

NO ÂMBITO DO PROJETO PORTO DE APOIO À FAMÍLIA  
Uma parceria Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti/Câmara Municipal do Porto

Paula Pequito  
Ivone Neves

# Propostas pedagógicas para O Brincar



**PAULA FRASSINETTI**  
Escola Superior de Educação

**Porto.**

# **Propostas pedagógicas para O Brincar**

**Atividades de Animação  
e Apoio à Família**

**NO ÂMBITO DO PROJETO PORTO DE APOIO À FAMÍLIA  
UMA PARCERIA ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DE PAULA  
FRASSINETTI / CÂMARA MUNICIPAL DO PORTO**

---

# FICHA TÉCNICA

---

## **Propostas pedagógicas para *O Brincar* Atividades de Animação e Apoio à Família**

### **Editora**

ESEPF – Escola Superior de Educação  
de Paula Frassinetti

### **Âmbito**

Projeto Porto de Apoio à Família  
Câmara Municipal do Porto – Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti

### **Coordenação Científica**

Paula Pequito  
Ivone Neves

### **Colaboradores**

Ana Isabel Mota  
Cátia Araújo  
Cristina Araújo,  
Daniela Gomes  
Inês Moreira Ribeiro  
Mafalda Bessa  
Maria João Soares

### **Equipa técnica**

Assistentes Técnicos e Operacionais dos  
Jardins de Infância:

AE Alexandre Herculano  
AE António Nobre  
AE Aurélia de Sousa  
AE Carolina Michaelis  
AE Cerco do Porto  
AE Eugénio de Andrade  
AE Fontes Pereira de Melo  
AE Garcia de Orta  
AE Infante D. Henrique  
AE Leonardo Coimbra  
AE Manoel Oliveira  
AE Pêro Vaz de Caminha  
AE Rodrigues de Freitas  
AE Viso

### **Design**

Edgar Sprecher  
Colaboração de Daniela Costa

### **e-ISBN**

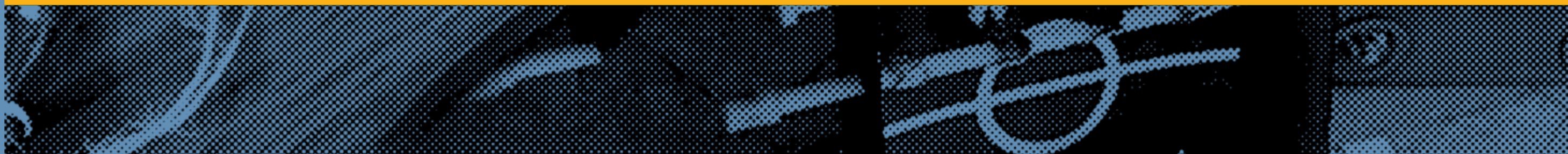
978-989-99984-3-8

1ª Edição

© 2018



**CRIARAM-SE BONS MOMENTOS DE BRINCADEIRA,  
DE INTERAÇÕES ENTRE AS VÁRIAS GERAÇÕES DA  
COMUNIDADE EDUCATIVA E, IGUALMENTE,  
BOAS MEMÓRIAS PARTILHADAS.**



---

## PREFÁCIO

---

O livro aqui apresentado resulta de um projeto de formação-ação desenvolvido na parceria entre a Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti (ESEPF) e a Câmara Municipal do Porto (CMP), Divisão Municipal de Educação, no âmbito do Projeto Porto de Apoio à Família (PAF), visando a monitorização / acompanhamento e dinamização das Atividades de Animação e Apoio à Família (AAAF), nos Jardins de Infância da rede pública do Porto.

Nesta parceria, as equipas da ESEPF e da CMP assumiram que o atual conceito de escola, a tempo inteiro, colocou novos desafios à comunidade educativa, ao nível da necessidade de repensar os papéis e competências dos Assistentes Técnicos e Operacionais pela excelente posição que ocupam nas Instituições para o acompanhamento das crianças. Considerou-se, ainda, ser urgente valorizar a importância da família e do tempo não letivo na vida e desenvolvimento das crianças.

A equipa da ESEPF, constituída por docentes desta Instituição e por Educadores de Infância que, semanalmente, colaboravam com os Jardins de Infância, nos momentos da AAAF, desafiaram cada comunidade educativa, por Agrupamento de Escolas, a definir e implementar um plano de melhoria da intervenção na AAAF, com atividades mais dinâmicas e inovadoras.

O mote sugerido foi a valorização e a importância do Brincar, permitindo valorizar esta componente não letiva e proporcionando às crianças uma maior diversidade de atividades e propostas pedagógicas.


Apoiados pela equipa alargada (ESEPF/CMP), os Assistentes Técnicos e Operacionais conseguiram criar uma dinâmica na comunidade educativa que implicou famílias e equipas pedagógicas, construindo dispositivos pedagógicos artesanais, utilizando materiais de desperdício e envolvendo, sobretudo, as crianças em todo processo de forma ativa e participativa.

Criaram-se bons momentos de brincadeira, de interações entre as várias gerações da comunidade educativa e, igualmente, boas memórias partilhadas.

Este livro é o testemunho do que foi construído num processo partilhado de formação-ação, na ESEPF e sistematizado num conjunto de propostas pedagógicas com o intuito de divulgar e motivar todos quantos, acreditando na riqueza da brincadeira, queiram dinamizar os momentos da AAAF desenvolvendo práticas educativas de qualidade.

Sem o dinamismo, empenho e profissionalismo das diferentes equipas e dos assistentes técnicos e operacionais, este testemunho nunca chegaria a cumprir a função inspiradora que pretende ter...

**A todos o nosso reconhecimento pelo excelente trabalho!**



**A equipa responsável assumiu, desde o início do projeto, a necessidade de respeitar a heterogeneidade e especificidades dos diferentes contextos, pelo que todo o processo foi concebido numa lógica de formação-ação.**

**Desafiaram-se, no ano letivo de 2015-2016, os jardins de Infância da rede pública do Porto para definir e implementar um plano de melhoria da intervenção nas Atividades de Animação de Apoio à Família, com dinâmicas mais inovadoras.**

---

## UMA PRÁTICA SITUADA...

---

No âmbito da parceria existente entre a Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti (ESEPF) e a Câmara Municipal do Porto (CMP), Divisão Municipal de Educação, desde há alguns anos que se tem vindo a dinamizar o momento das Atividades de Animação e Apoio à Família (AAAF), nos Jardins de Infância da rede pública do Porto, dando seguimento ao que a CMP assumiu como Programa Porto de Apoio à Família (PAF).

À ESEPF foi solicitado o acompanhamento técnico e a capacitação dos assistentes técnicos e operacionais, na promoção da componente não letiva como um tempo de qualidade educativa e respetiva avaliação do impacto das ações desencadeadas, pretendendo-se contribuir para o reconhecimento e visibilidade da importância da AAAF.

Sendo a ESEPF uma Instituição de Formação de Educadores há mais de 50 anos, caracteriza-se por uma relação de proximidade com os agentes educativos e um conhecimento aprofundado das práticas desenvolvidas nos Jardins de Infância. Pauta a sua intervenção pela promoção de processos formativos e de capacitação centrados no envolvimento e participação dos diferentes elementos das comunidades educativas.

A equipa responsável do projeto assumiu, desde o início, a necessidade de respeitar a heterogeneidade e especificidades dos diferentes contextos, pelo que todo o processo foi concebido numa lógica de formação-ação desafiando-se, no ano letivo de 2015-2016, os jardins de Infância para definir e implementar um plano de melhoria da intervenção na AAAF, com atividades mais dinâmicas e inovadoras.

