita na educação pela ação, pelo que o seu slogan é : “Aprendemos Fazendo”. Para ele o conhecimento nasce das experiências oriundas de problemas, a educação tem como finalidade proporcionar ao aluno condições para que resolva por si próprio os seus problemas. A escola não pode ser apenas uma preparação para a vida, pois a escola é a própria vida, pelo que as duas têm de permanecer sempre unidas no processo de aprendizagem. A escola, enquanto instituição (comunidade em miniatura) deve ser um espaço onde as pessoas se encontram para educar e ser educadas e o seu objetivo é de ensinar as crianças a viver no mundo, apresentando-o de um modo simplificado e organizado e, aos poucos, conduzindo-as até ao encontro de sentido e à

compreensão das coisas mais complexas. A sala de aula é comparada a um laboratório, em que a disciplina é produto do interesse, pelo que a atividade e alvoroço representam alunos interessados no que estão a fazer. As tarefas em grupo estimulam a participação, a cooperação, o desenvolvimento de um espírito social e onde as atividades manuais têm grande importância. Dewey afirma que a pessoa cresce somente quando participa, quando resolve em conjunto com os outros dificuldades e problemas comuns. Acredita pois, que o espírito de iniciativa e independência são virtudes de uma sociedade democrática e levam à autonomia. O professor é a base do processo educativo, pelo que o seu ponto de partida deve suscitar interesse no aluno. Deve, no entanto, haver o cuidado de redefinir e reavaliar o currículo constantemente pois este não é um curso de estudos determinados, sendo o seu objetivo o de enriquecer a experiência dos alunos, já que a vida significa modificações, a aprendizagem implica reconstrução constante.

Decroly, médico e educador belga, que foi também um dos precursores dos métodos da escola ativa, em que o aluno constrói a sua própria aprendizagem através da observação, defende a ideia que as crianças apreendem o mundo com base numa visão do todo. Alguns dos seus pensamentos ainda perduram nas escolas, nomeadamente a globalização de conhecimentos e os centros de interesse. O princípio de globalização de conhecimentos de Decroly baseia-se na ideia de que as crianças apreendem o mundo com base numa visão do todo, que posteriormente se pode organizar em partes, que vai do caos à ordem. Os centros de interesse agrupam-se à volta dum mesmo assunto que interessa à criança (abordagens interdisciplinares), um conjunto de noções a aprender, de mecanismos a montar, de hábitos a adquirir, condição do perfeito desenvolvimento do ser no meio em que vive e ao qual ele se adapta. “A técnica dos Centros de Interesse – ao mesmo tempo livre e orientada pelo educador, principalmente aplicada a aquisição de conhecimentos, serve também para a educação psicológica, ao despertar do sentido social e à formação moral”. (Bassan, 1978). Nesta perspetiva, a sala de aula pode ser em todo o lado, o tempo de duração de cada centro de interesse deve ser flexível, orientado de acordo com os interesses, o desenvolvimento e a necessidade infantis, sendo que o progresso de cada aluno é sempre tido em conta, consoante o seu próprio ritmo.

A italiana Maria Montessori, educadora, médica, licenciada em filosofia e ciências naturais e também ligada ao movimento da Escola Nova (por oposição ao método tradicional), manteve um papel de destaque devido às novas técnicas introduzidas tanto nos jardim-de-infância, como nos primeiros anos do ensino básico. Montessori considera que o potencial para aprender está dentro de cada um. O método humanista de Montessori, ainda bastante utilizado, parte do concreto para o abstrato e consiste no manuseamento de materiais concretos (jogos atraentes e instrutivos) que pressupõem a compreensão das coisas a partir delas mesmas. A função deste material é de estimular e desenvolver na criança, um impulso interior que se manifesta no trabalho espontâneo dos sentidos e do intelecto.

Montessori inicialmente produziu uma série de cinco grupos de materiais didáticos: Exercícios Para a Vida Cotidiana, Material Sensorial, Material de Linguagem, Material de Matemática, Material de Ciências. Estes materiais são constituídos por peças sólidas de diversos tamanhos e formas: caixas para abrir, fechar e encaixar; botões para abotoar; série de cores, de tamanhos, de formas e espessuras diferentes. Coleções de superfícies de diferentes texturas e campainhas com diferentes sons.

O Material Dourado é outro material criado por Montessori que se baseia nas regras do sistema de numeração, inclusive para o trabalho com múltiplos, é feito em madeira e composto por cubos, placas, barras e cubinhos. O cubo é formado por dez placas, a placa por dez barras e a barra por dez cubinhos. O Material Dourado é de grande importância na numeração, facilitando a aprendizagem dos algoritmos da adição, da subtração, da multiplicação, da divisão e desperta no aluno a concentração, o interesse, para além de desenvolver sua inteligência e imaginação criadora, pois a criança, está sempre predisposta ao jogo. Além disso, permite o estabelecimento de relações de graduação e de proporções, e finalmente, ajuda a contar e a calcular. Em relação à leitura e escrita as crianças conhecem as letras e são introduzidas na análise das palavras e letras; estando a mão treinada e reconhecendo as letras, a criança pode escrever palavras e orações inteiras. Em relação à matemática os materiais permitem o reconhecimento das formas básicas, e o estabelecimento de graduações e proporções, comparações, induzem a contar e calcular. São materiais autocorretivos, graduados e devem ser explorados segundo a

"ligação dos três tempos" (informação, reconhecimento, fixação do vocabulário). Ao professor, enquanto auxiliar de aprendizagem, cabe o papel de acompanhar o processo e detetar o modo particular de cada aluno de maneira a que este manifeste o seu potencial.

O método Montessoriano inicialmente baseou-se no trabalho individual (autoeducação) apresentando um carácter social, em que as crianças, em conjunto, deveriam colaborar para o ambiente escolar. Atualmente estes materiais são utilizados em grupo.

Os princípios básicos do método Montessori são a atividade, a individualidade e a liberdade, na escolha dos materiais, apoiando-se na construção da personalidade através do trabalho, no ritmo próprio, na liberdade, na ordem, no respeito e na normalização (autodisciplina). Maria Montessori foi uma mulher inspirada e seu método tinha um único objetivo: ajudar a criança a construir um adulto livre, consciente e responsável, capaz de dominar a civilização que nós criamos. Foi uma das pessoas que defendeu e fundamentou os pressupostos da escola ativa; na visão de que a criança absorve o meio; na noção do silêncio e autocontrolo (de si, das coisas, enfim, do respeito pelos outros), na modificação e adaptação do mobiliário às crianças e na utilização de materiais específicos que visam promover a aprendizagem nas diferentes áreas (sensorial, vida prática, linguagem, matemática, etc...).

Referindo mais uma vez o filósofo Huizinga (1872-1945) que nos diz que "O jogo constitui uma das principais bases da civilização. Na sociedade primitiva, verifica-se a presença do jogo, tal como nas crianças e nos animais, e desde a origem, nele se verificam todas as características lúdicas: ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo, entusiasmo." Para este filósofo "A criança joga e brinca dentro da mais perfeita seriedade, que a justo título podemos considerar sagrado." (Huizinga, 2000). O jogo é intrínseco à criança e é exteriorizado pelas características extrínsecas que os jogos possuem, faz parte do crescimento e desenvolvimento do ser enquanto indivíduo, o jogo é inerente ao ser humano.

Jean Piaget (1896-1980) também considera que "os jogos são um instrumento de grande importância para o desenvolvimento cognitivo e não apenas uma forma de entretenimento para gastar as energias das crianças. Os jogos enriquecem e

contribuem no seu desenvolvimento intelectual, revelando-se um método lúdico que favorece a assimilação de realidades intelectuais exteriores à inteligência infantil" (Piaget, 1975). Para este autor, as atividades tornam-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de vários materiais. A partir desse desenvolvimento e dessa manipulação a criança reconstitui e reinventa as coisas. Mas isso exige uma adaptação mais complexa, que só é possível quando ela própria evolui internamente, transformando as atividades lúdicas (concreto da vida dela) em linguagem escrita (abstrato).

CAPÍTULO II
COMPONENTE EMPÍRICA: OBJETIVOS GERAIS DO PROJETO;
DESCRIÇÃO DA POPULAÇÃO;PROCEDIMENTOS/INSTRUMENTOS
UTILIZADOS NA INTERVENÇÃO; DESENVOLVIMENTO DAS
ATIVIDADES

2.

2.1. - Objetivos gerais do projeto

A utilização de todas as técnicas e metodologias abordadas anteriormente, quer isoladamente quer em conjunto, podem complementar todas as situações de aprendizagem mencionadas. Ao exemplo do que acontece aqui na 2.^a parte deste trabalho, para cada contexto é pressuposto existirem diferentes metodologias pedagógicas e diferentes abordagens formativas, tendo em conta que cada um deles permite complementar as várias aprendizagens realizadas por cada aluno ao longo do seu percurso, quer a nível escolar, social ou interpessoal. É por isso que estamos convictos que a utilização de diferentes metodologias vai implicar diferentes processos de aprendizagem. Realçamos novamente que estas metodologias são utilizadas em conjunto com outras e adequadamente integradas nos programas educativos dos alunos. Para além disso, na aplicação destas estratégias, temos em conta o equilíbrio entre a componente lúdica e a componente didática. Ao trabalharmos as competências específicas da leitura e da escrita funcionais, com estes alunos, "contribuímos para o seu desenvolvimento individual, para o seu acesso ao conhecimento, para o relacionamento social, para o sucesso escolar e profissional e no exercício pleno da cidadania" (DEB, 2001). Através do lúdico-didático desenvolveremos, de forma positiva, estas competências, pois cabe ao professor de educação especial utilizar diferentes metodologias de trabalho, tais como a utilização das novas tecnologias, porque desta forma motiva, dá especial importância à atenção, relevância, confiança e satisfação dos seus alunos.

O presente estudo tem como grande objetivo testemunhar que a utilização do lúdico, didáticos e multimédia potencia o desenvolvimento de competências funcionais no que diz respeito à oralidade, leitura e escrita dos alunos com necessidades educativas especiais de carácter permanente, do tipo cognitivo. As observações foram realizadas durante o ano letivo 2012/2013 , mas houve influência antecedente devido ao fato de o investigador/professor já ter acompanhado estes alunos em anos anteriores, enquanto seu professor e trabalhando em par pedagógico com o atual professor de Educação Especial, nomeadamente nos anos letivos 2009/2010, 2010/2011, 2011/2012. Isso possibilitou que o tema escolhido fosse mais

profundamente desenvolvido, visto haver já algumas provas da sua eficácia, algumas das quais anexamos a este trabalho.

2.2. - Descrição da População

As intervenções foram realizadas numa escola do concelho de Soure, durante o ano letivo 2012/2013, mais precisamente na sala de aula de Educação Especial, com um grupo de seis alunos, com NEE's de Carácter Permanente de Tipo Cognitivo, que usufruem de CEI.

Em conjunto com a professora de Educação Especial e a Psicóloga Escolar, foram analisados todos os documentos relacionados com o historial destes seis alunos, nomeadamente os seus processos, que incluem tanto os seus históricos clínicos como os seus percursos escolares e os seus Programas Educativos Individuais. Foram também disponibilizados os seus Planos de Turma que nos permitiram ter algumas noções das turmas de que os alunos fazem parte. Os seis alunos que observamos, em ambiente natural na escola, mais precisamente, em contexto sala de Educação Especial, têm Necessidades Educativas Especiais (NEE's) de Carácter Permanente de Tipo Cognitivo e usufruem de Currículo Específico Individual, ao abrigo do Dec. de Lei 3/2008, de 07 de janeiro, mais precisamente do artigo 16.º-Adequação do processo de ensino e de aprendizagem, ponto 2, alínea e) Currículo Específico Individual, d) Adequações no Processo de Avaliação; e f) Tecnologias de Apoio, e desenvolveram todas as aprendizagens, à exceção de algumas disciplinas da área das Expressões, em contexto de sala de Educação Especial.

No processo de alguns destes alunos também existe a referência ao TDAH, isto é Transtorno do Deficit de Atenção com Hiperatividade. O TDAH é uma síndrome caracterizada por desatenção, hiperatividade e impulsividade, causando prejuízos a si mesmo e aos outros em pelo menos dois contextos diferentes (geralmente em casa e escola/trabalho). Os alunos observados apresentam vários tipos de dificuldades de aprendizagem, nomeadamente nas áreas de perceção, variando em grau, pois cada um deles é diferente e tem características individuais. Nas áreas da perceção evidenciam dificuldades no(a):

- discriminação figura-fundo visual ou auditiva: focalização de um objeto, ignorando os seus antecedentes;
- memória visual ou auditiva, nas suas dimensões de curto e longo prazo;
- sequenciamento visual ou auditivo: colocação do que é visto ou ouvido na ordem certa;
- associação e compreensão auditiva: relacionamento do que é ouvido com outras coisas, incluindo definições de palavras e significados de enunciados;
- percepção espacial: lateralidade (acima e abaixo, entre, dentro e fora) e posicionamento no espaço;
- percepção temporal: intervalos de tempo de processamento da ordem de milissegundos, fundamental para o desenvolvimento da fala de transformação;
- incapacidade de aprendizagem Não-Verbal ("Nonverbal Learning Disability"): processamento de sinais não-verbais em interações sociais.

O fato destes alunos terem um transtorno de carácter permanente, e em alguns deles, vitalício, não permite que seja realizado um tratamento radical que os cure. As dificuldades de aprendizagem podem, no entanto, ser tratadas com uma variedade de métodos, ou através de alguns ajustamentos e equipamentos/materiais e auxiliares. Através da Educação Especial é possível ocorrer melhorias nas áreas fracas, desenvolver a inteligência e adquirir capacidade para aprender. Segundo o Decreto de Lei 3/2008 “existem casos, porém, em que as necessidades se revestem de contornos muito específicos, exigindo a ativação de apoios especializados. Os apoios especializados visam responder às necessidades educativas especiais dos alunos com limitações significativas ao nível da atividade e da participação, num ou vários domínios de vida, decorrentes de alterações funcionais e estruturais, de carácter permanente, resultando em dificuldades continuadas ao nível da comunicação, da aprendizagem, da mobilidade, da autonomia, do relacionamento interpessoal e da participação social e dando lugar à mobilização de serviços especializados para promover o potencial de funcionamento biopsicossocial. Os apoios especializados podem implicar a adaptação de estratégias, recursos, conteúdos, processos, procedimentos e instrumentos, bem como a utilização de tecnologias de apoio. Portanto, não se trata só de medidas para os alunos, mas também de medidas de mudança no contexto escolar. Entre os alunos com deficiências e incapacidades

alguns necessitam de ações positivas que exigem diferentes graus de intensidade e de especialização”. (ME, 2008, p. 155).

O Decreto-Lei n.º 3/2008 de 7 de janeiro (ME, 2008) define os apoios especializados a prestar na educação pré-escolar e nos ensinos básico e secundário dos setores público, particular e cooperativo, visando a criação de condições para a adequação do processo educativo às necessidades educativas especiais dos alunos com limitações significativas ao nível da atividade e da participação num ou vários domínios da escola. “Existem casos, porém, em que as necessidades se revestem de contornos muito específicos, exigindo a ativação de apoios especializados. De acordo com o Decreto-Lei n.º3/2008, o Ministério da Educação “permite que se façam determinados ajustes estruturais de modo a colmatar algumas dessas limitações significativas ao nível da atividade e da participação num ou vários domínios da escola”.

2.3. - Procedimentos/Instrumentos utilizados na intervenção

A observação naturalista foi a opção escolhida para realizar este trabalho, visto permitir ao investigador fazer recolha de dados, enquanto observador participante e também interpretar comportamentos, experiências e atitudes. A observação participativa adquire-se através do contato direto do observador com os comportamentos observados, para obter informações sobre a realidade dos alunos no seu próprio contexto, onde, neste processo, podem, ao mesmo tempo, ocorrer modificações múltiplas. O registo das observações foi feito através de vários instrumentos, grelhas, registos de observação direta e naturalista, bloco-notas (registos de observação), gravações em áudio e vídeo, fotografias (ver anexos de cada Atividade), entrevistas à autora Tizuko Kishimoto (14.1.), obtida via internet, visto ter sido publicada pelo Serviço de Comunicação e Mídia da Faculdade de Educação da USP, no seu site., outras duas, uma à professora de Educação Especial que acompanhou estes alunos (14.2.) e outra à psicóloga da escola onde estes alunos estão integrados (Anexo 14.3.)

As observações efetuadas pelo investigador/professor, como anteriormente mencionado, decorreram entre os anos letivos 2009 a 2013, nas aulas de Educação Especial. Este estudo baseia-se na observação das atividades que estavam mais

relacionadas com o tema a investigar, durante o ano letivo 2012/2013, sendo que apresentamos apenas algumas que consideramos ter maior relevância. As observações foram efetuadas em contexto escolar, embora algumas atividades tenham sido realizadas fora da sala de aula e da escola (exemplo da Atividade 11 – Horta Pedagógica).

Os alunos em questão, um do sexo feminino e cinco do sexo masculino, têm atualmente idades compreendidas entre os 11 e 16 anos e frequentaram no presente ano letivo turmas do 6.º, 8.º e 9.ºanos, em algumas disciplinas de Expressões, desenvolvendo as outras aprendizagens em contexto de sala de Educação Especial.

A professora de Educação Especial deste grupo, que acompanha todos estes alunos desde a sua entrada no 5.º ano, usou como estratégia/método de ensino, ao longo destes anos, algumas atividades de “edutainment”, alternando as mesmas com outras formas de ensino, assim como a utilização de vários materiais/suportes lúdico, didáticos e multimédia. Para além de professora, assume sobretudo o papel de orientadora para a aquisição do conhecimento/aprendizagem. A escolha das atividades e dos materiais pedagógicos é feita por ela, embora algumas das atividades realizadas sejam orientadas pelo observador, com a participação da professora, tendo em conta a especificidade e individualidade dos alunos, integrando-os e socializando-os ao mesmo tempo no grupo.

Na preparação das atividades é feita uma adequação a cada aluno, ao seu contexto formativo, à sua motivação, à facilidade de utilização e abordagem pedagógica, à interatividade, objetividade e sociabilidade.

A tecnologia é um grande aliado nestas aulas de Educação Especial, pois na maioria das vezes serve de complemento às atividades formativas. Exemplo disso são algumas das atividades escolhidas e apresentadas em anexo, sobretudo a 1, 2, 4, 5, 7, 8, 9 e 12.

Na observação deste grupo, consideramos que os vários métodos de ensino/aprendizagem utilizados têm apresentado resultados bastante favoráveis e positivos, em todas as áreas. Tendo em conta as várias atividades desenvolvidas ao longo do percurso escolar destes alunos, e o seu contributo no desenvolvimento das suas aprendizagens, nomeadamente na leitura e escrita funcionais, consideramos então fundamental o aprofundamento deste estudo. Ao haver um conhecimento de

toda a evolução de cada aluno foi mais fácil adaptar o trabalho às suas necessidades, alcançando assim o sucesso. Isto resultou tanto para os alunos como para os professores. Ao longo deste trabalho destacamos o uso de várias atividades lúdicas, dinâmicas, técnicas, atividades diversificadas e de jogos de carácter educativo, habitualmente jogos de mesa, utilizando suportes variados, tais como jogos interativos de Língua Portuguesa e de Matemática, jogos de raciocínio e de estratégia, jogos de roda, jogos tradicionais, jogos de mesa, jogos em grupo, puzzles educativos, anedotas, adivinhas, lengalengas, ouvir/contar histórias, histórias animadas, canções, construção de brinquedos didáticos e pedagógicos, dramatizações e jogos faz de conta, ou exercícios variados, em conjugação com as várias técnicas abordadas, como a ludo educação, o “edutainment”. Consideramos que a conjugação de diferentes técnicas e métodos torna a aprendizagem mais sedutora e interessante.

Na sala de aula de Educação Especial todos estes materiais e instrumentos têm extrema importância, por isso recorremos a eles frequentemente, pois os mesmos permitem o desenvolvimento de vários domínios, inclusive da autonomia, do interesse, da concentração e do raciocínio, dos nossos alunos, através da possibilidade de utilização de novas tecnologias digitais e de sistemas interativos multimédia educativos, dos quais já anteriormente apresentamos vantagens. Confirmamos esses desenvolvimentos, quando por exemplo os alunos utilizam jogos multimédia e interativos de língua portuguesa e de matemática, nomeadamente o “Adoro as Palavras” da Porto Editora (2007), ou a coleção “Aprendo a ...” da Educa (2009). Além disso, afigura-se como bastante relevante a utilização destas novas tecnologias e materiais educativos, lúdicos, didáticos e multimédia, e até a sua própria construção, por parte dos alunos, com orientação do docente, o que os motiva e incentiva para novas aprendizagens e consolida as anteriores. Neste caso, a aquisição da leitura e escrita funcionais, objetivo predominante no desenvolvimento do seu CEI.

Em conjugação com os jogos anteriormente enunciados, recorreu-se nesta intervenção a outros materiais e suportes interativos multimédia e digitais, de carácter educativo, acreditando no seu potencial de desenvolvimento nos vários domínios, já enunciados.

2.4. – Competências e Aquisições favorecidas pelas atividades

A primeira das aquisições visada pelas atividades desenvolvidas foi a LEITURA FUNCIONAL que pode definir-se como o reconhecimento e compreensão das palavras e frases que são o código grafémico, o código sintático e o código semântico. O “código grafémico” é a correspondência entre os sons e os sinais gráficos, isto é, entender o que se escreve e o que se fala. O “código sintático” trata do problema das ligações entre palavras e frases. O “código semântico” está relacionado com a questão do significado e do conteúdo das mensagens escritas. Segundo Vygotsky a escrita é muito mais difícil do que parece, embora a sua aprendizagem interaja com a leitura (Vygotski, 1987).

Nas aulas de Educação Especial, para além da Língua Portuguesa, que é a língua materna de todos estes alunos, abordaram-se todas as outras áreas visto estas estarem todas interligadas entre si, nomeadamente a Matemática, o Estudo do meio, as Expressões e a Informática.

Neste estudo, o lúdico e o didático apresentam fins escolares, enquanto simples instrumento e recurso motivador para a realização de objetivos educativos, centrados na produtividade, com caráter utilitário. A metodologia de trabalho usada, através do lúdico, permitiu que cada um destes alunos evoluísse positivamente e alcançasse as metas delineadas no seu CEI, mais concretamente, na área da leitura e da escrita funcionais, sobretudo a nível da utilização de suportes e materiais pedagógicos, apropriados ao nível intelectual individual. É extremamente importante que os materiais despertem, nestes alunos, o interesse por novas aprendizagens, consolidando as já existentes. Esses materiais, alguns manipuláveis, outros construídos pelos alunos, começam por desencadear neles a vontade de os explorar, pelo que os consideramos instrumentos essenciais de aprendizagem que desde logo proporcionaram rápida mudança de comportamentos e aquisição de novos conhecimentos. Vygotsky (1991) atribui à ludicidade um papel importante, visto que a encara como uma "função básica do ser humano, de ser um motivo para realizar uma ação, pois permite que ele se comporte num determinado nível que ultrapassa o que costuma fazer". Assim, as atividades são planeadas e aplicadas em função do desenvolvimento individual de cada sujeito e das suas capacidades, na tentativa de

cada um alcançar sempre o patamar seguinte, pois cada um destes alunos tem características específicas.

