

brincar em PORTUGAL

1º seminário A PSICOLOGIA E A PEDAGOGIA POR DETRÁS DO BRINCAR



23 e 24 novembro
escola superior de educação
e ciências sociais
instituto politécnico de leiria

inscrições e informações

www.facebook.com/EmbaixadoresdoBrincar

email: dianacionaldobrincar@pimpumplay.pt

t. 244 84 55 31 | t. 913 845 481

organização

pimpumplay

viver a brincar viver a aprender

parceiros



IPL
escola superior de educação
e ciências sociais
instituto politécnico de leiria



apoios

ASC Veículos



EUROSOL HOTELS



idd
INCUBADORA DE IDEIAS



TURISMO
**LEIRIA
FATIMA**

Caro(a) Embaixador(a) do Brincar,

Seja bem-vinda(o)! Se está a ler esta mensagem é porque já estamos ligados: pela salvaguarda do papel do brincar e do jogar na promoção do desenvolvimento e bem-estar humanos; e, arrisco-me a dizer, pelo sentimento da necessidade de reunir pessoas com diferentes maneiras de pensar e agir para assim criar um espírito construtivo de partilha e desenvolvimento de práticas (quer de intervenção, quer de investigação).

Estamos a trabalhar para criar um evento único, diverso nas experiências teóricas e práticas... um verdadeiro **seminário**, apostado na partilha de ideias e projetos, de forma motivante, envolvente, mas acima de tudo fundamentada em evidências científicas.

Foi com grande entusiasmo que recebemos as dezenas de propostas de profissionais de norte a sul do país. Somos já uma comunidade que aspira por um movimento novo, de transformação e de enriquecimento pessoal e social.

Estamos por isso à sua espera. Lançamos-lhe o desafio: venha com o espírito aberto; receba e deixe um pouco de si!

Encontramo-nos em Leiria nos dias 23 e 24 de Novembro, ou em www.facebook.com/embaixadoresdobrincar a qualquer hora/ dia.

Boas brincadeiras... divertidas e construtivas!

Francisco Lontro

organização



parceiros



apoiados



EUROSOL HOTELS



8:30	Secretariado
9:30	Conferência de Abertura brincar com a imaginação, despertando memórias • Instituto de Apoio à Criança – Setor de Atividade Lúdica
10:30	Intervalo
11:00	Painel Amarelo Brincar e Jogar através dos Tempos porquê falar do brincar? • Leonor Santos Instituto de Apoio à Criança brinquedos tradicionais entre o passado e o futuro de um património • João Amado Universidade de Coimbra jogos, brinquedos e brincadeiras trajetos intergeracionais • Alberto Nídio Silva Universidade do Minho
12:30	Almoço
14:00	Workshops + Comunicações Livres + Vídeos
15:30	Workshops + Comunicações Livres + Vídeos
17:00	Intervalo
17:30	Painel Verde Novas Formas e Contextos de Jogar e Brincar momentos lúdicos em família • Leonor Santos IAC & Jorge Ribeiro NIB jogar/ brincar nos dias de hoje a perspetiva de um adolescente • Miguel Coimbra Vera como eu brincava, como eles vão brincar algumas pistas dos novos paradigmas de interação Pedro Cardoso YDreams brincar nos confins do mundo • Pedro Machado Centro de Astronomia e Astrofísica de Lisboa <i>Observatoire de Paris</i>
19:00	Sessão de Encerramento

9:00	Painel Azul Let's play... onde, quando e porquê? a urgência de brincar nos dias de hoje • Teresa Santos e Isa Figueira Faculdade de Motricidade Humana aprender a brincar, brincar a aprender o brincar vygotskiano nos princípios dos programas anos incríveis Maria Filomena Gaspar Universidade de Coimbra projeto "prevenir em coleção" • Alexandra Coimbra Universidade de Coimbra educação financeira "a brincar" • Catarina Tavares PMATE
10:50	Intervalo
11:20	Painel Azul Let's play... onde, quando e porquê? o brincar visto como reflexo do mundo interior da criança • Nelly Almeida CeFIPsi das necessidades educativas às necessidades "brincativas" nada é especial David Rodrigues Instituto Piaget de Almada terapia NIB: momentos para nascer, inovar, brincar da intersubjetividade à potencialização dos vínculos
12:45	Almoço
14:00	Workshops + Comunicações Livres + Vídeos
15:30	Apresentação dos <i>posters</i> pelos autores Workshops + Vídeos
17:00	Intervalo
17:15	Painel Vermelho A brincar se constrói o Mundo o jogo e a cidade • Carlos Neto Faculdade de Motricidade Humana brincar brincando, um presente para o futuro! • Jorge Ribeiro Núcleo de Investigação do Bebê brincar e jogar para promover a vinculação e as competências parentais de comunicação Mary Katherine Silva Associação Aprender em Parceria is your city a play city? jogo e transformação social • Francisco Lontro pimpumplay
19:00	Sessão de Encerramento

brincar em
PORTUGAL

1º seminário
A PSICOLOGIA E A
PEDAGOGIA POR
DETRÁS DO BRINCAR



23 novembro | 11h00
brincar e jogar
através dos tempos

1º seminário
A PSICOLOGIA
E A PEDAGOGIA POR
DETRÁS DO BRINCAR



PORQUÊ FALAR DO BRINCAR

Brincar, a par das necessidades básicas da nutrição, saúde, habitação, educação, e para além do amor e do afeto, é uma atividade fundamental para o desenvolvimento da criança.

No brincar estão envolvidas a vivência e a descoberta de situações lúdicas, a dimensão estética e a dimensão ética e onde não há limites a brincadeira. Qualquer objeto, qualquer material, se pode converter em brinquedo.

A inibição do comportamento de brincar afeta o desenvolvimento natural e saudável, comprometendo o futuro... Porque brincar é crescer e cresce-se a brincar.

Com a intervenção “Porquê Falar do Brincar?” pretende-se refletir sobre o papel da atividade lúdica no desenvolvimento da criança e do jovem, que importa repensar nos dias de hoje.

Brincar é a primeira atividade da criança!

Brincar é sério!

Nota Biográfica

Psicóloga Clínica, Psicoterapeuta

Coordenadora do Sector da Actividade Lúdica e do Sector da Humanização dos Serviços de Atendimento à Criança do Instituto de Apoio à Criança;

Trabalha, desde 1983, nas áreas da atividade lúdica, organização de espaços lúdicos, catalogação e classificação de brinquedos e jogos, metodologia de projeto e dinâmicas familiares.

Especialista em análise e classificação de material lúdico/Sistema ESAR.

Brincadeira favorita: não consigo escolher apenas uma brincadeira! Gosto muito do Jogo da Semana, da Corda e de Badminton!

Leonor Santos • Instituto Apoio à Criança

1º seminário A PSICOLOGIA E A PEDAGOGIA POR DETRÁS DO BRINCAR



Iniciaremos a comunicação por uma definição do conceito de brinquedo tradicional e das suas subcategorias: *popular, artesanal e industrial*. Nesse contexto introdutório será igualmente abordada a relevância histórica, sociológica e pedagógica de cada uma das subcategorias referidas. Centrar-me-ei depois nos *brinquedos populares* referindo, muito sucintamente, os objetivos que historicamente, desde o século XIX, estiveram na base da sua inventariação e do seu estudo, bem como as metodologias empregues nesse sentido. Darei conta de uma tipologia com que tenho apresentado o *Universo dos Brinquedos Populares*, salientando, ainda, as fontes utilizadas na construção deste inventário. Focarei, depois, o olhar sobre exemplo concreto de um brinquedo popular – o *nique-nique, carriço ou bufa-gatos* – para demonstrar a origem milenar e de fundo mítico-religioso de um brinquedo universal e simultaneamente com características locais... a que acresce o facto de nele se exemplificar também a passagem de um brinquedo realizado pelas crianças, a um brinquedo artesanal e hoje vendido nas feiras. Finalmente, passaremos em revista as forças e fraquezas, oportunidades e ameaças de possíveis empreendimentos em torno da defesa e reaproveitamento dos brinquedos tradicionais, na era das TIC e dos jogos eletrónicos. As linhas de estudo atuais (nos campos da história, da sociologia, da antropologia, da psicologia e da pedagogia), os processos de salvaguarda e divulgação (os museus, as iniciativas de comunidades e de escolas, a disseminação de eventos e de informação através da internet e das redes sociais, etc.) e o empreendedorismo social (por exemplo, em torno do diálogo de gerações, da defesa do ambiente e do desenvolvimento sustentado, do reaproveitamento dos saberes e da cultura tradicional local e universal, etc.) serão, certamente, garantias de alguma continuidade dos brinquedos (e dos jogos) tradicionais, enquanto património da infância e da humanidade que urge preservar.

Palavras base: brinquedo, brinquedo tradicional, património da infância, património cultural

Nota Biográfica

João Amado é Doutor e Mestre em Ciências da Educação e Licenciado em Filosofia. Professor Associado com Agregação, Aposentado, da Universidade de Coimbra (Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação) Coimbra, foi também professor da Universidade de Lisboa e Professor Efectivo do Ensino Secundário. Tem coordenado e participado em vários projectos de investigação nacionais e internacionais, coordenador científico de vários cursos de mestrado e de cursos no âmbito dos Cursos a Distância da Universidade de Coimbra (UC_D) e é autor e co-autor de livros e artigos sobre temáticas como a indisciplina e violência na escola, bullying e cyberbullying, epistemologia, pedagogia do ensino superior, etnografia e história da infância. Neste último aspeto refira-se o livro: *Universo dos Brinquedos Populares*, em segunda edição, publicado pela Quarteto Editora.

De entre os brinquedos da sua infância destaca o *arco* e a *gancheta* com que corria nas ruas da aldeia, sozinho ou em competição com a rapaziada da sua época. Enfim, atualmente, gosta ainda de se divertir com diversos brinquedos populares, quer reconstruindo-os e experimentando-os, quer investigando e escrevendo sobre eles.

João Amado • Universidade de Coimbra

organização

pimpumpplay
viver a brincar viver a aprender

parceiros



1º seminário A PSICOLOGIA E A PEDAGOGIA POR DETRÁS DO BRINCAR



Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são ferramentas imprescindíveis na construção da cultura lúdica das crianças. Nas práticas lúdicas das crianças concretiza-se, quase desde o dealbar de cada vida, uma boa parte do processo de socialização do indivíduo, vivido de forma autónoma pelos grupos de pares, gerador de competências sociais, de conhecimento do meio, de convivência, de partilha, de resiliência, de cumprimento de regras, de fruição de prazer, em suma, de enfrentamento das mais diversas e, por vezes, adversas situações vivenciais.

Através de uma investigação de natureza qualitativa, com a realização de entrevistas a membros das mesmas famílias de quatro gerações (filhos, pais, avós e bisavós), estabelecem-se rotas de acesso ao conhecimento sobre os modos como os jogos, os brinquedos e as brincadeiras têm realizado o seu percurso histórico, sobre os espaços-tempos da brincadeira, e sobre as práticas de permissão, transgressão e (re)produção do brincar, para, por meio desse conhecimento, aclarar as configurações sociais, atravessadas por desigualdades sociais e pela diversidade cultural, que permitem e ou inibem a afirmação das crianças como actores sociais e sujeitos produtores de cultura.

Num mundo em mudança global muito acentuada, a cultura lúdica das crianças não poderia nele passar incólume nas suas seculares práticas. Identificar velhos e novos padrões lúdicos pode contribuir para equilibrar uma balança que, cada vez mais, parece pender para a perda do sentido de autonomia do movimento, da criatividade e do próprio corpo da criança e para a subordinação a formas estandardizadas e mercantis do brincar.

Palavras-Chave: brincadeira, brinquedo, jogo, transmissão, gerações, cultura lúdica, sociologia da infância



Alberto Nídio Silva • Universidade do Minho

Nota Biográfica

Alberto Nídio Silva é doutorado em Estudos da Criança, especialidade de Sociologia da Infância, pela Universidade do Minho, onde, antes, se tornou no primeiro português a obter o grau de mestre em Sociologia da Infância. Foi, por mais de trinta e dois anos, docente da educação básica inicial, aí particularmente envolvido na gestão e administração educacionais, área do conhecimento em que é licenciado, com especializações em associativismo educacional e administração educacional. É, no presente, membro integrado do CIEC – Centro de Investigação em Estudos da Criança (Unidade 317 da FCT), do Instituto de Educação da Universidade do Minho, estando os seus estudos focalizados nas culturas da infância, com particular incidência na cultura lúdica e no folclore infantil enquanto sua incontornável e primordial expressão.

organização



parceiros



brincar em
PORTUGAL

1º seminário
A PSICOLOGIA E A
PEDAGOGIA POR
DETRÁS DO BRINCAR



23 novembro | 17h30
novas formas e contextos
de jogar e brincar

1º seminário
A PSICOLOGIA
E A PEDAGOGIA POR
DETRÁS DO BRINCAR



MOMENTOS LÚDICOS EM FAMÍLIA

Brincamos, jogamos, choramos, conversamos, namoramos... *online*. Vivemos numa sociedade audiovisual em que as crianças e os jovens estabelecem uma relação cada vez mais evidente com as tecnologias, interagindo com o seu quotidiano, a sua forma de pensar, de ver e de aprender.

A Internet e o videojogo, tal como outra atividade lúdica, implicam a necessidade de estabelecer uma diversidade de relações entre o real e o imaginário, o conhecido e o desconhecido, face ao desenvolvimento cognitivo, funcional, afetivo e social.

As tecnologias fazem, assim, parte da expressão lúdica contemporânea. Funcionam como recurso lúdico em contextos diversificados e de acordo com os interesses e a vivência de cada um.

Nestes “Momentos Lúdicos em Família” pretendemos demonstrar que atividades, aparentemente solitárias e específicas de crianças e jovens, podem constituir-se como verdadeiros momentos de partilha entre gerações. Nesta área são as crianças que lideram, devendo os adultos reconhecer que são elas que nos ensinam!

Nota Biográfica

Leonor Santos

Psicóloga Clínica, Psicoterapeuta

Coordenadora do Sector da Actividade Lúdica e do Sector da Humanização dos Serviços de Atendimento à Criança do Instituto de Apoio à Criança;

Trabalha, desde 1983, nas áreas da atividade lúdica, organização de espaços lúdicos, catalogação e classificação de brinquedos e jogos, metodologia de projeto e dinâmicas familiares.

Especialista em análise e classificação de material lúdico/Sistema ESAR.

Brincadeira favorita: não consigo escolher apenas uma brincadeira! Gosto muito do Jogo da Semana, da Corda e de Badminton!

Leonor Santos • Instituto Apoio à Criança
Jorge Ribeiro • Núcleo de Investigação do Bebê

Jorge Ribeiro

A d i s p o n i b i l i z a r b r e v e m e n t e .

organização

pimpumpplay
viver a brincar viver a aprender

parceiros



1º seminário
A PSICOLOGIA
E A PEDAGOGIA POR
DETRÁS DO BRINCAR



JOGAR/ BRINCAR NOS DIAS DE HOJE

A PERSPETIVA DE UM ADOLESCENTE

A apresentação “Jogar/brincar nos dias de hoje | A perspetiva de um adolescente” visa mostrar, numa perspetiva de um jovem adulto, o que a tecnologia mudou e como é o presente e aparenta ser o futuro. A apresentação vai-se focar em pontos como: porque são as novas tecnologias tão atrativas para os jovens?, ou, porque é que brincar com estas não inibe outras atividades e como as pode melhorar.