O mote sugerido foi a valorização e a importância do Brincar.

Nesse sentido, pretendendo-se, ainda, valorizar a importância da família e do tempo não letivo na vida das crianças, todo este processo se pautou pelo envolvimento das mesmas, na construção de dispositivos pedagógicos, utilizando e reaproveitando vários materiais de desperdício.

Todos os dispositivos foram utilizados para criar bons momentos de brincadeira e de convívio entre várias gerações, sendo as famílias e membros da comunidade convidados para, no jardim de infância, poderem usufruir e dinamizar estes momentos de complementaridade educativa, construindo-se boas memórias partilhadas.

Os testemunhos dos assistentes técnicos e operacionais evidenciam os diferentes âmbitos de intervenção e as mais-valias que identificaram neste processo.

### TESTEMUNHOS QUANTO A APRENDIZAGEM E PARTILHA

“As crianças mostravam satisfação, uma vez que tinham sido elas com o nosso apoio que ajudaram a construir, tendo assim jogos diferentes dos habituais, para brincarem na sala e no recreio.”

“Foi combinado com as crianças que um dia por semana (2ªfeira) os brinquedos elaborados por elas no AAAF estariam no recreio para terem mais espaço e brincar ao ar livre. Também partilharam as brincadeiras com os seus irmãos, primos e outras crianças do 1ºciclo”

“Podemos assim, considerar que o tempo das AAAF ajudou a que as crianças se desenvolvessem ao nível corporal, intelectual, afetiva, social e emocional. As crianças construíram e experimentaram!”

“(…) foi uma iniciativa muito apelativa, porque ao falarmos com as crianças sobre a atividade que se ia desenvolver surgiram algumas ideias para a construção de jogos. Para a realização destes, as crianças participaram muito motivadas”

“O projeto das brincadeiras foi importante, porque todas as atividades foram ativas, significativas, centradas na criança e basearam-se em situações de aprendizagem pela descoberta, experimentação e utilização/reutilização de materiais diversos”

“Durante este projeto as crianças estiveram sempre motivadas, querendo participar quer na construção dos brinquedos quer na execução das brincadeiras e jogos”

## TESTEMUNHOS QUANTO AO ENVOLVIMENTO DAS FAMÍLIAS

“A exposição foi aberta com as músicas sobre a família que as crianças aprenderam nas aulas de música. Por fim, todas puderam brincar entre elas e com os familiares presentes, trocando conhecimentos e experiências sobre como se divertiam no passado”

“Outro aspeto a realçar é o envolvimento dos pais no período do AAAF, por exemplo na elaboração dos dispositivos pedagógicos para as crianças usufruírem durante este tempo. Arranjaram os materiais de desperdício e com os seus filhos cada um construiu um dispositivo pedagógico. Neste seguimento, no dia 13 de Maio foi realizado no período AAAF uma exposição com os brinquedos, intitulada “Brinquedos de outros tempos”, onde cada pai/mãe veio à escola no período do almoço ou no final do dia para mostrar ao grupo como foi construído e como se brincava com o dispositivo que construíram.”

“Foi um momento simbólico, mas muito importante para as crianças uma vez que tiveram oportunidade de mostrar aos pais ensinando-os a brincar e explicando como fizeram os jogos da AAAF; ver os pais a jogar com os filhos a interagirem com eles foi muito relevante, gratificante e simplesmente bonito.”

“As crianças viveram esse tempo de forma informal, dando asas à criatividade, imaginação conseguindo motivar todas as faixas etárias, envolvendo também os pais com pesquisas de jogos e recolha de material para ser utilizado na confeção dos jogos e brincadeiras, conseguindo assim um trabalho cooperativo com crianças, pais, escola e comunidade.”

“Os pais também tiveram papel ativo no desenvolvimento das atividades nomeadamente construção do carrinho de rolamentos e contribuição com material de reciclagem”

“Na comemoração do Dia da Família, num primeiro momento os jogos foram apresentados um a um, e foi explicada a sua construção e os materiais envolvidos. A partir daí funcionaram como um instrumento de dinamização/aproximação das famílias à escola, das famílias entre si, de atividades conjuntas criança/família/escola, no espaço exterior/interior em que todos puderam usufruir de momentos de recreação e fruição.”

“Os Pais conseguiram perceber o nosso trabalho durante este tempo (AAAF) e como nos organizamos. Este sucesso é demonstrado pelos elogios que os encarregados de educação referiram ao longo do ano”

“Quando chamados a participar pais, avós ou outras figuras vinculativas, mostram - se, de uma forma geral, recetivos e entusiasmados, envolvendo-se de uma forma ativa no que lhes era proposto”

---

**Para que os diferentes materiais pudessem ser divulgados e para que a reflexão feita, em cada Jardim de Infância, fosse alargada a toda a comunidade, realizou-se na ESEPF, em setembro de 2016, um Encontro de partilha e divulgação das práticas pedagógicas desenvolvidas em torno da temática O Brincar. Este Encontro contou com uma exposição de múltiplos dispositivos pedagógicos que apelaram à memória das brincadeiras de antigamente, potenciaram a criatividade e envolveram as famílias, crianças e profissionais, ao longo do ano letivo.**

---





Brincar “continua a ser uma atividade natural na infância, sendo que a brincadeira permite às crianças a descoberta do mundo a que pertence e que a rodeia” (Sarmiento, Ferreira e Madeira, 2017, p.7).

A exposição dos brinquedos construídos permitiu dar visibilidade ao trabalho desenvolvido valorizando, desta forma, o esforço, empenho e dedicação de todos quantos colaboraram.



---

**Ao longo do ano letivo 2016–2017 foi desenvolvido um plano de ação-formação com sessões dinamizadas pela equipa da ESEPF sobre técnicas de animação socioeducativa em que os assistentes técnicos e operacionais partindo dos dispositivos pedagógicos, compreenderam a importância da planificação na ação educativa dos animadores, concretizando-se a capacitação dos mesmos para a construção das propostas pedagógicas que são apresentadas nesta publicação. Todo o processo foi avaliado, sendo reconhecido pelos diferentes intervenientes como um modelo de formação em ação, onde todos foram chamados a participar na reflexão e reconstrução de novos saberes que contribuíram para uma melhoria da qualidade da AAAF.**

---



# Propostas pedagógicas para O Brincar

## AOS EDUCADORES

Esta publicação integra um conjunto diversificado de atividades lúdicas que permitem auxiliar os profissionais de educação no planeamento e dinamização de situações educativas a experienciar com as crianças.

As sugestões de atividades pretendem enriquecer os momentos de brincadeiras das crianças através da exploração de dispositivos pedagógicos construídos com crianças e adultos.

As propostas pedagógicas contemplam o grupo etário a que se destinam, recursos materiais e intencionalidades, bem como, uma breve descrição das mesmas. Estão alocadas em três grandes grupos de ludicidade consoante a sua especificidade ou adequação a determinados espaços. Podemos assim encontrar atividades relacionadas com o Brincar e Imaginar, com o Brincar cá dentro e o Brincar lá fora.

Desejamos que este e-book alavanque e inspire infindáveis momentos de encantamento e brincadeira com as vossas crianças, deixando que a sua criatividade e capacidade de imaginar e sonhar reinvente outros momentos de pura diversão!