Os modos de trabalho e estratégias utilizados para realização das tarefas propostas são a interação de pares, divisão em subgrupos, trabalhos individuais, trabalho cooperativo com todos os alunos da turma e com os professores. Por meio de trabalhos de grupo e em conjunto com outros alunos, tendo em conta a aprendizagem cooperativa, debateram-se e fizeram-se atividades sobre temas variados, alguns da vida diária, com o intuito de envolver toda a comunidade escolar.

As estratégias de trabalho foram diferenciadas e diversificadas para suscitar nos alunos interesse, concentração, estimulação e desenvolvimento do raciocínio lógico-abstrato, pois estas são estruturas fundamentais para a construção do saber. Leontiev que "é no jogo que os processos da imaginação ativa e do raciocínio abstrato são formados, assim como a aquisição das funções sociais e das regras de comportamento da sociedade" (Leontiev, 1972). Pretendemos desenvolver nestes alunos processos da IMAGINAÇÃO ATIVA e do RACIOCÍNIO ABSTRATO, aquando da utilização dos suportes e materiais lúdico, didáticos e multimédia.

Na nossa perspetiva consideramos que educação e entretenimento possam andar de mãos dadas. Aceitamos portanto algumas das premissas da metodologia do "edutainment", considerando possível utilizar alguns destes programas para realizar aprendizagens através do divertimento.

Quando mencionamos suportes e material lúdico, didático, multimédia, referimo-nos a objetos diversificados, isto é, computador, televisão, DVD, quadros interativos, rádio ou leitor de cd's, jogos lúdicos e didáticos, pesquisas na internet, livros, contos e histórias interativos, músicas, vídeos, cd's rom, brincadeiras pedagógicas (plasticina e outros materiais manipuláveis), construção de jogos e de vários materiais lúdico-didáticos. Alguns dos jogos lúdico-didáticos manipulativos utilizados são : "Associo e Aprendo" (Educa, Conector - Associo e Aprendo , 2009); "Aprendo a soletrar" (Educa, Aprendo a ...Soletrar, 2009); "Aprendo o abecedário" (Educa, Aprendo...O Abecedário, 2009); "A Lição do Sabichão - Sílabas" (Majora - Mário J. Oliveira & Irmão, 2007); junção de sílabas, puzzles e sopas de letras; de entre os multimédia utilizamos o " Adoro as palavras (Porto Editora, 2007)"; "

"Aprendo a soletrar" (Educa, Aprendo a...Soletrar, 2009), jogos de internet em vários sites, incluindo os de Língua Portuguesa.

Ao longo destes anos foram várias as atividades trabalhadas com estes alunos, nomeadamente Histórias e Contos, Dramatizações adaptadas a partir de contos e histórias trabalhados nas aulas, Jogos Lúdico, Didáticos e Multimédia e Outras Atividades, completar lacunas através da audição de músicas e histórias, construção de jogos variados, recolha de receitas, elaboração de convites e cartões, pesquisas várias na internet, elaboração de fantoches e adereços, etc. Por outro lado concordamos com a frase de André Suarés quando este afirma que “ A arte é o lugar da liberdade perfeita”. Estimular estes alunos através da arte é dar-lhes liberdade para se desenvolverem e progredirem. As atividades atrás enunciadas ajudam a desenvolver as várias competências a nível da Língua Portuguesa, Matemática, Estudo do Meio, Expressões e informática. Considerámos portanto todas estas atividades importantes, pois ao dramatizar, brincar, executar e jogar, diversos processos psicológicos básicos são estimulados, desenvolvidos ou aperfeiçoados, tais como, a criatividade, a memorização, a cooperação e solidariedade, a concentração, a linguagem, a motivação, a aquisição de conceitos, a motricidade, a capacidade de discriminar, julgar, analisar, decidir e aceitar críticas, a competitividade, a socialização, a confiança em si e nas suas possibilidades, o respeito para com as regras e o controlo emocional.

A aquisição de PROCESSOS PSICOLÓGICOS BÁSICOS como a ATENÇÃO, MEMÓRIA, PENSAMENTO, CONCENTRAÇÃO e LINGUAGEM permitem que o indivíduo se desenvolva. Os alunos observados, indivíduos com necessidades Educativas Especiais a nível cognitivo, para poderem desenvolver o estabelecido no seu currículo Específico têm de aprofundar ainda mais estes processos. Torna-se assim fulcral, pois caso estes processos não sejam alcançados os alunos ficam ainda mais limitados e comprometem o seu desempenho em todas as dimensões da sua vida, prejudicando a sua preparação para a vida ativa.

Importa pois antes de continuarmos com a descrição dos procedimentos utilizados nesta intervenção, definir e explicar em que consistem alguns destes processos, enquadrando-os nas atividades desenvolvidas, pois os mesmos são um objetivo a alcançar nas mesmas, com os alunos observados.

a) Ao mencionamos a CRIATIVIDADE estamos a considerar as situações em que os alunos, quando observados, encontraram métodos ou objetos para executar tarefas de uma maneira nova ou diferente do habitual, com a intenção de satisfazerem um propósito. Exemplo da abordagem deste processo pode verificar-se nas atividades 1,3,4,5,7 e 13. Na atividade 1, quando os alunos adaptaram o conto ouvido/contado para uma peça de teatro; na atividade 3, quando os alunos desenharam e pintaram e um pequeno cenário improvisado para apresentação da sua peça de teatro a uma pequena comunidade; na atividade 4, quando tiveram de formular um desejo e escrevê-lo num cartão, que foi colocado na mesa aquando de Natal Partilhado 2012 e ainda o adorno da mesma com motivos natalícios improvisados, existentes na sala de aula; na atividade 5, quando tiveram que decifrar espaços e escrever palavras para dar sentido ao conto; na atividade 7 quando construíram cartazes informativos, convites e PowerPoints e exploraram os softwares informáticos; na atividade 13 quando decoraram e pintaram cabaças, no dia da mulher quando construíram uma flor com imagens de figuras femininas e frases alusivas ao dia, no desenho e pintura de um quadro para oferta à comunidade aquando da apresentação da sua peça de teatro, na construção de um coelho de Páscoa com desejos alusivos a esta Época Festiva.

b) A MEMORIZAÇÃO é também um dos aspetos estimulado e desenvolvido com estes alunos, visto ser um pilar fundamental de suporte, pois só a memória nos possibilita reter o que aprendemos, de modo a responder adequadamente à situação que se apresenta e a proporcionar-nos a possibilidade de podermos projetar o futuro. É a memória que assegura a nossa identidade social. Memorizar, para além de significar fixar metodicamente alguma coisa e decorar pela repetição sistemática, é também um processo cognitivo que consiste na retenção e evocação das informações, conhecimentos, acontecimentos e experiências.

A memória envolve um conjunto de processos:

-Codificação: preparação das informações sensoriais para serem armazenadas no cérebro.

-Armazenamento: a informação é conservada por períodos mais ou menos longos, para poder ser utilizada quando necessário.

-Recuperação: Quando precisamos, procuramos recuperar e/ou atualizar a informação armazenada, para utilizar na experiência presente.

Os dados são codificados e retidos por um período de tempo que pode variar entre escassos segundos ou uma vida inteira. Consoante as formas de armazenamento da informação, distinguem-se três tipos de memória:

-memória sensorial: a informação que recebemos pelos sentidos (audição, visão, tato, olfato e sabor) é armazenada durante frações de segundo;

-memória a curto prazo: designa o armazenamento de informação durante um período limitado de tempo, podendo ser esquecida ou passar a memória a longo prazo;

-memória a longo prazo: permite conservar dados durante horas, meses ou toda a vida.

Ao longo do ano letivo, durante a nossa observação, foi possível verificar que houve um cuidado da parte do professor em estimular nestes alunos estes três tipos de memória. Torna-se importante salientar mais uma vez que os jogos didáticos e os multimédia, como sopas de letras, puzzles e Cd's interativos, ajudam a criança a desenvolver a memória e a aprender a concentrar-se. As canções e lengalengas permitem um enriquecimento do vocabulário e desenvolvimento das competências auditivas.

O professor de Educação Especial dos alunos em estudo teve o cuidado de planificar e desenvolver atividades nas quais todas estas competências da memória fossem trabalhadas, pelo que isso se pode verificar mais em específico nas atividades 3, 5, 7, 8 e 9.

Na preparação da atividade 3, ao longo de várias aulas os alunos armazenaram informação que depois guardaram sobretudo na sua memória a longo prazo. Os alunos tiveram de memorizar as falas dos seus fantoches de modo que depois fosse possível apresentar a peça de teatro à comunidade. Um aspeto importante a salientar e que despertou o nosso interesse, foi o fato dos alunos se lembrarem das falas que memorizaram para o teatro de fantoches do ano anterior “O Lobo, a Raposa e o Cavalo” e até cantarem a e dançarem a canção que encerrou essa apresentação à Comunidade escolar. Esta atividade de teatro de fantoches foi muito importante para o desenvolvimento dos alunos e por isso o professor considerou

importante repeti-la. A mesma encontra-se documentada em anexo no ficheiro de Atividades de Anos Anteriores, também com o nome atividade 3 (anexo 15 – anos anteriores) .

A atividade 5 consiste sobretudo na audição, leitura expressiva e visual de contos, estimulação da expressão oral e da memória. Utilizando histórias em formato digital e multimédia os alunos fazem uma exploração visual e oral dos contos/histórias abordados. Um dos objetivos desta atividade é o desenvolvimento da capacidade de retenção de informação oral e posteriormente da escrita, sobretudo através da audição e reconto destes contos e histórias, sejam eles interativos e multimédia ou em formato papel. Nesta atividade todos os tipos de memória são desenvolvidos devido à diversidade de tarefas que os alunos têm de realizar durante as várias aulas.

Com a atividade número 7 pretendemos estimular a criatividade e a expressão escrita, através da exploração de software lúdico-didático, nomeadamente vários programas do Microsoft Office, tais, como o Microsoft Word, PowerPoint, Publisher, Paint. Os alunos constroem cartazes informativos e alusivos a alguns temas, powerpoints sobre regras, prevenção e segurança, convites e cartas. Para a realização destas tarefas os alunos vão armazenando várias informações ao longo das aulas, que depois vão recuperar no momento de conceber as tarefas propostas. Nesta atividade os alunos utilizam também os três tipos de memória. A memória sensorial é desenvolvida através da informação que recebem pelos sentidos, nomeadamente através da audição de canções alusivas aos temas e da visualização de pequenos filmes.

A memória a curto prazo, quando por exemplo trabalham com os programas informáticos e vão realizando pequenas tarefas/detalhes, por exemplo na elaboração de powerpoints ou de convites. Essa informação adquirida pode depois ser esquecida ou enviada para a memória a longo prazo. A memória a longo prazo é trabalhada nesta atividade número 7, precisamente quando os alunos se lembram do que apreenderam em aulas semelhantes e que nesse momento lhes pode ser útil.

Nas atividades 8 e 9 os alunos têm contacto com diversos tipos de materiais lúdicos, didáticos e multimédia, na sua maioria jogos relacionados com as áreas da matemática e da Língua Portuguesa. Estes jogos, alguns dos quais construídos pelos

próprios alunos, funcionam de alguma forma como reforço positivo para os seus utilizadores. Durante a realização de cada um destes jogos os alunos trabalham e fortalecem os vários conjuntos de processos e os três tipos de memória, uma vez que na maioria das vezes aplicam as regras e os conhecimentos anteriormente adquiridos para a sua execução. Os jogos de Matemática e de Língua Portuguesa funcionam de certa forma como uma forma de sintetizar e aplicar os conteúdos já trabalhados e conquistados anteriormente. Ao aplicarmos o termo “conquistados” nestes alunos pretendemos de facto exprimir aquilo que se obtém através de esforço ou trabalho. Nunca é demais afirmar que cada aprendizagem com estes alunos é de fato uma verdadeira conquista, devido às características e dificuldades associadas à sua necessidade especial.

- c) É então nestas alturas, quando cada aluno atinge mais um patamar do seu caminho, que sentimos o quão importante é a COOPERAÇÃO e a solidariedade entre todos eles e a comunidade em geral. De acordo com a definição do Dicionário de Língua Portuguesa “a cooperação, para além de ser um ato de unir esforços para a resolução de um assunto ou problema, facilitando o acesso aos meios práticos para o conseguir, é também um ato de colaborar para a realização de um projeto comum ou para o desenvolvimento de um campo do conhecimento, pelo que é muitas vezes necessário unir esforços para a resolução de vários assuntos ou problemas, facilitando acesso a meios práticos para o conseguir” (Porto Editora, 2003-2013). Associado ao termo cooperação aparece muitas vezes o de solidariedade. Neste grupo de Educação Especial acontece frequentemente esta associação, visto a solidariedade ser um sentimento que leva a prestar auxílio a alguém e porque, de certa forma, existe uma certa responsabilidade recíproca entre a comunidade escolar em geral, o professor de Educação Especial e os elementos deste grupo.

Na realização de todas as tarefas inerentes às 13 atividades apresentadas em anexo e desenvolvidas com este grupo é possível observar a ocorrência destes dois sentimentos. Verifica-se por exemplo a sua frequente ocorrência relativamente aos elementos mais sensíveis do grupo e em mais concreto na relação dos elementos do sexo masculino com a do feminino. Muitas vezes os elementos sentem necessidade de se ajudarem e apoiarem mutuamente na realização de pequenas tarefas quotidianas e no seu incentivo. São vários os momentos que registámos, a título de

exemplo: a interajuda na memorização das falas para representação da peça de teatro, atividade n.º3; a preocupação e interajuda na realização de várias tarefas na horta pedagógica, atividade 10; o incentivo aos colegas quando executam determinada tarefa corretamente (“muito bem”, “tu és capaz, viste?”); o encorajamento mútuo face a determinados momentos de incerteza e insegurança (“vá lá, diz”, “é isso mesmo que estás a pensar”, “força”).

Os alunos com necessidades educativas especiais apresentam uma estrutura de desenvolvimento diferente da estabelecida e considerada normal, pelo que apresentam muitas vezes mais dificuldades de concentração. Este aspeto já anteriormente abordado é trabalhado afincadamente com este grupo nas aulas de Educação Especial.

- d) Compreendemos “CONCENTRAÇÃO enquanto capacidade de dirigir a atenção e o pensamento para uma ideia, assunto ou tarefa em particular”. (Porto Editora, 2003-2013). A concentração é importante para qualquer atividade, seja física ou mental.
- e) Associada à concentração aparece a ATENÇÃO, sendo necessário estar atento para atingir determinado nível de concentração. Segundo Vygotsky (citado Oliveira, 2003, pp. 72-80), “a atenção pode ser definida como a direção da consciência, o estado de concentração da atividade mental sobre determinado objeto”. Relativamente à concentração e atenção todas as atividades desenvolvidas neste grupo e observadas necessitam destes processos para se desenvolverem e poderem atingir os objetivos delineados e pretendidos para cada aluno. Porém com estes alunos é por vezes muito difícil alcançar este aspeto devido a vários fatores individuais. De acordo com a análise dos Programas Educativos Individuais (PEI) destes alunos, existe uma dificuldade em concentrar intencionalmente a atenção em estímulos específicos, desligando-se dos ruídos que os distraem, bem como em manter intencionalmente a atenção na realização de ações/tarefas num determinado intervalo de tempo. Torna-se assim imperativo que desenvolvam hábitos para melhoria da concentração nestes alunos. Para tal destacamos todas as atividades trabalhadas, embora algumas, estejam mais direcionadas para alcançar este objetivo, tais como: as atividades n.º3, na memorização das falas de cada personagem e na sua representação para o público, o que requer concentração e atenção de quem as executa; a atividade n.º4, quando os alunos se deslocam ao exterior da escola para

aquisição de produtos, a compra dos mesmos (lidar com dinheiro, saber fazer trocos), estar atento aos sinais e regras de trânsito e aplicar essas regras, enquanto peões; as atividades 8 e 9 que, devido ao seu dinamismo e objetivo, exigem que os alunos estejam concentrados nos jogos, para que os possam executar corretamente, ainda que por vezes seja pela competitividade relativamente aos colegas.

- f) No que diz respeito ao aspeto do desenvolvimento destes alunos em que mais focámos a nossa atenção, cumpre referir a importância do DOMÍNIO DA LINGUAGEM. Esta é própria do ser humano e reflete um propósito social e interativo. Através da interação com os outros a criança concebe de forma natural e intuitiva o sistema linguístico da comunidade onde se encontra inserida. Esta capacidade depende da organização e funcionamento cerebral que se herdaram geneticamente e são responsáveis pela atividade mental. À medida que a criança adquire a língua materna, ela serve-se dela para comunicar e aprender acerca do mundo. O desenvolvimento da linguagem pode estar associado às dificuldades no desenvolvimento intelectual, pelo que este é um aspeto muito importante a trabalhar e desenvolver com os alunos. Associado ao termo linguagem aparecem outros como comunicação, fala, perceção auditiva, pronúncia correta, articulação das palavras, pensamento, além destas definições pois em conjunto estes processos permitem estimular o desenvolvimento e crescimento pessoal, social e cognitivo.

O Dicionário de Língua Portuguesa apresenta várias definições de linguagem: enquanto sistema de símbolos instituídos como signos; código ou qualquer sistema ou conjunto de sinais convencionais, fonéticos ou visuais, que servem para a expressão dos pensamentos e sentimentos, que permite de um modo particular que uma pessoa se exprima, oralmente ou por escrito; pode ser também uma maneira de falar, um estilo ou ainda um sistema de comunicação natural usado pelos animais. Assume-se além disso como meio de comunicação ou como sistema de representação que os membros de uma comunidade linguística usam como principal meio de comunicação, falado ou escrito. E, neste caso, constitui a língua de um determinado país ou forma de expressão própria de determinados grupos sociais, profissionais ou de determinadas áreas do saber.

Segundo a definição constante no Dicionário de Língua Portuguesa, o domínio da linguagem, encarado do ponto de vista da linguística, remete para o

conjunto de sons articulados em cuja produção intervém a língua e a nível da informática refere-se ao conjunto de símbolos, palavras e regras que expressam comandos para computadores. (Porto Editora, 2003-2013). Em síntese, a linguagem é um instrumento de comunicação verbal e não-verbal, que integra igualmente gestos e ações, movimentos que expressam emoções sociais e que utiliza um código composto por símbolos, que nos permite representar, expressar, comunicar ideias e/ou sentimentos, através da transmissão de ideias e das palavras, que são fundamentais para o desenvolvimento cognitivo. A linguagem ultrapassa a sua função meramente comunicativa, assumindo contornos de suporte do pensamento.

Piaget e Vygotsky apresentam divergências nas suas opiniões, evidenciando alguns fatores comuns nas suas conceções relativas ao desenvolvimento cognitivo, isto é Pensamento e Linguagem.

Vygotsky considera que a linguagem e o pensamento têm origens e trajetórias diferentes e independentes, embora haja uma conexão entre ambos que se modifica e desenvolve. Entre o pensamento e a linguagem há uma relação de interação complexa. Inicialmente, na criança pequena, o pensamento evolui sem linguagem (formas de comunicação sem pensamento, como por exemplo os primeiros balbucios, gestos e imitações de sons). “Numa determinada altura do crescimento e desenvolvimento, a linguagem e pensamento unem-se e o pensamento torna-se verbal e a linguagem racional. O desenvolvimento do pensamento é determinado pela linguagem, pelos instrumentos linguísticos do pensamento e pela experiência sociocultural da criança”. (citado Oliveira, 2003, pp. 43-45). Na perspetiva de Vygotsky, “o desenvolvimento da linguagem só se processa a partir do desenvolvimento do pensamento, visto que este último só a partir das palavras ganha existência, se materializa e promove a relação entre as coisas.” (Miranda & Senra, 2012, p. 9).

Jean Piaget considera que o pensamento aparece antes da linguagem, que apenas é uma das suas formas de expressão. “A formação do pensamento depende, basicamente, da coordenação dos esquemas sensório-motores e não da linguagem. Esta só pode ocorrer depois que a criança já alcançou um determinado nível de habilidades mentais, subordinando-se, pois, aos processos de pensamento.” (Miranda & Senra, 2012, p. 2). No entanto “a linguagem não é suficiente para explicar

pensamento, uma vez que o mesmo tem raízes na ação e nos mecanismos sensório-motor, os quais são mais significativos que o fator linguístico.” (Miranda & Senra, 2012, p. 3).

O desenvolvimento linguístico segue um percurso paralelo a outras áreas tais como a motricidade, a cognição, a autonomia e a socialização. Estas aquisições fazem-se na razão direta do desenvolvimento dos processos neurofisiológicos e psicológicos da criança.

Nas atividades desenvolvidas com alunos observados podemos constatar que a linguagem e todos os processos associados são amplamente valorizados e trabalhados. Nomeadamente nas atividades em que os alunos têm de utilizar este processo como instrumento de comunicação com os outros.

Os alunos em estudo, devido às suas dificuldades a nível cognitivo, evidenciam maior lentidão e limitações a nível da compreensão, comunicação, linguagem, pensamento, sentimentos, atenção, memorização, concentração, dificuldades de compreensão ao nível do comportamento social, pelo que se torna ainda mais difícil desenvolver as capacidades de discriminar, julgar, analisar, decidir e aceitar críticas, competir, socializar, confiar em si e nas suas possibilidades, em respeitar as regras e o controlo emocional. Segundo Alonso e Bermejo, (2001, p. 34) estes alunos ”(...) têm dificuldades em compreender pistas ou sinais pessoais dos outros e das situações que nos conduzem a ter determinados comportamentos bem como têm dificuldade em compreender diferentes pontos de vista e motivações do outro”.

A linguagem constitui assim um dos mais potentes instrumentos ao serviço da comunicação humana. Na Língua Portuguesa, em especial, ao aplicar as competências da leitura e escrita funcionais, trabalhamos a perceção, a discriminação e classificação de sons, a verbalização e as relações interpessoais. Num processo normal de desenvolvimento linguístico, os processos de produção e perceção de fala, as capacidades articulatórias e auditivas humanas desempenham um papel fundamental. Todas as atividades observadas trabalham estas competências, visto os alunos comunicarem através da Língua Portuguesa, sendo a leitura e escrita funcionais trabalhadas mais intensamente nas atividades 1,5 6,7,9 e 12.

f1) Entendemos a PERCEPÇÃO como a função cerebral que atribui significado a estímulos sensoriais, a partir do histórico de vivências passadas. Através da percepção um indivíduo organiza e interpreta as suas impressões sensoriais para atribuir significado ao seu meio. A percepção consiste na aquisição, interpretação, seleção e organização das informações obtidas pelos sentidos. A percepção da fala é o primeiro degrau na compreensão da linguagem. As vibrações sonoras produzidas pelo falante chegam ao ouvido do ouvinte e o sistema auditivo traduz essas vibrações em cadeias de sons que são percebidas como fala. Há uma ligação em cadeia - Vibrações sonoras - Sistema auditivo (tradução) – Fala. Sabemos que a receção de estímulos é a primeira etapa de um processo cognitivo cuja finalidade é o conhecimento humano. A percepção dos sons da fala afigura-se determinante na compreensão da linguagem oral. No entanto, de toda a informação recebida, nem toda é percebida. Tal facto pode ficar a dever-se às características do estímulo ou ao funcionamento do sistema de processamento. A informação percebida é denominada percepção e esta é influenciada pelo órgão dos sentidos que a rececionou e serviu de veículo de transmissão. No caso dos estímulos sonoros, falamos de percepção auditiva, que envolve, necessariamente, o processo de deteção de sinais acústicos, assim como o reconhecimento das suas respetivas características, como a frequência, a intensidade, etc. (Sim-Sim, 1989). As competências percetivas possibilitam assim o reconhecimento da existência de estímulos, no caso concreto os estímulos sonoros. À competência de detetar a presença de um estímulo e distinguir dois estímulos diferentes chamamos discriminação (Sim-Sim, 1989). A discriminação de sons consiste na identificação de ditongos orais e nasais, isto é na diferenciação dos sons da fala humana. Os sons da fala podem então ser classificados de acordo com a sua sonoridade e a sua nasalidade, classificando-se em vogais, consoantes e semivogais. (Cunha & Cintra, 2000).