Nota Biográfica

Nasceu em 1995 e frequenta o 12º ano de ciências e tecnologia no Liceu Camões. Pratica desporto, gosta de estar com os amigos e interessa-se pelo cinema e pelas novas tecnologias.

Miguel Coimbra Vera

organização



parceiros



1º seminário
A PSICOLOGIA
E A PEDAGOGIA POR
DETRÁS DO BRINCAR



COMO EU BRINCAVA, COMO ELES VÃO BRINCAR

ALGUMAS PISTAS DOS NOVOS PARADIGMAS DE INTERAÇÃO

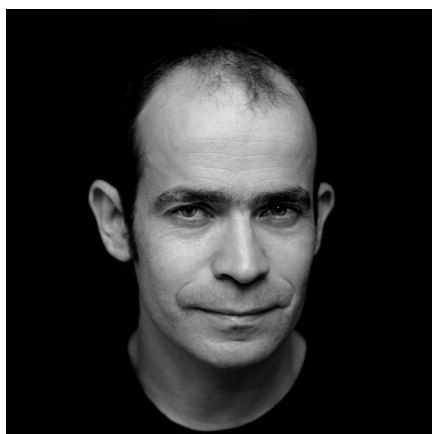
É difícil prever o futuro e as melhores direções a seguir. Não temos certezas sobre as melhores experiências de utilizador, mas temos algumas pistas sustentadas em cruzamentos criativos entre *design* e tecnologia.

A evolução tecnológica e a nossa perceção das mais valias reais (ou virtuais) associadas a esta evolução (em alguns casos revolução) criam novas abordagens e paradigmas de relação das pessoas com a informação, com a educação e umas com as outras.

Sendo as crianças "esponjas" de conhecimento e estando menos formatadas que os adultos mais facilmente se relacionam com a introdução de novos conceitos de interação.

Todo este contexto abre oportunidades de desenvolvimento criativo de brincadeiras, produtos, ambientes e relações.

Palavras-chave: *design*, interação, tecnologia, *user experience*, criatividade



Pedro Cardoso • YDreams

Nota Biográfica

Pedro Cardoso é diretor de Arte na YDreams.

Em 1997 licencia-se em *Design* de Comunicação pela Faculdade de Belas Artes de Lisboa. Foi um dos fundadores do atelier 'Formas do Possível' em 1998, e desde então cria e desenvolve projetos de comunicação para vários clientes e áreas de negócio.

De 2000 a 2005 dividiu o trabalho de projeto com o de ensino, lecionando o 4º ano da cadeira de projeto de *design*.

Em Fevereiro de 2006 entrou para a YDreams como Diretor de Arte. Pelo meio, a fotografia e a apresentação em seminários e conferências nacionais e internacionais permitiram a disseminação do trabalho.

Brincava

Bicicleta, Lego, Monopólio, Lego, linhas de comboio, Lego, ...

Brinco

Bicicleta, Lego, design, comida

organização



1º seminário
A PSICOLOGIA
E A PEDAGOGIA POR
DETRÁS DO BRINCAR



BRINCAR NOS CONFINS DO MUNDO

Viver com entusiasmo.

A escolha entre viver em "pequena oscilação" e em "grande oscilação". O que é, na minha experiência, realmente necessário para estabelecer pontes entre os nossos sonhos e a realidade exterior. Exemplos da criação de laços afetivos com culturas muito diferentes: os Inuit do Alto Ártico, os Mongóis, os Maasai, os Bosquímanos do Kalahari, os Ianomami da Amazônia, tribos da Papua - Nova Guiné,...

A persistência da memória dos sonhos de criança na investigação do espaço sideral. O Cosmos como a última fronteira da exploração humana. Como, depois de tanto voar nas asas da imaginação, se pode voltar a bem assentar os pés no chão.



Pedro Machado

Centro de Astronomia e Astrofísica de Lisboa
Observatoire de Paris

Nota Biográfica

Astrofísico, dedicado ao estudo das atmosferas planetárias. Viajante de "longo curso" que em mais de vinte anos percorreu muitas regiões do globo com o fito de recolher rituais, lendas e contos tradicionais. Realizou diversas exposições de fotografia sobre a temática do encontro de culturas, escreveu para diversos jornais e revistas tendo livros publicados sobre esse assunto. Numa livraria lisboeta, de que é sócio, dedica-se desde há vários anos à promoção de encontros culturais versando essencialmente a poesia e os encontros interculturais. O entusiasmo que põe em cada uma das coisas a que se dedica advém da curiosidade imensa e move-se em direção ao conhecimento sob as suas diversas formas.

organização



brincar em
PORTUGAL

1º seminário
A PSICOLOGIA E A
PEDAGOGIA POR
DETRÁS DO BRINCAR



24 novembro | 9h30 e 11h30
L e t ' s p l a y ...
onde, quando e porquê?

1º seminário
A PSICOLOGIA
E A PEDAGOGIA POR
DETRÁS DO BRINCAR



A URGÊNCIA DE BRINCAR NOS DIAS DE HOJE

Atualmente vive-se numa sociedade em que tudo se faz “a correr”. Esta constante vivência em “correria”, onde tudo é agendado ao minuto, contamina inevitavelmente o dia-a-dia das crianças, preenchido pela presença no jardim de infância ou na escola e em inúmeras atividades extracurriculares. A própria evolução urbanística conduz a uma vivência confinada a espaços físicos restritos e limitados: o apartamento, os edifícios citadinos em que se situam os jardins de infância, escolas e pátios de recreio... “Está quieto”, “Não mexas nisso”, “Não te sentes no chão” são apenas algumas das imposições contínuas que bombardeiam as crianças todos os dias. Frequentemente a atividade por excelência que as caracteriza – **o brincar** – fica esquecida no meio da rotina e da vivência diárias...

A presente comunicação tem como principal objetivo abordar brevemente a evolução e fases do brincar ao longo do desenvolvimento infantil, salientando o seu papel primordial como a atividade principal que caracteriza a criança, sendo um dos fenómenos mais comuns nesta faixa etária.

Pretende-se ainda referir quais as principais competências aprendidas através da encenação de papéis sociais e da brincadeira (nomeadamente motoras, cognitivas e socio-emocionais), e, como se articulam de forma crucial com as necessidades fundamentais de interação social no futuro, já numa fase adulta. Valoriza-se a importância de brincar, sobretudo, na fase pré-escolar, em detrimento da valorização dos conteúdos escolares (ler, escrever, contar, etc.). Por fim, apresentam-se algumas ideias de como aproximar crianças e pais de forma lúdica, acessível e ao alcance de todos.

Palavras-chave: interação social, desenvolvimento infantil, papel social

Nota Biográfica

Teresa Santos

Licenciada em Psicologia Aplicada - área Clínica pelo ISPA;
Mestrado Integrado, especialidade em Psicologia Clínica pelo ISPA;
Frequenta Pós-Graduação em Psicoterapia Cognitiva-Comportamental na APTCC;
Integra a equipa do Projeto “Aventura Social” (<http://aventurasocial.com>) FMH - UTL, colaborando no desenvolvimento de trabalhos de investigação nas áreas da Promoção da Saúde, Resiliência, Promoção das Competências Pessoais e Sociais, Promoção e Prevenção de Comportamentos de Risco na Adolescência, Relação dos Adolescentes com o Grupo de Pares;
Integra a equipa de intervenção do Gabinete de Aconselhamento Psicológico e Promoção de Saúde da Universidade Lusíada de Lisboa;
Formadora em colaboração com os Serviços Sociais da Administração Pública no âmbito das temáticas de Relacionamento Interpessoal e Competências Sociais/Assertividade;
Colaborou na equipa dos Programas PESO, PESO COMUNITÁRIO e REGISTO NACIONAL DE CONTROLO DO PESO desenvolvidos no âmbito das atividades do Laboratório de Exercício e Saúde, FMH - UTL;
Frequência de diversos Workshops, Seminários, Congressos Nacionais e Internacionais relacionados com a área da Psicologia da Saúde.

Isa Figueira

2011 até ao momento - Psicóloga Clínica na Aventura Social – FMH/UTL
2012 – Mestrado em Psicologia Clínica, Universidade Lusíada de Lisboa (a concluir)
2002-2009 – Formadora de adultos (ativos e desempregados) em diversas áreas, tais como, Psicossociologia, Criatividade, SHT.
2001 – CAP de Formadora
2001 – Licenciatura em Psicologia Social e das Organizações, ISCTE



Teresa Santos Isa Figueira
Faculdade de Motricidade Humana

organização



1º seminário
A PSICOLOGIA
E A PEDAGOGIA POR
DETRÁS DO BRINCAR



APRENDER A BRINCAR, BRINCAR A APRENDER

O BRINCAR VYGOTSKIANO NOS PRINCÍPIOS DOS PROGRAMAS ANOS INCRÍVEIS

Num momento sociocultural e histórico em que corremos sérios riscos de “escolarizar” a educação pré-escolar, apesar dos resultados de estudos longitudinais internacionais que nos alertam para os perigos de um currículo “demasiado formal, demasiado cedo” (“*too formal too soon*”) (Gaspar, 2007) podemos reactivamente correr um outro risco: usar o brincar como a “solução mágica”.

Nesta comunicação damos voz a Vygotsky e a Webster-Stratton. Ao primeiro pela conceptualização do brincar como atividade que cria Zonas de Desenvolvimento Próximo e, ao fazê-lo, promover a aprendizagem e o desenvolvimento, cumprindo a função mais nobre da educação de infância (Gaspar, 2010). À segunda pela operacionalização desses conceitos nos programas *Incredible Years* que desenvolveu para que pais, mães e educadores de infância, entre outros educadores, utilizem o brincar como a ferramenta de excelência no brincar com a criança (Webster-Stratton, Gaspar, & Seabra-Santos, *in press*, 2012).



Maria Filomena Gaspar
Universidade de Coimbra

Nota Biográfica

Docente na Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade de Coimbra, sendo responsável pela docência de disciplinas como Educação Familiar e Intervenção Socioeducativa com Crianças, Jovens e Famílias. É também docente de Educação Parental no Curso de Doutoramento em Associação em Psicologia Clínica -Psicologia da Família e Intervenções Familiares e do módulo Escolas Promotoras de Bem-Estar no Curso Doutoramento em Ciências da Educação, Área de Especialização em Formação de Professores.

Exerce ainda funções de Terapeuta Familiar. É Educadora Parental nos Programas *Incredible Years*, *Parenting Wisely* e *Mais Família* e formadora no programa *Incredible Years* para educadores de infância/professores.

Desenvolve também atividades de investigação no âmbito da educação parental e da educação familiar, da educação de infância e da avaliação psicoeducativa e neuropsicológica de crianças. Orientou e orienta várias teses de mestrado e de doutoramento e coordena projetos de investigação de diferentes tipologias.

Entre as suas atividades de apoio à comunidade é de destacar também a realização de várias comunicações para pais e docentes e outros profissionais em torno das temáticas da educação parental e familiar, da prevenção e da relação família-escola e da educação de infância.

É autora de livros e artigos nacionais e internacionais.

organização

pimpumpplay
viver a brincar viver a aprender

parceiros



1º seminário
A PSICOLOGIA
E A PEDAGOGIA POR
DETRÁS DO BRINCAR



Alexandra Coimbra

PROJETO "PREVENIR EM COLEÇÃO"

O Projeto "**Prevenir em Coleção**" visa a promoção de competências pessoais e sociais, a prevenção de comportamentos de risco e a educação para a saúde.

Consta da aplicação de material lúdico, na forma de uma **coleção de cromos**, dirigida a alunos do pré escolar e do 1º ciclo do ensino básico (5-10 anos).

A estrutura da coleção assenta no desenvolvimento de vários temas: "**eu e os outros**", "**o corpo**", "**o prazer e o abuso**", "**o brincar**", "**as emoções**", etc., abordando-os na perspetiva do **indivíduo**, da **família**, da **escola** e do **bairro**.

A caderneta é entregue na sala de aula e os temas são trabalhados ao longo do ano escolar, sob a orientação de cada educador/professor, podendo este adaptar o "**Prevenir em Coleção**" quer ao seu grupo de alunos, quer ao seu projeto pedagógico.

As instruções para descobrir os locais onde se encontram os cromos são apresentadas sob a forma de enigmas. Estas distribuições são organizadas em locais circundantes à escola – instituições ou estruturas comunitárias - proporcionando às crianças o conhecimento dos seus direitos e deveres de cidadãos.

O Projeto tem por base uma metodologia "ação reflexão", pressupõe a criação de uma equipa de trabalho local e deve garantir a adaptação da sua estrutura à realidade de cada região.

Nota Biográfica

Licenciatura em Psicologia Clínica, ISPA.

Psicóloga na Sta. Casa da Misericórdia de Sintra: apoio aos Jardins de Infância e ATL, conceção e coordenação do Projeto "Intervenção em Famílias de Risco" que teve como objetivo principal a promoção social e da saúde das mulheres, adolescentes e crianças.

Psicóloga Clínica no CAT de Loures, inicialmente Extensão da Póvoa de St. Adrião do CAT das Taipas, Instituto da Droga e da Toxicodependência (IDT), Ministério da Saúde.

Participa no Projeto Europeu "*Colecionar e Crescer*" da Associação Arisco, direcionado para o 1.º ciclo que, com o apoio da DGV – UE, envolveu Espanha, França, Itália e Portugal.

Conceção, implementação e desenvolvimento do Projeto de Prevenção "*NETCromos*" da Associação Arisco. Este Projeto, dirigido a crianças dos 8 aos 12 anos, implicou o desenvolvimento de metodologias de abordagem de diferentes temáticas preventivas e a conceção de material de apoio para professores através do recurso à Internet.

Coordenação e desenvolvimento do Projeto "*Prevenir em Coleção*" da Associação Arisco. Este Projeto envolveu 1568 estabelecimentos de ensino (Pré-escolar e Escolas do 1.º ciclo), 4451 técnicos de educação (educadores de infância e professores 1.º ciclo) e 73504 crianças, 7 Centros de Saúde, 33 Câmaras Municipais e diversas instituições em 33 concelhos de Portugal.

Atividade continuada de formadora, maioritariamente, na área da toxicodependência e outros comportamentos de risco.

Pertence à Sociedade Portuguesa de Psicanálise e é a representante da IPSO - *International Psychoanalytical Studies Organization*, em Portugal.

Faz clínica privada.

organização

pimpumpplay
viver a brincar viver a aprender

parceiros



1º seminário
A PSICOLOGIA
E A PEDAGOGIA POR
DETRÁS DO BRINCAR



EDUCAÇÃO FINANCEIRA "A BRINCAR"

As decisões financeiras constituem grande parte das deliberações tomadas ao longo da vida de um cidadão. Muitas implicações negativas podem resultar de uma inadequada atitude, comportamento ou ação neste âmbito. A educação financeira (EF) revela-se numa vertente cada vez mais essencial na formação individual e até social, ganhando assim uma importância e relevância incontestável na sociedade, ao dotar os indivíduos de conhecimentos que lhes permitem responder mais eficazmente a situações quotidianas.

A par de inúmeras organizações nacionais e internacionais, também o Projeto Matemática Ensino (PmatE) se tem vindo a debruçar na identificação de oportunidades e no desenvolvimento de estratégias, estimulando o interesse pela aprendizagem, de forma lúdica, na EF e, assim, aproximando o ensino às necessidades atuais de formação para a cidadania. Dada a transversalidade do tema, analisaram-se os conteúdos promulgados nos programas escolares e curriculares do Ministério da Educação e Ciência (MEC) e identificaram-se alguns indicadores que apontam caminhos e focos programáticos através dos quais poderá ser possível despertar nos alunos o interesse para a EF.