The background is a solid dark blue color. It is decorated with various white and light blue silhouettes of toys and objects, including a hand holding a string, a rocket, a cat, a teddy bear, a ball, a toy car, and a doll. The text is centered in the upper half of the page.

# **Propostas pedagógicas para O Brincar**

**BRINCAR E IMAGINAR**

## Boneca de trapos



### OBJETIVOS

- Utilizar o espaço e os objetos atribuindo-lhes significados múltiplos.
- Inventar personagens e situações por iniciativa própria e/ou a partir de diferentes propostas.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Tecido; Lã; Fitas; Canetas de tecido; Enchimento (algodão, esponja, etc); Agulha; Linha; Cola quente.

### COMO BRINCAR

Com esta atividade a criança pode brincar individualmente ou em grupo, manuseando a boneca. Pode também servir de adereço para uma peça de teatro.

## Casinha



### OBJETIVOS

- Utilizar o espaço e os objetos atribuindo-lhes significados múltiplos.
- Inventar personagens e situações por iniciativa própria e/ou a partir de diferentes propostas.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Caixa de cartão grande (para o corpo da casa); Duas caixas mais pequenas (para o telhado de casa); Papel de cenário; Fita-cola larga transparente; Fita-cola crepe larga; Tintas; Balões; Marcadores ou lápis de cor; Canas da índia; Palitos de espetada grossos; Tubo de rolo de cozinha; Parafuso grande e porca; X-ato; Cola branca; Pincéis; Jornal; Arame; Tesoura.

### COMO BRINCAR

Esta atividade pode ser utilizada individualmente e em grupo. Podem ser recriadas histórias em torno da casinha de forma livre ou então pode também servir como acessório de uma peça de teatro.

# Vassoura Dançante



## OBJETIVOS

- Expressar através da dança sentimentos e emoções.
- Inventar situações a partir de diferentes propostas.

## DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

## RECURSOS MATERIAIS

Pau de vassoura; Palha; Fio norte.

## COMO BRINCAR

Esta atividade permite realizar diversas atividades:

A vassoura dançante: Ao som de uma música, as crianças dançam livremente pela sala ou recreio. Uma das crianças tem uma vassoura, que vai sendo passada aos colegas ao longo do jogo. Quando a música parar, a criança que tiver a vassoura na mão sai do jogo.

Ou colocar as crianças em roda, fazemos o jogo da bola com piquinhos, utilizando a vassoura em vez da bola. Música utilizada: Uma bola com piquinhos tem lá dentro uma castanha, passa a mim que eu passo a outro, vamos lá ver quem a apanha, 1,2,3,4. Desta forma, no número 4, a criança que tiver a vassoura perde e cruza os braços. Aplica-se a vassoura ao contrario para simular os picos do ouriço.

## Maraca Garfield



### OBJETIVOS

- Elaborar improvisações musicais utilizando diversos recursos sonoros.
- Recriar o espaço e objetos atribuindo-lhes significados múltiplos em situações imaginárias individualmente e com os outros.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Frasco de iogurte; Arroz; Jornal; Cola branca; Fita-cola de papel; Tintas; Pincel.

### COMO BRINCAR

Esta atividade pode ser realizada em grupo ou individualmente. A criança deve agarrar na maraca e abanar a mesma, produzindo som. É possível também realizar um “Zoológico de Maracas”, onde é sugerido que se construam mais maracas e que cada uma delas seja um animal diferente.

## Fantoche de Pau



### OBJETIVOS

- Utilizar o espaço e os objetos atribuindo-lhes significados múltiplos.
- Inventar personagens e situações por iniciativa própria e/ou a partir de diferentes propostas.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Colher de pau de madeira; Marcadores; Missangas; Cartolina; Tintas; Tecidos; Pincéis; Cola; Papel EVA; Lã; Fita de cetim; Linhas e agulha.

### COMO BRINCAR

Com este dispositivo, a criança pode brincar sozinha ou em grupo, manuseando o fantoche conforme a sua imaginação. Se criado mais que um fantoche, pode haver interação entre várias crianças e até, por exemplo, a criação de um teatro.



## Palhaço Come-Bolas



### OBJETIVOS

- Controlar movimentos de perícia e manipulação como: lançar com precisão.
- Cooperar em situações de jogo seguindo regras.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Cartão; Rolo de cartão; Cápsulas de café; Copo de iogurte; Cartolina; Folha A4 colorida; Papel de revista; Fita-cola de papel; Tinta de água; Cola branca; Fios; Tesoura.

### COMO BRINCAR

Este jogo pode se jogar tanto no espaço interior como no exterior. De acordo com a faixa etária este jogo pode ter diferentes graus de dificuldade: pode ser jogado no chão, numa mesa, na parede, nas árvores.

## Reco-Reco



### OBJETIVOS

- Cooperar com os outros no processo de aprendizagem.
- Elaborar improvisações musicais tendo em conta diferentes estímulos e intenções utilizando diversos recursos sonoros (instrumentos convencionais).

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Caixa de cartão; Papel autocolante; Cola quente; Pau de madeira (lápiz grosso, galho da árvore, etc); Aproveitamento de lápis de cor; Tintas; Pincéis.

### COMO BRINCAR

Este instrumento pode ser explorado livremente pela criança ou pode ser incluído numa banda, se construídos outros exemplares ou instrumentos musicais.

## Tamborzinho Bate Bate



### OBJETIVOS

- Elaborar improvisações musicais utilizando instrumentos convencionais.
- Cooperar com outros no processo de aprendizagem.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Caixas de queijo; Marcadores ou algo semelhante; Fio (fio norte ou corda); Contas de plástico ou madeira; Fita-cola; Cartolina; Tesoura; Lápis de cor/ cera para decorar.

### COMO BRINCAR

Este instrumento pode ser explorado livremente pela criança ou pode ser incluído numa banda, se construídos outros exemplares.

## Cavalo de Pau



### OBJETIVOS

- Inventar personagens e situações por iniciativa própria a partir de diferentes propostas, diversificando as formas de caracterização.
- Recriar o espaço e os objetos atribuindo-lhes significados múltiplos individualmente e com os outros.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Garrafa de plástico de 2l; Pau de vassoura; Tinta; Pincel; Fita-cola de papel; Trapilho; Couro; Olhos de plástico; Cola quente; Material de corte; Agulha e linha.

### COMO BRINCAR

A criança deve sentar-se em cima do cavalo de madeira, ficando com o mesmo entre as pernas. Recorrendo ao cavalo, a criança pode ser convidada a brincar livremente, correr, caminhar, imaginar que é o animal em questão ou então personagens de histórias que conheçam. É possível realizar esta brincadeira de forma individual ou em grupo. Caso seja utilizado em grupo, há a necessidade da elaboração de vários cavalos, dependendo do número de crianças. Este jogo deve ser realizado, preferencialmente, ao ar livre e num espaço amplo.

## Banda Original



### OBJETIVOS

- Elaborar improvisações musicais tendo em conta diferentes estímulos e intenções utilizando instrumentos não-convencionais.
- Identificar e descrever os sons que ouve quanto às suas características rítmicas.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Panelas; Testos; Paus para as baquetas; Tecidos; Bolas de ténis; Calhas plásticas; Papel autocolante; Fita-cola colorida; Bidão de plástico; Suporte de madeira para a construção da bateria; Cartolina; Baldes de estanho; Suporte de madeira com arame; Latas; Areia; Fio; Latas de metal; Pega de guarda-chuva; Cone de plástico; Enfeites de feltro; Suporte de madeira; Paus.