As ferramentas atrás enunciadas ser-nos-ão muito úteis, não só na Língua Portuguesa, mas também nas outras áreas, pois pretendemos que estes alunos tenham acesso ao conhecimento, ainda que aprendam de forma diferenciada, mas com um objetivo semelhante, predominante da escola inclusiva que pressupõe a individualização e personalização para todos os indivíduos (Unesco, 1994).

Segundo o Ministério de Educação, «No quadro da equidade educativa, o sistema e as práticas educativas devem assegurar a gestão da diversidade, do que decorrem diferentes tipos de estratégias que permitam responder às necessidades educativas dos alunos» (DEB, 2001). Neste sentido, as Competências Essenciais e Específicas do Ensino Básico, constantes do CNEB, na área da Língua Portuguesa, nomeadamente na leitura e escrita, são adaptadas a estes alunos. A aquisição dessas competências é importante devido ao seu carácter de transversalidade disciplinar. Para além do mais, a Língua Portuguesa, enquanto "língua materna destes alunos, é um importante fator de identidade nacional e cultural, pelo que, o seu domínio é decisivo no desenvolvimento individual, no acesso ao conhecimento, no relacionamento social, no sucesso escolar e profissional e no exercício pleno da cidadania" (DEB, 2001, p. 17). A nível das Competências específicas, segundo o mesmo documento, mais concretamente no domínio da Leitura, "está o processo interativo entre o leitor e o texto em que o primeiro reconstrói o significado do segundo, destaca-se a capacidade para decifrar de forma automática cadeias grafemáticas, localização de informação em material escrito, apreensão do significado global de um texto curto, o conhecimento de estratégias básicas para a decifração automática de cadeias grafemáticas e para a extração de informação e construção conhecimento. Quanto ao domínio das técnicas instrumentais da expressão escrita, sendo esta um produto, dotado de significado e conforme à gramática da língua, resultante de um processo que inclui o conhecimento do sistema de representação gráfica" (DEB, 2001, p. 18). Considerámos portanto que esta competência implica processos cognitivos e linguísticos complexos, pelo que é fundamental adaptá-la aos alunos, de acordo com as suas limitações individuais.

Em contexto sala de aula, de Educação Especial, as competências essenciais foram operacionalizadas como referindo-se à da informação oral e escrita em conhecimento; do domínio da expressão oral e escrita de uma forma confiante, autónoma e criativa, e também de uma comunicação de forma correta e adequada, em contextos diversos e com objetivos diversificados. Essas competências foram sendo adquiridas a partir da realização e construção de jogos variados, tais como jogos interativos, de abecedário, de sílabas, de soletrar, de associar e aprender, de formação de palavras, antónimos/sinónimos, completar com letras, etc. Por vezes a

atividade foi filmada e posteriormente apresentada aos alunos de modo a que confrontados com as suas atitudes e comportamentos, identificaram e tentaram corrigir os seus pontos fracos, com a intenção de melhorar a sua prestação.

Ao desenvolver determinada atividade lúdico-didática com estes alunos, coexiste uma relação entre a ação e o desenvolvimento cognitivo. A atividade lúdica (jogo, brincadeira) é uma forma de ensino, apoiada pela linguagem oral, motora, por objetos e figuras.

Segundo Adriana Friedmann (2003, p. 3). "Sem dúvida, os conteúdos podem ser trabalhados com o uso do jogo. A criança pode trabalhar ou fixar um conteúdo com a atividade lúdica. Mas, para isso, o jogo é uma das estratégias e não a única". Assim, e não sendo a única, mas uma de muitas estratégias, os vários materiais lúdico-didáticos foram utilizados várias vezes, diversificando apenas algumas estratégias do mesmo jogo, de modo a alcançar objetivos diferentes. Frisamos ainda a importância de trabalhar várias vezes o mesmo assunto com estes alunos.

Os suportes e materiais utilizados nas aulas foram previamente selecionados pelo professor e adequados à capacidade individual de cada aluno. O professor de Educação Especial tenta por vezes que surjam situações problema de modo a desenvolver nos alunos a capacidade de resolução. Através da procura de soluções e de alternativas diferentes, quer manipulando, quer construindo outros jogos e brincadeiras, o aluno tenta encontrar uma alternativa à sua situação-problema. Por outro lado, esta estratégia é uma forma de diversificar e trabalhar as diferentes áreas, sobretudo com a finalidade de potenciar a aprendizagem da Leitura e da Escrita funcionais, e de desenvolver as outras áreas do CEI. Tendo em conta as limitações cognitivas dos alunos, o recurso a estes suportes e materiais foi de extrema importância, revelando-se como instrumentos facilitadores do processo ensino/aprendizagem, visto ajudar na consolidação de algumas aprendizagens anteriores e na aquisição de outras novas.

2.5. - Desenvolvimento das Atividades

No presente estudo escolhemos 13 atividades desenvolvidas em contexto de aula e que foram alvo do processo de recolha e análise dos dados, que constam em anexo (versão completa no cd). Estas foram observadas durante o ano letivo de

2012/2013 e são compostas por diversas tarefas, contendo cada uma um Plano de aula, e uma Grelha de Observação, sendo estas preenchidas uma para cada dia, de acordo com o que é trabalhado com os alunos. Escolhemos algumas atividades que consideramos mais relevantes e que melhor se enquadram no tema abordado no presente trabalho. Cada uma das 13 atividades comporta inúmeras subatividades que foram trabalhadas em várias aulas, ao longo de todo o ano letivo. Por vezes foram utilizados os mesmos materiais, outras vezes idênticos, mas com ligeiras diferenças. Outras vezes, dentro de uma mesma atividade, que se enquadra dentro do mesmo plano de aula e com os mesmos objetivos, os suportes e materiais utilizados para a desenvolver foram diferentes.

Como já mencionamos anteriormente, este trabalho teve por base algumas atividades desenvolvidas em aulas de Educação Especial durante anos anteriores, pelo que em anexo a este trabalho também se encontram algumas dessas atividades. Pelo facto de algumas atividades realizadas em anos anteriores terem resultado com estes alunos, considerámos que seria importante e benéfico voltar a repeti-las, não de forma totalmente igual às que foram realizadas, mas utilizando os mesmos padrões. Assim, por exemplo, achamos pertinente voltar a realizar um teatro de fantoches, à semelhança do que já aconteceu no ano 2009/2010 com a dramatização em fantoches da peça adaptada de Jean de La Fontaine, “A raposa, o Lobo e o Cavalo”. A sua apresentação encontra-se disponível no já mencionado ficheiro em anexo. Assim nas atividades 1,2,3 do ano letivo de 2012/2013 repetimos os padrões de atividades já realizadas anteriormente, desta vez com uma história de Pedro Bessa, “O Burro Eleutério e o Lobo Selvagem”.

À semelhança do que também tem acontecido em anos anteriores, mais uma vez resolvemos organizar um lanche de Natal, devido ao impacto agregador que tem para o grupo, visível nos vários sentimentos de união e de partilha com que ficamos – Atividade 4.

Retomámos também alguns projetos que tiveram início no ano 2009/2010, o da Horta Pedagógica, com a preparação da terra para o seu cultivo- Atividades 10 e 11, e o da realização de diversas tarefas, como por exemplo o da continuação da confeção de receitas – atividade 13.

Relativamente atividades observadas nas aulas de Educação Especial, durante o ano letivo de 2012/2013, passamos a apresentar em que consiste cada uma delas. Cada atividade dispõe do respetivo Plano de Aula, Notas de Registo, Grelhas de Observação, fotografias e vídeos. Na versão imprimível apresentamos o plano de aula, as notas de observação e algumas fotografias. No entanto para uma melhor perceção da totalidade de cada atividade consideramos fundamental a sua consulta no cd em anexo, onde constam mais informações, nomeadamente cada ficheiro com as subactividades, respetivo plano de aulas e grelhas de observação.

Atividade 1: Audição de um Cd da história cantada “ O Burro Eleutério e o Lobo Selvagem” de Pedro Bessa. Audição das faixas musicais do cd. Adaptação do conto escrito para peça de teatro, utilizando o computador.

A atividade 1 consistiu na leitura de uma história verdadeira “O Burro Eleutério e o Lobo Selvagem” e na audição do seu cd com várias faixas musicais. Posteriormente, depois de lida a história e escutadas as faixas musicais do cd, os alunos readaptaram o que ouviram e construíram uma peça de teatro de fantoches. Esta foi apresentada à comunidade escolar, várias vezes, durante o ano letivo. Esta atividade pretendeu estimular os alunos para o desenvolvimento de várias competências essenciais, tais como a da estimulação da memória, da retenção de informação oral, desenvolvimento da escrita e leitura, nas suas várias vertentes. Através desta atividade foram vários os conteúdos/situações de aprendizagem explorados, nomeadamente a audição de contos e histórias; a exploração de contos; a formulação de perguntas e respostas; a utilização de várias formas de expressão (gestual, sonora...); contactos com diversos registos de escrita; realização de jogos de retenção de informação; escrita livre e orientada; produção de diversos tipos de texto escrito e experiências de escrita no computador. Esta atividade teve como principais objetivos contar histórias, recontar e reinventar histórias/contos ouvidas; desenvolver as capacidades de saber ouvir e intervir com respeito pelos outros; relacionar a expressão oral com outras formas de expressão: desenho, música, gesto; interpretar enunciados de natureza diversa; desenvolver o gosto pela leitura e escrita (ler por prazer ou para se informar...); aplicar as formas mais elementares dos grafismos da escrita; escrever palavras/frases com crescente legibilidade e rigor ortográfico;

escrever pequenos textos livres, aprender a aperfeiçoá-los observando e aplicando as regras de escrita. (ANEXO 1)

Atividade 2: Desenvolvimento e estimulação da motricidade

fina e global – atividades de expressão plástica: construção de fantoches, em tecido, para a peça de teatro “ O Burro Eleutério e o Lobo Selvagem”.

A realização da atividade 2 tem vários objetivos relacionados com o manuseamento de um computador, tais como explorar, selecionar e imprimir imagens e de utilizar pen's para guardar informação. Para além disso pretende-se com esta atividade desenvolver e estimular a motricidade fina e global dos alunos, através da utilização de forma coordenada de diversos objetos/ materiais, tais como: tesouras, pincéis, marcadores, lápis de cor, plasticina, papel, tecido, agulha, linha. Por um lado os alunos aprendem a recortar vários tipos de materiais, desde papel, plástico, tecido, esponja, esferovite, e ao mesmo tempo promovem a sua coordenação motora e oculo-manual. Com este trabalho, os alunos, para além de estimularem várias partes do corpo, também elaboram diferentes materiais para explorar nas aulas, em concreto adquiriram técnicas de construção do corpo principal dos seus fantoches. Ao utilizarem diferentes tipos de materiais, alguns dos quais reciclados, reconhecem a utilidade de desperdícios na construção dos fantoches e de materiais diversos que poderão ser reaproveitados para explorar e trabalhar nas aulas. (ANEXO 2)

Atividade 3: Preparação do cenário e ensaio da peça de teatro em fantoches “ O Burro Eleutério e o Lobo Selvagem”, para apresentação à comunidade escolar.

A atividade 3 consiste no ensaio da peça de teatro inventada e na construção de um cenário para apresentação da peça de teatro em fantoches: “ O Burro Eleutério e o Lobo Selvagem”. Assim os alunos terão de recriar lugares, espaços e personagens de acordo com uma história reinventada, utilizando a sua imaginação e reaproveitando algum material já existente, utilizado em anos anteriores. Desta forma pretende-se estimular os alunos para utilizar a criatividade, para recriar e compreender, propor e renovar. Ao longo de várias aulas os alunos tiveram de ensaiar a peça de teatro de fantoches que posteriormente apresentaram diversas vezes à comunidade. Ao longo dos ensaios foi utilizada a câmara de filmar para realizar várias filmagens que os

alunos viram e reviram de forma a melhorarem a sua prestação, para que a apresentação da peça de teatro fosse um sucesso. A utilização deste tipo de estratégia permitiu que fossem os próprios alunos, em conjunto, a verificar onde precisavam de melhorar e alterar o que estava desadequado. As atividades 1,2 e 3 estão em articulação e complementam-se umas às outras. (ANEXO 3)

Atividade 4: Organização de um lanche de Natal. Elaboração de uma lista de compras dos produtos necessários, a partir da pesquisa realizada em jornais/folhetos informacionais promocionais do comércio local. Aquisição desses produtos. Preparação e partilha do lanche.

A atividade 4 consistiu na organização de um lanche de Natal, pelo que os alunos tiveram de elaborar uma lista de compras com os produtos necessários para que o mesmo se pudesse realizar. Assim, a partir de uma pesquisa realizada em jornais/folhetos informacionais promocionais do comércio local, os alunos selecionaram os produtos pretendidos e fizeram um levantamento do custo dos mesmos, de acordo com o orçamento anteriormente definido e estabelecido para o efeito, trabalhando a área da matemática. A partir desta seleção elaboraram uma lista de compras no computador, o que lhes permitiu desenvolver vários conteúdos e objetivos na área da informática e Língua Portuguesa nomeadamente: processar textos, criar e guardar um documento, selecionar e copiar parágrafos/textos, fazer formatações simples, utilização e exploração de ferramentas de desenho do Word e Imprimir documentos.

Esta atividade foi articulada com a atividade 10 na qual se descreve a sua deslocação a uma loja da comunidade local para adquirirem os produtos da lista de compras. Através desta atividade foi possível os alunos desenvolverem vários objetivos assinalados no plano de aula, como por exemplo adequar a mensagem ao contexto, em concreto no relacionamento com as pessoas nos diferentes serviços da comunidade. Na aquisição das compras foi possível que os alunos realizassem operações simples em situações concretas, aprendessem a manusear dinheiro em situações práticas do quotidiano, conhecessem o valor das notas e moedas, relacionando com o custo e preço de cada mercadoria, utilizassem dinheiro para a compra dos produtos pretendidos. Depois foi-lhes ainda possível pagar, receber e

conferir o troco. Por outro lado com esta atividade os alunos puderam realizar autonomamente pequenas compras. Nesta deslocação dos alunos desde a escola até à loja, os alunos trabalharam a orientação espaço-temporal, cumpriram regras de conversação e comportaram-se adequadamente nos locais que frequentaram. Por outro lado compreenderam, respeitaram e seguiram as regras estabelecidas anteriormente, quer dentro, quer fora da sala de aula.

No dia do lanche partilhado os alunos organizaram e decoraram a sala de aula, colocaram a mesa e prepararam o lanche. Quando os convidados chegaram conduziram-nos aos seus lugares e leram em voz alta algumas quadras e desejos, que colocaram na mesa em cartões e que trocaram entre si. À mesa aplicaram as regras de higiene e boa educação. Depois do lanche dividiram tarefas e arrumaram a sala, chegando à conclusão que esta é uma atividade a repetir, devido aos vários sentimentos e saberes partilhados, convívio e satisfação que este tipo de contacto permite partilhar. (ANEXO 4)

Atividade 5: Audição e leitura expressiva de contos: Estimulação da expressão oral e da memória. Exploração oral e visual de contos.

” As aventuras de Natal – O segredo do Pai Natal” .

“O Canto dos Bichos”, de Luísa Ducla Soares

Contos tradicionais

A atividade 5 pretende desenvolver vários objetivos, em concreto da Língua Portuguesa, nomeadamente a nível da comunicação oral/leitura e a nível da comunicação escrita. Esta atividade baseia-se sobretudo na leitura e audição de histórias e contos, explorando vários métodos na sua apresentação e para a sua realização. Foram, por exemplo, utilizados questionários orais, visionamento de filmes e contos populares/ histórias tradicionais, conto e reconto, exploração de livros, exercícios de leitura expressiva, diálogo, exploração de material informático lúdico-didático, manuseamento/exploração de documentos reais, realização de jogos didáticos, pesquisa na Internet, fichas informativas, exploração de material informático lúdico-didático, exercícios de produção escrita, realização de trabalho de grupo, utilização do caderno de atividades. Recorrendo a diversos materiais foi possível trabalhar e explorar os diversos conteúdos mencionados no plano de aula

desta atividade, trabalhar e explorar um mesmo assunto de variadas formas. Ainda que a base de cada situação partisse de um mesmo ponto, neste caso o reconto/conto de uma história, a utilização de diferentes matérias/métodos de apresentação permitiram que os alunos mantivessem o interesse e a atenção nas diferentes atividades. (ANEXO 5)

Atividade 6: Visualização de filmes animados sobre vários temas, exploração oral dos mesmos e resolução de fichas de compreensão.

Reconto dos contos visionados – estimulação da expressividade e oralidade.

Natal: “ A Menina dos Fósforos” – baseado no conto de Hans Cristian Andersen.

Amizade: “ A Teia da Carlota”

Regras de trânsito: “Serafim e companhia”

Regras Sol e prevenção na praia: “Cuidados com o Sol”; “Kim e a aventura na praia”; “Sol Salvador”.

Regras de Segurança na utilização da Internet: “Navegar é preciso”

A atividade 6 pretendeu desenvolver e trabalhar vários conteúdos, como a prevenção rodoviária e os sinais de trânsito, as regras básicas de segurança pessoal (em ambiente familiar, escolar), as relações interpessoais, as regras de prevenção e utilização da internet, a autonomia/responsabilidade e as regras de utilização de vários espaços e serviços. De acordo com os conteúdos atrás apresentados pretendemos também alcançar os objetivos traçados para o plano de aula e que foram os seguintes: Conhecer e aplicar as normas de prevenção rodoviária; Conhecer as regras básicas de segurança pessoal; Adquirir ou aperfeiçoar hábitos essenciais para a vida em sociedade; Respeitar/compreender os sentimentos dos outros; Ser autónomo/Responsável pelas suas ações; Saber utilizar os diferentes espaços/serviços. A atividade baseou-se na visualização de vários filmes e documentários sobre diferentes temas que suscitaram interesse aos alunos. Os mesmos filmes/documentários foram posteriormente explorados via oral, através de fichas de trabalho, realização de cartazes ou powerpoints informativos. Sendo que os temas explorados nesse vídeos/filmes são comuns aos debatidos e vivenciados no quotidiano pelos alunos, foi muito interessante ver as suas reações perante determinadas situações face às quais também eles já se encontraram. Falamos

sobretudo dos temas como a pobreza, a amizade, as reações e sentimentos perante certas situações, os perigos face a várias situações abordadas. (ANEXO 6)

Atividade 7: Estimulação da criatividade e da expressão escrita a partir da elaboração de vários instrumentos de comunicação escrita através de vários programas de computador, nomeadamente Microsoft Office Word, Microsoft PowerPoint, Microsoft Publisher, Paint, Tux Paint. Ilustração dos mesmos com imagens, através do recurso às ferramentas dos programas e pela pesquisa na internet, revistas, jornais.

Carta ao Pai Natal

Convite para lanche

Convite de festa de aniversário

Powerpoints Cartazes regras trânsito/ Cuidados na praia/ Sol

A atividade 7 é a continuação de uma parte da anterior, pelo que a complementou decerto, mais concretamente nas áreas da informática e da expressão plástica, nas tarefas em que os alunos tiveram de criar Powerpoints e Cartazes informativos sobre as regras trânsito/ Cuidados na praia/ Sol. Depois apresentaram-nos aos colegas que em conjunto os exploraram. Tendo em conta que alguns dos conteúdos e objetivos foram também os delineados para o plano de aula da atividade 6, a execução das tarefas complementou-se mutuamente.

Nas outras tarefas realizadas nesta atividade, em concreto na elaboração de convites e cartas, foi trabalhada sobretudo a área de Língua Portuguesa, por ser a língua materna destes alunos. No entanto todas as outras áreas estiveram interligadas e foram trabalhadas. Para a realização de todos estes trabalhos os alunos tiveram de fazer pesquisa em vários suportes, relativa a informações de diferentes temas para a elaboração de cartas e convites com objetivos comunicativos. Os conteúdos trabalhados nesta tarefa foram as relações interpessoais, a criação de textos de diferentes tipologias através de diferentes elementos e formas de comunicação, a leitura e o desenvolvimento da autonomia/ responsabilidade, o cumprimento de regras de utilização de vários espaços e serviços, a estimulação da motricidade fina e da destreza manual, através do desenho, da pintura, da colagem e do recorte. Ao utilizarem de forma coordenada diversos objetos/ materiais, tais como: tesouras,

pincéis, marcadores, lápis de cor, plasticina, papel, os alunos trabalharam e desenvolveram a motricidade global e promoveram a sua coordenação motora. (ANEXO 7)

Atividade 8: Estimulação da memorização, raciocínio, concentração e da motricidade fina, atenção através da resolução de puzzles variados e de jogos lúdico-didáticos e multimédia de matemática (sequências, numerais ordinais, adição, subtração e multiplicação). (ANEXO 8)

Atividade 9: Estimulação da expressão oral e escrita e verificação das aprendizagens feitas. Realização de jogos pedagógicos de Língua Portuguesa: “ A fascinante Aventura das palavras”; Aprendo o ...abecedário, Aprendo a ...Soletrar; Associe e conecto; A Lição do Sabichão; Jogos de sílabas, sons, ditongos; jogos na internet em vários sites.

As duas atividades anteriores, 8 e 9 serviram de consolidação e complemento às matérias trabalhadas durante as aulas de Educação Especial, sobretudo a nível da Matemática e da Língua Portuguesa. No entanto, entre os jogos e atividades realizados houve os que testaram, ainda que de forma indireta, conhecimentos adquiridos no dia-a-dia e conhecimentos de cultura geral. Se por um lado os jogos e tarefas descritas nas atividades 8 e 9 serviram para estimular os alunos para a aprendizagem, devido à sua vertente lúdica, por outro ajudaram a que desenvolvessem e consolidassem aprendizagens e conhecimentos que só através de fichas de trabalho seria possível verificar, se estavam ou não adquiridos. Nestas atividades faz todo o sentido voltar a mencionar que estes alunos “Brincaram para aprender ou aprenderam a brincar”, pois foi a partir da brincadeira que os alunos aprenderam e consolidaram alguns conteúdos e aprendizagens anteriores e ao mesmo tempo conheceram e aprenderam a executar determinado jogo/tarefa que antes não sabiam ou conheciam. (ANEXO 9)

Atividade 10: Aquisição no comércio local de vários produtos: sementes e plantas para a Quinta Pedagógica e outros produtos para a confeção de várias receitas recolhidas anteriormente pelos alunos e constantes do livro por eles criado.