Perante este cenário, têm sido desenvolvidos jogos e outras brincadeiras pedagógico-didáticas com o intuito de fomentar o interesse pelo tema para os diversos públicos. Além disso, existe também um enorme investimento em conferências, seminários e oficinas sobre o tema. A presente comunicação pretende apresentar algumas estratégias "a brincar" com o dinheiro e alguns produtos desenvolvidos para a área da literacia financeira pelo PmatE, em diversos formatos (físico e também multimédia), não descurando a importância e o impacto atual das novas tecnologias na sociedade.

Palavras-chave: educação financeira; brincar; brincadeiras; jogo; dinheiro.



Ana Carvalho
Catarina Tavares
Sandra Sequeira
PMATE | Universidade de Aveiro

Nota Biográfica

Ana Cristina Carvalho – É, de formação inicial, professora do 1.º ciclo do ensino básico. Tem aprofundado a sua formação, particularmente, na área da Formação Pessoal e Social.

Catarina Tavares – É, de formação inicial, professora de matemática e contabilista. Possui também formação na área de Banca e Seguros e de Marketing. Tem desenvolvido e orientado a exposição itinerante **EDUCAÇÃO+ Financeira** por todo o país.

Sandra Sequeira – É, de formação inicial, professora do 1.º ciclo do ensino básico. A sua formação tem vindo a ser aprofundada na área da Tecnologia Educativa e da Multimédia em Educação.

As três oradoras, assistentes de investigação no Projecto Matemática Ensino (PmatE) da Universidade de Aveiro, têm procurado dar um forte contributo para a educação desenvolvendo conteúdos lúdico-didáticos estimulando as aprendizagens baseadas no brincar, assim como produtos inovadores e de formação profissional, nomeadamente na área da Educação Financeira.

1º seminário
A PSICOLOGIA
E A PEDAGOGIA POR
DETRÁS DO BRINCAR



O BRINCAR VISTO COMO REFLEXO DO MUNDO INTERIOR DA CRIANÇA

Brincar constitui uma das ferramentas de base na exteriorização do “mundo interior”, utilizada pelas crianças.

Esta apresentação irá realçar a importância do brincar no desenvolvimento das crianças e irá promover uma reflexão sobre a expressão de necessidades das crianças através do brincar. Debruçar-nos-emos ainda sobre estratégias lúdicas utilizadas na promoção de competências sociais (por exemplo, favorecer a interação com o grupo de pares), cognitivas (de raciocínio, atenção e concentração), emocionais (como o saber lidar com a tristeza, frustração) e na modificação do comportamento (por exemplo, redução da impulsividade e agressividade).

Palavras-chave: exteriorização, atividades lúdico-terapêuticas, promoção de competências



Nelly Almeida • CeFIPsi

Nota Biográfica

Nelly Almeida é psicóloga, membro efetivo da Ordem dos Psicólogos Portugueses, com experiência de intervenção clínica e comunitária com crianças e jovens, em contexto individual e de grupo. Coautora da obra “*Os meus pais já não vivem juntos. Intervenção em grupo com crianças e jovens de pais divorciados*”, editado em janeiro de 2012 pela Editora Coisas de Ler.

Brincadeiras e jogos favoritos:

Jogos que envolvam a vertente de grupo, pelo convívio e partilha proporcionados, como os jogos de tabuleiro.

Jogos que promovam o raciocínio, rigor de execução e a velocidade percetiva, como jogos de cartas, jogos de papel e lápis, jenga.

Jogos que promovam a atividade física, como o saltar à corda, o jogo da macaca ou o do elástico, eram brincadeiras prevaletentes na minha infância. Ainda hoje, em companhia de crianças, tenho todo o prazer de me colocar o desafio de jogar.

organização

pimpumpplay
viver a brincar viver a aprender

parceiros



1º seminário
A PSICOLOGIA
E A PEDAGOGIA POR
DETRÁS DO BRINCAR



David Rodrigues
Instituto Piaget de Almada

DAS NECESSIDADES EDUCATIVAS ÀS NECESSIDADES "BRINCATIVAS" NADA É ESPECIAL

RESUMO DA CONFERÊNCIA
A DISPONIBILIZAR BREVEMENTE

Nota Biográfica

Professor de Educação Especial, ingressou como docente na Universidade Técnica de Lisboa (FMH). Doutorou-se em 1986 com uma investigação que constituiu a primeira tese de doutoramento em Portugal sobre crianças com Paralisia Cerebral. Obteve o título de "Agregado" na Universidade Técnica de Lisboa em 1999.

Coordenou o Pólo do Projeto Minerva da Universidade Técnica, projeto que permitiu desenvolver pela primeira vez em Portugal modelos de intervenção pedagógica usando as TIC para alunos com diversas condições de deficiência. Concebeu o Mestrado em Educação Especial (1991) e o Curso de Terapias Expressivas – Musicoterapia e Dançoterapia (1999), na Faculdade de Motricidade Humana primeiros cursos com esta temática em universidades portuguesas. Desempenhou na Universidade vários cargos entre os quais Director de Departamento, Membro do Grupo de Planeamento Estratégico, Presidente do Conselho Pedagógico, Presidente da Assembleia de Representantes e Membro do Senado.

Lecionou em várias universidades portuguesas (Porto, Coimbra, Lisboa, Açores) e estrangeiras (Universidade Católica de Lovaina e outras). Orientou diversas teses de doutoramento e quatro dezenas de teses de Mestrado. Realizou, por convite, conferências em universidades estrangeiras, congressos internacionais e iniciativas da UNESCO, nomeadamente em Espanha, França, Reino Unido, Itália, Rússia, Lituânia, Brasil e Colômbia). Representou Portugal em vários Projetos Europeus: "Helios II", Tempus (na Ucrânia, Lituânia e Rússia), Comenius, Socrates e Erasmus.

É autor/ organizador de 23 livros publicados em Portugal, Brasil e Alemanha e publicou cerca de 100 artigos em revistas da especialidade. Pertence ao Conselho Editorial de 12 revistas de Portugal, Brasil, Espanha, França e Reino Unido.

É fundador e coordenador do Fórum de Estudos de Educação Inclusiva (membro da "Inclusion International"), Presidente da Pró-Inclusão -Associação Nacional de Docentes de Educação Especial (www.proinclusao.com.sapo.pt) e fundador da Revista "Educação Inclusiva". É membro do Centro de Investigação em Educação do Instituto de Educação da Universidade de Lisboa e coordena atualmente o Mestrado em Educação Especial do Instituto Piaget (Almada).

É sócio honorário da Sociedade Brasileira de Atividade Motora Adaptada. Embaixador Paraolímpico (Pequim, 2008). Recebeu em 2007 o Prémio Internacional de Investigação "União Latina".

organização

pimpumpplay
viver a brincar viver a aprender

parceiros



1º seminário
A PSICOLOGIA
E A PEDAGOGIA POR
DETRÁS DO BRINCAR



TERAPIA NIB: MOMENTOS PARA NASCER, INOVAR, BRINCAR
DA INTERSUBJETIVIDADE À POTENCIALIZAÇÃO DOS VÍNCULOS

A musicalidade afetiva é UNIVERSAL, as melodias e ritmos cocriados, dançam e adormecem no desenvolvimento da nossa capacidade intersubjetiva (sentido e sentir da nossa humanidade), quando dois se juntam e se complementam para co- construir um terceiro. O vínculo do RECONHECIMENTO, é a pauta das cores, cocriada com vida, onde tudo se transforma numa "matriz intersubjetiva" e transcultural.

Lourdes Lourenço
Núcleo de Investigação do Bebê

organização

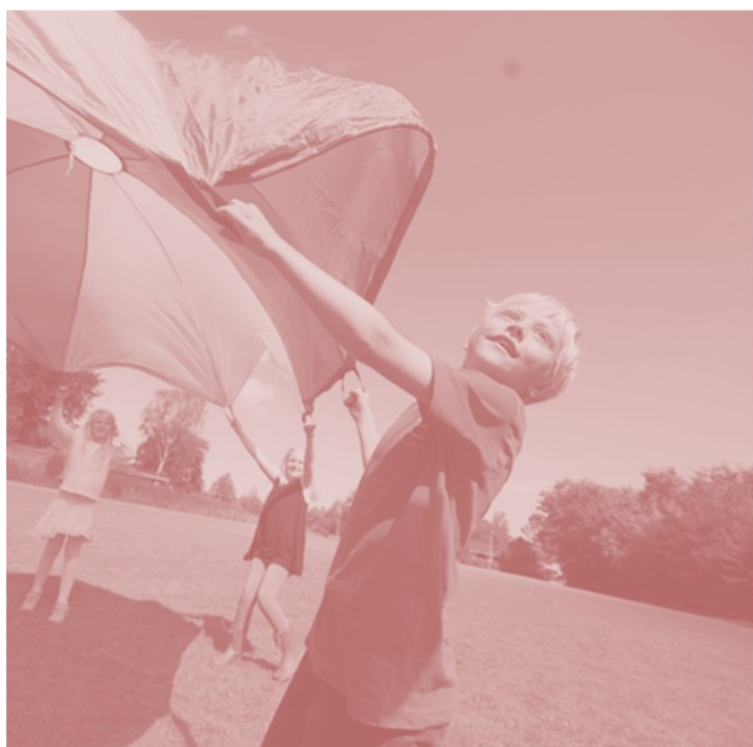


parceiros



brincar em
PORTUGAL

1º seminário
A PSICOLOGIA E A
PEDAGOGIA POR
DETRÁS DO BRINCAR



24 novembro | 17h15
a brincar se
constrói o mundo

1º seminário
A PSICOLOGIA
E A PEDAGOGIA POR
DETRÁS DO BRINCAR

O JOGO E A CIDADE

RESUMO DA CONFERÊNCIA
A DISPONIBILIZAR BREVEMENTE



Nota Biográfica

Professor Catedrático na Faculdade de Motricidade Humana (UTL), no Departamento de Ciências da Motricidade, lecionando a disciplina de Desenvolvimento Motor ao nível dos diferentes cursos de licenciatura e da disciplina sobre o Jovem e o Desporto nos mestrados de Alto Rendimento e Treino do Jovem Atleta em Ciências do Desporto.

É coordenador do Mestrado em Desenvolvimento da Criança (FMH) e no Brasil (Centro Universitário Moacyr Bastos – Rio de Janeiro). Foi membro do Conselho Coordenador do Instituto de Apoio à Criança, tendo participado na criação e coordenação do Grupo de Atividade Lúdica. Foi fundador e presidente da Sociedade Internacional para Estudos da Criança (SIEC), é representante Português da "International Play Association" (IPA) e consultor científico da revista "Playrights" da mesma associação. Organizou em Lisboa (1999) a "XIV IPA World Conference" (*Play and Community*) e em 1997 o "20th International Congress" (*Play and Society*) do ICCP (*International Council of Children's Play*). É Consultor do Projeto de Investigação sobre a Infância em Portugal do Instituto de Estudos da Criança (IEC) da Universidade do Minho (UM).

As principais linhas de investigação situam-se no estudo do desenvolvimento de habilidades motoras e efeitos de situações de ensino (1); jogo e desenvolvimento da criança (2); rotinas de vida e independência de mobilidade em crianças e jovens (3) e "Bullying" nos recreios escolares (*recess*) (4). É coordenador (desde 1998) da equipa de Lisboa (FMH) no projeto internacional, "TMR Network Project – Nature and Prevention of Bullying: the causes and nature of bullying and social exclusion in schools, and ways of preventing them". Nos últimos anos tem realizado vários projetos de Cooperação com os Países de Língua Portuguesa na área da formação graduada e pós-graduada. Leciona em vários Mestrados na FMH e em Universidades Brasileiras sobre a Criança e o Jogo, Desenvolvimento de Habilidades Motoras e a Criança e o Desporto. É autor dos livros "Jogo e Desenvolvimento da Criança" e "Motricidade e Jogo na Infância".



Carlos Neto
Faculdade de Motricidade Humana

organização

pimpumpplay
viver a brincar viver a aprender

parceiros



brincar em
PORTUGAL

BRINCAR BRINCANDO, UM PRESENTE PARA O FUTURO!

1º seminário
A PSICOLOGIA
E A PEDAGOGIA POR
DETRÁS DO BRINCAR

RESUMO DA CONFERÊNCIA
A DISPONIBILIZAR BREVEMENTE



Jorge Ribeiro
Núcleo de Investigação do Bebê

organização

pimpumplay
viver a brincar viver a aprender

parceiros



1º seminário
A PSICOLOGIA
E A PEDAGOGIA POR
DETRÁS DO BRINCAR



BRINCAR E JOGAR PARA PROMOVER A VINCULAÇÃO E AS COMPETÊNCIAS PARENTAIS DE COMUNICAÇÃO

Esta comunicação parte da experiência vivida nos grupos A PAR, em que o jogo e a brincadeira assumem um papel fundamental no desenvolvimento de vínculos e competências de comunicação entre cuidadores e crianças envolvidas. Para além da Apresentação do programa A PAR – Associação Aprender em Parceria, serão apresentados alguns exemplos práticos onde o jogo e a brincadeira estão presentes, quer nas sessões semanais desenvolvidas pelo A PAR em que crianças e cuidadores se reúnem, quer nas atividades que, decorrentes das propostas lançadas nas sessões A PAR, são desenvolvidas em contexto familiar.

Palavras-chave: Aprender em parceria, Vínculo, Jogo, Brincadeira, Capacitação familiar, Educação Parental

Nota Biográfica

Brincadeiras de infância: Brincar às lojas, sobretudo aos correios e às mercearias ou construir estradas com recurso a livros da Anita dispostos sequencialmente pelo chão do quarto.

Brincadeiras atuais: Envolvimento nas brincadeiras das crianças do grupo de jardim de infância pelo qual sou atualmente responsável; jogos de tabuleiro com os filhos, marido e amigos.

Mary Katherine Silva • APAR

1º seminário
A PSICOLOGIA
E A PEDAGOGIA POR
DETRÁS DO BRINCAR



IS YOUR CITY A PLAY CITY? JOGO E TRANSFORMAÇÃO SOCIAL

A cidade é o pilar do desenvolvimento das sociedades modernas. Sabemos que cada vez mais as pessoas querem fruir a cidade, para além de simplesmente dormirem e trabalharem nela. Por outro lado, a cidade em si é também um produto externo, voltado para o turismo, para as experiências de cultura e lazer.

É então este compromisso, entre a busca da experiência do bem-estar e o reforço da identidade das comunidades, que assumimos com o projeto *playcity*. Procuramos revelar o potencial de comunicação, encontro, partilha e crescimento pessoal e social que o jogo tem através da criação de circuitos de jogos adaptados ao espaço físico e cultural local, pensados para divertir, mas também para desenvolver competências - ajudar a manter as pessoas ativas física, social e intelectualmente.



Francisco Lontro • pimpumplay

Nota Biográfica

Francisco Lontro, 32 anos, licenciado em Educação Especial e Reabilitação – especialização em psicomotricidade e saúde mental infantil.

Desenvolvi a minha atividade profissional no Hospital José Joaquim Fernandes, no Serviço de Psiquiatria da Infância e Adolescência, com intervenções individuais e com grupos de crianças com perturbações do desenvolvimento e de comportamento e intervenções com famílias e junto das comunidades escolares de todo o distrito de Beja

Atualmente continuo a dar consultas em consultório próprio, em Leiria.

Em 2009 fundei a pimpumplay, loja online de jogos e brinquedos para experimentar, divertir, pensar e aprender, onde exerço as funções de diretor pedagógico.

O mesmo se aplica ao projeto pontoSER, centro de estudos aplicados à aprendizagem e desenvolvimento humano.