### COMO BRINCAR

Com este dispositivo, a criança pode brincar sozinha, promovendo momentos de lazer musicais, em que possa desenvolver o seu sentido rítmico. Pode também ser brincado em grupos, formando uma banda, fomentando a capacidade auditiva, já que é necessário, além de tocar o seu próprio instrumento, escutar o som produzido pelos outros, de forma a tocarem em harmonia.

## Casinha Faz-de-Conta



### OBJETIVOS

- Utilizar o espaço e os objetos atribuindo-lhes significados múltiplos.
- Inventar personagens e situações por iniciativa própria e/ou a partir de diferentes propostas.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Armário antigo; Guardanapos; Cola Branca; Rolo de cartão grande; Tintas; Pincéis; Cola; Cartões; Caixas de cartão de tamanhos variados; Brinquedos usados em miniatura; Placas de pladur; Cola quente; Tesoura.

### COMO BRINCAR

Com este dispositivo, a criança pode brincar sozinha ou em grupo, promovendo momentos de lazer, em que possa transmitir as suas vivências do quotidiano e fomentar a sua imaginação.

## Casa de Bonecas



### OBJETIVOS

- Utilizar o espaço e os objetos atribuindo-lhes significados múltiplos.
- Inventar personagens e situações por iniciativa própria e/ou a partir de diferentes propostas.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Caixa grande; Caixa de ovos; Vários cartões finos; Tintas; Tecidos; Pincéis; Cola; Copos de plástico; Papel EVA; Papel canelado; Papel autocolante decorativo; Rolhas; Formas de papel para bolo; Papel de alumínio.

### COMO BRINCAR

Com este dispositivo, a criança pode brincar sozinha, promovendo momentos de lazer, em que pode transmitir as suas vivências do quotidiano e fomentar a sua imaginação. Pode também ser brincado em grupos, fomentado a socialização.

## Pau de chuva



### OBJETIVOS

- Identificar e descrever os sons que ouve quanto às suas características.
- Elaborar improvisações musicais tendo em conta diferentes estímulos e intenções utilizando instrumentos não convencionais.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 5 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Rolo de tecido em cartão; pregos; fita-cola crepe; arroz; dois círculos de cartão; pedrinhas; areia; massinhas; lãs; tintas; bocados de fitas, etc.

### COMO BRINCAR

Este dispositivo permite à criança brincar sozinha, através da exploração livre. Se cria mais que um pau de chuva, é possível formar uma banda com diferentes sons dos paus de chuva. É possível também pedir às crianças que identifiquem os diversos sons dos paus de chuva.



## Boneca de papelão



### OBJETIVOS

- Desenvolver capacidade expressiva e criativa através de produções plásticas.
- Recriação de experiências do cotidiano individualmente e com os outros.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Papel de revista ou jornal; Boneca para molde; Película aderente; Cola branca; Fita-cola de papel; Pincel; Tinta de água; Lã; Tecidos.

### COMO BRINCAR

É possível brincar com a boneca livremente manuseando-a, criando histórias, pode ser também utilizada como adereço de uma peça de teatro. A boneca pode servir para brincadeiras em grupo ou individualmente.

The background is a solid orange color with various white and light orange silhouettes of toys and play-related items scattered throughout. These include a hand holding a string, a rocket ship, a cat, a teddy bear, a ball of twine, a pair of glasses, a toy car, and a hand holding a string. The text is centered and reads:

# Propostas pedagógicas para O Brincar

**BRINCAR CÂ DENTRO**

## Cai não cai



### OBJETIVOS

- Controlar movimentos de perícia.
- Identificar quantidades através de diferentes formas de representação.

### DESTINATÁRIOS

Crianças com 5 anos

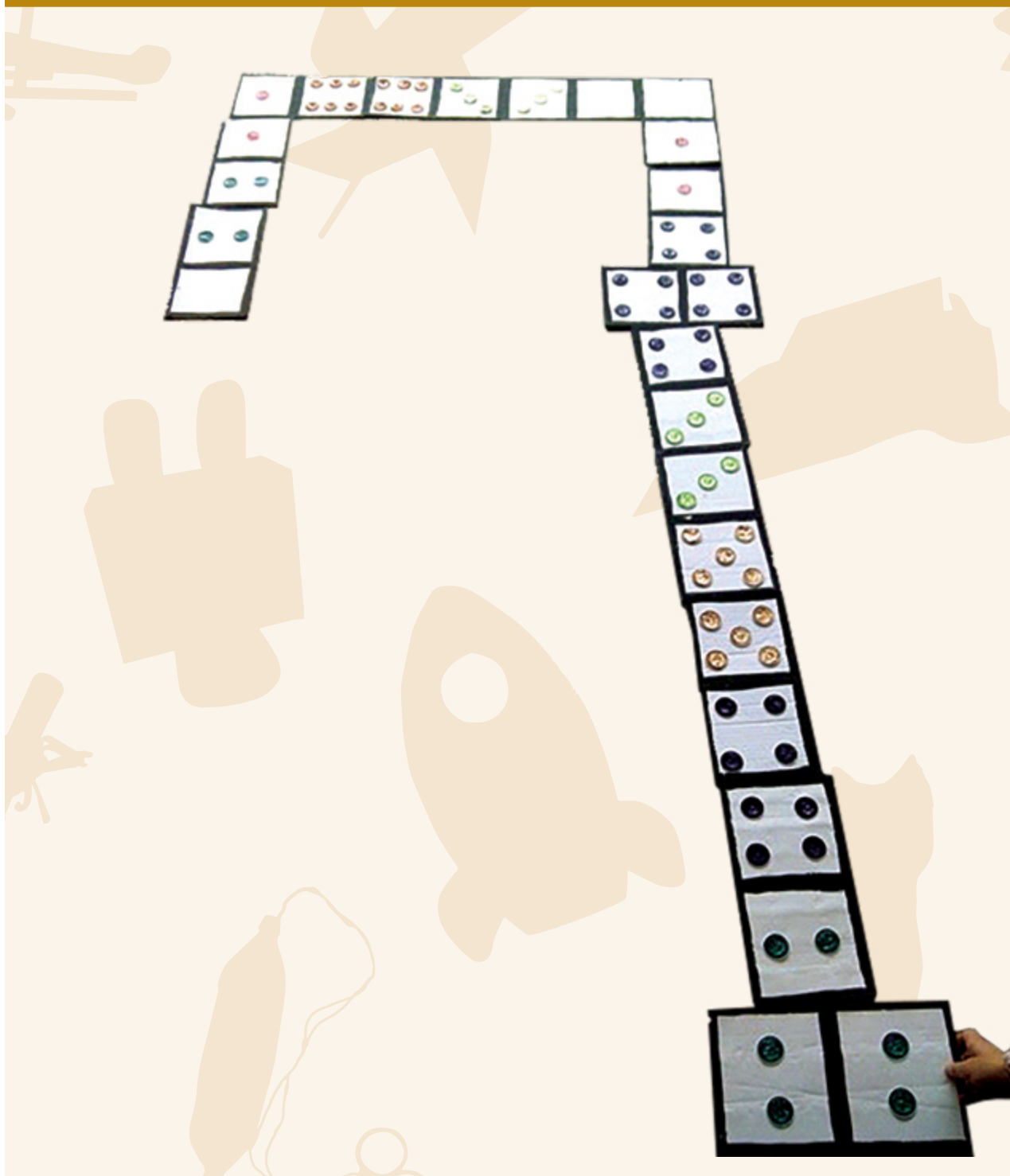
### RECURSOS MATERIAIS

Garrafa de água grande; 15 paus de espetada; 18 bolas de plástico das máquinas de chocolates; Tinta acrílica; Pinceis; Fita de papel; Tesoura; Papéis com números; Prego quente.