A atividade 10 foi articulada e complementada através de todas as outras atividades, tendo em conta que a aquisição dos produtos pretendidos para as várias tarefas mencionadas nas atividades se fez no exterior do recinto escolar, sendo que os produtos comprados se destinaram a várias tarefas. Como já mencionado na Atividade 4, os alunos, ao deslocarem-se para fora do recinto escolar reviram e aplicaram o que estudaram anteriormente, nomeadamente as regras e sinais de trânsito, prevenindo para que não houvesse acidentes e revendo cuidados a ter nas saídas à rua; aprenderam a manusear dinheiro em situações práticas do quotidiano, a conhecer o valor das notas e moedas, a utilizar dinheiro para a compra dos produtos pretendidos, a pagar, receber e conferir o troco, no fundo a realizar autonomamente pequenas compras. Por outro lado, ao saírem fora do recinto escolar, foi-lhes dada a oportunidade de se orientarem no espaço e no tempo, tendo em conta regras anteriormente estabelecidas na sala de aula. Por outro lado, ao deslocarem-se a um serviço da comunidade, puderam conversar com a população em geral e cumprir regras de conversação anteriormente abordadas. Tendo em conta o local onde se encontravam foi-lhes ainda lembrado que deveriam comportar-se adequadamente e compreender, respeitar e seguir regras dentro e fora da sala de aula.

Relativamente às compras efetuadas, os alunos orientaram-se por uma lista anteriormente elaborada por eles e passada a computador, que os produtos para a Horta Pedagógica foram adquiridos de acordo com o calendário agrícola estabelecido anteriormente, no início do ano letivo. (ANEXO 10)

Atividade 11: Reconstrução de uma quinta pedagógica, plantação e sua manutenção ao longo do ano letivo e de acordo com a calendarização de sementeira e colheita.

A atividade 11 é uma continuação de um projeto já iniciado em anos letivos anteriores, pelo que os alunos, continuaram durante este ano a fazer a sua manutenção e reconstrução, preparando e limpando o terreno, fazendo canteiros, regando, mondando e podando. Algumas plantas e árvores de fruto precisaram apenas de manutenção e cuidado ao longo deste ano. Relativamente às sementes e plantas da Quinta/Horta Pedagógica, estas foram semeadas e plantadas de acordo com um calendário agrícola elaborado pelos alunos no início do ano, a partir de uma pesquisa feita na internet e em boletins agrícolas. Algumas sementes foram

guardadas de anos anteriores, os alunos e professor trouxeram outras e as que não conseguiram de outra forma tiveram de ser adquiridas no comércio local. De acordo o seu calendário agrícola, em cada mês os alunos foram escolhendo o que pretendiam ir semeando e plantando, fazendo posteriormente a sua colheita na devida altura. Os produtos resultantes da Horta Pedagógica destinaram-se ao consumo pelos alunos na sala e para a confeção de refeições na escola. (ANEXO 11)

Atividade 12: Construção de materiais vários, tais como Histórias, Puzzles e jogos educativos.

Estimulação da motricidade fina / Expressão Plástica.

“Histórias à Solta”

Jogos de Língua Portuguesa

Ficheiros de leitura funcional

Puzzles

Na atividade 12 os alunos terão acesso a vários materiais, podendo escolher os que querem fazer. São sobretudo atividades direcionadas para a estimulação da motricidade fina e para a expressão plástica e também para a execução de vários exercícios de leitura funcional. Nesta atividade é também possível a construção de jogos e materiais pedagógicos, a partir de imagens, em cartolina, plastificadas, que depois são explorados quer em grupo, quer individualmente. Os materiais da atividade são de diversos tipos como jogos e materiais pedagógicos materiais audiovisuais, histórias em imagens, puzzles, cd's interativos e multimédia, (ANEXO 12)

Atividade 13: Realização de vários trabalhos, no âmbito das várias áreas e de outras disciplinas.

A atividade 13, não têm um tema definido e não obedecem a nenhum plano de aula. São várias atividades que foram executadas ao longo do ano letivo. Por exemplo: receitas de culinária e sua execução, decoração e pintura de cabaças, comemoração de alguns dias e datas do calendário, atividades de pintura, pesquisas sobre personalidades diversas. (ANEXO 13)

CAPÍTULO III
COMPONENTE REFLEXIVA: RESULTADOS OBSERVADOS

3.

3.1 .- Componente Reflexiva: Resultados Observados

A criança/jovem com NEE's enfrenta dificuldades pessoais, tais como isolamento, insegurança, sentimentos de inferioridade e por vezes brincar não um comportamento fácil. Perante determinadas situações isso torna-se ainda mais relevante, ou mesmo crucial, nomeadamente se uma criança tem alguma dificuldade no seu desenvolvimento devido a uma deficiência intelectual. Brincar, em algumas circunstâncias, para além de ser uma forma de expressão, funciona como um recurso para a construção da identidade da criança, permitindo-lhe que desenvolva ao máximo as suas possibilidades de exploração e experimentação, visando a sua integração no meio social. A criança com nee's necessita de desenvolver as suas capacidades diárias através de suportes e materiais pedagógicos apropriados ao seu nível intelectual. Na consciencialização da sua aprendizagem, a criança estabelece uma relação entre o brincar e o aprender. De acordo com tudo o que foi dito anteriormente e de todas as vantagens apresentadas, o Lúdico apresenta benefícios no desenvolvimento infantil, a nível físico, intelectual, social e didático. De acordo com Bittencourt & Ferreira o brinquedo apresenta vários benefícios: “Como benefício emocional, o brinquedo contribui para a desinibição, produzindo uma excitação mental e altamente fortificante; Como benefício social, a criança, através do lúdico, representa situações que simbolizam uma realidade que ainda não pode alcançar; através dos jogos simbólicos explica o real e o eu; Como benefício didático, as brincadeiras transformam conteúdos maçadores em atividades interessantes, revelando certas facilidades através da aplicação do lúdico. Outra questão importante é a disciplinar: quando há interesse pelo que está sendo apresentado, isso faz com que automaticamente a disciplina aconteça”. (Bittencourt & Ferreira, 2002, pp. 15, 16) .

As observações efetuados durante a realização das atividades permitiram que tirássemos algumas conclusões, nomeadamente que o lúdico funcionou como instrumento de recurso para o desenvolvimento da linguagem e aquisição da escrita e da leitura, desenvolvimento da imaginação, do pensamento, da concentração e atenção, da criatividade, do raciocínio, estimulação da curiosidade, da autoconfiança

e da autonomia. Através da análise das grelhas de observação constatamos que houve uma evolução positiva dos alunos, nas diferentes atividades realizadas. O ritmo de trabalho para a realização das atividades é estabelecido consoante as dificuldades de cada aluno, sendo que na maioria das vezes estabelece-se entre o grupo um espírito de amizade e interajuda, cooperação e solidariedade, que os ajuda a superar essas dificuldades. O professor de EE ao apresentar as tarefas e atividade a desenvolver, utiliza uma linguagem simples, através da explicação de alguns termos e conceitos utilizados, incentivando os seus alunos no processo de raciocínio e no desenvolvimento das funções cognitivas, nomeadamente as linguísticas, perceptivas, afetivas, sociais e psicomotoras. Quando comunica com os alunos, tenta manter contacto pessoal e ocular, motiva-os, explica-lhes os vários conteúdos, faz para manter o grupo atento, entrosado, cooperativo e produtivo. No dia-a-dia aproveita várias situações motivando os alunos no desenvolvimento da sua autonomia e da valorização da autoestima. Nas observações efetuadas constatamos que as atitudes do professor despertam nos alunos a confiança, a admiração e o entusiasmo, e que o recurso ao lúdico, didático e multimédia despertam neles a vontade de se integrar um ambiente de inovação, intercâmbio e comunicação. Os resultados obtidos pela observação, através da análise das grelhas e notas de campo, levam-nos a concluir que as estratégias delineadas, práticas utilizadas, atividades escolhidas e observadas foram fundamentais para desenvolver e ir ao encontro do que pretendíamos provar com este trabalho. Constatámos que ocorreu um desenvolvimento das competências da leitura e da escrita funcionais e uma grande evolução do grupo no domínio das novas tecnologias, evidenciando nesta área uma grande aptidão. Notaram-se ainda progressos significativos desde o início do ano letivo até final do ano, quer no desenvolvimento e autonomia individual de cada aluno, quer nas atitudes do grupo, verificando-se um espírito de interajuda constante, tal como se constatou nas observações naturalistas, em conversas informais com a professora de EE e com a psicóloga escolar. As perguntas que guiaram as entrevistas da professora de EE e da psicóloga Escolar foram escolhidas com o objetivo de apresentar o seu testemunho profissional, acerca da utilização do lúdico, didático e multimédia na aula, enquanto potenciador de aprendizagem escolar. Podemos constatar que tanto na opinião da professora de EE, como na da psicóloga escolar o jogo dirigido deve ser utilizado na

sala de aula, enquanto instrumento de ensino/aprendizagem, pois ajuda a desenvolver a atividade motora, sensorial e afetiva, a memorização, a atenção, a concentração, o raciocínio, a comunicação e o entusiasmo. Com trabalhos de grupo e aprendizagem cooperativa promoveram-se competências da comunicação verbal; desenvolvimento de uma relação positiva entre os pares; desenvolveu-se o gosto pela importância da ajuda e a cooperação, assim como promoção da leitura e escrita funcionais. Os objetivos específicos deste estudo foram o de provar que a utilização do lúdico, didático e multimídia, potenciam a aprendizagem da Leitura e Escrita Funcionais em alunos com NEE's de Carácter Permanente de Tipo Cognitivo. Consideramos que esses objetivos foram alcançados, através das estratégias e práticas diversificadas implementadas na sala de aula. No final ano letivo todos os alunos do grupo apresentaram melhorias significativas e ultrapassaram algumas barreiras que inicialmente se apresentavam. O recurso ao multimídia e digital foi de extrema importância e a sua utilização tornou-se em experiências significativas para os alunos deste grupo. No desenrolar de todas as atividades de promoção da leitura e escrita funcionais de competências pessoais e sociais que tiveram como objetivo final a preparação destes alunos para a vida adulta e para o mercado de trabalho, o diálogo entre professor e grupo esteve constantemente presente. A linguagem age decisivamente na estrutura do pensamento, e é ferramenta básica para a construção de conhecimentos. Referindo uma vez mais Vygotsky que nos diz que “a capacitação especificamente humana para a linguagem habilita as crianças a providenciarem instrumentos auxiliares na solução de tarefas difíceis, a superar a ação impulsiva, a planejar uma solução para um problema antes da sua execução a controlar o seu próprio comportamento.” (Vygotsky, 1999, p. 38). Assim através do diálogo constante entre professor/observador/grupo ultrapassamos dificuldades e obstáculos. A elaboração deste trabalho foi um desafio que nos permitiu chegar apenas a alguns resultados. Muitos mais podem ser alcançados e provados. Deixamos a sugestão da continuação deste tipo de estudos, nomeadamente na articulação da área do ensino/aprendizagem e o multimídia, nos seus efeitos para o sucesso da aprendizagem em alunos com necessidades educativas especiais; ou ainda a formação de professores para o ensino de crianças com NEE's, através do lúdico e multimídia.

SÍNTESE CONCLUSIVA

Os resultados apresentados e discutidos dão resposta à questão inicial deste estudo. Todos estes resultados podem ser observados e confirmados através da leitura e visualização dos vários registos, notas de observação e outras provas registados ao longo deste trabalho e constantes dos ficheiros em anexo. Expor aqui esses resultados e provas uma vez mais, seria apenas repetir o que já foi dito, pelo que sugerimos ao leitor que os observe no contexto de cada uma das atividades apresentadas.

A utilização do lúdico, didático e multimédia é um forte potenciador de aprendizagem da Leitura e Escrita em alunos com NEE's de Carácter Permanente de Tipo Cognitivo, na medida em que estes alunos concretizam as atividades sugeridas e tornam o aprender algo de divertido. O aprender a brincar e brincar a aprender torna-se uma arma estratégica e poderosa no ensino/aprendizagem de crianças com NEE's, para o seu desenvolvimento pessoal e social.

BIBLIOGRAFIA

- Almeida, A. (23 de 01 de 2009). *Cooperativa do Fitness*. Obtido em 06 de 06 de 2013, de CDOF: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>
- Alonso, M. A., & Bermejo, B. G. (2001). *Atraso Meta-Adaptação social e problemas de comportamento*. Lisboa: McGraw-Hill de Portugal.
- Andrade, C. D. (13 de junho de 1999). <http://drummond.memoriaviva.com.br/livros/>. Obtido em 11 de 03 de 2013, de Carlos Drummond de Andrade: <http://drummond.memoriaviva.com.br/>
- Aristóteles. (1966). *A Política*. (T. Guimarães, Trad.) São Paulo: Hemus.
- Aristóteles. (1985). *Ética à Nicômacos - Livro X*. Brasília: Universidade de Brasília.
- Bassan, V. J. (1978). *Como interessar a criança na escola*. Coimbra: Almedina.
- Bertoldo, J., & Ruschel, M. A. (2000). Obtido em 11 de 2012, de Psicopedagogia: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=35>
- Bittencourt, G. R., & Ferreira, M. D. (2002). *A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO*. *Importância do Lúdico na Alfabetização*. Belém / Pará: Universidade de Unana.
- Bomtempo, E. (1987). *Brinquedo e Educação: na Escola e no Lar*. *J. F. Psicologia da Aprendizagem: áreas de aplicação., cap 1*.
- Bomtempo, E. (1997). *Brincando se aprende: uma trajetória de produção científica*. Instituto de Psicologia,, Tese de Livre-docência. São Paulo: Universidade de São Paulo.
- Bomtempo, E., & Zamberlan, M. (1996). *A Psicologia do Brinquedo. Aspectos Teóricos e Metodológicos*. (Edusp., Ed.)
- Calado, I. (2010). *A imagem sob o signo da fabricação: materialidade e técnicas na modelação da arte e da cultura*. *impactum - Rev. Estudos do Século XX N.10 - 2010 : [25]*.
- Carvalho, A. A. (2002). *Multimédia: um conceito em evolução*. (CIEd, Ed.) *Revista Portuguesa de Educação, 2002, 15(1), pp. 245-268, 1, pp. 245-268*.
- Carvalho, A. A. (2002). *Multimédia: Um conceito em Evolução*. (U. d. Minho, Ed.) *[online] In Revista Portuguesa da Educação. N.º15 (1), pp. 245-268*.
- Carvalho, A. A. (2005). *Como olhar criticamente o software educativo multimédia*. *Número 1(Cadernos SACAUSEF – Sistema de Avaliação, Certificação e Apoio à Utilização de Software para a Educação e a Formação - Utilização e Avaliação de Software*

Educativo), 69-82, 85-86. Portugal. Ministério da Educação. Direcção-Geral de Inovação e de Desenvolvimento Curricular.

Carvalho, A. A. (mai/ago de 2007). *Sisifo - Revista de Ciências da Educação*, 3.

Coelho, M., & Sovela, N. (s.d.). *Sophia.org*. Obtido em 7 de 6 de 2013, de <http://www.sophia.org/teoria-cognitiva-da-aprendizagem-multimedia-de-ric-tutorial>

Comenius, J. A. (1658). *Orbis Sensualium Pictus*. Obtido em 2 de 7 de 2013, de pt.scribd.com:
http://pt.scribd.com/archive/plans?doc=29756836&metadata=%7B%22context%22%3A%22archive%22%2C%22page%22%3A%22read%22%2C%22action%22%3A%22stickybar_download%22%2C%22platform%22%3A%22web%22%2C%22logged_in%22%3Atrue%7D

Cordazzo, S. T., & Vieira, M. L. (1.º semestre de 2007). A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. *ESTUDOS E PESQUISAS EM PSICOLOGIA*, pp. 89-101.

Cunha, C., & Cintra, L. (2000). *Nova Gramática do Português Contemporâneo* (16.ª ed.). Lisboa: João Sá da Costa, Lda.

DEB. (2001). *Currículo Nacional do Ensino Básico – Competências Essenciais*. Lisboa: Ministério da Educação - Departamento da Educação Básica.

Decroly, D. &. (1925). *L'initiations à activité intellectuelle et motrice par les jeux éducatifs* (3.ª ed.). Paris: Delachaux & Niestlé S.A.

Dohme, V. D. (2002). Atividades lúdicas na educação –O caminho dos tijolos amarelo do aprendizado. *Dissertação de Mestrado, Curso de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura*. Campinas/São Paulo, Brasil: Universidade Presbiteriana Mackenzie.

Educa. (2009). *Aprendo a ...Soletrar*. Espanha: Educa Borrás, SA.

Educa. (2009). *Aprendo...O Abecedário*. Espanha: Educa Borrás SA.

Educa. (2009). *Conector - Associe e Aprenda*. Espanha: Educa Borrás, SA.

Educa Borrás Jogos, Puzzles e Brinquedos, Sociedade Unipessoal, Lda. (2009). *Aprendo a... Somar e Subtrair. Aprendo a...* Barcelona, Espanha.

Evaristo, G. F. (s.d.). *A importância de brincar: brincando e aprendendo na educação infantil*. Obtido em 6 de 6 de 2013, de brincandonainfanciaeaprendendo.blogspot.pt/2013/03/resenha-do-livro-jogo-brinquedo.html

- Freud, S. (1976). Além do Princípio de Prazer. *Livro XVIII - Obras Psicológicas de Sigmund Freud*. Rio de Janeiro: Imago. Obtido de lacan.orgfree.com: <http://lacan.orgfree.com/freud/textosf/alemdoprincipiodeprazer.pdf>
- Friedmann, A. (1996). *Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna.
- Friedmann, A. (26 de setembro de 2003). A importância de brincar. *Diário do Grande ABC*, 3.
- Froebel, F. A. (2001). *A Educação do homem*. (H. C. Bastos, Trad.) Passo Fundo: UPF.
- Gentile, P. (Janeiro/Fevereiro de 2005). É assim que se aprende. pp. 52-57.
- Gouveia, L. M. (9 de 5 de 1994). Multimédia: Aprendizagem Multimédia. *Aprendizagem Multimédia*, http://www2.ufp.pt/~lmbg/com/pdfs/inst_multimedia94.pdf. (Instituto Multimédia, Ed.) Porto, Portugal: IM.
- Herbert Marshall McLuhan, Q. F. (s.d.).
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens* (4ª edição - reimpressão ed.). (J. P. Monteiro, Trad.) Av. Brig. Luís Antônio, 3025, Brasil: EDITORA PERSPECTIVA S.A.
- Huizinga, J. (2001). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura* (5.ª Edição ed.). São Paulo.
- Kishimoto, T. M. (1992). O jogo e a educação infantil - Jogo, brinquedo e brincadeira. *Jogo, brinquedo e brincadeira*, 105-128. (N. UFSC/CED, Ed.) Florianópolis: PERSPECTIVA.
- Kishimoto, T. M. (jan/jun de 1996). Froebel e a concepção de jogo infantil. *Revista da Faculdade de Educação*, 22 n.º1, 145-68.
- Kishimoto, T. M. (1996). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação*. São Paulo: Cortez.
- Kishimoto, T. M. (1998). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira.
- Krentz, A. A. (1998). *Play and Education in Plato's Republic*. (T. p. On-Line, Ed.) Obtido em 7 de dezembro de 2012, de Philosophy of Education: <http://www.bu.edu/wcp/Papers/Educ/EducKren.htm>
- LBSE . (30 de Agosto de 2005). *Lei de Bases do Sistema Educativo - Lei nº 49/2005 de 30 de Agosto*. Lisboa.
- Leontiev, A. (1972). *O desenvolvimento do psiquismo* (3ª ed. ed.). São Paulo: Moraes, Ltda.
- Majora - Mario J. Oliveira & Irmão, L. (2007). *A Lição do Sabichão - Sílabas*. Porto, Portugal.

- Mayer, R. (2009). Teoria Cognitiva da aprendizagem multimédia. In I. Miranda, G. L. *Ensino on-line e Aprendizagem Multimédia* (pp. 207-237). Lisboa: Relógio D'Água.
- ME. (7 de Janeiro de 2008). Decreto-Lei n.º 3/2008 de 7 de Janeiro. Diário da República.
- Ministério da Educação. (7 de 1 de 2008). Decreto-Lei n.º 3/2008 de 7 de Janeiro. *Diário da Republica*.
- Miranda, J. B., & Senra, L. X. (15 de 9 de 2012). *Aquisição e Desenvolvimento da Linguagem: Contribuições de Piaget, Vygotsky e Maturana*. Obtido em 01 de 04 de 2013, de www.psicologia.pt: <http://www.psicologia.pt/artigos/textos/TL0306.pdf>
- Montessori, M. (1965). *Pedagogia científica*. (A. Brunetti, Trad.) São Paulo: Flamboyant.
- Montessori, M. A. (s.d.). *Pdagogia científica*.
- Moura, M. O. (1996). *Controle da Variação de Quantidades - Atividades de Ensino*. São Paulo: Universidade de São Paulo.
- Nielsen, L. B. (1999). *Necessidades Educativas Especiais na Sala de Aula - um Guia para Professores*. (I. M. Soares, Trad.) Porto: Porto Editora.
- Oliveira, M. K. (2003). *Vygotsky - Aprendizado e Desenvolvimento: um processo sócio-histórico*. São Paulo: Scipione.
- ONU, A. G. (20 de novembro de 1959). *Declaração Universal dos Direitos da Criança*.
- Piaget, J. (1975). *A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação* (2.ª ed.). (Á. C. Oiticica, Trad.) Rio de Janeiro: Zahar/INL.
- Piaget, J. (1998). *A psicologia da criança*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasi.
- Piaget, J. (1999). *Seis Estudos de Psicologia*. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Platão. (1948). *Les lois in oeuvres complètes*. p. V. 6 e 7.
- Porto Editora. (2003-2012). *Infópédia - Enciclopédias e Dicionários Porto Editora*. (P. Editora, Editor) Obtido em 07 de 12 de 2012, de <http://www.infopedia.pt/>: <http://www.infopedia.pt/lingua-portuguesa/jogo>
- Porto Editora. (2003-2013). *Infópédia- Enciclopédia e Dicionários Porto Editora*. (P. Editora, Editor) Obtido em 29 de 03 de 2013, de <http://www.infopedia.pt/>: <http://www.infopedia.pt/lingua-portuguesa>
- Porto Editora. (2007). *Adoro as Palavras - Cd-Rom. Eu Adoro as Palavras*. Porto Editora.
- Priberam. (2012). *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa*. Obtido em 03 de 05 de 2012, de Priberam Informática, S.A.: <http://priberam.pt/>

- Ramos, J. L., Teodoro, V. D., & Ferreira, F. M. (7 de 2011). Recursos educativos digitais: reflexões sobre a prática. *Cadernos SACAUSEF VII*, 11-34. Lisboa: Ministério da Educação e Ciência.
- Rousseau, J. J. (1990). *Emílio ou da educação*. Mem Martins: Publicações Europa-América.
- Saint-Exupéry, A. d. (2001). *O principzinho* (34.ª ed.). (J. M. Varela, Trad.) Lisboa: Editorial Presença.
- Sampaio, O. d., & Silva, R. S. (30 de 08 de 2010). *A origem do lúdico na educação*. Obtido em 7 de 12 de 2012, de <http://pt.scribd.com/http://pt.scribd.com/doc/38499611/A-origem-do-ludico-na-educacao>
- Silva, J. M., Oliveira, P. G., & Galindo, M. M. (outubro de 2009). BRINCADEIRAS DIRIGIDAS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA. *II Seminário Género e Práticas Culturais*. Itaporanga: Universidade Federal Rural da Paraíba - UFRPE.
- Sim-Sim, I. (1989). *Maturidade Linguística*. Minho: Universidade do Minho. Instituto da Educação.
- Spodek, B. (1998). A APRENDIZAGEM POR MEIO DA BRINCADEIRA. In B. Spodek, *Ensinando Crianças de Três a Oito Anos*. RS: Artmed.
- Spodek, B., & Saracho. (1998). *Ensinando crianças de três a oito anos*. Porto Alegre: Artmed.
- UNESCO. (1994). Declaração de Salamanca e enquadramento da acção na área das Necessidades Educativas Especiais. Lisboa: Instituto de Inovação Educacional.
- Vygotski, L. S. (1987). *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes.
- Vygotski, L. S. (1991). *A formação social da mente* (4.ª ed.). São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda.
- Vygotsky, H. (1979). *Do Ato ao Pensamento*. Lisboa: Morais.
- Walldén, S., & Soronen, A. (may de 2004). *Edutainment From Television and Computers to Digital Television*. (FITV, Ed.) Obtido de <http://www.uta.fi/hyper/>.
- Zatz, S., Zatz, A., & Halaban, S. (2006). *Brinca comigo! tudo sobre brincar e os brinquedos*. São Paulo: Marco Zero.

