

Projeto “Jogar e Aprender”

1. Apresentação:

O “Jogar e Aprender” é um projeto proposto pela Câmara Municipal da Moita / Departamento de Assuntos Sociais e Cultura / Divisão de Cultura e Desporto às Escolas Básicas do Primeiro Ciclo do Concelho da Moita. Pretendemos com este projeto sensibilizar as crianças relativamente aos benefícios da atividade física como também melhorar as suas atitudes comportamentais. À semelhança do ano anterior, focamos o nosso trabalho em duas atividades distintas: Jogos Tradicionais e Jogos de Desenvolvimento e Cooperação.

- Os Jogos Tradicionais apresentam uma componente cultural muito forte que visa perpetuar as tradições dos nossos antepassados e principalmente possibilitam o incentivo das crianças a brincar e a jogar durante os intervalos escolares e nos tempos livres de uma forma mais segura e saudável.
- Os jogos de Desenvolvimento e Cooperação permitem ajudar a integração das crianças no seu meio social, ajudam a integração de grupo, contribuem para o aumento das capacidades intelectuais através do estímulo do lado emocional e afetivo.

Sendo que, as duas propostas promovem valores de amizade, solidariedade, espírito e de equipa, respeito pelo próximo e proporcionam momentos de bem-estar e de convívio, sem faltar a componente físico-motora.

2. Participação

As duas atividades são direcionadas a todos os anos de escolaridade do primeiro ciclo (1º; 2º; 3º e 4º anos), sendo que, cada jogo será adaptado e adequado ao nível de ensino das turmas inscritas. Cada professor(a) poderá optar pelas duas atividades propostas ou então escolher apenas uma.

Os docentes que manifestarem interesse em participar, deverão enviar a ficha de inscrição até ao final do mês de Dezembro para a Câmara Municipal da Moita / Departamento de Assuntos Sociais e Cultura ao cuidado da Divisão de Cultura e Desporto.

De acordo com as inscrições, todas as escolas inscritas irão receber uma planificação que indica a data e a hora das atividades que cada docente escolheu. Todas as atividades estão programadas para serem dinamizadas dentro do recinto escolar ocupando cerca de quarenta a cinquenta minutos do horário curricular, podendo ser suscetíveis a alterações.

Tratam-se de atividades de cariz desportivo, será importante os docentes informarem os seus alunos para levarem no dia da atividade roupa confortável e propícia à prática desportiva (fato de treino, sapato tipo ténis).

3. Conteúdos

Atividades	Descrição	Anos Destinados
<p>Jogos Tradicionais Infantis</p>	<p>Consiste numa introdução aos jogos tradicionais infantis onde os alunos têm oportunidade de jogar e aprender as regras dos jogos que são apresentados. Pretende-se com esta atividade, promover um diálogo entre as crianças, no sentido de abordar alguns assuntos, por exemplo: o significado dos jogos tradicionais, os jogos que se costumavam realizar antigamente, as diferenças entre os jogos atuais e os de antigamente, etc. Pretende-se também incentivar as crianças a construir alguns dos jogos ou brinquedos apresentados, através do reaproveitamento de materiais inutilizáveis, incitando assim o tema da reciclagem, como também jogar os jogos que aprenderam durante o intervalo escolar.</p>	<p>1º; 2º 3º; 4º</p>
<p>Jogos de Desenvolvimento e Cooperação</p>	<p>Não implicam um grande esforço físico-motor, são mais vocacionados para trabalhar a vertente social e pessoal. São jogos de partilha e união que reforçam a confiança da criança, onde ganhar e perder são apenas referências para o contínuo aperfeiçoamento pessoal e coletivo. Nesta atividade, podem ser abordados vários temas como por exemplo: a criatividade, concentração, cooperação, trabalho de equipa e a relação com o outro. Tudo isto é realizado através de dinâmicas que exigem a confiança, a comunicação verbal ou corporal e interdependência. Estes jogos surgem com o objetivo de promover, alguns problemas sociais sentidos em ambiente escolar.</p>	

Nota: Todas as atividades serão realizadas dentro do recinto escolar, no entanto podem estar condicionadas pelo espaço físico da escola ou pelas condições climatéricas.