### COMO BRINCAR

O jogo pode ser usado um contra um, em que uma criança de cada vez retira um pau de espetada. O número de pontos de cada uma das bolas que cai é registado pelas crianças que mais tarde são somados pelo adulto. Ganha a criança que no final reunir o maior número de pontos.

## Dominó



### OBJETIVOS

- Identificar quantidades através de diferentes formas de representação.
- Cooperar em situações de jogo seguindo regras.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Caixas de cartão; Cápsulas de café; Tinta; Cola quente; Pincel.

### COMO BRINCAR

Esta atividade é realizada em pequeno grupo. Cada criança tem um número de peças que deve esconder dos restantes colegas. A criança com a peça mais alta começa o jogo colocando a peça no chão. De seguida a segunda criança procura se tem alguma peça que vá de encontro às extremidades e coloca a peça no local correto. Se não tiver passa a vez. O jogo decorre até haver uma criança que fique sem nenhuma peça, ganhando o jogo.

## Jogo da Glória



### OBJETIVOS

- Identificar quantidades através de contagens.
- Estabelecer relação entre a escrita e a mensagem oral.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Plástico branco; Papel autocolante; Números; Decorações; Cartões em cartolina com instruções do jogo; Dado.

### COMO BRINCAR

Esta atividade é feita em grupo. O grupo é dividido em equipas, um elemento de cada equipa lança o dado e avança as casas correspondentes ao número que sai no dado. Em seguida terá de responder ou seguir uma instrução. No caso de ser uma questão o jogador só avança caso acerte, caso contrário permanecerá na mesma casa até à próxima jogada. Ganha quem chegar primeiro à última casa.

## Jogo de Encaixe



### OBJETIVOS

- Reconhecer formas geométricas descobrindo e referindo propriedades.
- Ser capaz de encontrar estratégias para resolver dificuldades.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Cartão grosso; Tinta de água.

### COMO BRINCAR

Este dispositivo permite a construção livre ou então a construção segundo as instruções do adulto, como por exemplo:

- Encaixe por cores sugeridas;
- Encaixe por cores livres;
- Encaixe por número;
- Construção livre;

Através deste, é possível também relembrar algumas figuras geométricas, como por exemplo o triângulo, círculo, retângulo.

## Quem é Quem?



### OBJETIVOS

- Compreender mensagens orais em situações diversas de comunicação.
- Cooperar com outros no processo de aprendizagem.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 4 aos 6 anos

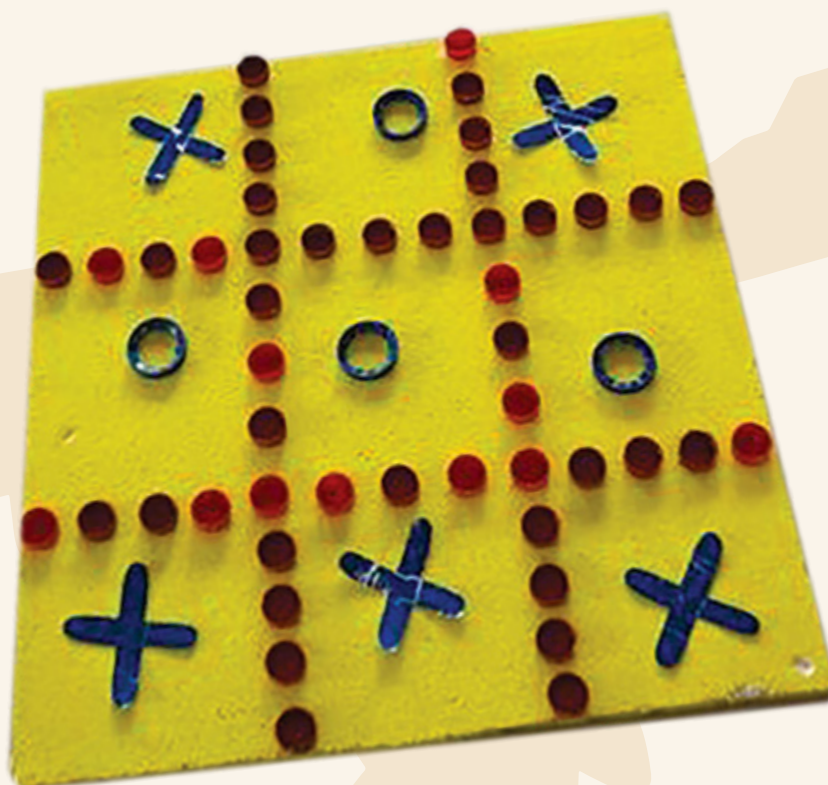
### RECURSOS MATERIAIS

Caixa de cartão; Cola branca; Tintas; Pinceis; Velcro; Cartolina; Imagens; Tesouras.

### COMO BRINCAR

Este jogo deve ser realizado um contra um. Cada criança seleciona a imagem que quer para o seu jogo. Cada uma das crianças, à vez, faz uma pergunta para eliminar imagens e conseguir descobrir mais rapidamente a imagem do colega. Ganha o primeiro que adivinhar a imagem do colega.

## Jogo do galo



### OBJETIVOS

- Adquirir a capacidade de escolher.
- Cooperar em situações de jogo seguindo regras.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