ANEXOS

ANEXO 1

ANEXO 1.1.: Plano de Aula atividade n.º1

Alunos	Sumário	Conteúdos/ Situações de aprendizagem	Objetivos	Atividades	Material
Educação Especial 6.º ano 8º ano 9.º ano	Audição de um Cd da história cantada “ O Burro Eleutério e o Lobo Selvagem” de Pedro Bessa. Audição das faixas musicais do cd. Adaptação do conto escrito para peça de teatro.	Audição de contos e histórias; Exploração de contos; Formulação de perguntas e respostas; Utilização de várias formas de expressão (gestual, sonora...); Contactos com diversos registos de escrita; Jogos de retenção de informação; Escrita livre e orientada; Produção de diversos tipos de texto escrito; Experiências de escrita no computador;	. Contar histórias, recontar e reinventar histórias/contos ouvidas; - Desenvolver as capacidades de saber ouvir e intervir com respeito pelos outros; - Relacionar a expressão oral com outras formas de expressão: desenho, música, gesto; - Interpretar enunciados de natureza diversa; - Desenvolver o gosto pela leitura e escrita (ler por prazer ou para se informar...); - Aplicar as formas mais elementares dos grafismos da escrita; - Escrever palavras/frases com crescente legibilidade e rigor ortográfico; Escrever pequenos textos livres, aprender a aperfeiçoá-los observando e aplicando as regras de escrita;	Será apresentado aos alunos o livro e o cd com o conto “O Burro Eleutério e o Lobo Selvagem”. Através do computador o professor colocará o cd e os alunos ouvirão a história, assim como as várias faixas musicais contidas no mesmo. Posteriormente os alunos farão o reconto do conto em grupo. De seguida e com auxílio da história escrita, adaptarão o conto a uma peça de teatro e passarão a mesma para formato digital, no programa word.	- Computador - Colunas áudio - Livro e Cd do conto “O Burro Eleutério e o Lobo Selvagem”.
Observações – Esta atividade foi desenvolvida ao longo de várias aulas durante o primeiro período de 2012/2013, e observada no dia 29 de novembro,					

ANEXO 1.2.: Notas de observação dos alunos de Educação Especial na utilização de material lúdico didático enquanto potenciador de aprendizagem de leitura e escrita funcional

Atividade n.º1 Data: 11/10/2012

Sumário: Audição de um Cd da história cantada “ O Burro Eleutério e o Lobo Selvagem” de Pedro Bessa. Audição das faixas musicais do cd. Adaptação do conto escrito para peça de teatro.

Os alunos no geral gostaram da Atividade e participaram nas tarefas propostas pelo docente. Inicialmente houve algum movimento na sala de aula (risos, conversas paralelas) mas depois de colocado o cd os alunos estiveram com atenção. É de notar uma ou outra exceção, nomeadamente P. Moreira que tenta distrair os colegas, Gonçalo M. que tem dificuldade em concentrar-se. O recurso a material lúdico e didático desperta nos alunos interesse e vontade de participar. Nomeadamente o uso do cd para ouvir o conto e a utilização do computador como recurso auxiliar de reprodução.

Atividade n.º1 Data: 25/10/2012

Sumário: Escolha dos personagens e sua adaptação à peça de teatro “O Burro Eleutério e o Lobo Selvagem”. Leitura individual e personalizada das falas da peça de teatro. Treino das falas. No início da aula houve alguma confusão na adaptação das falas aos alunos. Também houve algum ruído de fundo por estarem a iniciar uma atividade diferente.

O recurso do texto escrito projetado no quadro interativo desperta motivação nos alunos. Faz com que eles tentem ler corretamente de modo a não serem corrigidos pelos colegas.

Verifica-se no entanto alguma desconcentração por parte de alguns alunos. A atividade resulta se for feita 2 ou 3 vezes no máximo por aula. Alguns alunos já memorizaram partes das suas falas, possivelmente devido ao fato do texto estra projetado (memória visual).

Atividade n.º1 Data: 8/11/2012

Sumário: Leitura personalizada e treino da apresentação da peça de teatro “O Burro Eleutério e o Lobo Selvagem” com audição das faixas musicais do cd.

Os alunos utilizaram o texto impresso numa folha de papel, com as respetivas falas sublinhadas/destacadas. O fato de haver recurso ao computador para reproduzir as faixas musicais leva a que os alunos queiram participar positivamente, tentando encaixar as suas falas no timing certo. Verifica-se já um cuidado na dramatização e encarnação do animal que cada um representa. Alguns elementos ainda se distraem facilmente deixando escapar a sua “deixa”.

ANEXO 1.3.: Fotografias da atividade n.º1



ANEXO 2

ANEXO 2.1. – Plano de aula da Atividade n.º 2

Alunos	Sumário	Conteúdos	Objetivos	Atividades	Material
Educação Especial 6.º ano 8.º ano 9.º ano	Desenvolvimento e estimulação da motricidade fina e global – atividades de expressão plástica: construção de fantoches, em tecido, para a peça de teatro “ O Burro Eleutério e o Lobo Selvagem”. Estimulação da sentidos através da audição das faixas musicais do conto.	Windows e ferramentas internet Contorno Recorte Colagem/Cosedura, alinhavo Lateralidade. Regras para uma postura corporal correta.	Explorar , selecionar e imprimir imagens. Utilizar pen's. Desenvolver e estimular a motricidade fina e global. Utilizar de forma coordenada diversos objetos/ materiais, tais como: tesouras, pincéis, marcadores, lápis de cor, plasticina, papel, tecido, agulha, linha... Promover a coordenação motora e oculo-manual. Recortar corretamente. Elaborar materiais para explorar na aula. Adquirir técnicas de construção do corpo principal dos fantoches. Reconhecer a utilidade de desperdícios na construção dos fantoches.	Pesquisa na internet de imagens dos animais da peça de teatro(lobo, burro, galinha, porco, vaca, cão). Formatação e impressão de imagens Construção de jogos/material pedagógico, recorte e cosedura Audição de canções, músicas	– Computador - Tecidos felpudos - Agulhas _ Linhas - Cascas Noz - Penas - Feltro - Copo iogurte - Cola Quente - Materiais passíveis de aproveitamento
Observações/ descrição da Atividade: A Atividade descrita foi realizada quinzenalmente, às quintas-feiras durante 3 tempos lectivos de 45 minutos, nos dias 8 e 22 de novembro, 6 e 20 de dezembro de 2012.					

ANEXO 2.2.: Notas de observação aos alunos de Educação Especial na utilização de material lúdico didático enquanto potenciador de aprendizagem de leitura e escrita funcional

Data: 8/11/2012

Atividade n.º2

Sumário: Desenvolvimento e estimulação da motricidade fina e global – atividades de expressão plástica: construção de fantoches, em tecido, para a peça de teatro “ O Burro Eleutério e o Lobo Selvagem”. Estimulação dos sentidos através da audição das faixas musicais do conto, em cd.

Visto ser uma aula mais prática houve muito movimento na sala (risos, conversas paralelas).

O recurso a vários tipos de materiais como tecidos, colas, agulhas, linhas desperta nos alunos interesse e vontade de se envolver e participar. A cada aluno é incumbida a função de construir o seu fantoche a partir de uma imagem, anteriormente escolhida na internet e impressa . Visto haver alguma dificuldade por parte dos alunos na realização de algumas atividades, estes ajudam-se mutuamente.

O primeiro passo de cada aluno é de decalcar/ passar a imagem do seu animal para o tecido escolhido. Alguns alunos têm mais dificuldade no manuseamento dos materiais, pelo que o professor tem de intervir algumas vezes.

Depois os alunos recortam esse tecido e alinham-no e cosem-no. Nesta tarefa o professor está atento aos alunos para que estes se concentrem e executem a tarefa sem ocorrer nenhum acidente, pois os alunos utilizam tesouras, e agulhas, o que requer alguma perspicácia no seu manuseamento. Esta atividade estimula a motricidade dos alunos, sobretudo a fina através do manuseamento de materiais tão pequenos e que requerem algum cuidado.

Os alunos gostaram muito da atividade e participaram nas tarefas propostas pelo docente.

Data: 15/11/2012

Atividade n.º2

Sumário: Desenvolvimento e estimulação da motricidade fina e global – atividades de expressão plástica: continuação da construção e aperfeiçoamento dos fantoches, em tecido, para a peça de teatro “ O Burro Eleutério e o Lobo Selvagem”

Os alunos hoje continuaram a coser os seus fantoches. Alguns já começam a ter uma forma definida, outros ainda é preciso corrigir alguns detalhes. Os alunos continuam entusiasmados e ajudam os colegas que têm mais dificuldade. Para além dos tecidos os alunos utilizam também cascas de frutos secos, copos de iogurte, penas, esponja e tintas.

Data: 22/11/2012

Atividade n.º2

Sumário: Desenvolvimento e estimulação da motricidade fina e global – atividades de expressão plástica: continuação da construção e aperfeiçoamento dos fantoches, em tecido, para a peça de teatro “ O Burro Eleutério e o Lobo Selvagem”

Os alunos continuaram a aperfeiçoar os seus fantoches, utilizando vários materiais para os embelezar e ornamentar. O fato dos alunos estarem em contacto com outros materiais para além dos habituais motiva-os para a atividade. Continua a ser uma aula mais agitada mas produtiva, pois a maioria dos fantoches está na fase final. Os alunos ouvem as instruções da professora e as suas sugestões. Aplicam conhecimentos e técnicas adquiridos anteriormente. Por outro lado corrigem o que não está bem, muitas vezes por iniciativa própria, ainda que com a supervisão da professora.

Data: 06/12/2012

Atividade n.º2

Sumário: Desenvolvimento e estimulação da motricidade fina e global – atividades de expressão plástica: conclusão da construção e aperfeiçoamento dos fantoches, em tecido, para a peça de teatro “ O Burro Eleutério e o Lobo Selvagem”

Os alunos concluíram os seus fantoches, ornamentando com pequenos detalhes que ainda faltavam. Com a conclusão dos fantoches já é possível a sua utilização para o treino da peça de teatro.

ANEXO 2.3.: Fotografias da atividade 2



ANEXO 3

ANEXO 3.1. - Plano de aula da Atividade n.º3

Alunos	Sumário	Conteúdos	Objetivos	Atividades	Material
Educação Especial 6.º ano 8º ano 9.º ano	Desenvolvimento e estimulação da motricidade fina e global – atividades de expressão plástica: construção de fantoches, em tecido, para a peça de teatro “ O Burro Eleutério e o Lobo Selvagem”. Estimulação da sentidos através da audição das faixas musicais do conto.	Windows e ferramentas internet Contorno Recorte Colagem/Cosedura, alinhavo Lateralidade. Regras para uma postura corporal correta.	Explorar , selecionar e imprimir imagens. Utilizar pen's. Desenvolver e estimular a motricidade fina e global. Utilizar de forma coordenada diversos objetos/ materiais, tais como: tesouras, pincéis, marcadores, lápis de cor, plasticina, papel, tecido, agulha, linha... Promover a coordenação motora e oculo-manual. Recortar corretamente. Elaborar materiais para explorar na aula. Adquirir técnicas de construção do corpo principal dos fantoches. Reconhecer a utilidade de desperdícios na construção dos fantoches.	Pesquisa na internet de imagens dos animais da peça de teatro(lobo, burro, galinha, porco, vaca, cão). Formatação e impressão de imagens Construção de jogos/material pedagógico, recorte e cosedura Audição de canções, músicas	– Computador - Tecidos felpudos - Agulhas _ Linhas - Cascas Noz - Penas - Feltro - Copo iogurte - Cola Quente - Materiais passíveis de aproveitamento
Observações/ descrição da Atividade: A Atividade descrita foi realizada quinzenalmente, às quintas-feiras durante 3 tempos lectivos de 45 minutos, nos dias 8 e 22 de novembro, 6 e 20 de dezembro de 2012.					

ANEXO 3.2. – Notas de observação aos alunos de Educação Especial na utilização de material lúdico didático enquanto potenciador de aprendizagem de leitura e escrita funcional

Data: 21/02/2013

Atividade n.º3

Sumário: Desenvolvimento da motricidade global/fina. Esboço de um projeto para construção de um cenário de apresentação da peça de teatro em fantoches. Decoração de um espaço e cenário para apresentação das peças de teatro em fantoches

Esta Atividade foi realizada numa outra sala, que não a habitual. Os alunos fizeram algum burburinho mas estavam bastante ansiosos com a Atividade prevista. Começaram por fazer um projeto do que iriam fazer como cena de fundo. Todos deram a sua sugestão e realizaram bem esta Atividade. Foi um cenário projetado segundo as sugestões de todos. A cada um cumbia a função de pintar uma determinada imagem no cenário de fundo. Após montagem do cenário de madeira os alunos forraram-no com o habitual pano de veludo vermelho, utilizando cola e velcro para o prender.

Os alunos trouxeram de casa algumas folhas de árvore, cortiça, alguns ramos de árvores e outros materiais. Com estes decoraram o cenário exterior.

Data:15/03/2013

Atividade n.º3

Sumário: Desenvolvimento da motricidade fina. Continuação do adorno e pintura de cenário pra a peça de teatro em fantoches.

Os alunos começaram a pintar um cenário de fundo, anteriormente projetado numa folha de papel. Cada aluno participou no seu desenho e posterior pintura. Esta Atividade permitiu desenvolver a motricidade geral e fina dos alunos, visto haver alguns elementos deste grupo que têm bastante dificuldade no manuseamento de determinadas ferramentas e utensílios.

Data: 22/03/2013

Atividade n.º3

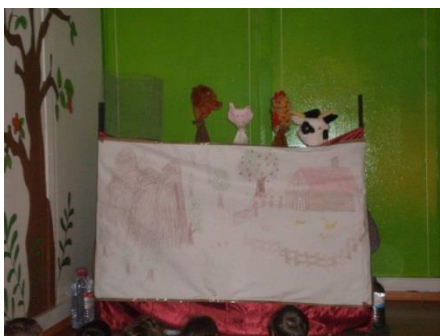
Sumário: Ensaio das peças para apresentação à comunidade escolar.

“ O Burro Eleutério e o Lobo Selvagem”.

O texto da peça de teatro foi projetado no quando interativo, de modo a que os alunos não se enganassem nas suas falas. Para além disso esta forma de projeção permite que o aluno treine a sua memória visual, “pois uma imagem, vale mais que mil palavras”. A maioria dos elementos do grupo já sabe as suas falas sem o recurso ao meio escrito, no entanto de vez em quando perdem-se, ora por distração ora por esquecimento.

Para um primeiro ensaio no cenário final a aula correu bem. Os alunos estavam muito ansiosos e motivados para ensaiar. Por outro lado queriam que corresse bem, pois já sentem uma certa ansiedade para apresentar a peça à comunidade escolar.

ANEXO 3.3. - Fotografias da atividade



ANEXO 4

ANEXO 4.1. - Plano de aula da Atividade n.º4

	Sumário	Conteúdos /Situações de aprendizagem	Objetivos	Atividades	Material
Educação Especial 6.º ano 8º ano 9.º ano	Elaboração de uma lista de compras com os produtos escolhidos, a partir da pesquisa em jornais informacionais promocionais do comércio local. Comparação de preços de produtos semelhantes, de diversas marcas. Aquisição dos produtos selecionados. Elaboração de cartões com pequenas frases com votos e desejos de Natal. Organização e confeção de um lanche e sua partilha entre o grupo.	Textos de diferentes tipologias. Windows MicrosoftOffice (Word E PowerPoint). O euro Adição. Subtração. Multiplicação. Divisão.	Adequar a mensagem ao contexto. Processar textos. Criar e guardar um documento. Selecionar e copiar parágrafos/textos. Fazer formatações simples. Utilização e exploração de ferramentas de desenho do Word. Imprimir documentos Realizar operações simples em situações concretas. Aprender a manusear dinheiro em situações práticas do quotidiano. Conhecer o valor das notas e moedas. Utilizar dinheiro para a compra de algo. Pagar, receber e conferir o troco. Realizar autonomamente pequenas compras. Orientação espaço-temporal Cumprir regras de conversação. Comportar-se adequadamente nos locais que habitualmente frequenta. Compreender, respeitar e seguir regras dentro e fora da sala de aula. Ler em voz alta algumas palavras. Aplicar as regras de higiene e boa educação à mesa.	Os alunos selecionarão produtos a partir da pesquisa de jornais ou folhetos promocionais e elaborarão uma lista de compras no computador, através do Microsoft Office Word. Na seleção dos produtos devem ter em conta o plafond atribuído para a totalidade da conta. Assim devem gerir a quantidade e o tipo de produtos selecionados, em função do dinheiro que podem gastar. Os alunos deslocar-se-ão ao comércio local para aquisição da lista com os produtos selecionados. Após a aquisição dos produtos far-se-á um lanche partilhado onde os alunos deverão aplicar as regras de higiene e boa educação à mesa, já anteriormente aprendidas. Os alunos escreverão em pequenos cartões alguns votos e desejos de Natal e de Ano Novo.	-Folhetos promocionais de vários supermercados; - Computador - Internet - Notas e moedas - Cartolina - Tintas - Canetas de várias cores - Toalha de mesa - Motivos e decoração de Natal - Velas - Copos - Chávenas - Talheres - Guardanapos
Observações – A Atividade foi desenvolvida ao longo de várias aulas, nos dias 6, 14 e 15 de dezembro de 2012.					

ANEXO 4.2. – Notas de observação aos alunos de Educação Especial na utilização de material lúdico didático enquanto potenciador de aprendizagem de leitura e escrita funcional

Data: 6/12/2012

Atividade n.º4

Sumário: Elaboração de uma lista de compras com os produtos escolhidos, a partir da pesquisa em jornais informacionais promocionais do comércio local. Comparação de preços de produtos semelhantes, de diversas marcas. Pesquisa na internet sobre o "Protocolo básico para ocasiões formais".

A Atividade foi diferente do habitual, pelo que inicialmente houve bastante excitação. Depois os alunos acalmaram e começaram a fazer e a participar das tarefas propostas pelo docente. A maior parte dos produtos eram conhecidos dos alunos, pelo que foi fácil a sua escolha, sobretudo por ser de preço acessível ao plafond estabelecido. Houve alguma confusão quanto aos produtos a adquirir, pois cada aluno gostava de adquirir aquilo que mais gostava.

Depois de chegarem a um consenso sobre os produtos mais adequados a adquirir iniciaram a elaboração da lista de produtos no computador, em formato word. A utilização do computador é sempre motivante para os alunos.

Os alunos fizeram uma pesquisa na internet sobre "Protocolo básico para ocasiões formais", para que conseguissem apresentar uma mesa de lanche agradável. Depois da pesquisa copiaram para um documento word as regras que consideraram que deveriam aplicar no seu lanche partilhado de Natal.

Data: 14/12/2012

Atividade n.º4

Sumário: Aquisição no comércio local, dos produtos selecionados. Os alunos levam uma lista elaborada anteriormente, com os produtos que deverão adquirir. Terão de se dirigir a uma loja do comércio local para o fazer. Têm de escolher os produtos, pagar, conferir troco.

Os alunos têm de comunicar com outras pessoas, orientar um diálogo, responder de forma adequada, tendo em conta a situação.

Têm obrigatoriamente de aplicar as regras de segurança na via pública, tendo em conta a sinalização existente e as regras de trânsito anteriormente aprendidas.

A Atividade é muito bem recebida pelos alunos que mostram que conhecem as regras de segurança na via pública. Por vezes alguns distraem-se um pouco mas rapidamente são alertados pela professora e pelos colegas que lhes dizem para seguir em pares, em fila indiana. Os alunos respeitam as passadeiras e os sinais intermitentes de passagem. Quando chegam à loja para aquisição dos produtos a adquirir, de acordo com a lista estipulada, cada um tem a função de procurar determinados produtos, de confirmar o preço e depois pagar e confirmar o seu troco. Esta tarefa é bastante produtiva e para a maioria dos alunos é fácil. Dois elementos do grupo ainda têm alguma dificuldade na compra do produto, isto é no conferir o troco.

No fim dos produtos adquiridos o grupo e a professora regressam à escola, mantendo a atenção à sua segurança e identificando algumas instituições do meio local.

Quando chegam à sala de aula os alunos conferem se compraram tudo o que estava na lista de compras e fazem exercícios de matemática para calcularem os custos totais desses produtos. De acordo com o “plafond” estabelecido anteriormente, verificam se o ultrapassam ou não

A partir dos talões de compra surgem situações matemáticas que a professora explora com os alunos .

Data: 15/12/2012

Atividade n.º4

Sumário: Confeção e partilha de um lanche de Natal entre o grupo, diretor pedagógico, Psicóloga escolar e professoras de educação especial. Os alunos deverão dispor as mesas, colocar toalhas, respetivos talheres e louça. Deverão ainda embelezar a sala e a mesa com motivos natalícios, tornando-a apresentável.

Deverão colocar na mesa o lanche e depois dos convidados chegarem deverão partilhá-lo com eles, seguindo as regras de higiene e bom comportamento na mesa.

Os alunos são pontuais, entram logo que toca, o que mostra um certo entusiasmo e excitação quanto à Atividade que vão realizar. Depois de revistas as regras de higiene básicas à mesa os alunos preparam com afinco o lanche.

Colocam as mesas na posição estipulada e cobrem-nas com toalhas vermelhas.

Depois com o apoio do “Protocolo básico para pôr uma mesa” os alunos colocam os guardanapos, os talheres, copos e chávenas em cima da mesa. Houve alguma confusão na lateralidade (caso dos guardanapo que deveriam ter ficado do lado esquerdo das chávenas). Os alunos têm o cuidado de colocar alguns elementos decorativos de Natal, nomeadamente um centro de mesa com velas, porta guardanapos com fita decorativa de Natal, cestos de pão Natalícios, cartões com votos e desejos de Natal.

Dispuseram os produtos sobre a mesa e aguardaram a chegada dos seus convidados. Após a hora combinada 10h30m os alunos e os seus convidados partilharam o lanche de Natal.

Os alunos tiveram o cuidado na sua apresentação e trouxeram uma roupa mais cuidada tendo em conta a ocasião. Também tiveram alguma contenção no comportamento e nos diálogos trocados entre si.