Gosto de jogar às escondidas, andar de bicicleta e de vários jogos de tabuleiro.

organização



parceiros



brincar em
PORTUGAL

1º seminário
A PSICOLOGIA E A
PEDAGOGIA POR
DETRÁS DO BRINCAR



w o r k s h o p s
comunicações livres
p o s t e r s

W o r k s h o p s

sexta-feira | 23 de novembro

14:00 **ah! eu antigamente jogava assim!**

Cláudia Afonso | DMUSE

brincar a cozinhar histórias: técnicas de animação da escrita

Ana da Silva | ESE de Santarém

jogos de estratégia: ser campeã(o), sentad@ e com diversão

Ana Almeida | Universidade de Coimbra

quando se educa a brincar...

Carla Alexandra Figueiredo e Rosa | JI Carvalhinho; IPIaget

15:30 **plano *bullying*: a brincar também se apaga o *bullying***

Luís Fernandes & Sónia Seixas | Associação Sementes de Vida

***playup - toys to grow up*, cria espaço para brincar**

Vincenzo Di Maria & Joana Regojo & Matteo Tangi & Rita Duarte | CommonGround

brincar com as emoções - intervenção na síndrome de asperger

Cláudia Chasqueira & Joana Macedo | CADIn

som + som = ... brincar e jogar aprendendo a consciência fonológica!

Susana Mateus & Leonor Ribeiro | CADIn

sábado | 24 de novembro

14:00 **as emoções em contexto lúdico**

Joana Carvalho & Liliana Domingos | Arisco

naturacia

Sofia Santos & Maria José Costa | Associação Nacional de Intervenção Precoce

jogos de luta de meninos e meninas: diferenças, motivos e fantasias

Amália Reboló Marques | Instituto Piaget

conviver com um irmão diferente

Carolina Viana & Joana Horta | CADIn

15:30 **o lugar dos afetos: jogo dos afetos**

Graça Gonçalves | Gostar Editora

***leituradas*: histórias ri-animadas**

Joana Costa & Paulo Morais & Ivone Paz & Ana Melo | Associação Anima com o Riso

***teachFin€*: brincadeiras com dinheiro**

Ana Carvalhal & Catarina Tavares & Sandra Sequeira | Universidade de Aveiro



BRINCAR A COZINHAR HISTÓRIAS: TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO DA ESCRITA

Com este workshop, pretende-se:

- 1) Refletir sobre a natureza e características do brincar (o que entendemos por jogo e atividade lúdica);
- 2) Apresentar o projeto Vamos Cozinhar Histórias, desenvolvido pela ESES, no ano letivo 2011-2012, em colaboração com a Divisão de Educação da Câmara Municipal de Santarém, que abrangeu quase 1000 crianças de escolas e agrupamentos do Município de Santarém.
- 3) Dar a conhecer técnicas de animação da escrita e criação de livros, através da experimentação, oferecendo aos/às participantes a possibilidade de escolherem uma ou duas das técnicas apresentadas e de produzirem uma ou várias histórias.

O Projeto Vamos Cozinhar Histórias consistiu na realização de atividades de animação da escrita e da leitura, dinamizadas por animadoras(es) da Licenciatura em Animação Cultural e por Educadores/as de Infância e professores/as do 1.º Ciclo do EB.

Principais referências bibliográficas

Croce, C.; Libois, J.; Mawad, R. (2011). Animation Socioculturelle. Pratiques Multiples pour un Métier Complexe. Paris : L'Harmattan.

Guerra, I. (2000). Fundamentos e Processos de Uma Sociologia de Acção. Cascais: Principia.

Serrano, G.; Puya, M. V. (2006). Qué es la Animación Sociocultural. Epistemología y Valores. Madrid: Narcea.

Silva, A.; Soares, J. (Outubro, 2006) Actas do 6.º Encontro Nacional (4.º Internacional) de Investigação em Leitura, Literatura Infantil e Ilustração. Braga: Universidade do Minho. Disponível em Projeto Casa da Leitura da Fundação Calouste Gulbenkian

Trilla, J. (2004). Animação Sociocultural - Teorias, Programas e Âmbitos. Lisboa: Instituto Piaget.

Ventosa, V. (2003) Educar para la Participación en la Escuela. Animación en Centros Educativos. Madrid: Editorial CCS.

Palavras-chave: escrita, histórias, livros, animação sociocultural

Número mínimo de participantes: 8

Número máximo de participantes: 15

Nota Biográfica

Equiparada a Professora Adjunta do Departamento de Línguas e Literaturas e do Departamento de Ciências Sociais da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Santarém (ESES)

DEA em Intervenção Psicossocioeducativa na Educação Secundária ("Deseño e Aplicación de Programas de Desenvolvimento Psicoafectivo e Sexual") pela Faculdade de Ciências da Educação da Universidade de Vigo (2008)

Doutoranda em Intervenção Psicossocioeducativa da Faculdade de Ciências da Educação da Universidade de Vigo (desde 2006)

Curso de Doutoramento em Ciências Literárias pela Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa (2000)

Mestrado em Literaturas Comparadas, Portuguesa e Francesa, Séculos XIX e XX, pela FSCH-UNL (1998)

Reconhecimento do curso pela FSCH-UNL (1994)

Licenciada em Langues Vivantes Étrangères: Portugais, pela Universidade de La Sorbonne-Nouvelle - Paris III (1989)

Ana da Silva • ESE de Santarém

organização



parceiros





QUANDO SE EDUCA A BRINCAR...

No chão do jardim de infância sou princesa, dona de uma quinta, boneca estranha no reino de um vulcão, cavalinho aos pulos no prado de um tapete.

No jardim de infância, brinco no meio de um puzzle, numa loja improvisada ou num simples contar de uma história. Brinco e rio porque, enquanto educadora de infância e docente no ensino superior, retenho do brincar com a Criança um prazer indiscutível!

Quantas vezes ouvi na minha aula, futuras educadoras de infância dizerem que, a bem da verdade, nunca viram as educadoras a brincar. “-Nem na casinha?”-pergunto-lhes eu. “Nem na casinha”- respondem elas (há meia dúzia de anos atrás pasmaria, mas agora já não). Refletimos juntas e alvitramos algumas justificações... Plausíveis talvez mas que me deixam muito incomodada!

Pretendo com este workshop, debater a importância do brincar ao longo todas as áreas de conteúdo inerentes ao ensino pré-escolar. Pretendo pensar o papel do educador como gerador de estabilidade emocional na criança.

Para fundamentação teórica analisarei Piaget e Vygotsky, concluindo que um dos maiores desafios dos educadores, numa era em que a pressão para a aquisição precoce de conhecimentos escolásticos é maior, é exatamente, aprenderem e ensinarem a brincar.

Palavras chave: aprender a brincar

Número mínimo de participantes: 8

Número máximo de participantes: 15

Carla Rosa • JI Carvalhinho; IPIaget

Nota Biográfica

Educadora de infância

Mestre em psicologia educacional

Autora do livro "Jardim de Infância, pequeno guia para Pais"

AH! EU ANTIGAMENTE JOGAVA ASSIM!

Todos jogámos um ou outro jogo tradicional na nossa infância, e isso foi há muito tempo. Quais os jogos que mais jogávamos? De que é que nos lembramos? E o que já esquecemos? Jogávamos todos da mesma maneira?

Este workshop pretende promover a partilha da memória individual, de como se jogava os jogos tradicionais portugueses. Desafiámos os participantes a partilhar as suas memórias, jogando os próprios jogos no dia do seminário.

Este workshop de jogar, partilhar e aprender, será realizado com jogos que os participantes levem* e com jogos disponibilizados pela DMUSE. Serão criados grupos de jogar com “aprendizes” e “mestres de ensinar a jogar”, consoante a categoria a que cada um se propuser participar.

Para partilhar no global as nossas memórias e opiniões, vamos criar a - parede de memória dos jogos tradicionais - através de cartões de memória que cada um poderá utilizar para escrever ou ilustrar o que quiser partilhar.

Palavras chave: memória, partilhar, jogar

*Os participantes que se inscreverem neste workshop deverão trazer os jogos que pretendem partilhar. Na impossibilidade de trazerem não invalidará a realização do workshop, pois a DMUSE disponibilizará vários jogos para serem utilizados.

Número mínimo de participantes: 8

Número máximo de participantes: 15

Cláudia Afonso • DMUSE

Nota Biográfica

Licenciatura em Design Industrial.

Master em design e direção de exposições culturais.

organização



parceiros





JOGOS DE ESTRATÉGIA: SER CAMPEÃ(O), SENTAD@ E COM DIVERSÃO

O objetivo é, essencialmente, convidar educador@s (de diferentes níveis etários ou de escolaridade) a analisar jogos, do ponto de vista de competências requeridas para o envolvimento e participação ativa, com vista à mobilização e treino, designadamente cognitivo, em processos de resolução de problemas e de tomada de decisões, mas também de outras capacidades, como as de tónica social (comunicação, negociação, ...) e gestão de comportamentos.

Do que se trata é de apresentar um determinado jogo de estratégia (de entre um conjunto de possibilidades), de modo a que a ocasião de ocupação do tempo (em contexto de sala, em tempos letivos regulares, de substituição de aulas, ou alternativa extraescolar) se traduza num desafio, uma vivência prazerosa, com qualidade, e a par do valor lúdico permita uma orientação educativa para a melhoria de aprendizagens.

Em termos metodológicos, a proposta resulta no contacto direto com alguns jogos e no “pôr as mãos na massa”, de modo a que pela via experiencial se analisem competências atualizadas, e se sistematize um guião de orientação pedagógica para monitorizar a aprendizagem e o treino de etapas de resolução de problemas e de organização do pensamento (e da ação), seguindo um modelo auxiliador da (auto)regulação.

Número mínimo de participantes: 8

Número máximo de participantes: 15

Nota Biográfica

Ana Cristina Ferreira de Almeida, professora auxiliar na Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade de Coimbra, onde desempenha funções desde 1990, é docente, investigadora e colabora na prestação de serviços à comunidade em áreas da Psicologia da Educação, Aconselhamento e Promoção do Desenvolvimento. Interessa-se pelo estudo e intervenção em processos de aprendizagem, tendo concluído, em 2004, doutoramento acerca de “resolução de problemas”. Mais recentemente tem-se dedicado à “Aprendizagem baseada em jogos” e à utilização de recursos tecnológicos na facilitação da educação, desenvolvimento e aprendizagem.

Ana Cristina Almeida • Universidade de Coimbra



PLANO BULLYING: A BRINCAR TAMBÉM SE APAGA O BULLYING

O *bullying* surge como um fenómeno comum nas escolas, particularmente do 1.º ao 3.º ciclo de escolaridade. Trata-se de um problema sério para os alunos envolvidos (agressores e vítimas) que se reflete não só ao nível da sua saúde física e mental, como também ao nível dos desempenhos escolares. A origem de situações de *bullying* em contexto escolar é diversificada. Por vezes o *bullying* emerge devido a características de natureza mais individual ou como reflexo de problemas sociais mais severos (como a delinquência ou a marginalização).

Para os níveis de incidência dos comportamentos de *bullying* diminuírem, torna-se necessária a tomada de medidas, sejam elas de carácter preventivo ou interventivo. Independentemente da sua natureza, sobressai a maior eficácia das medidas preventivas que impliquem o envolvimento de todos os agentes educativos (pais/encarregados de educação, professores, alunos, funcionários).

O presente *workshop* tem como principal objetivo caracterizar o fenómeno *bullying* em contexto escolar e, simultaneamente, proceder à apresentação de um conjunto de materiais pedagógicos, concebidos para dinamizar sessões com os alunos do ensino básico, focalizadas no desenvolvimento de competências de combate ao *bullying*. Com este conjunto de ferramentas de trabalho, pretendem-se alcançar os seguintes objetivos:

Promover o conhecimento do fenómeno *bullying* nomeadamente diferenciando-o de outros comportamentos aparentemente similares;

Desmistificar falsas crenças associadas à natureza deste fenómeno, às suas implicações ou aos seus intervenientes mais diretos (agressores e vítimas);

Promover o desenvolvimento de estratégias para lidar com o *bullying*, consoante os diferentes papéis de observadores e de vítimas.

Palavras chave: *bullying*; estratégias de prevenção; materiais pedagógicos

Número mínimo de participantes: 8

Número máximo de participantes: 15

PLAYUP - TOYS TO GROW UP, CRIA ESPAÇO PARA BRINCAR

Pretende-se apresentar uma atividade que permita a interação de pessoas de diferentes âmbitos a aportar a sua perspetiva profissional e a intercambiar conhecimentos dentro da temática "brincar inovando". A ideia é levar à reflexão sobre a importância de brincar no desenvolvimento das crianças.

Sendo os brinquedos importantes catalisadores do processo de aprendizagem podem ter resultados positivos, especialmente em contextos mais carenciados. Os brinquedos que não são baseados em género ou classe social permitem às crianças criar novas histórias, imaginar novas possibilidades, ao mesmo tempo que aumentam a sua inteligência emocional. Esta atividade consiste em brincar a partir de um quadrado de cartão com o qual cada pessoa poderá interagir, seja escrevendo sobre ele, cortando, colando e assim construindo o seu brinquedo. Desta maneira, cada participante criará a sua própria narrativa, refletindo sobre a importância de brincar e como este processo pode ser inovado.

Conheça o projeto: <http://gotocommonground.com/projects/playup-toys-to-grow-up>.

Palavras chave: criatividade, experimentar, interagir

Número mínimo de participantes: 8

Número máximo de participantes: 15

Luís Fernandes • Sementes da Vida
Sónia Seixas • ESE Santarém

Nota Biográfica

Luís Fernandes

Licenciatura em Psicologia Educacional (ISPA)

Mestrado em Observação e Análise da Relação Educativa (universidade do Algarve)

Sónia Raquel Seixas

Licenciatura em Antropologia Social (ISCTE)

Licenciatura em Psicologia Educacional (ISPA)

Doutoramento em Psicologia Pedagógica (Universidade de Coimbra)

Subdiretora da Escola Superior de Educação de Santarém

CommonGround

Vincenzo Di Maria • Designer de serviços

Joana Regojo • Designer

Matteo Tangi • Eco Designer

Rita Duarte • especialista em Turismo sustentável

organização



parceiros





BRINCAR COM AS EMOÇÕES - INTERVENÇÃO NA SÍNDROME DE ASPERGER

A Síndrome de Asperger é uma perturbação neurocomportamental de base genética, que se enquadra nas Perturbações do Espectro do Autismo e pode ser definida como uma perturbação do desenvolvimento que se manifesta por alterações sobretudo na interação social, na comunicação e na falta de flexibilidade de pensamento, podendo assim ter uma imaginação pobre, interesses muito intensos ou limitados e muita adesão às rotinas. Embora seja uma disfunção com origem num funcionamento cerebral particular, não existe marcador biológico, pelo que o diagnóstico se baseia num conjunto de critérios comportamentais.

O Treino de Competências Sociais é um dos mais importantes componentes do programa de intervenção na Síndrome de Asperger. A intervenção permite aprender e praticar uma variedade de competências, recorrendo a atividades de complemento educativo, como o teatro, ou a programas específicos, conduzidos por especialistas na Síndrome de Asperger. A linguagem corporal e a comunicação não-verbal podem ser ensinadas da mesma maneira que se ensina uma língua estrangeira. As crianças e adolescentes conseguem aprender a como interpretar expressões não-verbais, emoções e interações sociais. Este procedimento assiste-as nas interações sociais e aproximações com as pessoas, prevenindo assim o isolamento e depressão que geralmente ocorre assim que entram na adolescência.