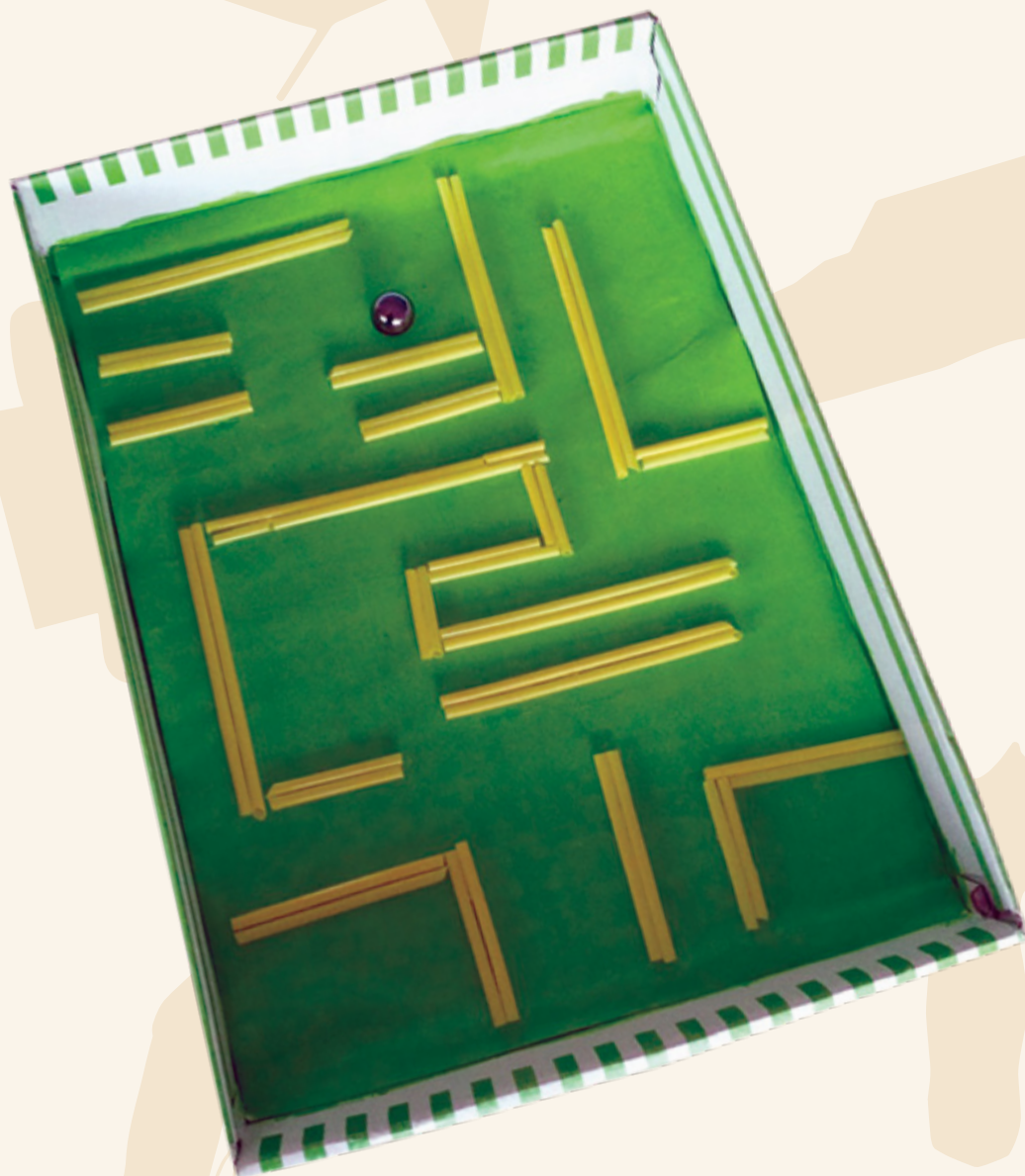
Placa de esferovite; Tintas; Pincéis; Rolhas de cortiça; X-acto; Caixa em forma de coração; Cartolina; Argolas das tampas das garrafas de água; Placa de cartão; Canetas de várias cores; Cola quente.

### COMO BRINCAR

O jogo deve ser realizado com dois elementos, sendo que a finalidade do mesmo é conseguir fazer uma linha horizontal, vertical ou diagonal com três peças com a mesma forma. As crianças devem jogar alternadamente, de forma a jogarem consoante a jogada do colega. Esta atividade permite a realização de um torneio se houver mais que um jogo do galo disponível para cada duas crianças.



# Labirinto



## OBJETIVOS

- Controlar movimentos de perícia como transportar.
- Ser capaz de encontrar estratégias para resolver dificuldades.

## DESTINATÁRIOS

Crianças dos 4 aos 6 anos

## RECURSOS MATERIAIS

Tampa da caixa de sapatos; Palhas de leite com chocolate escolar; Berlinde; Papel de Cenário; Tinta Verde; Pincéis; Cola; Tesoura; Ampulheta.

## COMO BRINCAR

Este jogo pode ser utilizado individualmente, sendo que cada criança o manuseia, de forma a promover o seu desenvolvimento pessoal. Quando divididas em equipas, podem registar a contagem dos pontos obtidos por cada grupo. Para obter o ponto, a criança deve ser capaz de encontrar a solução do labirinto dentro do tempo estipulado por uma ampulheta. Se jogado em grupo, o jogo adquire um cariz competitivo.

# Damas



## OBJETIVOS

- Adquirir a capacidade de escolher.
- Cooperar em situações de jogo seguindo regras.

## DESTINATÁRIOS

Crianças dos 5 aos 6 anos

## RECURSOS MATERIAIS

Caixa de sapatos branca; Cartão para dividir a caixa em dois; Tinta Preta; Pincéis; Régua; Lápis; Lápis de cor; Tesoura; Cola; Tampas de duas cores diferentes (8 de cada cor); Imagens para colorir (carro e bola de futebol); Papel autocolante de diferentes cores.

## COMO BRINCAR

O jogo deve ser realizado com dois elementos, sendo que a finalidade é obter o maior número de peças do adversário. O jogo inicia com as peças escuras. Os jogadores devem, alternadamente, mover as peças uma de cada vez, em direção às próximas casas vazias. As peças só podem ser movimentadas para a frente e na diagonal.

Se acontecer de uma casa estar ocupada pelo adversário, mas com a seguinte vazia, é possível que o jogador a possa saltar, ficando com a peça do adversário e colocando no interior da caixa. O jogador poderá saltar duas ou mais vezes se existir um quadrado vazio entre cada uma delas.

O jogador que conseguir eliminar mais peças do adversário e chegar com uma peça ao ponto de partida do outro elemento do jogo, transforma a sua peça em dama (coloca uma peça em cima da outra) e ganha o jogo.

## Mikado



### OBJETIVOS

- Controlar movimentos de perícia e manipulação.
- Identificar quantidades através de contagem.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 4 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Paus de espetada; Tintas; Pincéis; Pacote de leite; Diferentes tecidos; Cola; Tesoura; Autocolantes; Velcro; 2 elásticos.

### COMO BRINCAR

Este jogo deve ser realizado com dois ou mais elementos.

Os paus de espetada são soltos em cima de um espaço plano, sendo que cada elemento, à vez, deve tentar retirar o maior número de paus de espetada possível, sem movimentar os restantes. Caso movimentem outro pau de espetada, perdem e passa a jogar outro elemento. Cada elemento guarda os paus que consegue retirar, de forma a efetuar a contagem para saber quem ganhou.

## Jogo do Conta



### OBJETIVOS

- Identificar quantidade através da escrita de números.
- Compreender que os objetos têm atributos mensuráveis que permitem compará-los.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 5 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Caixas de ovos; Tinta; Feijões; Marcadores.

### COMO BRINCAR

A criança verifica quais são os números e contam os feijões, colocando-os no espaço correspondente. Esta atividade é realizada individualmente ou em pequenos grupos onde se podem ajudar mutuamente.

# Xadrez



## OBJETIVOS

- Identificar quantidades de diferentes formas de representação.
- Cooperar em situações de jogo seguindo regras.

## DESTINATÁRIOS

Crianças dos 4 aos 6 anos

## RECURSOS MATERIAIS

Copos de iogurte; Folhas de revistas ou jornais; Tinta acrílica; Cartolina; Pinceis; Tabuleiro de bolo; Papel autocolante às cores.

## COMO BRINCAR

Esta atividade é jogada um contra um, onde cada criança move as suas peças de maneira a arranjar estratégias para ficar com peças do seu adversário, segundo as regras do mesmo. Assim, ganha o jogador que conseguir fazer primeiro xeque-mate ao rei.

Com a base deste jogo, é possível adaptar para o jogo das damas. Para isto, teriam de ser construídas as damas, utilizando por exemplo, tampas com duas cores.