As conversas trocadas entre todos, recordaram algumas situações passadas em conjunto e alguns conselhos futuros sobre situações a evitar. Falaram de costumes e tradições em casa de cada um dos alunos, durante esta época natalícia e de ano novo. Foi evidente o contentamento dos alunos face a esta Atividade, pois para além de socializarem entre si foi muito enriquecedora. Houve partilha de ideias e vivências, de opiniões e de desejos, tendo em conta a época natalícia.

ANEXO 4.3. - Fotografias da atividade



ANEXO 5

ANEXO 5.1. - Plano de aula da Atividade n.º5

Alunos	Sumário	Conteúdos	Objetivos	Atividades	Material
Educação Especial 6.º ano 8.º ano 9.º ano	Audição e leitura expressiva e visual de contos: estimulação da expressão oral e da memória. Exploração visual e oral dos contos. - “As Aventuras de Natal – O Segredo do Pai Natal” - “O Canto dos Bichos” de Luísa Ducla Soares - O espantalho enamorado - Contos tradicionais / Outros contos e lendas	Textos de diferentes tipologias Descrição. Elementos da comunicação. Formas de comunicação. Leitura. Textos de diferentes tipologias. Ortografia. Estrutura e funcionamento da língua: - o nome; - o adjetivo; - o verbo: presente, pretéritos perfeito e imperfeito, futuro. - translineação; - pronomes pessoais; - sinónimos / antónimos; - pontuação... Acentuação	COMUNICAÇÃO ORAL / LEITURA Ouvir/visionar histórias e compreender as ações. Identificar as personagens. Responder oralmente a questionários. Usar vocabulário diversificado. Desenvolver a capacidade de reter informação oral. Ler em voz alta com alguma expressividade. Responder a questões sobre um texto COMUNICAÇÃO ESCRITA Adquirir vocabulário novo Redigir pequenos textos Responder a questões sobre um texto Conhecer e aplicar conteúdos gramaticais Acentuar corretamente as palavras Desenvolver a capacidade de reter informação escrita.	Questionário oral. Visionamento de filmes e contos populares/ histórias tradicionais. Conto e reconto. Exploração de livros. Exercícios de leitura expressiva. Diálogo. Exploração de material informático lúdico-didático. Manuseamento/exploração de documentos reais. Realização de jogos didáticos. Pesquisa na Internet. Fichas informativas. Exploração de material informático lúdico-didático. Exercícios de produção escrita. Realização de jogos didáticos. Trabalho de grupo. Utilização do caderno de atividades Fichas de trabalho.	- Quadro interativo - Computador - Histórias interativas - Livros de histórias, contos - Fichas de trabalho
Observações/ descrição da Atividade: Aulas realizadas nos dias 29 de novembro de 2012, 10 de janeiro e 14 e 21 de fevereiro de 2013.					

ANEXO 5.2. – Notas de observação aos alunos de Educação Especial na utilização de material lúdico didático enquanto potenciador de aprendizagem de leitura e escrita funcional

Data: 30/11/2012

Atividade n.º5

Sumário: Audição e leitura expressiva e visual de contos: estimulação da expressão oral e da memória. Exploração visual e oral dos contos.

- “As Aventuras de Natal – O Segredo do Pai Natal”

A professora fez uma leitura expressiva do conto. Seguidamente começou por explorar oralmente o conto com os alunos. A professora ia colocando questões, às quais os alunos iam respondendo de modo a fazer um encadeamento sequencial do conto. Desta forma a professora conseguiu perceber se os alunos compreenderam e reteram a informação global do conto.

Aproveitando a história contada, surgiram situações novas. Tendo em conta “o roubo dos ratinhos” – tesoura, linha e o tecido – os alunos conseguiram fazer uma associação com a crise atual. A professora aproveitou para explicar algumas razões que levaram à crise atual e que ataca ferozmente a nossa sociedade. Explicou a razão para alguns roubos, o que é a Troika, o porquê dos aumentos de impostos...

Data: 10/01/2013

Atividade n.º5

Sumário: Compreensão e expressão oral do modo escrito (leitura e expressão escrita). Visualização de histórias com espaços em branco, relativamente ao livro de Luísa Ducla Soares, “O Canto dos Bichos”. Conhecimento explícito da língua através do contar/ouvir/ler/decifrar/ordenar histórias de contos.

A Atividade custou um pouco a iniciar-se pois os alunos de início não perceberam bem o que deviam fazer. Depois de mostrado um exemplo, com a primeira lacuna, os alunos começaram a participar. No fim da 1.ª atividade feita e comparando os resultados uns com os outros os alunos demonstraram interesse em repetir a atividade. Ficaram ainda mais surpresos depois de ouvir o cd com o a história, pois as palavras eram bem diferentes das que haviam colocado. Mesmo assim os alunos quiseram repetir a atividade tendo desta vez mais cuidado quando escolheram as palavras para inserir nas lacunas. Desta vez tiveram em atenção as imagens do texto e o que estava escrito. Foi importante para os alunos verificarem que cada pessoa pode resolver uma lacuna de maneira diferente e mudando apenas uma palavra pode mudar todo o contexto de uma história.

Data: 14/02/2013

Atividade n.º5

Sumário: Pesquisa na internet sobre um conto/lenda de amor. Elaboração de um powerpoint para apresentação do conto pesquisado, utilizando várias ferramentas (imagens, fundos, papel de carta alusivas ao tema de São Valentin – Dia dos Namorados). Apresentação do PowerPoint ao grupo.

A professora começou a aula por perguntar aos alunos se sabiam qual o acontecimento que se comemorava no dia de hoje. Todos os alunos conseguiram responder corretamente. A professora passou a explicar quem foi São Valentin e o porquê de se comemorar este dia! Passou um powerpoint aos alunos e transmitiu-lhes as ideias essenciais acerca deste dia.

A professora perguntou aos alunos se conheciam algum livro que contasse uma história de amor. Os alunos responderam que sim. Por exemplo “Romeu e Julieta”, “A Bela e o Monstro”, “Hipopóptimos uma história de amor”...

A professora incumbiu então os alunos de se dividirem em pares e pesquisarem na internet uma história/conto de amor, de pesquisarem motivos, imagens e fundos de São Valentin e de copiarem / escreverem lá o conto pesquisado. Cada par ficou com uma das tarefas atrás descritas. Os alunos cooperaram entre si, utilizando pen's e vários computadores para fazerem o trabalho em conjunto.

A tarefa final seria a apresentação do powerpoint. A cada aluno consistia uma pequena parte da apresentação, pelo que cada um deles deveria trabalhar o texto no global, tendo apenas que apresentar uma pequena parte.

Houve alguma atrapalhação inicial na apresentação, mas depois começou a sair tudo muito naturalmente, os alunos começaram a dominar melhor as técnicas de apresentação. O trabalho final resultou bem, ainda que com algumas orientações e ajudas da professora.

Data: 21/02/2013

Atividade n.º 5

Sumário: Apresentação, audição, leitura expressiva e visualização em PDF da história “ O espantalho Enamorado”.

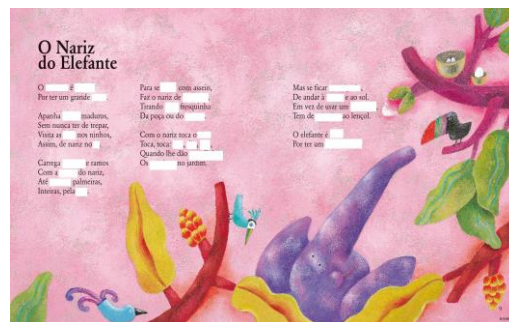
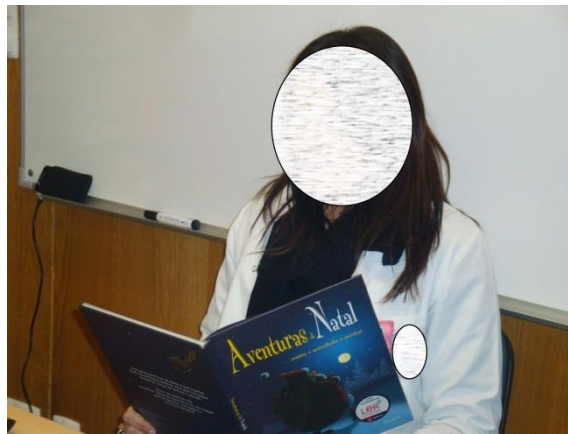
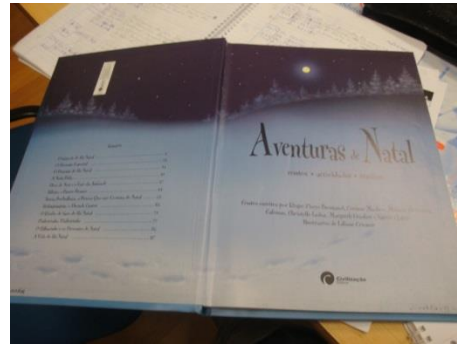
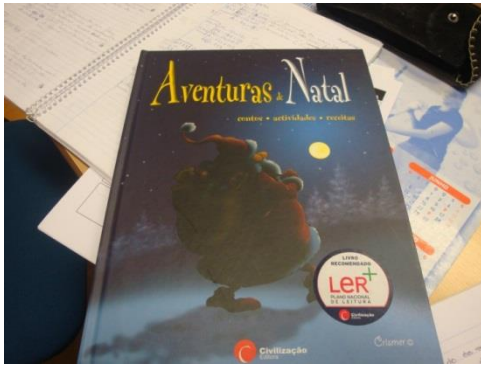
Visto se ter comemorado o Dia de São Valentin na semana anterior a professora resolveu trazer uma história de amor para contar aos alunos. O método escolhido para apresentação da história foi diferente do habitual livro em papel. Para se tornar um pouco diferente a professora optou pela apresentação em formato digital. Visto ser diferente obviamente causou um impacto maior nestes alunos. Desde logo ficaram mais motivados para ouvir a história. A professora apresentou a história e fez uma leitura muito expressiva da mesma.

Os alunos mostraram-se muito entusiasmados com a mesma, identificando-se de certo modo com os personagens.

Depois da história apresentada os alunos fizeram uma ficha de modo a avaliar a sua atenção durante a apresentação.

O facto de os alunos visualizarem o texto e as imagens desperta neles uma maior retenção de informação. Este tipo de apresentação estimula a memória visual dos alunos. Ainda que nem sempre percebam o conteúdo escrito, através das imagens e da leitura da professora os alunos percebem o desenrolar dos acontecimentos.

NEXO 5.3. - Fotografias da atividade



Construção do Jogo Histórias à Solta

ANEXO 6

ANEXO 6.1. - Plano de aula da Atividade n.º6

Alunos	Sumário	Conteúdos	Objetivos	Atividades	Material
Educação Especial 6.º ano 8.º ano 9.º ano	Visualização de filmes animados, documentários e informativos sobre vários temas – exploração de material audiovisual. - “Serafim & Companhia” - “Navegar é Preciso”. - “A Menina dos Fósforos”; - “A Teia da Carlota”; - “Aventura na praia”; “Sol Salvador”; “Cuidados com o Sol”;	Prevenção rodoviária. Sinais de trânsito. Regras básicas de segurança pessoal (em ambiente familiar, escolar). Relações interpessoais. Regras de prevenção e utilização da internet. Autonomia/Responsabilidade. Regras de utilização de vários espaços e serviços.	Conhecer e aplicar as normas de prevenção rodoviária. Conhecer as regras básicas de segurança pessoal. Adquirir ou aperfeiçoar hábitos essenciais para a vida em sociedade. Respeitar/compreender os sentimentos dos outros. Ser autónomo/Responsável pelas suas ações. Saber utilizar os diferentes espaços/serviços.	Visualização e audição de vários filmes, documentários ou informações sobre diferentes tipos de temas. Exploração dos mesmos através de fichas de trabalho, realização de cartazes ou powerpoints informativos.	-filmes/ documentários - papel / cartão - marcadores - tintas - imagens

Observações/ descrição da Atividade: As atividades foram realizadas nos dias: 18 de outubro, 8 de novembro, 13 de dezembro de 2012 e 24 de janeiro e 7 de março , 19 de maio 2013.

ANEXO 6.2. – Notas de observação aos alunos de Educação Especial na utilização de material lúdico didático enquanto potenciador de aprendizagem de leitura e escrita funcional

Data: 18/10/2012

Atividade n.º6

Sumário: Visualização e audição de uma canção animada "Pela Estrada Fora" de Serafim & Companhia, através da pesquisa no youtube, através do link http://www.youtube.com/watch?v=-NXyrq_46-c.

Exploração do tema. Resolução de uma ficha de trabalho.

Os alunos iniciaram a aula escrevendo o sumário. De seguida deslocaram-se até ao computador e começaram a pesquisar no site do youtube pelo nome da canção. Depois de selecionada a canção importaram-na para o computador e gravaram-na numa pen.

De seguida a pen foi colocada no computador portátil e foi acionado o quadro interativo, onde todos puderam visualizar e ouvir a canção.

Os alunos aderiram muito bem à canção e começaram logo a cantarolar. Pediram até para o professor voltar a colocar para eles ouvirem e cantarem novamente. Os alunos identificaram-se com a personagem visualizada nas imagens e até estabeleceram algumas relações com o filme e o seu quotidiano. No final da visualização e audição a professora explorou o tema oralmente e distribuiu uma ficha de trabalho "Serafim e Companhia – Prevenção Rodoviária", para os alunos realizarem.

Data: 08/11/2012

Atividade n.º6

Sumário: Exploração audiovisual de um documentário sobre segurança na internet. Regras essenciais para navegar – execução de uma ficha de trabalho sobre o tema explorado.

A professora antes de apresentar o filme começou por questionar os alunos se costumavam ir à internet. Quais os sites que costumavam frequentar? Se costumavam utilizar alguns chat, facebook, ou messenger? Os alunos aderiram às suas perguntas e responderam que sim, inclusive que utilizavam frequentemente o chat do Messenger ou do facebook. Também acrescentaram que já tinham criado alguns blogs com a professora de inglês.

Pelo que percebemos a internet é um recurso frequente destes alunos, seja para comunicar com os seus pares, seja para pesquisar informação e até mesmo para dar a conhecer alguns dos seus trabalhos.

Depois desta conversa a professora disse que quando utilizamos a internet temos de ter alguns cuidados. Por isso iria passar um documentário e depois fariam uma exploração mais aprofundada do tema. Visto este tema interessar os alunos, eles estiveram com atenção. A professora por vezes clicava na pausa para explicar alguns pontos mais em pormenor, nomeadamente a introdução de dados pessoais na internet, conversar com pessoas fora do nosso conhecimento mais restrito, marcar encontros com desconhecidos, fornecer outro tipo de informações, abrir páginas cujo conteúdo não é próprio, etc... Os alunos ao longo da apresentação do documentário também foram fazendo perguntas às quais a professora ia dando resposta.

Depois da visualização do documentário os alunos tiveram acesso a uma folha com as regras de utilização da internet. Foi feita uma leitura das mesmas e após isso a professora passou uma ficha de trabalho para os alunos fazerem/responderem.

O facto de não ser uma aula meramente expositiva oferece vantagens aos alunos, nomeadamente a atenção e motivação, a vontade de participar por ser um tema que lhes interessa...

Data: 13/12/2012

Atividade n.º6

Sumário: Visualização de um filme animado(mudo) sobre Natal, “ A Menina dos Fósforos”. Exploração oral do filme.

Leitura do Conto original do autor Hans Cristian Andersen. Comparação com o filme visionado.

Resolução de um guião de leitura e de uma ficha de trabalho sobre o mesmo.

Os alunos iniciaram a aula um pouco excitados. Depois de perceberem que iriam ver um filme ainda ficaram mais eufóricos.

Inicialmente pensou-se que iria ser uma aula catastrófica. Depois dos alunos começarem a ver o filme, instalou-se um silêncio total. Apesar de ser um filme mudo as cenas tocaram mesmo os alunos, até os mais irrequietos. Depois do filme foi possível ver que os alunos estavam sensibilizados e que alguns deles até choraram.

De seguida a professora iniciou uma exploração oral do filme, em que os alunos participaram ativamente, respondendo e complementando as ideias gerais.

Visto alguns alunos interiorizarem melhor que outros a professora fez a leitura da versão original do autor Hans Cristian Andersen, “A menina dos fósforos”. Os alunos continuaram igualmente atentos, mas desta vez mais irrequietos.

A professora distribuiu a história pelos alunos e seguidamente fez uma leitura expressiva. De seguida distribuiu um guião de leitura e uma ficha de trabalho sobre o conto visto e ouvido para os alunos resolverem. Alguns alunos tiveram algumas dificuldades de resolução e foi necessária alguma ajuda parcial, nomeadamente a R. G.e P.M., pelo que as suas fichas foram adaptadas.

Data: 24/01/2013

Atividade n.º6

Sumário: Visionamento do filme animado “ A Teia da Carlota”. Estimulação da expressividade e da oralidade. Execução de uma ficha de trabalho – estimulação da retenção de informação oral e escrita.

O facto de os alunos irem visualizar um filme deixa-os mais descontraídos e com um certo à vontade. Como o filme vai se um pouco longo os alunos adaptam a sala de modo a terem mais conforto e uma posição melhor. O filme está legendado e tem som áudio em português o que o torna mais fácil de compreender para os alunos. Durante a visualização os alunos identificam alguns valores que consideram importantes entre si e os seus pares, como por exemplo a amizade, o respeito, a ajuda mutua, o amor...

O tema do filme relaciona-se com as suas vivências do dia-a-dia e com os valores a que os alunos atribuem importância. Para eles é importante visualizar nos outros (efeito de espelho) os comportamentos, pois percebem que também os outros encontram problemas no seu dia-a-dia e que arranjam soluções para os ultrapassar. Ao identificarem-se com as personagens os alunos procuram de certo modo também arranjar soluções para os seus próprios conflitos.

Depois da visualização a professora incentiva os alunos a participarem num resumo oral dos acontecimentos do filme, fazendo perguntas e obtendo as respostas. De seguida passa uma ficha aos alunos para se certificar que os alunos perceberam e adquiriram algum conhecimento. Visto que os alunos G., R. e do P.M. têm mais dificuldades na sua resolução, estas são adaptadas e os alunos obtêm ajuda parcial na sua execução.

Data: 7/03/2013

Atividade n.º6

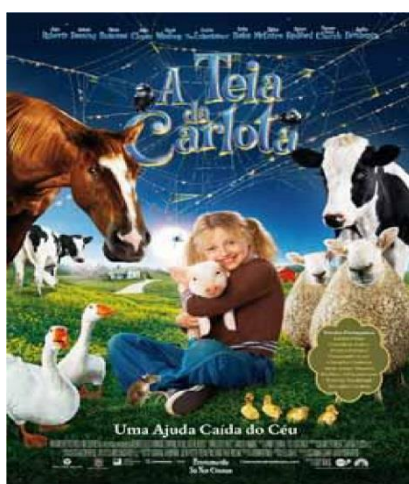
Sumário: Visualização de pequenos filmes animados sobre as regras de segurança e prevenção na praia, rio e piscina. Cuidados a ter com o sol. Construção de cartazes alusivos aos temas debatidos nos filmes.

A professora iniciou a aula dizendo aos alunos que primavera está a chegar e com ela vem o tempo mais quente, o sol, a vontade de refrescar.

Os alunos lembraram-se logo que também o verão chegaria em breve e com ele as férias, o tempo de ir ao rio, praia e piscina. A professora aproveitou esta conversa e iniciou a aula perguntando se os alunos sabiam as regras de segurança e cuidados a ter na água e os cuidados a ter com o sol. Os alunos enunciaram algumas regras.

A professora disse que iriam visualizar alguns filmes animados sobre este tema e à medida que eles iriam passando colocaria em pausa para explicar algumas regras e cuidados. Os alunos estavam atentos e fizeram várias perguntas sobre as imagens que iam vendo. Isso refletiu algumas das dúvidas que os alunos têm sobre a utilização da internet.

ANEXO 6.3. - Fotografias dos filmes apresentados na atividade



ANEXO 7

ANEXO 7.1. - Plano de aula da Atividade n.º7

Alunos	Sumário	Conteúdos	Objetivos	Atividades	Material
Educação Especial 6.º ano 8.º ano 9.º ano	Estimulação da criatividade e da expressão escrita, através da exploração de software ludico-didático, nomeadamente vários programas do Microsoft office, tais, como o microsoft word, powerpoint, publisher, paint. Exploração e pesquisas na internet, em jornais e revistas. Resolução de fichas de trabalho e exploração de cartazes informativos sobre os temas propostos: - Carta ao pai natal; - Convite para lanche - Convite para festa de aniversário - Cartazes sobre regras/segurança/prevenção - Powerpoints informativos sobre regras/ segurança/ prevenção	Prevenção rodoviária. Sinais de trânsito. Regras básicas de segurança pessoal (em ambiente familiar, escolar). Princípios básicos na seguir em caso de acidente. Regras de prevenção e utilização da internet. Relações interpessoais. Autonomia/Responsabilidade. Regras de utilização de vários espaços e serviços. Desenho Pintura Colagem Recorte Textos de diferentes tipologias Elementos e formas de comunicação Leitura	Estudo do Meio - Conhecer e aplicar as normas de prevenção rodoviária. - Conhecer as regras básicas de segurança pessoal. - Adquirir ou aperfeiçoar hábitos essenciais para a vida em sociedade. Autonomia/Responsabilidade - Respeitar/compreender os sentimentos dos outros. - Ser autónomo/Responsável pelas suas ações. - Saber utilizar os diferentes espaços/serviços. Motricidade -Estimular a motricidade fina e a destreza manual Utilizar de forma coordenada diversos objetos/ materiais, tais como: tesouras, pincéis, marcadores, lápis de cor, plasticina, papel... Desenvolver a motricidade global. Promover a coordenação motora. Língua Portuguesa Comunicação Oral / Leitura /Escrita - Expressar-se de forma espontânea e clara - Ler em diversas situações - Ler com expressividade - Escrever em situações práticas - Adquirir/ Consolidar noções gramaticais Informática - Utilizar o computador de forma correta. - Adquirir noções básicas de informática.	Pesquisa de informações sobre diferentes tipos de temas para elaboração de vários suportes informacionais com objetivos comunicativos, nomeadamente powerpoints informativos e cartazes.. Apresentação e exploração visual dos mesmos.	- filmes/ documentários - papel / cartão - marcadores - tintas - imagens - computador
Observações/ descrição da Atividade: As atividades foram realizadas nos dias: 18 de outubro 6, 11, 13 de dezembro de 2012, 8 de março, 9 de maio de 2013.					

ANEXO 7.2. – Notas de observação aos alunos de Educação Especial na utilização de material lúdico didático enquanto potenciador de aprendizagem de leitura e escrita funcional

Data:18/10/2012

Atividade n.º7

Sumário: Elaboração de um cartaz sobre as regras de trânsito abordadas anteriormente.

Data:06/12/2012

Atividade n.º7

Sumário: Elaboração de um convite para o lanche de Natal partilhado que os alunos estão a organizar.

Data: 11/12/2012

Atividade n.º7

Sumário: Revisão sobre a segurança e prevenção rodoviária. Exploração de software ludico-didático, através de um powerpoint sobre “As regras de trânsito”. Resolução de uma ficha de trabalho sobre prevenção rodoviária.