No presente *workshop* pretende-se fazer uma breve abordagem à Síndrome de Asperger e quais as estratégias mais eficazes na promoção das competências sociais nesta síndrome. Seguidamente os formandos serão convidados a participar, em grupo, em algumas estratégias de intervenção utilizadas para a promoção das competências sociais.

Número mínimo de participantes: 8

Número máximo de participantes: 15

CADIn

Nota Biográfica

Cláudia Chasqueira • Psicóloga Clínica

Joana Macedo • Psicóloga Clínica

organização



parceiros





SOM + SOM = ... BRINCAR E JOGAR APRENDENDO A CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA!

No presente *workshop* pretende-se fazer uma breve abordagem ao que são as Competências Fonológicas, qual a sua relação com as Dificuldades de Aprendizagem Específicas da Leitura (Dislexia) e da Escrita (Disortografia) e como se pode promover estas competências através de atividades lúdicas, demonstrando o seu impacto positivo na aquisição da leitura e escrita. Seguidamente os participantes serão convidados a realizar alguns jogos que visam a promoção das competências fonológicas.

Aprender a ler é uma das aprendizagens mais importantes que ocorre nos primeiros anos de escolaridade, sendo a aprendizagem da leitura crucial para as futuras aprendizagens. Infelizmente muitas crianças experimentam dificuldades nesta área, comprometendo desta forma todas as aprendizagens futuras (Lane & Pullen, 2004). Muitas das crianças que têm dificuldades em aprender a ler revelam lacunas na capacidade em refletir acerca dos sons da língua, assim como perceber os sons constituintes das palavras (Adams, 2001; Blachman, 1994, 2000; McBride-Chang, 1995; Stahl & Murray, 1994 citados por Lane & Pullen, 2004). Esta capacidade de reflexão e percepção dos sons das palavras, bem como as habilidades de identificar, isolar, manipular, analisar e segmentar as unidades de som da língua falada é denominada de consciência fonológica (Ehri, 1989 citado por Lane & Pullen, 2004).

São numerosos os estudos que demonstram que crianças que possuem um nível elevado de consciência fonológica provavelmente revelar-se-ão bons leitores, pelo contrário as crianças que revelam dificuldades na realização de tarefas que envolvam a consciência fonológica serão provavelmente pobres leitores (Lane & Pullen, 2004).

No Núcleo da Dislexia e de Outras Dificuldades de Aprendizagem do CADIn fazemos a avaliação e intervenção de crianças e jovens com esta perturbação do desenvolvimento, durante o processo de intervenção são elaborados diversos materiais lúdicos e didáticos que vão ao encontro das necessidades destes alunos e que respeitam as diretrizes indicadoras das melhores abordagens de intervenção das Dificuldades de Aprendizagem Específicas. Alguns dos materiais elaborados foram editados, pretendendo-se na atividade prática do *workshop* apresentar o jogo SuperT-Matik e O Safari dos sons, bem como outros materiais considerados pertinentes.

Número mínimo de participantes: 8

Número máximo de participantes: 15

CADIn

Nota Biográfica

Susana Mateus • TSEER

Leonor Ribeiro • TSEER

organização



parceiros



brincar em
PORTUGAL

24 Nov. • 14h00
workshop

1º seminário
A PSICOLOGIA
E A PEDAGOGIA POR
DETRÁS DO BRINCAR



JOGOS DE LUTA DE MENINOS E MENINAS: DIFERENÇAS, MOTIVOS E FANTASIAS

“Nós somos meninos, e lutamos porque queremos ser homens”, esta é a justificação de menino para a sua vontade de jogar às lutas com os seus amigos. “As meninas não brincam às lutas porque não se querem aleijar”, esta é a razão que uma menina apresenta para não se envolver em jogos de luta embora outras o façam “para divertir”. Maccoby (2003) ou Golombok & Hines (2004), por exemplo, justificam as diferenças de género através da biologia e filogénese: hormonas e as necessidades da espécie humana em termos de alimentação, proteção e reprodução.

Os meninos lutam com os punhos e os pés, mesmo quando o fazem a brincar. As meninas quando brincam às lutas preferem fazer cócegas umas às outras.

Para além das diferenças comportamentais entre os jogos de luta de meninos e meninas (Smith & Boulton, 1990; Humphreys & Smith, 1987; Pellegrini et al. (2002, 2004) and Fry (2005)), também as suas motivações são diferentes. Os meninos podem ser os grandes guerreiros que conhecem das suas animações favoritas, mas também é possível que se divirtam a brincar às lutas e afirmem que o fazem apenas “porque é divertido”, sem necessidade de qualquer motivação ou explicação externa para lá do prazer de brincar com os amigos. Em relação às meninas que participam em jogos de luta, parecem necessitar de criar envolvimento/cenário imaginário para a sua brincadeira, por vezes são princesas num castelo, ou fadas esvoaçando entre jardins ou ainda sereias a escapar aos tubarões.

Pretendemos neste workshop justificar a necessidade do contato corpo a corpo das crianças em relações de agressão ou de brincadeira de modo a que os cuidadores (pais, educadores, professores, ou outros) possam agir de forma diferenciada em relação às lutas a sério e às lutas a brincar. Utilizando registos vídeo de crianças no recreio escolar serão: 1 - caracterizados os comportamentos de jogo de luta assinalando as diferenças observáveis em relação à luta a sério; 2 – identificadas as diferenças de género nos jogos de luta e nas lutas a sério; 3 – identificadas as motivações e as histórias que justificam a participação de meninos e meninas em jogos de luta.

Palavras chave: jogo de luta; luta a sério; recreio; diferenças de género

Número mínimo de participantes: 8

Número máximo de participantes: 15

Nota Biográfica

Coordenadora do Mestrado em Ensino da Educação Física nos Ensinos Básico e Secundário no Instituto Superior de Estudos Interculturais e Transdisciplinares do Instituto Piaget (Campus de Almada).

Regente de Unidades Curriculares nos cursos de Licenciatura em Motricidade Humana Mestrado em Ensino da Educação Física nos Ensinos Básico e Secundário do ISEIT (Instituto Piaget, Almada), no curso de Mestrado em pré-escolar e 1º ciclo do ensino básico da Escola Superior de Educação (Instituto Piaget, Almada) e no curso de Mestrado em Atividade Física da Escola Superior de Educação de Castelo Branco. Professora de Educação Física do Ensino Básico desde 1988-89 (ano de estágio), pertencente ao quadro da Escola Básica Integrada da Quinta do Conde desde 1995-96.

Brincadeiras em criança. Sempre vivi no campo, as brincadeiras implicavam a utilização do espaço em volta da casa e da vizinhança para jogos de escondidas e apanhada, criação de castelos em arbustos, utilização de paus, pedras e folhas como brinquedos. As bonecas eram pouco utilizadas (apenas no interior). As zonas de mato eram um mundo para descobrir (e encontrar tudo quanto era bicho) e inventar aventuras. Uma vizinha tinha bicicleta, trotineta e patins que todas partilhávamos (os rapazes eram apenas dois e raramente brincavam com o bando de raparigas). Os jogos de macaca e caracol eram desenhados na terra com um pau e as pedras (ou pedaços de tijolo) eram utilizadas para jogar de casa em casa. Os cães e os gatos eram participantes das brincadeiras.

Amália Rebolo Marques
Instituto Piaget

organização

pimpumpplay
viver a brincar viver a aprender

parceiros



24 Nov. • 14h00
workshops

1º seminário A PSICOLOGIA E A PEDAGOGIA POR DETRÁS DO BRINCAR



NATURACIA

NATURACIA é um projeto concebido, implementado, gerido e avaliado para promover o desenvolvimento da literacia emergente em crianças em idade pré-escolar, utilizando como contexto preferencial a natureza e como estratégias centrais o brincar e o envolvimento da família. De onde surgem as três palavras-chave que o caracterizam: Literacia; Natureza; Brincar.

O projeto decorreu no âmbito de um estágio curricular do curso de Animação Socioeducativa, da Escola Superior de Educação de Coimbra, no ano letivo de 2011/2012 e enquadrou-se institucionalmente no Jardim de Infância da ANIP em Coimbra (Associação Nacional Intervenção Precoce). O Jardim da Sereia foi o recurso "natureza" utilizado.

O grupo alvo foi constituído por 14 crianças de 2 e 3 anos que frequentavam uma sala do Jardim de Infância da ANIP. As suas "vozes" foram o nosso instrumento preferencial de avaliação e a nossa estratégia preferencial de comunicação com as famílias, assim como o blogue (<http://naturacia.wordpress.com/>) que criámos.

Número mínimo de participantes: 8
Número máximo de participantes: 15

Sofia Santos & Maria José Costa
Associação Nacional de Intervenção Precoce

CONVIVER COM UM IRMÃO DIFERENTE

A relação entre irmãos é a relação mais resistente e mais longa entre todas as relações dos seres humanos. É a base da socialização e educação dos mais novos, mas também influencia de forma determinante as competências sociais dos mais velhos. É uma relação de troca, aprendizagem, imitação, mas também de competição pela atenção dos pais. Os irmãos riem, lutam, discutem, abraçam-se e, por vezes, tudo isto ocorre no espaço de uma hora, pois tipicamente existe uma grande ambivalência de sentimentos entre si. Pela proximidade física e emocional, os irmãos conhecem-se como mais ninguém e quando na fratria existe um irmão diferente/ com necessidades especiais, esta ambivalência de sentimentos mantém-se, embora pareça haver um acentuar destas questões. Em todas as relações de fratria há que considerar a idade, género, recursos, personalidade. Nos casos de irmãos com necessidade especiais, importa acrescentar as especificidades do problema, bem como a forma como ele é visto e como se lida com ele. Este *workshop* tem como objetivo, dar a conhecer as dificuldades por que irmãos de crianças com necessidades especiais passam, as oportunidades que surgem e formas de melhorar estas relações de fratria. Através do jogo "Caminho do Sentimentos", dá-se oportunidade aos irmãos de partilharem momentos crescimento sócio-emocional pela diversão. Aprendem a identificar os seus sentimentos e o dos outros, assim como a expressá-los de forma mais adequada. Treinam a assertividade na forma como comunicam entre si e resolvem os seus problemas e a identificam as capacidades e fragilidades de cada um, aprendendo a aceitá-las.

Número mínimo de participantes: 8
Número máximo de participantes: 15

Carolina Viana • Psicóloga Clínica no CADIn • Joana Horta • TSEER no CADIn

AS EMOÇÕES EM CONTEXTO LÚDICO

Este *workshop* pretende constituir-se como um espaço de experimentação de alguns dos projetos da ARISCO, utilizando a metodologia de ação-reflexão. A ARISCO - Instituição para a Promoção Social e da Saúde, constituída em 1993, é uma associação sem fins lucrativos, reconhecida como Instituição Particular de Solidariedade Social em Dezembro de 1998, vocacionada para o trabalho na área da Prevenção de Comportamentos de Risco e Promoção Global da Saúde. Ao longo dos anos, tem desenvolvido inúmeros projetos e materiais, de carácter marcadamente lúdico, que visam o desenvolvimento pessoal e social, com recurso a metodologias ativas.

Palavras chave: emoções, brincar, desenvolvimento de competências

Número mínimo de participantes: 8
Número máximo de participantes: 15

Joana Carvalho • Mestre em Desenvolvimento da Criança
Liliana Domingos • Mestre em Psicologia Clínica

organização



parceiros





O LUGAR DOS AFETOS: JOGO DOS AFETOS

Este workshop vai desenrolar-se em torno dos seguintes jogos:

Gostarzinho - jogo de tabuleiro, onde são abordadas as seguintes áreas: autoconhecimento, autoestima, autoconfiança, comunicação, família, grupo, amizade, criatividade, imaginação, brincadeira, emoções, sentimentos, decisão, escolha, resolução de conflitos.

Gostar - jogo de tabuleiro que aborda as seguintes áreas: autoconhecimento, autoestima, grupo, comunicação, família, decisão, escolha, resolução de conflitos, dependências. Envolve também mímica, desenho e sentimentos-mistério.

Flor da idade - jogo de tabuleiro que aborda: amor, amizade, família, competências sociais, sexualidade, escolhas e decisões.

Sentir(es) - jogo que inclui loto e fantoches de dedo, que ajuda à diferenciação emocional.

Número mínimo de participantes: 8

Número máximo de participantes: 15

Graça Gonçalves • Gostar Editora

Nota Biográfica

Escritora e médica, tem vindo a realizar, desde há mais de vinte anos, um trabalho pioneiro, centrado na temática dos afetos, que é reconhecido e recomendado por várias entidades.

LEITURADAS: HISTÓRIAS RI-ANIMADAS

O Projeto *Leituras* é um projeto da autoria da Associação Anima com Riso (ver www.animacomriso.com). Esta associação assume o seu compromisso genuíno de ação, de cariz social, cultural e pedagógico, utilizando, como ferramenta de implementação das suas práticas, o ato de rir. Em dinâmicas de grupo, num tom lúdico e descontraído, são abordados assuntos e temas de modo pedagógico, educativo e formativo.

Assim, as premissas da pedagogia do lúdico e do lazer são exploradas e integradas em animações, que remetem à capacidade de todos/as de brincar, jogar e fantasiar (assim aprender, crescer, desenvolver), a partir de uma gargalhada.

O Projeto *Leituras*, em concreto, dirige-se à infância e consiste na animação com riso de uma sessão de animação da leitura. Uma história e/ou um conto é reinterpretado pelo ato de rir, através de dinâmicas de grupo, em que cada espetador/a é convidado(a) a se tornar ator/ atriz. Num período de cerca de uma hora, as personagens ganham vida, pelo seu lado melhor, pelo seu lado alegre. Os/as intervenientes, exploram as histórias, apoiados/as na sua capacidade de brincar, na sua capacidade de rir. As *Leituras* são uma viagem, em *multitons*, cores, aromas e sensações, expressas em riso.

O objetivo deste workshop será explorar a dinamização de um conto com riso, com benefícios daí resultantes.

Número mínimo de participantes: 8

Número máximo de participantes: 15

Associação Anima Com Riso

Nota Biográfica

Joana Costa • Psicóloga
Paulo Morais • Animador Sócio-Cultural
Ivone Paz • formação em História
Ana Sofia Melo • Psicóloga

organização



parceiros





TEACHFIN€: BRINCADEIRAS COM DINHEIRO

Constatou-se, principalmente nos últimos anos, um baixo nível de literacia financeira da população da sociedade atual. A iliteracia financeira tem sido uma recente preocupação por parte de diversas entidades e organizações, incluindo a OCDE. Segundo o Plano Nacional de Formação Financeira “a necessidade de promoção da formação financeira dos cidadãos é amplamente reconhecida a nível internacional, especialmente desde a crise financeira global” (Banco de Portugal, 2010:6).

Face a esta situação, o Projeto Matemática Ensino (PmatE)/ Universidade de Aveiro tem vindo a debruçar-se na identificação de oportunidades e no desenvolvimento de estratégias, de forma a estimular o interesse pela aprendizagem na educação financeira (EF) e, assim, aproximar o ensino às necessidades atuais de formação para a cidadania. Dada a transversalidade do tema, tem sido objetivo do PmatE o desenvolvimento de estratégias e

conteúdos lúdico-didáticos não só direcionadas para o contexto escolar e curricular mas também para o contexto pessoal e familiar. O *workshop* a realizar pretende proporcionar a experimentação e o brincar como exemplos de intervenção. Assim, os objetivos desta ação são:

- perspetivar novas práticas de forma lúdica recorrendo a jogos e brincadeiras com o dinheiro;
- sensibilizar, estimular e mobilizar para a importância da EF;
- fomentar a produção de recursos manipuláveis com o intuito de promover a experimentação.