## Vamos à Pesca!



### OBJETIVOS

- Controlar movimentos de perícia.
- Compreender que os objetos têm atributos que permitem ordená-los.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

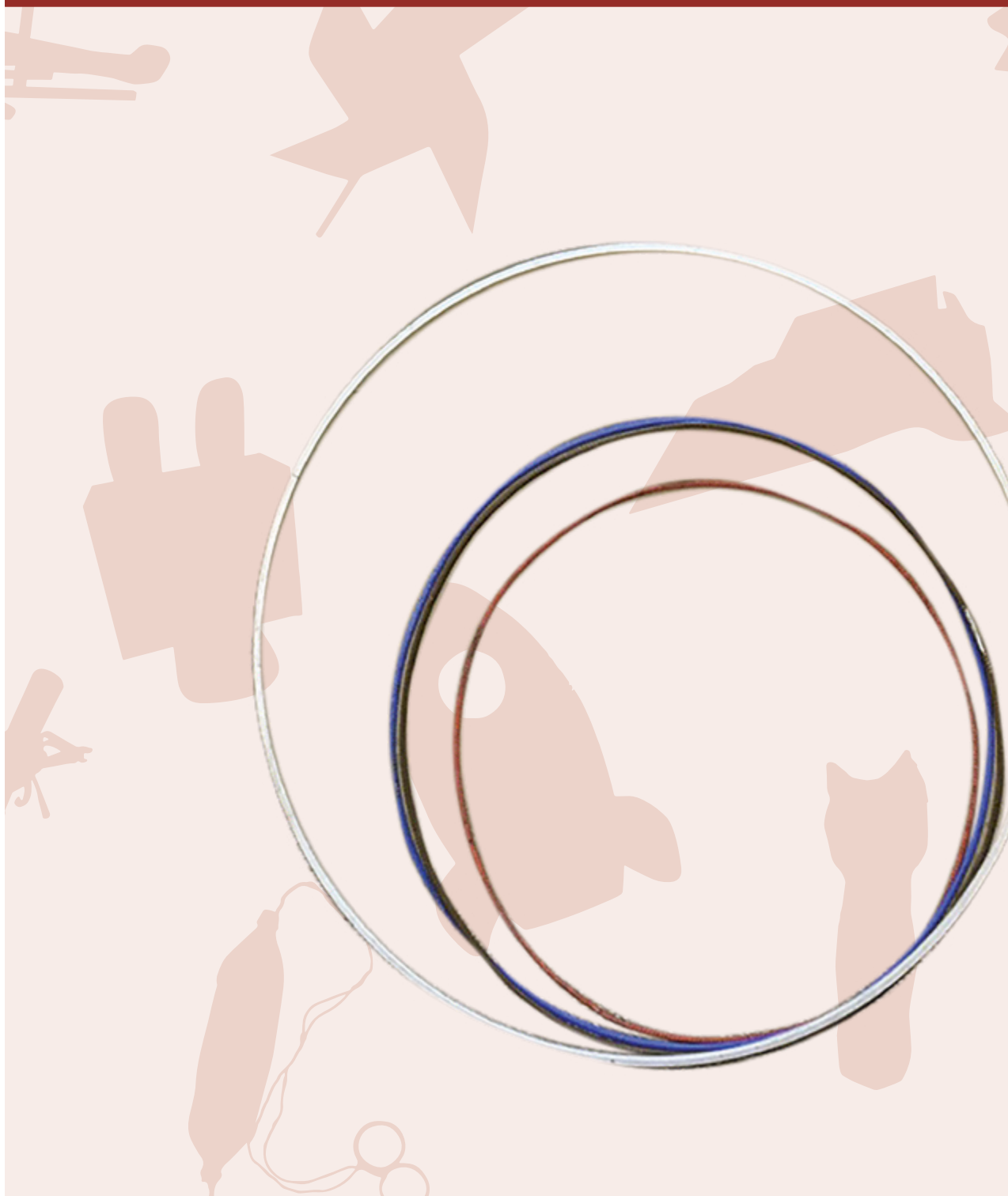
1 caixa de papelão; Tintas de cores variadas; Pincéis; Tesouras; Lápis de cor; Cartão; Folhas brancas; Fio norte; Clips; Íman; 2 ou 3 paus; Cola; Cola Branca; Fita-cola isoladora de várias cores.

### COMO BRINCAR

A atividade pode ser realizada individualmente ou em grupo. Cada criança tem uma cana de pesca e deverá apanhar o maior número possível de peixes, sendo que ganha a criança que obtiver o maior número.



## Arco e Gancheta



### OBJETIVOS

- Promover o desenvolvimento do equilíbrio
- Promover a agilidade.
- Desenvolver a capacidade óculo-motora

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Arame Grosso; Arame maleável (não muito fino); Fita Cola Isoladora

### COMO BRINCAR

Com este dispositivo a criança pode brincar sozinha ou em grupo. A criança manuseia o seu arco com o auxílio da gancheta. O objetivo é percorrer um percurso sem deixar cair o arco. Podem ser também feitas corridas entre as crianças.



# Bowling



## OBJETIVOS

- Controlar movimentos de perícia e manipulação como lançar em precisão.
- Identificar quantidades através de contagens.

## DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

## RECURSOS MATERIAIS

5 garrafas de plástico; Caricas para encher as garrafas (pode usar qualquer material para fazer peso); Papel autocolante colorido para decorar; Areia de gato (pode usar qualquer material para fazer peso); 2 sacos de plástico finos (tipo saco de fruta); 6 balões de tamanho normal, de textura grossa.

## COMO BRINCAR

O objetivo do jogo é derrubar o maior número de pinos com a bola. Este jogo pode ser jogado individualmente ou em grupo. Se jogado em equipas, podem ser registados o número de pinos que cada equipa consegue derrubar, descobrindo o vencedor.

## Carro dos Bombeiros



### OBJETIVOS

- Recriação de experiências do cotidiano individualmente e com os outros.
- Inventar personagens e situações por iniciativa própria ou a partir de diferentes propostas.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 5 anos