O tema já era conhecido dos alunos, pelo que não se verificaram muitas dificuldades na sua exploração. O facto dos alunos se deslocarem fora da escola várias vezes durante o ano letivo, leva a que este assunto seja abordado e revisto muitas vezes. No entanto a exploração de software lúdico-didático leva a que os alunos fiquem mais despertos e motivados para a sua execução. O powerpoint sobre as regras de trânsito despertou neles a vontade de explorar e sobretudo de acertar nas respostas. A memória visual é de extrema importância pelo que as imagens contidas no powerpoint são uma mais-valia aquando da deslocação destes alunos ao exterior e na resolução da ficha de trabalho.

Data: 13/12/2012

Atividade n.º7

Sumário: Estimulação da expressão escrita e da motricidade fina e destreza manual, através da redação de uma carta ao Pai Natal. Embelezamento da mesma através de imagens ou Papel de carta. (Utilização do computador).

Envio da mesma para o site natal.com.pt/carta-pai-natal.

Data:08/03/2013

Atividade n.º7

Sumário: Celebração do Dia da Mulher. Elaboração de um convite personalizado, para festa, através do programa publisher. (Cada aluno pode escolher a festa que pretende celebrar – o dia de hoje por exemplo celebra-se o Dia da Mulher).

Data:9/05/2013

Atividade n.º7

Sumário: Construção de um powerpoint e de um cartaz sobre as regras e segurança na água/praias, através da pesquisa na internet, em jornais, manuais e revistas. Formatação, digitalização e impressão de texto e imagens.

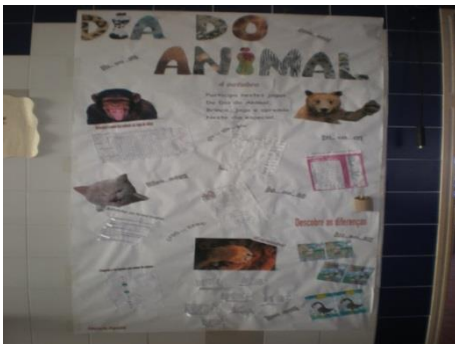
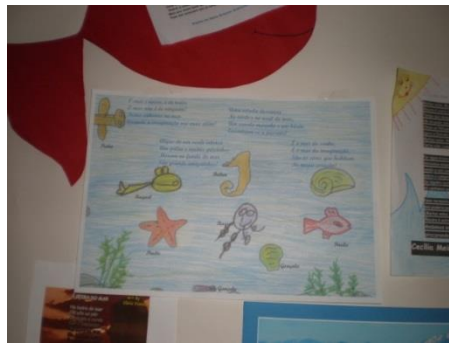
Apresentação do powerpoint ao grupo e afixação do cartaz na sala de aula.

O grupo foi dividido em dois subgrupos. Inicialmente os alunos fizeram pesquisa sobre o tema regras e segurança na água e na praia na internet, em jornais, revistas e manuais. Depois de selecionada e guardada a informação mais pertinente, um subgrupo dedicou-se à construção de um powerpoint, o outro à construção de um cartaz sobre o tema pesquisado.

Na expressão plástica, os alunos trabalharam a motricidade fina e geral e a destreza manual, através do manuseamento de tesouras, colagens, pinturas com tintas variadas. O facto de trabalharem com o computador também os obrigou a trabalhar a motricidade fina e a destreza manual.

No final da execução dos dois trabalhos, estes foram apresentados aos colegas. O primeiro a apresentar foi o powerpoint e depois o cartaz. Os alunos explicaram aos colegas o conteúdo dos trabalhos, realçando alguns aspetos importantes acerca do tema, nomeadamente o cuidado da utilização das praias sem nadador salvador, o respeito pelos sinais e cores das bandeiras e o que se deve fazer em caso de acidente. Alguns alunos interviram apresentado alguns casos pessoais ou situações perante as quais já se encontraram.

ANEXO 7.3. - Fotografias da atividade



ANEXO 8

ANEXO 8.1. - Notas de observação aos alunos de Educação Especial na utilização de material lúdico didático enquanto potenciador de aprendizagem de leitura e escrita funcional

As atividades em baixo descritas como Atividade n.º8 são utilizadas na maioria das vezes quando os alunos terminam o trabalho propostos antes dos colegas. Outras vezes funcionam como incentivo à aprendizagem e à motivação, desenvolvimento da memória, do raciocínio e desenvolvimento da destreza manual e da motricidade fina. Nesta Atividade são utilizados materiais lúdico didáticos e multimédia, na sua maioria jogos relacionados com a área da matemática.

Assim os jogos apresentados são:

Somar e subtrair

Objetivo: Realizar operações de cálculo simples;

Reconhecer os sinais +/-/:x;

Reconhecer as operações inversas;

Adquirir noções de adição, subtração, divisão e de multiplicação;

Utilizar o software multididáticos (computador)

Associo e conecto

Associar cada pergunta com a sua resposta, trabalhando a capacidade e desenvolvimento da observação, associação e raciocínio.

Puzzles variados

Trabalhar a memorização, o raciocínio, a observação, associação, a destreza manual e a motricidade fina e geral.

Atividade realizadas nos dias:

28 de Setembro de 2012

10 de dezembro de 2012

9 de outubro de 2012

14 de janeiro de 2013

23 de outubro de 2012

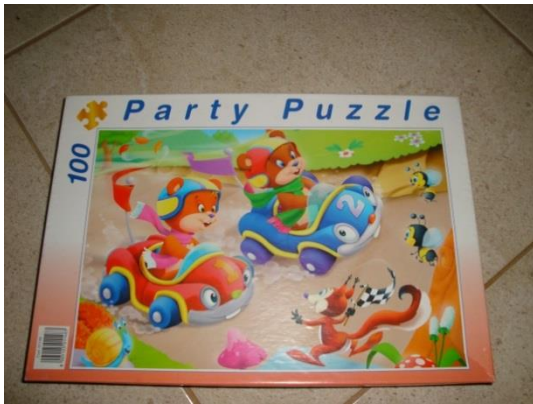
26 de fevereiro de 2013

15 de novembro de 2012

6 de março de 2013

27 de novembro de 2012

ANEXO 8.2. - Fotografias dos materiais utilizados na atividade



ANEXO 9

ANEXO 9.1. – Notas de observação aos alunos de Educação Especial na utilização de material lúdico didático enquanto potenciador de aprendizagem de leitura e escrita funcional

À semelhança da Atividade n.º8, também a Atividade n.º9, ocorre quando os alunos terminam o trabalho propostos antes dos colegas.

A Atividade n.º9 , para além de ser um incentivo à aprendizagem e à motivação, desenvolvimento do raciocínio e desenvolvimento da destreza manual e da motricidade fina, trabalha também e sobretudo as várias competências e conteúdos da Língua portuguesa. Com esta Atividade pretende-se incentivar os alunos na aprendizagem de modo a atingir os objetivos propostos no respetivo CEI. Os alunos podem escolher o jogo que pretendem jogar. Serve como bónus (prémio/recompensa) por terem terminado a tarefa proposta antes dos colegas.

Os jogos apresentados estão divididos por ficheiros:

Jogos de Estimulação de Aprendizagem

- A fascinante aventura das palavras
- A lição do sabichão
- Aprendo a ...soletrar.
- Aprendo o ...abecedário
- Associo e conecto
- Scrabble
- Jogos construídos pelos alunos (sons e grafia)

Jogos de leitura e escrita

- Sílabas
- Sons
- Jogos de língua
- Jogos variados (sopa de letras/palavras, caça ao intruso...)

Jogos interativos e multimédia

- AEIOU dos animais
- Descobre a vogal

- Vogais em pedra
- Vogais interativo

Os jogos descritos na Atividade n.9 foram realizados nos dias:

21 de Setembro de 2012

12 de outubro de 2012

30 de outubro de 2012

13 de novembro de 2012

29 de novembro de 2012

04 de dezembro de 2012

11 de dezembro de 2012

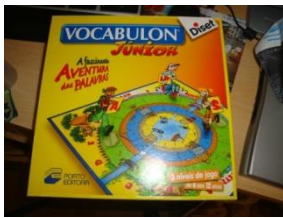
15 de janeiro de 2013

05 de fevereiro de 2013

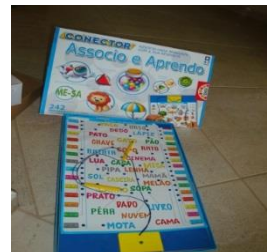
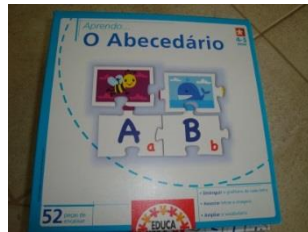
19 de fevereiro de 2013

9 de março de 2013

ANEXO 9.2. - Fotografias dos jogos de estimulação da atividade



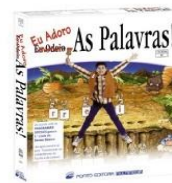
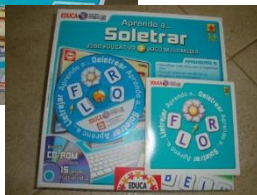
Jogo “A Fascinante Aventura das Palavras”



Jogo “O Sabichão”

Jogo “O Abecedário”

Jogo “Associo e Conecto”



Jogo “Aprendo a ... Solettar”

Jogo “Eu adoro as Palavras”



Jogo “Scrabble”

Jogos construídos pelos alunos

ANEXO 10

ANEXO 10.1. - Plano de aula da Atividade n.º10

Alunos	Sumário	Conteúdos/ Situações de aprendizagem	Objetivos	Atividades	Material
Educação Especial 6.º ano 8º ano 9.º ano	Aquisição no comércio local de vários produtos e animais: tartaruga para o aquário da sala de aula, sementes para a Horta/ Quinta Pedagógica e produtos para a confeção de várias receitas recolhidas anteriormente pelos alunos e constantes do livro por eles elaborado.	Windows Microsoft Office (Word e PowerPoint). Orientação Espaço-temporal Regras básicas de segurança pessoal (em ambiente familiar, escolar ...) Relações interpessoais Autonomia/Responsabilidade Regras de utilização dos diversos espaços/serviços Estudo do Meio Prevenção rodoviária. Sinais de trânsito. Matemática O euro Adição. Subtração. Multiplicação. Divisão.	Ser autónomo e responsável em contexto escolar e extraescola Executar algumas tarefas de preparação para a vida adulta Utilizar as diversas dependências/ serviços da escola e da comunidade em geral, de acordo com as normas vigentes Orientação espaço-temporal Compreender, respeitar e seguir regras dentro e fora da sala de aula. Cumprir regras de conversação. Comportar-se adequadamente nos locais que habitualmente frequenta. Participar nas atividades de grupo. Realizar sozinho tarefas dentro ou fora da sala de aula. Compreender, respeitar e seguir regras e sinais de trânsito, de forma a evitar acidentes. Realizar operações simples em situações concretas. Aprender a manusear dinheiro em situações práticas do quotidiano. Conhecer o valor das notas e moedas.	Os alunos deslocar-se-ão ao comércio local para aquisição de produtos mencionados numa lista, previamente elaborada, todas as vezes que se considerar oportuno e necessário Os produtos adquiridos terão várias utilidades: Quinta Pedagógica; Confeção de receitas; Compra de vários materiais e outros produtos para uso da sala de aula de Educação Especial.	- Lista de compras (formato word) - Notas e moedas

			Utilizar dinheiro para a compra de algo. Pagar, receber e conferir o troco. Realizar autonomamente pequenas compras Ler em voz alta algumas palavras		
Observações – A Atividade foi desenvolvida ao longo de várias aulas. Os alunos deslocaram-se várias vezes ao comércio local, no exterior da escola. No entanto foi observada nos dias 14/12/2012, 10/01/2013 e 15/03/2013.					

ANEXO 10.2. – Notas de observação aos alunos de Educação Especial na utilização de material lúdico didático enquanto potenciador de aprendizagem de leitura e escrita funcional

Atividade n.º10

Data: 10/10/2013

Sumário: Aquisição de um animal de estimação (tartaruga) para a sala de aula de educação especial, numa loja de animais da comunidade local.

Data: 14/12/2012

Sumário: Aquisição de produtos selecionados de acordo com a lista elaborada anteriormente, para preparação de um lanche partilhado de Natal.

Data: 10/01/2013

Sumário: Aquisição de produtos no comércio local para a confeção de uma receita de biscoitos.

Data: 15/03/2013

Sumário: Aquisição de produtos no comércio local para a confeção de uma receita de bolachas.

Nas deslocações efetuadas os alunos foram sempre acompanhados pelo professor de Educação Especial. Ao deslocarem-se a um serviço da comunidade, reviram e aplicaram o que estudaram anteriormente, nomeadamente as regras e sinais de trânsito, tendo o cuidado de atravessar nas passadeiras e de circular pela sua mão, verificar a existência de sinalização luminosa e respeitá-la, prevenindo para que não houvesse nenhum acidente, e revendo desta forma os cuidados a ter nas saídas à rua; aprenderam a manusear dinheiro em situações práticas do quotidiano, a conhecer o valor das notas e moedas, a utilizar dinheiro para a compra dos produtos pretendidos, a pagar, receber e conferir o troco, no fundo a realizar autonomamente pequenas compras. Por outro lado, ao saírem fora do recinto escolar foi-lhes

dada a oportunidade de se orientarem no espaço e no tempo, tendo em conta regras anteriormente estabelecidas na sala de aula. Por outro lado, ao deslocarem-se a um serviço da comunidade puderam conversar com a população em geral e cumprir regras de conversação anteriormente abordadas. Antes da saída da escola foi-lhes lembrado que deveriam comportar-se adequadamente, compreender, respeitar e seguir regras estabelecidas, o que os alunos efetivamente cumpriram.

Relativamente às compras efetuadas durante cada saída, os alunos orientaram-se por uma lista anteriormente elaborada a computador, consoante as necessidades de cada tarefa e os produtos pretendidos para a desenvolver. De acordo com o produto pretendido deslocaram-se a vários serviços da comunidade, como por exemplo ao supermercado, à farmácia, à cooperativa agrícola.

ANEXO 10.3. - Fotografias da atividade



ANEXO 11

ANEXO 11.1. - Plano de aula da atividade n.º11

Alunos	Sumário	Conteúdos/ Situações de aprendizagem	Objetivos	Atividades	Material
Educação Especial 6.º ano 8.º ano 9.º ano	Reconstrução de uma quinta pedagógica, plantação e sua manutenção ao longo do ano letivo e de acordo com a calendarização de sementeira e colheita.	Autonomia/Responsabilidade Orientação Espaço-temporal Lateralidade. Atividades ao ar livre/ Horta Pedagógica Regras para uma postura corporal correta. Estudo do Meio Conhecer os seres vivos, as suas características e a sua importância para o ambiente.	. Contacto com a natureza; -Adquirir e partilhar competências que lhes permitam uma melhor integração na sociedade - Ser autónomo e responsável em contexto escolar e extraescola - Executar algumas tarefas de preparação para a vida adulta - Plantar/semear hortaliças ou outro género de vegetais. - Cuidar de forma responsável e continuada de uma horta pedagógica. - Reconhecer alguns cuidados a ter com plantas e animais. - Fazer pequenos recados. Utilizar de forma coordenada diversos objetos/ materiais, tais como: enxadas, pás, encinhos, forquilha e outro utensílios agrícolas. Desenvolver a motricidade global. Promover a coordenação motora Observar e identificar algumas plantas/animais mais comuns existentes no ambiente próximo. Reconhecer a diferença entre agricultura biológica e agricultura tradicional. Observar as alterações inerentes ao desenvolvimento de plantas/arbustos. Conhecer características externas e o modo de vida	Os alunos farão a manutenção da Horta Pedagógica, plantando-a e cultivando-a ao longo do ano letivo. Embelezamento de alguns espaços escolares (canteiros , vasos, espaços vazios).	- Utensílios agrícolas - enxada - encinho - forquilha - gadanho - pá - mangueira - balde - etc. - Estufa - Garrações de plástico - Sementes - Plantas

		<p>Observação de calendários</p> <p>Língua Portuguesa Oralidade / Escrita</p> <p>Realizar medições Volume, peso, capacidade e comprimento Sistema métrico</p>	<p>de alguns animais. Compreender a importância de respeitar os animais/ plantas. Respeitar o meio ambiente. Plantar e cultivar de acordo com a época de sementeira descrita no calendário agrícola Aplicar normas básicas de ecologia/reciclagem. Desenvolver a capacidade de reter informação oral. Ler rótulos Ler/Compreender instruções e modos de aplicação de determinados produtos. Respeitar as indicações de quantidade, peso, capacidade, dos produtos, de acordo com as instruções contidas nos rótulos.</p>		
<p>Observações – A Atividade foi realizada ao longo de todo o ano letivo. Normalmente foi desenvolvida uma, ou duas vezes por semana. Os alunos executaram as tarefas da Atividade nos dias 11, 15, 19, 23 e 30 de outubro, 6,15, 20, 23 e 27 de novembro, 4 e 11 de dezembro de 2012, 8, 15, 22 e 25 de janeiro, 5, 15, 19 e 26 de fevereiro, 5 e 14 de março, 3, 9,16,23 e 29 de abril, 2,7,14,21 e 28 de maio, e 4, 11 e 18 de junho de 2013.</p>					

ANEXO 11.2. – Notas de observação aos alunos de Educação Especial na utilização de material lúdico didático enquanto potenciador de aprendizagem de leitura e escrita funcional

Atividade n.º11

Sumario: Reconstrução de uma quinta pedagógica, plantação, limpeza e sua manutenção ao longo do ano letivo e de acordo com a calendarização de sementeira e colheita.

A Atividade foi realizada ao longo de todo o ano letivo, sendo desenvolvida uma, ou duas vezes por semana, consoante o tempo/clima. Os alunos executaram as tarefas da Atividade nos dias 11, 15, 19, 23 e 30 de outubro, 6,15, 20, 23 e 27 de novembro, 4 e 11 de dezembro de 2012, 8, 15, 22 e 25 de janeiro, 5, 15, 19 e 26 de fevereiro, 5 e 14 de março, 3, 9,16,23 e 29 de abril, 2,7,14,21 e 28 de maio, e 4, 11 e 18 de junho de 2013. Tendo em conta que algumas das aulas foi apenas feita a manutenção da Horta pedagógica, assim como rega e limpeza. O observador apenas assistiu a algumas dessas aulas, nas quais preencheu uma grelha de observação da Atividade.

Assim no mês de outubro os alunos procederam à limpeza do terreno e sua preparação. Cavaram-no com o auxílio de enxadas e estrumaram-no com composto orgânico adquirido na farmácia agrícola.

Na observação do dia 15/10/2013 foi possível ver que os alunos semearam ervilhas, favas e espinafres, amores-perfeitos e tulipas e fizeram alfobres onde plantaram alhos. Na pequena estufa também plantaram alface e tomateiros.

De modo a proteger as suas culturas, taparam-nas com folhas secas, caruma e palha, e utilizaram garrafões e garrafas de plástico nas plantas mais sensíveis, para evitar que a geada as matasse.

No mês de novembro os alunos prepararam canteiros e semearam couves, cebolas e tomates ao ar livre. Os tomateiros foram colocados na terra e protegidos com um garrafão de plástico cortado, de modo a ficarem protegidos e resguardados do frio.

Com a ajuda e supervisão de um funcionário podaram algumas roseiras e árvores de fruto existentes na escola (limoeiro, framboeseira).

Em dezembro plantaram, repolho, couve-flor e morangueiros e fizeram a manutenção da Horta. Visto haver muitas oliveiras na escola, os alunos fizeram a colheita das azeitonas. Algumas foram retalhadas para consumo na cantina/refeitório, as outras para fazer azeite.

No mês de janeiro começaram a cavar suavemente a terra de modo a limpar e raspar os troncos e pernas principais das árvores fruteiras dos musgos. Prepararam também os canteiros para a plantação de batata. Nos canteiros mais pequenos semearam brócolos.

Em fevereiro os alunos plantaram alho-francês, coentros e pimentos, semearam feijão em alguns canteiros e manjericos em pequenos vasos. No canteiro encostado ao muro da escola semearam várias ervas aromáticas, como tomilho, salva, manjericão, manjerona, menta, orégãos. Sacharam o ervilhal e o faval.

No mês de março os alunos sacharam também as alfaces e os alhos, regando todas as plantas e sementes sempre que necessário. Mondaram os canteiros, arrancando as ervas daninhas. Recorreram também ao uso de cinza para fertilizar alguns canteiros e também utilizaram uma calda de água fervida de malvas e urtigas para pulverizar as plantas já crescidas e desenvolvidas. Com a sabedoria e conhecimentos de um funcionário da escola, os alunos ajudaram a podar as oliveiras e a pulveriza-las com um fungicida (utilizando equipamento próprio, composto por máscaras e fato impermeável). Neste mês, em que também se comemorou o dia da árvore, os alunos plantaram um alecrim num vaso para assinalar este dia.

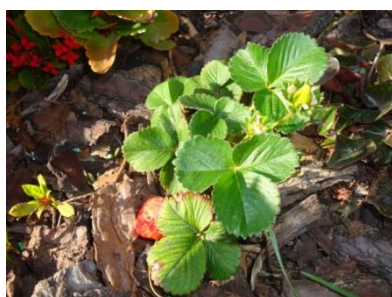
No mês de abril os alunos mondaram, sacharam e adubaram as plantações anteriores, regando-as quando necessário. Neste mês ataram os alhos para que ganhassem cabeça e não apenas rama. Neste mês já foi possível colher algumas alfaces, couves e morangos. No sítio onde estas foram colhidas, plantaram mais.

Em maio continuaram a mondar e sachar os alfobres e o batatal, regando-os sempre que houve necessidade. Nos tomateiros colocaram guias para que crescessem sem se partir e sulfataram as batatas. No final deste mês já foi possível colher as favas e ervilhas anteriormente semeadas, assim como brócolos e couve-flor, alfaces, morangos e couves. As ervas aromáticas foram sendo colhidas ao longo de todo o ano e utilizadas no refeitório da escola.

No mês de junho, continuaram a fazer a manutenção, limpeza e rega da horta pedagógica. Com o fim das aulas a aproximar-se os troços das batatas já vão ficando secos pelo que também é tempo dos alunos as arrancarem e apanharem, colherem as restantes ervilhas e

favas que ainda restavam na horta (e que ficarão para semente no próximo ano), e colhem alguns tomates que começaram a ficar maduros.