Por tudo isto, propõe-se a apresentação e exploração de diversos jogos e recursos manipuláveis, tendo em vista trabalhar a temática da EF através de brincadeiras com dinheiro, como por exemplo:

- Jogo das trocas;
- Dominó “Os Euros”;
- Dinheiro trocado por miúdos;
- €uroBingo.

Palavras-chave: educação financeira; brincadeiras; jogo; brincar; dinheiro.

Número mínimo de participantes: 8

Número máximo de participantes: 15

Nota Biográfica

Ana Cristina Carvalho – É, de formação inicial, professora do 1.º ciclo do ensino básico. Tem aprofundado a sua formação, particularmente, na área da Formação Pessoal e Social.

Catarina Tavares – É, de formação inicial, professora de matemática e contabilista. Possui também formação na área de Banca e Seguros e de Marketing. Tem desenvolvido e orientado a exposição itinerante **EDUCAÇÃO+ Financeira** por todo o país.

Sandra Sequeira – É, de formação inicial, professora do 1.º ciclo do ensino básico. A sua formação tem vindo a ser aprofundada na área da Tecnologia Educativa e da Multimédia em Educação.

As três dinamizadoras, assistentes de investigação no Projeto Matemática Ensino (PmatE) da Universidade de Aveiro, têm procurado dar um forte contributo para a educação desenvolvendo conteúdos lúdico-didáticos estimulando as aprendizagens baseadas no brincar, assim como produtos inovadores e de formação profissional, nomeadamente na área da Educação Financeira.

Ana Carvalho
Catarina Tavares
Sandra Sequeira

PMATE | Universidade de Aveiro

organização



parceiros



comunicações livres

sexta-feira | 23 de novembro

- 14:00** **o papel do adulto na brincadeira - se for demais deixa de ser brincar!**
Maria Paula Reis | ESSE João de Deus
- brincando com *affordances* e constrangimentos**
Rui Matos & Pedro Morouço & Nuno Amaro | IPL & Duarte Araújo
- vamos brincar com o gigante da amizade**
Ana Torres & Mafalda Varandas | IPSantarém & CSP de Colares
- vamos trabalhar em equipa! construção de cenários lúdicos**
Ângela Silva & Joana Marques | Universidade de Aveiro
- brincar para se adaptar à água**
Pedro Morouço & Rui Matos & Nuno Amaro | Centro de Inv. Motricidade Humana - IPL

- 15:30** **dia internacional do brincar (*world play day*)**
Marta Rosa & Leonor Santos | IAC
- descobrimo o jardim | valorizar o exterior como espaço de aprendizagem**
Ana Almeida *et. al* | Creche e Jardim de Infância ANIP (Coimbra)
- "aventura na cidade" | programa de competências pessoais e sociais**
Joana Carvalho | ARISCO
- marionetas solidárias**
Ana da Silva | Escola Superior de Educação de Santarém
- torneio de jogo romanos de tabuleiro**
Paulo Morais | Associação Anima com Riso

sábado | 24 de novembro

- 14:00** **intervir a brincar nas "dis" (...lexia; ...grafia; ...ortografia; ...calculia)**
Diana Coelho | Pós-graduada em Educação Especial
- apoio psicopedagógico a alunos com dislexia | vens brincar comigo?**
Leonor Ribeiro | CADIn
- promover a comunicação em crianças com perturbação do autismo**
Ana Rita Gonzalez | CADIn
- recreação e lazer: promotores de saúde em crianças e jovens com NEE**
Maria João Dores | Psicomotricista
- palhaços no hospital? que brincadeira é essa?**
Susana Caires *et. al* | Universidade do Minho e Universidade de Évora

brincar em PORTUGAL

23 Nov. • 14h00
comunicações livres

1º seminário A PSICOLOGIA E A PEDAGOGIA POR DETRÁS DO BRINCAR



O PAPEL DO ADULTO NA BRINCADEIRA – SE FOR DEMAIS DEIXA DE SER BRINCAR!

Da análise dos diversos questionários que temos vindo a realizar junto dos nossos alunos constatámos que uma maioria significativa (82%) refere que não sabe como orientar o brincar da criança de forma assertiva mas reconhecem que o seu papel pode ser determinante.

Quantos de nós já não caímos na tentação de manipular o material pela criança e controlar o desenrolar da ação? Praticamente todos! Se o papel do adulto for o de interferir na atividade da criança vai ser demais e deixa de ser brincar.

Segundo Dempsey e Frost (1998) a intervenção do adulto pode ser feita de várias maneiras: modelando o comportamento lúdico; dando orientação verbal; promovendo dramatizações e jogos de imaginação.

Cabe às escolas de formação, sensibilizá-los e ajudá-los a encontrar estratégias que possam ser desenvolvidas no dia a dia da criança quer na escola quer em casa, por forma, a contribuir para um melhor aproveitamento escolar e permitir construir uma relação de proximidade entre a família e a escola pois, ao sabermos o que as crianças fazem quando brincam vai permitir-nos ajudá-las a serem mais confiantes, autónomas e mais criativas.

O adulto não pode nem deve deixar de considerar as intenções e motivações das crianças. Deve proporcionar-lhes um bom ambiente, espaço, material e, acima de tudo dar-lhes tempo para que as crianças se envolvam em brincadeiras de qualidade.

Palavra-chave: formação inicial; famílias; criatividade.

Maria Paula Reis

Nota Biográfica

Doutoramento em Educação Infantil e Desenvolvimento Psicopedagógico
Docente na Escola Superior de Educação João de Deus

BRINCANDO COM AFFORDANCES E CONSTRANGIMENTOS

Pretende-se com esta comunicação mostrar as potencialidades da manipulação de constrangimentos e de *affordances* no brincar das crianças. Assim, achamos ser muito importante que todos os agentes que lidam com crianças estejam disponíveis para efetuar uma leitura adequada das brincadeiras em que as crianças se envolvem e dos envolvimentos onde isso ocorre para manipular, na dose adequada e sem retirar o potencial lúdico, constrangimentos a elas ligados.

Com isto, estamos em crer que se estabelecerão desafios motores que facilitarão a deteção das *affordances* em jogo e introduzirão diferentes graus de dificuldade que poderão estimular a criança para a descoberta de soluções motoras funcionais, adequadas às alterações verificadas, levando-as a encontrar as melhores soluções para ultrapassar os obstáculos encontrados e, acreditamos nós, aumentando o prazer lúdico da atividade em causa.

Nesta comunicação, daremos alguns exemplos de como diferentes manipulações de constrangimentos e oferta de *affordances* podem condicionar modificações comportamentais, situações que poderão ser introduzidas nas mais diversas brincadeiras.

Palavra-chave: brincar; constrangimentos; *affordances*

Rui Matos • ESECS IPLeiria

Pedro Morouço • ESECS IPLeiria

Nuno Amaro • ESECS IPLeiria

Duarte Araújo • FMH UTL

organização



parceiros



brincar em
PORTUGAL

23 Nov. • 14h00
comunicações livres

1º seminário
A PSICOLOGIA
E A PEDAGOGIA POR
DETRÁS DO BRINCAR



VAMOS BRINCAR COM O GIGANTE DA AMIZADE

Pretende-se com esta comunicação explicar o processo de construção de uma história audiovisual - O Gigante da amizade - que surge da colaboração entre os meninos de cinco anos, a educadora responsável pelo grupo e a professora de multimédia, que participa na escola em regime de voluntariado.

O enquadramento teórico do projeto do Gigante da Amizade teve por base os referenciais das metas de aprendizagem e das orientações curriculares, no âmbito da educação pré escolar, cujo principal objetivo era criar oportunidades para que, de uma forma lúdica, as crianças explorassem as tecnologias da informação e comunicação e os equipamentos audiovisuais, abordando valores nucleares como: a amizade; a partilha e a entreaajuda e tratando temas como: a alimentação; as estações do ano e a reciclagem.

A metodologia que está na base de desenvolvimento do projeto é a aprendizagem pela descoberta em que o aspeto lúdico é o motor para o trabalho colaborativo.

O primeiro e grande resultado obtido, com este projeto, foi a satisfação e orgulho das crianças envolvidas, ao visionarem o produto final. E o segundo e igualmente grande resultado foi o 2º lugar na 1ª categoria – Educação Pré escolar, histórias em formato vídeo, do concurso "Conta-nos uma história!" Podcast na Educação – promovida pelo Ministério da Educação e Ciência Português (MEC), através da Direção-Geral da Educação (DGE), do Gabinete da Rede de Bibliotecas Escolares (RBE) e do Plano Nacional de Leitura (PNL) e em parceria com a Microsoft.

Palavras-chave: brincar com TIC; aprendizagem pela descoberta; colaboração

Ana Torres • mestrado em Documentação Digital

Mafalda Varandas • Licenciatura em Educação de Infância e Pós Graduação em Educação Especial (domínio cognitivo e motor)

VAMOS TRABALHAR EM EQUIPA! A DIMENSÃO DA CO-CONSTRUÇÃO DE CENÁRIOS LÚDICOS NO DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS

Numa prática educativa valorativa do contexto como elemento fulcral do currículo, a co-construção entre adultos e crianças de cenários lúdicos é um ponto significativo.

Ao longo do nosso trabalho, questionámo-nos sobre este assunto pois identificámos aspetos positivos tanto com a construção conjunta como com o entusiasmo resultante da surpresa.

Com a investigação bibliográfica (com o objetivo de identificar quais as competências potenciadas pelo brincar em parques infantis, cuja construção não prevê a participação de crianças) e um estudo de caso (envolvendo a construção de cenários lúdicos numa sala de JI) pretendemos identificar se há fatores influenciadores da motivação que gera o brincar, identificar as competências inerentes à co-construção de cenários lúdicos e as competências do brincar social espontâneo desenvolvidas pelas crianças ao utilizá-los.

Palavras-chave: ludicidade, brincar social espontâneo, cenários lúdicos

Ângela Silva • Licenciada em Educação de Infância

Joana Marques • Licenciada em Educação de Infância, mestranda em Formação Pessoal e Social

organização

pimpumpplay
viver a brincar viver a aprender

parceiros

IAC
Actividade Lúdica

IPL
escola superior de educação e ciências sociais
Instituto politécnico de leiria

Núcleo de Investigação do Beat

PONTO SER
centro estudos aplicados à aprendizagem e ao desenvolvimento humano

brincar em
PORTUGAL

23 Nov. • 14h00
comunicação livre

1º seminário
A PSICOLOGIA
E A PEDAGOGIA POR
DETRÁS DO BRINCAR



BRINCAR PARA SE ADAPTAR À ÁGUA

Hoje em dia, nestes tempos ditos modernos, torna-se deveras complicado ter o poder de motivar as crianças. Os estímulos da atividade passiva podem tornar-se demasiado atraentes com os gráficos a 3D e as animações “quase-reais”. Qualquer atividade que tente contrapor esta mentalidade não pode cair no mesmo erro, a ociosidade. Devemos oferecer atividades diferentes e criativas de forma a conseguir motivá-los e participar na sua construção como ser bio-psico-social e não como um “bicho televisivo”.

É elevado o número de crianças que ingressa numa escola de natação. No entanto, é fácil o técnico cair na rotina, ao longo das aulas: exercícios muito formais, que solicitam muita atenção e concentração.

Assim, é aconselhável (para não dizer necessário) introduzir momentos de recreação na aula de adaptação ao meio aquático. Para isso, o técnico pode/ deve deixar que as crianças explorem livremente o meio que as rodeia (momentos para brincar na água); e/ ou usar jogos que visem o divertimento da criança e que, sem se aperceberem, leva-as a realizar movimentos que se enquadram nos objetivos da aulas. De facto, a forma de tornar o ensino de adaptação ao meio aquático mais atraente às crianças, terá de ser o afastamento do estilo de ensino centrado no técnico, para o centrar na criança. Estamos em crer que os jogos aquáticos educativos encerram um conjunto de vantagens aquando do processo de adaptação ao meio aquático, especialmente numa fase inicial. São um meio de libertar o aluno dos seus medos ou receios iniciais ao meio aquático.

Palavras-chave: brincar, crianças, água

Instituto Politécnico de Leiria

Pedro Morouço • Doutorado em Ciências do Desporto

Rui Matos • Doutorado em Motricidade Humana

Nuno Amaro • Doutorando em Ciências do Desporto

organização

pimpumpplay
viver a brincar viver a aprender

parceiros



IPL
escola superior de educação
e ciências sociais
instituto politécnico de leiria



brincar em PORTUGAL

23 Nov. • 15h30
comunicações livres

1º seminário A PSICOLOGIA E A PEDAGOGIA POR DETRÁS DO BRINCAR



DIA INTERNACIONAL DO BRINCAR

Criado em 1999, o Dia Internacional do Brincar (*World Play Day*) é celebrado por mais de 25 países, entre eles Portugal, a 28 de maio. Propõe-se algo simples e natural, mas que precisa ser lembrado e fazer parte das nossas práticas: respeitar o Direito de Brincar e reconhecer que sem brincadeira não há desenvolvimento motor, cognitivo, social, afetivo...

Esta comunicação tem por objetivo contribuir para o respeito do direito de brincar e para o reconhecimento deste dia no nosso país.

Palavras-chave: brincar, jogar, dia internacional

IAC | setor de atividade lúdica

Marta Rosa • Professora do Ensino Básico (1.º Ciclo)

Leonor Santos • Psicóloga Clínica

PROJETO DESCOBRINDO O JARDIM | VALORIZAR O EXTERIOR COMO ESPAÇO DE APRENDIZAGENS E DESENVOLVIMENTO

Numa época em que o tempo passado ao ar livre, a brincar com os amigos e a descobrir novos “mundos”, parece estar a reduzir, preenchendo-se, cada vez mais, as rotinas das crianças com atividades formais, institucionalizadas e circunscritas a espaços fechados, o Projeto Descobrimdo o Jardim (PDJ) procurou evidenciar a importância do espaço exterior no desenvolvimento de crianças pequenas.

O PDJ foi dinamizado na Creche/ Jardim-de-Infância ANIP durante o ano letivo de 2011/2012, com as seguintes prioridades de ação:

- (1) melhoramento dos espaços exteriores da instituição;
- (2) aumento do tempo passado ao ar livre pelas crianças das várias faixas etárias.

Para atingir estes objetivos, as experiências no exterior foram filmadas e registadas notas de observação. Ainda, procurando discutir as principais ideias do projeto, foram organizadas reuniões de reflexão com as educadoras de infância. Para além dos espaços exteriores da instituição, o PDJ abrangeu, como contexto de ação, o Jardim da Sereia, espaço público da cidade de Coimbra.

A partir do trabalho realizado, foi possível perceber que as experiências no exterior podem ser consideradas como sendo desafiantes para os educadores de infância, enfatizando-se a necessidade de maior formação neste âmbito. O papel do adulto é muito importante e tem uma grande influência no modo como as crianças aproveitam estes momentos. Outro aspeto interessante está relacionado com os interesses das crianças “fora de portas”. Brincar com água e enfrentar desafios motores foram as atividades mais cativantes, ocorrendo com grande frequência durante o tempo passado ao ar livre.

Palavras-chave: educação de infância, melhorar práticas educativas, brincar no exterior

Creche/Jardim de Infância ANIP
Faculdade de Psicologia e Ciências da
Educação da Universidade de Coimbra

Gabriela Bento
Cindy Carvalho
Mikael Mendes
Ana Paula Aveleira
Leonor Carvalho
Ana Cristina Almeida

organização



parceiros



brincar em
PORTUGAL

23 Nov. • 15h30
comunicações livres

1º seminário
A PSICOLOGIA
E A PEDAGOGIA POR
DETRÁS DO BRINCAR



"AVENTURA NA CIDADE" | PROGRAMA DE COMPETÊNCIAS PESSOAIS E SOCIAIS

O "Aventura na Cidade" – Programa de Desenvolvimento de Competências Pessoais e Sociais e Promoção Global da Saúde, concebido pela ARISCO em 1995, é um jogo que poderá ser integrado na família dos Jogos de Personagens, no qual o jogador é um personagem de uma história, cujo desenrolar vai influenciando com as suas decisões, ideias e formas de estar. Destina-se a jogadores dos sete aos setenta e sete anos, organizados em equipas de seis elementos, conduzidas por diferentes Mestres de Jogo, devidamente formados para o efeito (25h de formação). A aventura, confinada a uma sala, vai sendo colorida pela imaginação de cada um dos participantes. Desde a sua criação, o "Aventura na Cidade" tem vindo a ser implementado em diversos contextos de trabalho e com diferentes tipos de populações. Esta comunicação pretende constituir-se como um espaço de apresentação do "Aventura na Cidade", nomeadamente no que diz respeito à sua estrutura de implementação e funcionamento, procurando ilustrar através desta apresentação o trabalho desenvolvido pela ARISCO ao longo dos últimos vinte anos, no campo da Prevenção de Comportamentos de Risco e da Promoção Global da Saúde.

Joana Carvalho
Mestre em Desenvolvimento da Criança

MARIONETAS SOLIDÁRIAS

Marionetas Solidárias - um projeto em que crianças e jovens são autores/as-atores/as do seu próprio brincar criando e animando marionetas falantes.

A partir de uma definição do brincar numa perspetiva de animação sociocultural e educação não formal, pretende-se com esta comunicação apresentar métodos, resultados e produtos de um projeto de animação socioeducativa, centrado na criação de fantoches com materiais recicláveis, produção de texto dramático e na respetiva encenação, desenvolvido com crianças e jovens.

Refletir-se-á sobre duas dinâmicas do brincar: uma dinâmica que torna lúdica uma atividade educativa e outra que torna educativas determinadas atividades lúdicas, sabendo que o carácter lúdico numa atividade não provém tanto da natureza do que se faz como da forma como se faz.

Este projeto teve origem numa ação internacional, realizada na Roménia, com cinquenta jovens de várias nacionalidades, sobre o tema da discriminação. É atualmente desenvolvido por estudantes e estagiários de animação sociocultural da Escola Superior de Educação, em articulação com a Câmara Municipal de Santarém, em jardins de infância e escolas de 1.º ciclo do ensino básico, estando inscritas 1277 crianças de escolas e agrupamentos do Município de Santarém para participar no projeto neste ano letivo de 2012-2013.

Principais referências bibliográficas

BESSE-PATIN, B. (2011). « Le jeu : analyseur des genres professionnels de l'animation volontaire ». Mémoire de recherche-action de DUFFRES. Université Toulouse – Le Mirail.

BROUGÈRE, G. (1995). Jeu et éducation. Paris : L'Harmattan.

J. HOUSSAYE (2010). Colos et centres de loisirs : institutions et pratiques pédagogiques. Vigneux : Matrice, p. 221–252.

POWER, T. (2000). Play and exploration in children and animals. Mahwah :Lawrence Erlbaum.

ROUCOUS, N. (2007). « Les loisirs de l'enfant ou le défi de l'éducation informelle ». Revue française de pédagogie, 160, p. 67–73.

Ana da Silva
Escola Superior de Educação de Santarém

organização



parceiros



brincar em
PORTUGAL

23 Nov. • 15h30
comunicação livre

1º seminário
A PSICOLOGIA
E A PEDAGOGIA POR
DETRÁS DO BRINCAR



TORNEIO DE JOGO ROMANOS DE TABULEIRO

O Torneio de Jogos Romanos de Tabuleiro que se encontra na sua IV edição, tem como cidade polarizadora Braga, mas já se encontra disseminado um pouco por todo o país e continua o seu percurso de encontrar cada vez mais praticantes e interessados.

Tem vários pontos fortes, entre eles o facto de ter vindo a ser desenvolvido a partir das comunidades escolares (áreas da Matemática, História, Geografia, EVT e Português), vindo a se refletir nas comunidades locais, desde os espaços associativos acabando nos seios das famílias.

Temos, portanto, a partir de um tabuleiro de jogo, a educação não-formal com promotora de aprendizagens e treino de competências formais. Aprender a brincar.

O que caracteriza este Torneio, em termos da sua implementação é a proximidade do mesmo em relação aos seus praticantes, toda a conceção e realização/ gestão do evento está entregue a associações locais, a alunos em cursos profissionais e em formação, a instituições que têm como missão a promoção de identidade a partir do património histórico e cultural.

Encontramos, a partir destes jogos, uma forte diálogo entre gerações, onde os mais novos ensinam os mais velhos e vice-versa; o exercício da oralidade da passagem de conhecimento e de práticas e a partir destes momentos se geram dinâmicas que enriquecem as diversas formas de estar. Ou seja, temos casos em que os nossos promotores são pessoas com mais de 60 anos, de maior idade (como lhe gosto de chamar), e estes são os implementadores e promotores junto das outras gerações, mui, muito interessante.

Os jogos que geraram toda esta dinâmica são, jogos milenares, jogos que existem em toda a diáspora da época romana:

- Jogo do Soldado;
- Jogo do Moinho;
- Jogo do Tábula;
- Jogo do SEEGA.

Palavras-chave: jogos romanos de tabuleiro, jogo, interdisciplinar, educação não-formal, património cultural, identidade, história, lúdico e lazer.

Paulo Morais • Associação Anima com Riso

Nota Biográfica

Mestrado em Associativismo e Animação Sociocultural
Pós-Graduação em Jogos e Complementos Matemáticos
Licenciatura em Matemáticas Aplicadas - Ramo Educacional

organização

pimpumpplay
viver a brincar viver a aprender

parceiros





INTERVIR A BRINCAR NAS "DIS" (...LEXIA; ...GRAFIA; ...ORTOGRAFIA; ...CALCULIA)

Dentro do grande grupo das NEE, as Dificuldades de Aprendizagem são a problemática com maior taxa de prevalência (cerca de 48%). Segundo a Associação Portuguesa de Pessoas com Dificuldades de Aprendizagem Específicas, o número de alunos com estes distúrbios tem vindo a aumentar, registando-se atualmente uma prevalência de 5% a 10% da população total de alunos.

Assim, torna-se de fulcral importância não só o papel dos professores, nas escolas, mas também dos pais, em casa, para que juntos possam contribuir para o sucesso escolar destas crianças.

"Intervir a Brincar nas 'DIS' (...lexia, ...grafia, ...ortografia, ...calculia)" pretende clarificar cada um destes conceitos e apresentar, de igual forma, algumas brincadeiras que podem ser feitas para auxiliar estas crianças no desenvolvimento de competências específicas como a leitura, escrita e cálculo.

E é tão fácil fazer tanto com tão pouco!

Palavras-chave: dislexia, disgrafia, disortografia, discalculia, brincar

Diana Coelho

Nota Biográfica

Licenciada em Ciências da Educação (área: Educação Especial)
Pós-graduada em Educação Especial

APOIO PSICOPEDAGÓGICO A ALUNOS COM DISLEXIA | VENS BRINCAR COMIGO?

Na presente comunicação pretende-se fazer uma breve abordagem à definição de Dificuldades de Aprendizagem Específicas (DAE), bem como definir e sistematizar as características das Dificuldades Específicas da Leitura (Dislexia), da Escrita (Disgrafia e Disortografia) e da Matemática (Discalculia). De seguida serão apresentadas estratégias e atividades de intervenção, fundamentadas pela investigação, que revelam como as aprendizagens académicas podem ser realizadas de forma lúdica e criativa.

As DAE são consideradas dificuldades crónicas específicas na aprendizagem e na aquisição da automatização da leitura, escrita e competências matemáticas, que ocorre em indivíduos que tiveram uma educação adequada, têm uma inteligência dentro ou acima da média e que não têm problemas sensoriais (Brown & Aylward, 1996; Debray-Ritzen, 1987; Janet, 2003; Nielsen, 1999; Rett & Seidler, 1996; Torres & Fernández, 2001). Em geral, as características das DAE podem agrupar-se em três grandes blocos: comportamentais/emocionais, cognitivos e escolares. Das características comportamentais destaca-se a ansiedade que se manifesta através do baixo autoconceito e através de problemas de comportamento (Thomson, 1992 citado por Torres & Fernández, 2001; Burden, 2005). Ao nível cognitivo verificam-se dificuldades do nível metacognitivo, da atenção e memória (Fonseca, 1999; Haagar & Klingner, 2005; Wood, 2006; Smith et al., 1995; Wong, 1991; Santos, 1988).

As principais características escolares observáveis são ao nível da expressão oral, da compreensão auditiva, expressão escrita, capacidade básica de leitura, fluência na leitura, compreensão da leitura, legibilidade da caligrafia, correção ortográfica, cálculos matemáticos e resolução de problemas de matemática (Debray-Ritzen, 1987).

Palavras-chave: dislexia, disortografia, disgrafia, discalculia, abordagens de intervenção, estratégias e atividades lúdicas

CADIn

Leonora Ribeiro • TSEER

organização



parceiros





COMUNICAR A BRINCAR | PROMOVER A COMUNICAÇÃO EM CRIANÇAS COM PERTURBAÇÕES DO ESPECTRO DO AUTISMO

Diferentes formas de comunicar são adquiridas naturalmente à medida que os bebés se vão desenvolvendo. Olham, imitam, apontam, mostram, partilham o que vêem e o que descobrem com o outro.

Nas Perturbações do Espectro do Autismo existe, em idades precoces, uma manifesta limitação e extrema dificuldade em entender o prazer da partilha que a comunicação representa.

Brincar de forma orientada e com pressupostos e objetivos bem definidos ajuda na promoção do desenvolvimento de competências pré-comunicativas que vão tornar a criança mais funcional e adequada na oralidade, quando esta surgir; ou nos casos em que tarda a aquisição da oralidade, facilitam a otimização do uso de suportes aumentativos de comunicação.

Estas competências são também fundamentais no melhorar das capacidades de compreensão, permitindo que a criança se torne mais ativa e participativa com as pessoas e o mundo que a rodeiam.

Nesta comunicação pretende-se fazer uma breve abordagem a todas estas competências pré-comunicativas e partilhar diferentes formas e estratégias de as estimular através de brincadeiras simples e prazerosas para as crianças.

Palavras-chave: comunicação, competências pré-comunicativas, perturbações do espectro do autismo

CADIn

Ana Rita Gonzalez • Terapeuta da Fala

RECREAÇÃO E LAZER: PROMOTORES DE SAÚDE EM CRIANÇAS E JOVENS COM NEE

Os Técnicos Superiores de Educação Especial e Reabilitação, a trabalharem diretamente com crianças e jovens com necessidades educativas especiais, conhecem a importância que as atividades de desenvolvimento pessoal e social têm na vida destas. O presente estudo teve como principal objetivo conhecer de que forma a participação e prática de atividades recreativas e de lazer se encontram relacionados com o desenvolvimento da autonomia, autoconceito, aceitação, integração social e participação da pessoa com deficiência na sociedade.

A amostra é constituída por noventa crianças com idades compreendidas entre os seis e os quinze anos, às quais foi aplicado um Questionário de Identificação das Práticas Recreativas e de Lazer na Infância (MJ Dores, 2008) e uma a escala de *Self Perception Profile for Children* (SPPC) de Harter adaptada à população portuguesa, por Luísa Faria (1990), para avaliação do autoconceito físico.

Verificou-se que as atividades recreativas e de lazer são facilitadoras de integração e do incremento do autoconceito, autoestima global, da participação, desenvolvimento psicossocial e de melhor utilidade das suas capacidades físicas e psicológicas.

Palavras-chave: crianças e jovens com NEE; promoção da saúde; autoconceito físico; desenvolvimento psicossocial.

Maria João Dores • TSEER

organização



parceiros



brincar em
PORTUGAL

24 Nov. • 14h00
comunicação livre

1º seminário
A PSICOLOGIA
E A PEDAGOGIA POR
DETRÁS DO BRINCAR



PALHAÇOS NO HOSPITAL? QUE BRINCADEIRA É ESSA?

De entre as várias funções do brincar, a facilitação dos processos de ajustamento da criança ao hospital, ao internamento e à sua condição clínica e tratamentos ganham particular ênfase no contexto pediátrico. Redondeiro (2003) assume-o como cumprindo funções de recuperação - que libertam a fadiga; de divertimento - que libertam o tédio; e de desenvolvimento - que podem resgatar as forças criativas dos estereótipos e das rotinas impostas pelo quotidiano hospitalar. O brincar poderá, também, representar um tempo/ espaço privilegiado para transformações nos numerosos processos sociais e comunicacionais protagonizados pela criança hospitalizada, estimulando a interação e o desenvolvimento de atitudes positivas em relação ao "outro". Adicionalmente, poderá ajudá-la a sentir-se mais segura naquele ambiente estranho: mediando entre o mundo familiar e situações novas e ameaçadoras; permitindo o elaborar de experiências desconhecidas e desagradáveis; minimizar a ansiedade de separação dos pais/ família; e, entre outros, expressar as suas experiências, sentimentos, medos e preocupações (Masetti, 2003; Melo, 2007; Tavares, 2008).

De entre os companheiros privilegiados de brincadeira surgem os Doutores Palhaços, da Operação Nariz Vermelho (ONV). Ao longo dos últimos dez anos têm vindo a levar o lúdico e o humor aos serviços pediátricos de doze hospitais do país, tendo mais recentemente enveredado por uma investigação mais aprofundada e sistemática do seu trabalho no desenvolvimento e bem-estar da criança e seus cuidadores. Na presente comunicação dão-se a conhecer os principais objetivos, e estudos integrados no projeto de investigação "Rir é o melhor remédio?", decorrente de uma parceria entre a ONV e o Instituto de Educação da Universidade do Minho.