ANEXO 11.3. - Fotografias da atividade





ANEXO 12

ANEXO 12.1. - Plano de aula da Atividade n.º12

Alunos	Sumário	Conteúdos/ Situações de aprendizagem	Objetivos	Atividades	Material
Educação Especial 6.º ano 8.º ano 9.º ano	Construção de materiais vários, tais como Histórias, Puzzles ,jogos educativos, ficheiros de leitura funcional.	Desenvolvimento Pessoal e Social Autonomia/ responsabilidade Motricidade:	Adquirir ou aperfeiçoar hábitos essenciais para a vida em sociedade. -Participar nas atividades de grupo. - Respeitar as atividades dos colegas. - Cumprir regras de conversação. - Comportar-se adequadamente nos locais que habitualmente frequenta. Atuar de modo autónomo e responsável nas atividades escolares e extraescolares. - Compreender, respeitar e seguir regras dentro e fora da sala de aula. - Controlar as emoções e exprimi-las de uma forma adequada. - Compreender a importância de determinados conceitos, tais como: solidariedade, amizade, partilha, compreensão, respeito pelos outros... Desenvolver a responsabilidade adequada à idade e ao nível de escolaridade. Realizar algumas tarefas sozinho, dentro ou fora da sala de aula. Estimular a motricidade fina. Utilizar de forma coordenada diversos objetos/ materiais, tais como: tesouras,	Os alunos construirão jogos e materiais pedagógicos, a partir de imagens, em cartolina, que posteriormente plastificarão. Exploração de materiais diversos, como jogos e materiais pedagógicos materiais audiovisuais, histórias em imagens, puzzles, cd's interativos e multimédia,	- Jogos - Histórias e contos em vários formatos - Imagens diversas - Puzzles

		Língua Portuguesa Oralidade / Escrita	<p>pincéis, marcadores, lápis de cor, plasticina, papel...</p> <p>Desenvolver a motricidade global. Promover a coordenação motora Expressar-se de forma espontânea e clara. Ler em diversas situações. Ler com alguma expressividade. Escrever em situações práticas. Adquirir/ consolidar noções gramaticais básicas.</p>		
<p>Observações – As Atividade foram realizadas ao longo de todo o ano letivo, sem um horário ou dia fixo. Normalmente ocorriam quando os alunos acabavam primeiro que os colegas e então era-lhes dada a oportunidade de fazerem um destes jogos.</p>					

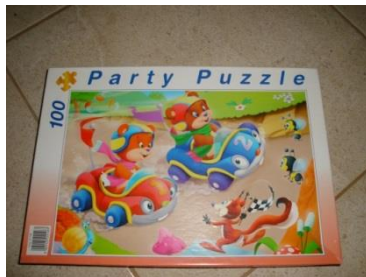
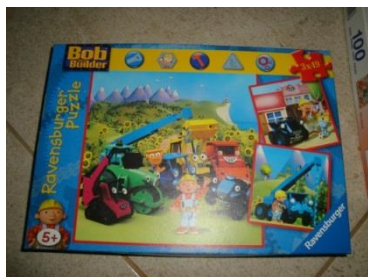
ANEXO 12.2. – Notas de observação aos alunos de Educação Especial na utilização de material lúdico didático enquanto potenciador de aprendizagem de leitura e escrita funcional

Atividade n.º12

A Atividade 12 é composta por várias subatividades e foi desenvolvida pelos alunos em vários momentos diferentes. Esta Atividade é composta por 4 subatividades que por sua vez contêm diversas tarefas que os alunos podem executar, por livre vontade. Esta Atividade de realização facultativa destina-se a ser utilizada como prémio, reforço positivo. Os alunos executam-na quando terminam uma determinada tarefa antes dos colegas e por isso têm de esperar que estes terminem a Atividade que estão a fazer. Os alunos podem assim escolher qual a Atividade que mais prazer lhes proporciona, se bem que o professor tenta que todas as subatividades sejam realizadas. Pois por um lado, servem de complemento ao que aprendem nas aulas de educação especial, por outro servem de auxiliar da aprendizagem.

A Atividade 12, subdivide-se em 4 partes: ficheiros de leitura funcional, Histórias, Jogos educativos e Puzzles. O ficheiro de leitura funcional é composto por vinte e dois cartões.

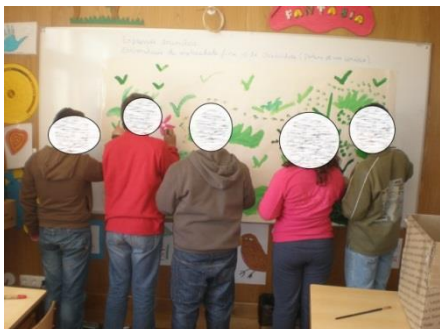
ANEXO 12.3. - Fotografias de materiais usados na atividade



ANEXO 13

ANEXO 13.1. - Fotografias da atividade n.º13





ANEXO 14

Anexo 14.1. Entrevista a Tizuko Kishimoto, da USP: brincar é diferente de aprender

Entrevista a obtida de:

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/noticias.html?idEdicao=19&idCategoria=8> acessado em 23/01/2013

Autor: Serviço de Comunicação e Média da Faculdade de Educação da USP

Professora titular da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (USP), **Tizuko Morchida Kishimoto** dá aulas na graduação e pós-graduação, nas áreas do brinquedo, educação infantil e formação do professor. Também exerce as funções de coordenadora do Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos (Labrimp) e do Museu da Educação e do Brinquedo (MEB).

Pedagoga, com doutorado e pós-doutorado em educação, tem vários livros publicados sobre assuntos relacionados a jogos, brincadeiras e educação infantil.

Em entrevista ao Jornal do Professor, Tizuko Kishimoto diz que brincar é diferente de aprender e fala de temas como as principais brincadeiras utilizadas na aprendizagem infantil, a melhor forma de utilizar brinquedos na sala de aula, brincadeiras tradicionais e jogos eletrônicos, e educadores de destaque na área de brinquedos educativos.

Jornal do Professor – A senhora pode conceituar as palavras brinquedo e brincadeira?

Tizuko Morchida Kishimoto – Não há um conceito universal sobre tais termos, uma vez que o brincar é visto como polissêmico, tendo várias significações. No entanto, um dos usos pode ser o de conceituar o brinquedo no aspeto material e imaterial (qualquer objeto industrializado, sucata, meu dedo, minha voz, uma ideia), como algo que se destina ao brincar, que se torna um suporte para a ação de brincar. Posso brincar com meu ursinho ou boneca, uma pedra, meus amigos e uma bola ou sozinho com meu amigo imaginário. A brincadeira é o resultado de ações conduzidas por regras, em que se pode usar ou não objetos, mas que tenha as características do lúdico: ser regrado, distante no tempo e no espaço, envolver imaginação, dispor de flexibilidade de conduta e de incerteza.

JP – Qual é a importância de se utilizar brinquedos ou brincadeiras para o aprendizado infantil?

TMK – Não se pode dizer que o brincar leva a qualquer tipo de aprendizagem. Brincar é diferente de aprender. O brincar é importante por duas razões: para a criança, o brincar é importante para a expressão de seus interesses e a comunicação com outros e, para o adulto, o brincar é importante para observar o objeto ou situação de interesse da criança e, posteriormente, planejar atividades que de fato representem situações que envolvem a criança. Na atualidade, a concepção de educação vista como de melhor qualidade é a que respeita os saberes e a experiência da criança e seja participativa. O professor não educa sozinho. Pais, profissionais, outras crianças e a comunidade, todos fazem parte deste conjunto de atores responsáveis pela educação. O primeiro passo da educação é a descoberta do que a criança gosta, seus interesses, o que já sabe e o que gostaria de saber. O brincar é excelente recurso para observação dos interesses e ações da criança. Pelo brincar, a criança evidencia saberes e interesses, além de propiciar condições para aprendizagens incidentais.

JP – Quando a criança aprende pelo brincar?

TMK – Quando, por exemplo, pula corda e aprende diferentes formas de fazê-lo, quando pula junto com outra criança ou pula no ritmo de cantigas. Nesse processo pode aprender inúmeras habilidades inerentes à própria brincadeira. Pode aprender, também, quando experimenta novas regras na brincadeira com outras crianças. O brincar é importante para a criança expressar significações simbólicas. Pelo brincar a criança aprende a simbolizar. Ao assumir papéis, ao usar objetos com outras finalidades para expressar significações, a criança entra no processo simbólico. O brincar auxilia o desenvolvimento simbólico. Mas não se trata de entender o símbolo como exercício ou cópia de letras e números em práticas de uso do brinquedo no ensino formal. A criança, ao brincar de fazer compras no mercado, desenvolve a linguagem verbal e quando dispõe de um ambiente preparado, com embalagens de caixas de mantimentos, refrigerantes com rótulos que indicam o nome dos produtos, e utiliza dinheiro que constrói como moeda de troca, vai penetrando no mundo letrado e gradativamente avançando no processo de simbolização, conhecido como emergência, no letramento.

A aprendizagem ocorre também quando a criança no brincar, aprende o roteiro ou guia que subsidia a brincadeira. Para brincar de casinha, é preciso que os parceiros saibam definir os personagens, o que cada um vai fazer, qual cenário deve ser utilizado. Para qualquer brincadeira imaginária as crianças utilizam guias que lhes permitem compartilhar temas, personagens e sequências de ações. A aprendizagem desses guias implica na capacidade de “leitura da mente do outro”, a entrada na subjetividade do outro e atenção para a sequência das ações que complementam o brincar coletivo.

Tais atividades requerem a observação do brincar, e em seguida, o planeamento conjunto com as crianças, em uma situação que já não é o brincar, mas ação mediada pelo adulto, para em seguida, introduzir elementos da cultura do adulto para ampliar as experiências da criança.

O ensino de conteúdos curriculares pelo brincar pertence a outra modalidade que se convencionou chamar “jogo educativo ou didático”, com características diversas do brincar livre.

JP – A utilização de brincadeiras também é importante para o aprendizado em faixas etárias mais elevadas? Neste caso, como a brincadeira pode ser inserida?

TMK – Nas faixas etárias mais elevadas já não se trata do brincar livre, mas do que se convencionou chamar de “jogo didático”, em que se usam objetos (brinquedos) para ensinar. Neste caso, o brinquedo é usado como material pedagógico destinado a uma função específica de ensino de algum conteúdo curricular. Embora legítimo, não se trata de brincadeira, mas ação planejada do adulto que cria situações dirigidas para que o aluno possa agir sobre o objeto ou situação para retirar conclusões. Entre a diversidade de jogos didáticos para o ensino de conteúdos específicos há inúmeros jogos com letras, números, cores, formas, profissões, entre outros. Na formação de profissionais há os de simulação em que adultos em formação representam papéis ou situações relacionadas a um campo profissional: mercado financeiro, enfermagem, biologia e educação.

JP – Qual a melhor forma de utilização de brinquedos na sala de aula?

TMK – Não se tem uma fórmula única para uso do brinquedo e da brincadeira. Algumas sugestões:

1. Necessidade de escolher os brinquedos. Não se pode utilizar brinquedos destinados ao consumo familiar, de uso individualizado de uma criança, para uso institucional. Os brinquedos destinados ao uso coletivo devem ser seguros, ter durabilidade e resistência. Pratos e xícaras não podem ser de miniatura e de plástico pouco resistente. Melhor os de tamanho normal, feitos de material resistente. As panelas devem ser de alumínio e as conchas de madeira.
2. Ao selecionar e organizar os brinquedos nas salas é necessário pensar nas temáticas simbólicas significativas no contexto em que a criança vive, sem fazer distinções de gênero, classe social ou etnia. Verificar a faixa etária das crianças para selecionar tais os brinquedos. As classificações de brinquedos como o Esar (exercício, símbolo, acoplagem e regras) e o ICCP (Internacional Council for Children Play) podem ajudar na escolha de brinquedos para os campos afetivo, relações cognitivas e sociais e expressão motora.
3. Verificar a utilidade do brinquedo ou objeto colocado na área da brincadeira, questionando qual o uso que a criança fará, que tipo de experiência poderá adquirir com o objeto. Pensar nas experiências significativas das crianças para a seleção dos brinquedos.
4. Separar os brinquedos em áreas ou setores de modo que a criança possa utilizá-los sem se desorganizar. Se o brinquedo serve para construir é preciso que estejam disponíveis em áreas em que a construção seja possível. Se os brinquedos se destinam ao faz de conta é preciso que estejam juntos para facilitar o aparecimento de temáticas simbólicas. Se o brincar requer uso de água ou terra é preciso providenciar espaço e materiais. Brinquedos misturados, quebrados e mal conservados dentro de caixas não auxiliam o desenvolvimento do imaginário das crianças.
5. É importante dar opções de brincadeiras coletivas e individuais que representem a diversidade da cultura lúdica do país.
6. Toda criança deve ter o direito ao brinquedo e brincadeira independente de questões de gênero, etnia e classe social, o que equivale dizer que não se pode separar os brinquedos para meninos e meninas ou pobres e ricos. A diversidade cultural brasileira deve ser contemplada na inserção de brincadeiras dos segmentos culturais aos quais pertencem as crianças.
7. Os brinquedos devem ser organizados em ambientes que favoreçam o uso autônomo da criança, junto a mobiliário na altura da criança para que favoreça o uso e a guarda do material.

JP - Desde quando as brincadeiras foram incorporadas como ferramentas da educação infantil?

TMK – Embora a relação entre o brincar e o educar fosse tema de estudo desde os tempos greco-romanos, foi com Froebel que o brinquedo e a brincadeira penetram na educação infantil.

Froebel teve duas preocupações: inserir as brincadeiras simbólicas como forma de cultura da infância, em que mães e crianças brincam juntas e que a criança ao aprender as brincadeiras da tradição compartilha com outros a cultura lúdica e usar os materiais de construção (brinquedos de construção) em atividades dirigidas pelos adultos.

A segunda vertente foi a que mais se divulgou e os brinquedos passaram a ter uso dirigido. A brincadeira simbólica ficou em segundo plano.

JP – Quais os principais educadores ou pedagogos que se destacaram na área de brinquedos educativos?

TMK – Froebel pensou nos brinquedos educativos, os “dons” para desenvolver as atividades (ocupações) destinadas ao ensino dirigido pelas jardineiras. Médicos como Itard, Seguin, Montessori e Decroly estudaram os brinquedos para educar especialmente as crianças com necessidades especiais.

JP – Quais as principais brincadeiras utilizadas na aprendizagem infantil?

TMK – Dependendo do tipo de brinquedo que a criança utiliza certas aprendizagens podem ocorrer. Há teorias como a piagetiana, que correlaciona a fase do desenvolvimento ao tipo de jogo. Dessa forma, há jogos para a fase senso-motora que estimulam o movimento (carrinhos para puxar, chocalhos); para a fase simbólica, os brinquedos que se relacionam com o desenvolvimento simbólico, incluindo aspetos da afetividade (bonecas, bichinhos de pelúcia,) e objetos do mundo tecnológico (geladeira, computador); para a fase operatória, os brinquedos que possibilitam agir para ver os resultados, como os jogos de tabuleiro. Há ainda jogos que despertam a vertente social, como os jogos de sociedade, em que se brinca junto e se partilha situações postas pelo jogo, e os jogos de construção, que levam a criança a construir desde um bolo de areia até um avião com detalhes de aerodinâmica. Em cada uma dessas modalidades a criança aprende ao agir sobre o objeto, produzindo cultura lúdica. Os usos dependem das conceções dos professores. O brincar livre ou o brincar dirigido tem em sua base valores diferentes. No primeiro caso, predomina a ideia de que a criança tem saberes e que merece credibilidade. Portanto, ao observar a criança descubro seus interesses e vou planejar como educá-la ouvindo a própria criança, seus familiares e os profissionais. No segundo caso, não observo a criança, defino previamente as atividades a serem ofertadas e seus objetivos. Resta à criança obedecer e executar a ação solicitada. Neste caso, uma das certezas é o pouco envolvimento da criança.

JP – As brincadeiras devem priorizar o movimento ou não?

TMK – A criança e todo ser vivo precisam do movimento para viver, expressar e se comunicar. Aspetos motores, cognitivos, sociais e afetivos integram-se no ser humano, especialmente nas crianças pequenas em que pensamento e ação caminham juntos. Especialmente para crianças pequenas a ação motora é fundamental. Pelo brincar envolvendo ações motoras a criança amplia o desenvolvimento cognitivo, até que possa separar a ação motora da significação simbólica.

JP – Os jogos eletrônicos e de computador podem ser utilizados para o aprendizado?

TMK – A criança tem direito a qualquer brinquedo independente de seu sexo, etnia ou classe social. Os jogos eletrônicos são jogos iguais aos outros. Aprender a usar essa nova ferramenta dos tempos atuais é essencial. Assim como as crianças nos tempos passados aprenderam a usar o rádio, o telefone e a televisão, que hoje fazem parte do repertório de brinquedos, o mundo digital é a nova ferramenta do ser humano. Brinquedos da era digital são importantes para a emergência dessa nova forma de letramento. Sons, imagens, movimento e interatividade somam-se às letras, criando um mundo com novos “textos” que a criança da “era net” deve ter acesso.

JP – As brinquedotecas são importantes? Por quê?

TMK – Brinquedotecas são equipamentos culturais importantes que devem permanecer fora dos recintos escolares. A escola deve dispor de brinquedos em todas as salas sem que se use a denominação “brinquedoteca”. Esse termo deve ficar restrito a equipamento fora dos domínios escolares, destinado à educação informal, como existe em todos os países.

JP – É importante que a escola ensine brincadeiras antigas e tradicionais? Por quê?

TMK – O brincar não é inato. Toda criança precisa aprender a brincar para se expressar e se comunicar. Nos tempos atuais, pais não têm tempo para ensinar seus filhos e muitos desconhecem as brincadeiras antigas e tradicionais. Cabe à escola e outros centros culturais ensinar tais brincadeiras. Há um imenso repertório de cultura sobre o brincar, representando a diversidade cultural do país, que não deve ser esquecida.

Anexo 14.2. Entrevista Professor Educação Especial

Função Pedagógica: Professora de Educação Especial

Data da Entrevista: 08/07/2013

Relativamente aos alunos de educação especial:

1- O brincar para si é: (poderá assinalar várias alternativas)

() uma maneira de passar o tempo () uma forma de transferência das atividades de vida diária do aluno () uma forma de recreação informal (X) uma forma de deixar menos formais as atividades de sala de aula (não concordo exatamente com nenhuma delas, embora a que assinalei seja a que mais se aproxima)

2- Que tipo de jogos acha adequado para estas crianças: (poderá assinalar várias alternativas)

() jogos livres (X) jogos dirigidos () jogos livres e dirigidos

3- Percebe diferenças quanto à forma de jogar destas crianças ? sim (X) não () Caso sim, em qual aspeto: (poderá assinalar várias alternativas) (X) quanto à atividade motora (X) quanto à atividade sensorial (X) quanto à atividade afetiva

4- Quais as contribuições que considera importantes ao utilizar o jogo/brincar na aprendizagem ? (poderá assinalar várias alternativas)

(X) ajuda a desenvolver melhor as habilidades motoras (X) ajuda a estimular o raciocínio

(X) ajuda a desenvolver as habilidades sensório-motoras (X) estimula a comunicação entre os alunos () serve apenas para passar o tempo

5- Onde é que os seus alunos utilizam materiais lúdicos didáticos em grupo: (poderá assinalar várias alternativas) (X) na sala de aula, sempre na presença do professor ou assistente () na sala de aula, nem sempre com a presença do professor ou assistente () no pátio, sempre na presença do professor ou assistente () no pátio, nem sempre na presença do professor ou assistente

6- Considera importante que se utilizem brinquedos ou brincadeiras, jogos educativos e outros materiais multimédia com os alunos? Porquê? Considero muito importante. É uma forma de aprender num contexto mais informal, logo mais apelativo e motivador para este tipo de alunos. Desta forma,

consegue-se dirigir a atenção dos discentes e manter a sua concentração durante um maior período de tempo.

7- Na sua opinião, a criança aprende a partir do brincar, jogar, da utilização de material multimédia ou didático? Considero que sim, pelos motivos que aponte na resposta anterior.

8- Acha que os materiais multimédia e didáticos deveriam ser uma ferramenta da educação em geral? Sim. Existem materiais lúdico-didáticos de boa qualidade, bastante apelativos e de utilização intuitiva (na maioria dos casos). Os alunos revelam uma grande disponibilidade, motivação e entusiasmo nas aulas em que é utilizado este tipo de materiais, pelo que o processo de ensino-aprendizagem acaba por sair reforçado.

9- De acordo com a sua experiência, a utilização de material lúdico-didático e multimédia potencia a aprendizagem dos alunos com Necessidades Educativas Especiais? Porquê?

Claro que sim. As razões já foram anteriormente apontadas. Os alunos com NEE têm, normalmente, uma grande dificuldade em dirigir e concentrar a atenção durante um período de tempo extenso. Quando a forma de expor os conteúdos não é atrativa, dificilmente capta a atenção do aluno, muito menos consegue manter a sua atenção durante o período de tempo necessário à explicação de determinada matéria.

Anexo 14.3. Entrevista ao Psicólogo Escolar

Função Pedagógica: Psicóloga

Data: 23-09-2013

Relativamente aos alunos de educação especial:

1- O brincar para si é: (poderá assinalar várias alternativas)

() uma maneira de passar o tempo (x) uma forma de transferência das atividades de vida diária do aluno () uma forma de recreação informal () uma forma de deixar menos formais as atividades de sala de aula

(eu respondi ao que deveria ser o brincar em sala de aula de educação especial. De qualquer forma, entendendo o brincar de forma mais lata, pode ser qualquer uma das opções)

2- Que tipo de jogos acha adequado para estas crianças: (poderá assinalar várias alternativas)

() jogos livres (x) jogos dirigidos () jogos livres e dirigidos

(em sala de aula considero que serão sempre dirigidos. Fora da sala de aula – na escola - estas crianças também brincam, pelo que a terceira opção também poderia fazer sentido.)

3- Percebe diferenças quanto à forma de jogar destas crianças ? sim (x) não () Caso sim, em qual aspeto: (poderá assinalar várias alternativas) (x) quanto à atividade motora (x) quanto à atividade sensorial (x) quanto à atividade afetiva

(Dependendo da criança e das suas necessidades educativas especiais, o combinar das alternativas assinaladas difere significativamente)

4- Quais as contribuições que considera importantes ao utilizar o jogo/brincar na aprendizagem ? (poderá assinalar várias alternativas)

(x) ajuda a desenvolver melhor as habilidades motoras (x) ajuda a estimular o raciocínio

(x) ajuda a desenvolver as habilidades sensório-motor as (x) estimula a comunicação entre os alunos () serve apenas para passar o tempo

5- Onde os seus alunos utilizam materiais lúdicos didáticos em grupo: (poderá assinalar várias alternativas) (x) na sala de aula, sempre na presença do professor ou assistente () na sala de aula, nem sempre com a presença do professor ou assistente () no pátio, sempre na presença do professor ou assistente () no pátio, nem sempre na presença do professor ou assistente

6- Considera importante que se utilizem brinquedos ou brincadeiras, jogos educativos e outros materiais multimédia com os alunos? Porquê?

Sim. Com conta, peso e medida. Esta ação deve ser sempre programada em função dos objetivos a atingir. Os jogos ou brincadeiras deverão ter como principal objetivo desenvolver competências subdesenvolvidas (quer sejam comunicacionais, de raciocínio, psico-motoras, afetivas, etc.) ou reforçar competências já adquiridas. Ao desenvolver competências, nas mais diversas áreas de funcionamento, completa-se o objetivo principal da educação: ensinar a criança a lidar, de acordo com as suas capacidades, com os desafios que lhe são colocados no dia-a-dia, reforçando a sua autonomia.

7- Na sua opinião criança aprende a partir do brincar, jogar, da utilização de material multimédia ou didático? Sim.

8- Acha que os materiais multimédia e didáticos deveriam ser uma ferramenta da educação em geral?

Sim. Acredito que já são, em todas as instituições de ensino do país, com maior ou menor prevalência.

9- De acordo com a sua experiência a utilização de material lúdico-didático e multimédia potencia a aprendizagem dos alunos com Necessidades Educativas Especiais? Porquê?

Sim. Pelas mesmas razões aduzidas na resposta à pergunta 6.

ANEXO 15

Anexo 15.1. Atividades de anos anteriores



Atividade 1 – Teatro
“A Raposa, o Lobo e o Cavalo”



Atividade 7 – Convites
e imagens elaboradas a
partir de programas de
computador

Atividade n.º11 – Plantar sementes,
flores e ervas aromáticas



Atividade n.º13 –
Confeção de compota