Palavras-chave: brincar, hospital, doutores palhaços

Universidade do Minho & Universidade de Évora

Susana Caires • Doutorada em Psicologia, especialidade em Psicologia da Educação

Hiolanda Esteves • Doutoranda em Ciências da Educação, especialidade em Psicologia da Educação

Ana Sofia Melo • Doutoranda em Ciências da Educação, especialidade em Psicologia da Educação

Susana Correia • Mestrando em Psicologia, especialização em Psicologia da Educação

Zusana Diaz • Mestre em Educação Especial, especialização em Intervenção Precoce

organização

pimpumply
viver a brincar viver a aprender

parceiros



IPL
escola superior de educação
e ciências sociais
instituto politécnico de leiria



PONTO SER
centro estudos aplicados à aprendizagem e ao desenvolvimento humano

p o s t e r s

sábado | 24 de novembro

15:30

memórias do brincar e dos brinquedos

Bento Cavadas & Diana Pereira & Sónia Borges & Vânia Jesus

brincadeiras intergeracionais

Joana Costa & Marlene Gonçalves | Santa Casa de Misericórdia de Barcelos

a utilização do brinquedo na prática clínica com crianças

Sandra Silva

vamos trabalhar em equipa! construção de cenários lúdicos

Ângela Silva & Joana Marques | Universidade de Aveiro

reciclar e brincar

Carla Abegão & Ariana Madruga & Joana Nunes

promoção da saúde e prevenção em contexto lúdico

ARISCO

do brincar à expressão dramática: a dimensão pessoal, pedagógica e criativa do educador em formação

Ana França | Centro de Investigação em Educação da Universidade da Madeira

brincadeira = aprendizagem | a importância do brincar no neurodesenvolvimento

Carina Gonçalves | Responsável área de Neuropsicologia do Instituto do Desenvolvimento e Estimulação do Potencial Humano

a experiência de brincar em contexto de creche

Ana Mafalda Pinho & Maria Lurdes Cró & Maria da Luz Vale-Dias



MEMÓRIAS DO BRINCAR E DOS BRINQUEDOS

Este trabalho resulta do interesse dos investigadores em estudar a importância do brinquedo na infância. Como esse tema é vasto (Pavone, 2006; Soares, 2007), o objetivo do estudo centrou-se na recolha de memórias de dez indivíduos sobre os jogos e os brinquedos que estiveram culturalmente associados à sua juventude. O estudo foi realizado através de uma entrevista do tipo estruturado aplicada a indivíduos com faixas etárias intercaladas de dez em dez anos. O entrevistado mais novo tinha oito anos e o mais velho noventa e cinco anos. A recolha das entrevistas foi realizada através da gravação de voz. Quanto questionados sobre o significado do conceito “brincar”, a grande maioria dos entrevistados associou-o a momentos de diversão típicos da infância. As restantes respostas mostram, ainda, a evolução significativa que os brinquedos sofreram. Essa evolução está pautada, por exemplo, nos materiais que os entrevistados das faixas etárias superiores associaram aos brinquedos da sua infância, pois na sua maioria eram simples (trapos, papel, etc.) ou provenientes do meio natural (madeira, canas, pedras, etc.), enquanto atualmente são feitos principalmente a partir de plásticos. Notou-se que os brinquedos tecnológicos são cada vez mais os eleitos pelos jovens, deixando, assim, os brinquedos tradicionais de ter uso. Quanto aos jogos, constatou-se que os entrevistados mencionaram recordar-se de uma grande diversidade na sua infância. Esses relatos evidenciaram a persistência ao longo do tempo de certas brincadeiras, como o saltar à corda, e o quase desaparecimento de outros, como o jogar ao pião.

Bento Cavadas • Doutor em Política e Fundamentos Educativos

Diana Pereira, Sónia Borges & Vânia Jesus

Licenciadas em Educação Básica, Mestrandas em Educação Pré-Escolar e em Ensino do 1.º CEB

BRINCADEIRAS INTERGERACIONAIS

Atualmente, há um interesse crescente nas questões relacionadas com a Intergeracionalidade e com os benefícios de programas/projetos intergeracionais.

A Santa Casa da Misericórdia de Barcelos desenvolve há quatro anos o Projeto Intergeracional “Avós e Netos”, cujo principal objetivo é promover o desenvolvimento global dos seus participantes, assente em atividades com grupos de idosos e crianças dos seus lares e pré-escolar/ creche familiar. Estas atividades têm uma forte componente lúdico-pedagógica, com a transmissão de histórias, cantigas, jogos e brincadeiras entre gerações, e com o seu enquadramento nos projetos educativos dos grupos de pré-escolar, pelo que idosos e crianças aprendem brincando. Têm também um cariz de desenvolvimento pessoal, emocional e social. Verifica-se um aumento da autonomia e motivação para agir dos participantes, criação e reforço de laços afetivos, desconstrução de preconceitos relativos à idade e ao potencial de contribuição das faixas etárias mais e menos jovens (1-6 anos; 75-95 anos).

As atividades lúdicas e de encontro intergeracional assentam no potencial transformador do brincar, que incentiva à inter-relação positiva e genuína, em momentos que valem por si e se assume que cada participante, tenha 3 ou 90 anos, é uma pessoa que tem muito para dar, que ri, que brinca, que ensina, que lembra, que abraça e que acolhe.

O objetivo deste poster consiste em dar a conhecer este projeto, ilustrando o potencial que o lúdico e o brincar podem ter no desenvolvimento humano e no seu bem-estar, especialmente no campo intergeracional, neste Ano Europeu do Envelhecimento Ativo e da Solidariedade entre Gerações.

Joana Costa • Psicóloga na SCM de Barcelos

Marlene Gonçalves • Psicóloga na SCM de Barcelos

organização



parceiros





A UTILIZAÇÃO DO BRINQUEDO NA PRÁTICA CLÍNICA COM CRIANÇAS

O Brincar é natural da criança e a utilização de brinquedos tem uma importância fulcral para o seu desenvolvimento. Este poster pretende dar a conhecer como o recurso ao brinquedo na prática clínica se torna uma ferramenta reveladora de processos inconscientes na criança. O brincar surge como forma de ajudar os mais pequenos a resolver situações ou dificuldades. O brinquedo utilizado deve ser adequado à fase de desenvolvimento da criança e aos objetivos terapêuticos da intervenção, facilitando o desenvolvimento da imaginação e permitindo a exploração das oportunidades lúdicas e educativas para o qual foi construído. Pretende-se ainda reconhecer a vantagem de escolher o brinquedo adequado que ajudará a criança a crescer, a desenvolver as suas capacidades motoras e cognitivas e a expressar a sua criatividade. Permitindo igualmente o desenvolvimento de competências sociais e emocionais, por exemplo, favorecer a interação social e ultrapassar situações de angústia, tristeza e frustração.

Ao associar um conjunto diverso de brinquedos a uma relação terapêutica segura, a criança tem a possibilidade de expressar e explorar plenamente o seu *self* (sentimentos, pensamentos, experiências, comportamentos) através do seu meio natural de comunicação: o brincar (Landreth, 2002).

Sandra Silva • Licenciada em Psicologia Aplicada, na área de Psicologia Clínica
Pós-Graduada em Mediação Familiar

VAMOS TRABALHAR EM EQUIPA! A DIMENSÃO DA CO-CONSTRUÇÃO DE CENÁRIOS LÚDICOS NO DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS

Numa prática educativa valorativa do contexto como elemento fulcral do currículo, a co-construção entre adultos e crianças de cenários lúdicos é um ponto significativo.

Ao longo do nosso trabalho, questionámo-nos sobre este assunto pois identificámos aspetos positivos tanto com a construção conjunta como com o entusiasmo resultante da surpresa.

Com a investigação bibliográfica (com o objetivo de identificar quais as competências potenciadas pelo brincar em parques infantis, cuja construção não prevê a participação de crianças) e um estudo de caso (envolvendo a construção de cenários lúdicos numa sala de JI) pretendemos identificar se há fatores influenciadores da motivação que gera o brincar, identificar as competências inerentes à co-construção de cenários lúdicos e as competências do brincar social espontâneo desenvolvidas pelas crianças ao utilizá-los.

Ângela Silva • Licenciada em Educação de Infância

Joana Marques • Licenciada em Ed. Infância, mestranda em Formação Pessoal e Social

RECICLAR E BRINCAR

Exposição de conteúdos teóricos da educação, jogo e reciclagem.

Carla Abegão • Técnica Superior de Serviço Social

Ariana Madruga

Joana Nunes

organização



parceiros



brincar em
PORTUGAL

24 Nov. • 15h30
posters

1º seminário
A PSICOLOGIA
E A PEDAGOGIA POR
DETRÁS DO BRINCAR



PROMOÇÃO DA SAÚDE E PREVENÇÃO EM CONTEXTO LÚDICO

Uma breve apresentação da ARISCO e da estrutura de implementação e funcionamento dos seus principais projetos.

ARISCO

DO BRINCAR À EXPRESSÃO DRAMÁTICA: A DIMENSÃO PESSOAL, PEDAGÓGICA E CRIATIVA DO EDUCADOR EM FORMAÇÃO

A expressão dramática enquanto atividade para a criança, é uma forma de brincar, de jogo, que decorre de situações da vida real, onde, nomeadamente, transparece o mundo das suas vivências e a sua cultura. É um dos recursos mais valiosos, completos e complexos da educação.

O jogo faz de conta, num contexto de atividade de expressão dramática, pode ser mediado pelo educador ajudando as crianças na aprendizagem do mundo real através da fantasia. Para tal ele deve preparar-se na dimensão pessoal, pedagógica e criativa aceitando a natureza da criança, nomeadamente, no seu direito a brincar.

Neste poster apresentamos um conjunto de vivências e brincadeiras experienciadas pelos educadores em formação do Curso de Educação Básica da Universidade da Madeira, na Unidade Curricular de Expressão Dramática, refletidas numa dimensão pessoal pedagógica e criativa.

Ana França • Centro de Investigação em Educação da Universidade da Madeira

BRINCADEIRA = APRENDIZAGEM | A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO NEURODESENVOLVIMENTO

Desde o início dos tempos, todas as sociedades estiveram envolvidas em diversas formas de jogo. O instinto para brincar prevalece em todas as culturas humanas.

O jogo compreende uma grande variedade de atividades, tanto no ser humano, como no mundo animal, e é indubitavelmente uma experiência única e universal.

Embora a brincadeira ainda seja vista pela sociedade como uma atividade unicamente prazerosa, diversos estudos comprovam a importância da brincadeira no desenvolvimento social, emocional e cognitivo dos indivíduos, pois é capaz de promover a aprendizagem e desenvolver competências cognitivas.

Os desenvolvimentos recentes das neurociências indicam que o cérebro se desenvolve na relação da criança com o ambiente, sendo que desta forma a brincadeira é um instrumento de interação da criança com o mundo e portanto, promotora do seu desenvolvimento cerebral.

Segundo Singer et al., (2006), a brincadeira é importante não só para o desenvolvimento social e emocional, como também cognitivo, referindo-se que a brincadeira é igual a aprendizagem.

Para Hannaford (2005), a brincadeira participa nas funções de integração entre o sistema límbico e o lobo frontal, transformando e integrando estímulos sensoriais em pensamentos e comportamentos.

Os estudos de neuroetologia sugerem que tanto o homem como outros mamíferos, partilham comportamentos semelhantes de brincadeira e que estes estão associados à plasticidade neuronal.

Assim, a brincadeira desempenham um papel central no desenvolvimento cerebral, facilitando a integração entre os processos cognitivos, afetivos e sociais, tão necessários à aprendizagem.

Carina Gonçalves • Responsável área de Neuropsicologia do
Instituto do Desenvolvimento e Estimulação do Potencial Humano

organização

pimpumpplay
viver a brincar viver a aprender

parceiros



brincar em
PORTUGAL

24 Nov. • 15h30
posters

1º seminário
A PSICOLOGIA
E A PEDAGOGIA POR
DETRÁS DO BRINCAR



A EXPERIÊNCIA DE BRINCAR EM CONTEXTO DE CRECHE

Os referenciais teóricos acerca do desenvolvimento da primeira infância e, mais recentemente, as neurociências (Blair, 2006; Shonkoff & Phillips, 2000) têm abordado o impacto do brincar e de tudo o que ele envolve no estado desenvolvimental da criança.

Desde o longínquo jardim de infância de Froebel que o brincar passou a integrar os programas curriculares da educação de infância. No entanto, só no primeiro quarto do século XX é que a brincadeira natural das crianças foi aceite como um veículo para a aprendizagem (Spodek e Saracho, 1998). Deste modo, a creche, enquanto contexto coletivo de educação, articula as funções educativa e assistencial considerando a importância do brincar na organização do ambiente educativo e privilegiando-o na ativação do desenvolvimento psicológico das crianças.

O nosso objetivo neste trabalho será realçar os dados de uma investigação realizada recentemente (Pinho, 2008) com educadores de infância a desempenhar funções em contextos educativos de creche que nos diz que a prossecução da qualidade dos cuidados prestados às crianças em idades precoces é determinada pelo estabelecimento de inter-relações entre adultos e crianças; pelos espaços, equipamentos e recursos dos contextos e pelas experiências de aprendizagem proporcionadas. É precisamente no âmbito destas premissas que o ato de brincar se torna mais significativo sendo que, durante o seu desenvolvimento é possível ativar/ desenvolver as várias faces da personalidade. Corroborando a perspetiva de Portugal (2009), que realça o brincar como uma forma de aprendizagem, importa salientar que cabe aos educadores de infância a tarefa de organizar e intervir de forma positiva e otimizadora no ato de brincar ficando, desta forma, assegurado o desenvolvimento e a consolidação de várias aprendizagens.

A nossa experiência enquanto investigadoras no âmbito da organização de contextos educativos de creche leva-nos a considerar que os princípios educativos propostos por Post e Hohmann (2003) – abordagem *High-Scope* – e Goldschmied e Jackson (2004) asseguram os requisitos fundamentais ao desenvolvimento do ato de brincar.

Ana Mafalda Pinho • Educadora de Infância e Doutoranda do Curso de Psicologia do Desenvolvimento da Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação - Universidade de Coimbra

Maria Lurdes Cró • Professora Coordenadora com Agregação da Escola Superior de Educação – Instituto Politécnico de Coimbra; Doutorada em Ciências da Educação - Psicologia da Educação

Maria da Luz Vale-Dias • Professora Auxiliar da Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação - Universidade de Coimbra; Doutorada em Psicologia - Psicologia do Desenvolvimento

organização

pimpumpplay
viver a brincar viver a aprender

parceiros



IPL
escola superior de educação
e ciências sociais
instituto politécnico de leiria



PONTO SER
centro de estudos aplicados à aprendizagem e ao desenvolvimento humano

brincar em PORTUGAL

1.º seminário A PSICOLOGIA E A PEDAGOGIA POR DETRÁS DO BRINCAR



inscrições

individual: €70

inscrição individual para Embaixadores do Brincar (fãs da página www.facebook.com/embaixadoresdobrincar): €45

inscrição conjunta de 2 ou + pessoas: €40 (p/ pessoa)

Inscrição conjunta de 5 ou + pessoas: €35 (p/ pessoa)

inscrição de cliente pimpumplay, desempregados, estudante universitário e docente do IPLeiria: €35 (deverá enviar o documento comprovativo da situação no momento da inscrição)

As inscrições só são válidas após pagamento.

As inscrições no 1.º Seminário | A Psicologia e a Pedagogia por Detrás do Brincar permitem assistir a todas as conferências, comunicações livres e aos workshops - mediante inscrição prévia obrigatória e com número de lugares limitado; as inscrições serão aceites por ordem de chegada.

As desistências terão que ser comunicadas até 15 dias antes do evento, caso contrário não serão feitas devoluções.

Para formalizar as inscrições deverá enviar um email com os seguintes dados: nome completo; morada; nif; contacto de email e telefónico (todos os dados são de carácter obrigatório).

Modalidade de pagamento | transferência bancária

títular: **Encontros, Lda.**

nib: **0035 0343 0000 8396 1301 3**

no. conta: 0343008396130 (banco CGD)

Está à espera do quê? Venha brincar!

Comissão Científica

Anabela Reis • Instituto de Apoio à Criança | setor de atividade lúdica

Francisco Lontro • pimpumplay

Jorge Ribeiro • Núcleo de Investigação do Bebé

Leonor Santos • Instituto de Apoio à Criança | setor de atividade lúdica

Lourdes Lourenço • Núcleo de Investigação do Bebé

Marta Rosa • Instituto de Apoio à Criança | setor de atividade lúdica

Comissão Organizadora

Francisco Lontro • mentor do projeto do 1.º Seminário Brincar em Portugal

Lília Pedro • pontoSER

organização

pimpumplay

viver a brincar viver a aprender

parceiros



IPL
escola superior de educação
e ciências sociais
instituto politécnico de leiria



apoios

ASC Veículos



EUROSOL HOTELS



INCUBADORA U. COVILHAS