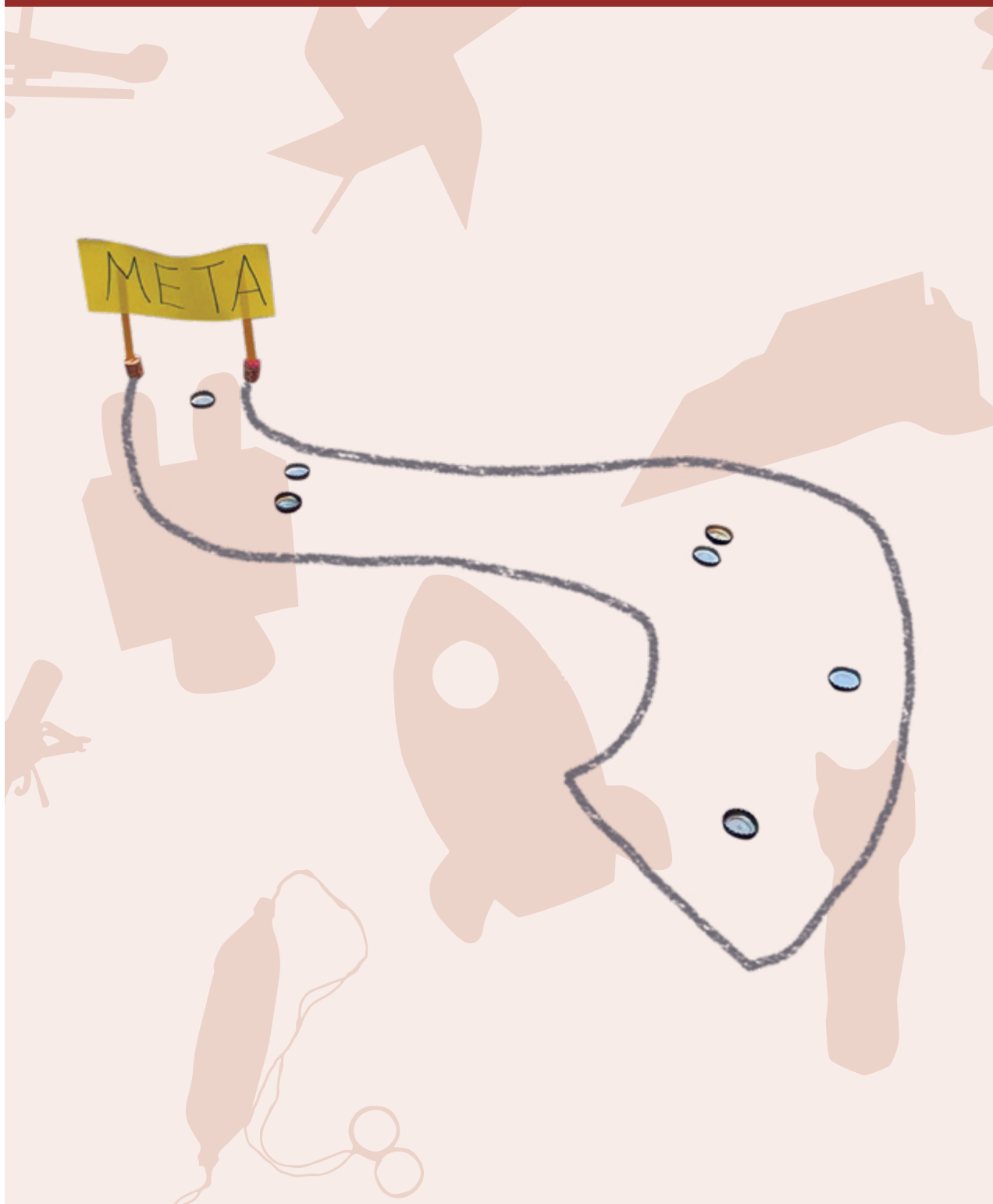
### RECURSOS MATERIAIS

Duas caixas grandes de cartão; Plástico transparente; Palhas; Pratos de papel; Rolinhos de cartão; Pulverizador; Meia; Tintas; Esferovite.

### COMO BRINCAR

Esta atividade pode ser realizada individualmente ou em grupo. As crianças podem explorar as brincadeiras de faz de conta, relacionando-as com o seu cotidiano.

## Corrida de Caricas



### OBJETIVOS

- Controlar movimentos de perícia como lançar em precisão.
- Utilizar objetos atribuindo-lhes significados múltiplos.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

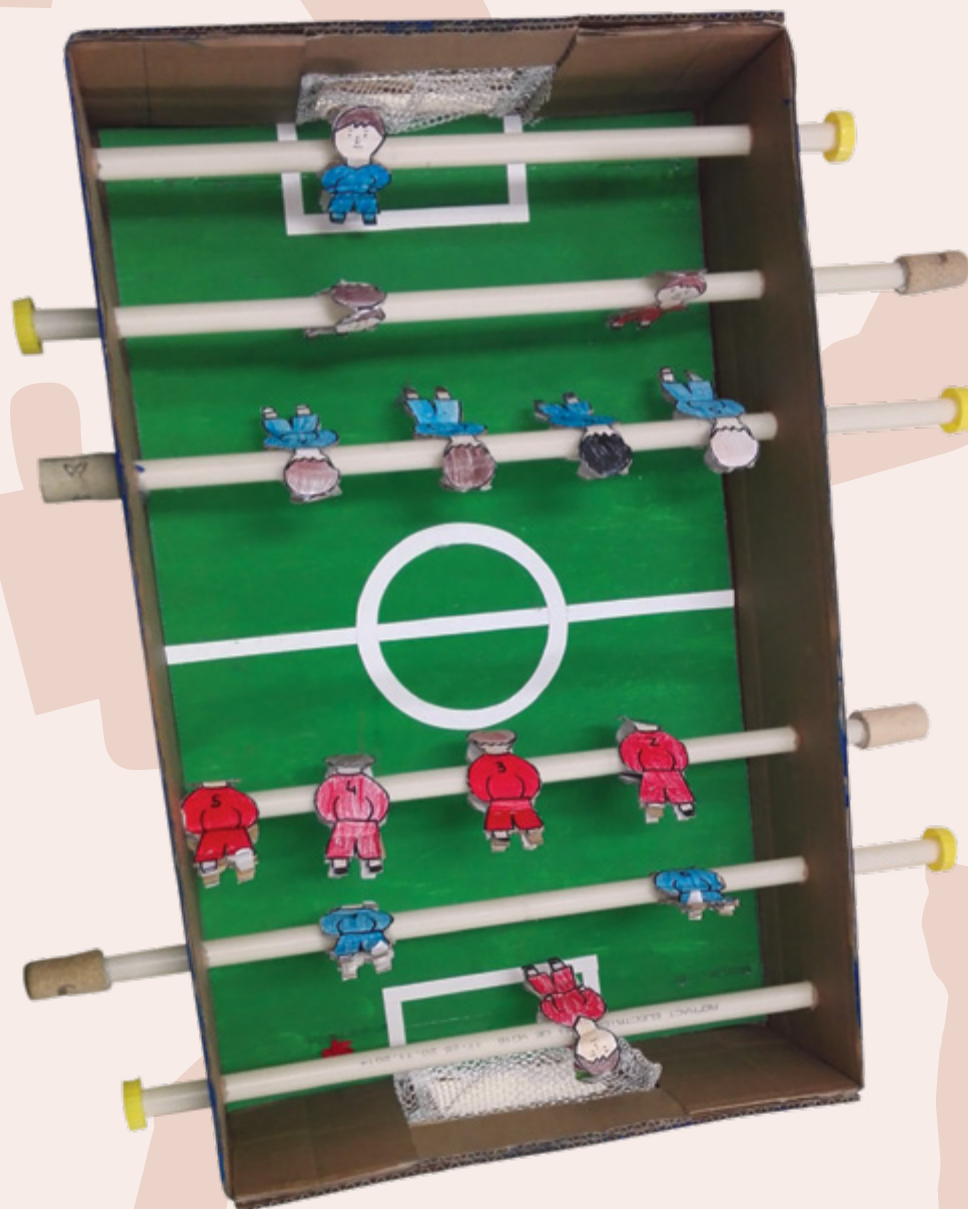
### RECURSOS MATERIAIS

Caricas; Giz; Cartolina; Rolha de cortiça; Paus de gelados; Marcadores; Cola; Opcional: Plasticina.

### COMO BRINCAR

Esta atividade deve ser realizada em grupo. Depois de colocar as caricas cada jogador na linha de partida da pista, cada jogador à vez dá um piparote na sua carica fazendo-a avançar pelo percurso. Ganha quem chegar primeiro com a sua carica à meta.

# Matrecos



## OBJETIVOS

- Controlar movimentos de perícia e manipulação como lançar em precisão.
- Cooperar em situações de jogo seguindo regras.

## DESTINATÁRIOS

Crianças dos 4 aos 5 anos

## RECURSOS MATERIAIS

Rolhas de cortiça; Tampas de plástico; Tubos de eletricidade; Rede de plástico; Caixa de papelão; Fundo de cartão; Papel; Lápis de cor.

## COMO BRINCAR

A atividade é feita em pequeno grupo, em equipas de duas crianças. As crianças manipulam cada uma os seus matrecos de forma a conseguirem que a bola entre na baliza do adversário e assim marcarem golo.

## Jogo das Andas



### OBJETIVOS

- Dominar movimentos que implicam equilíbrio.
- Cooperar em situação de jogo, seguindo regras.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

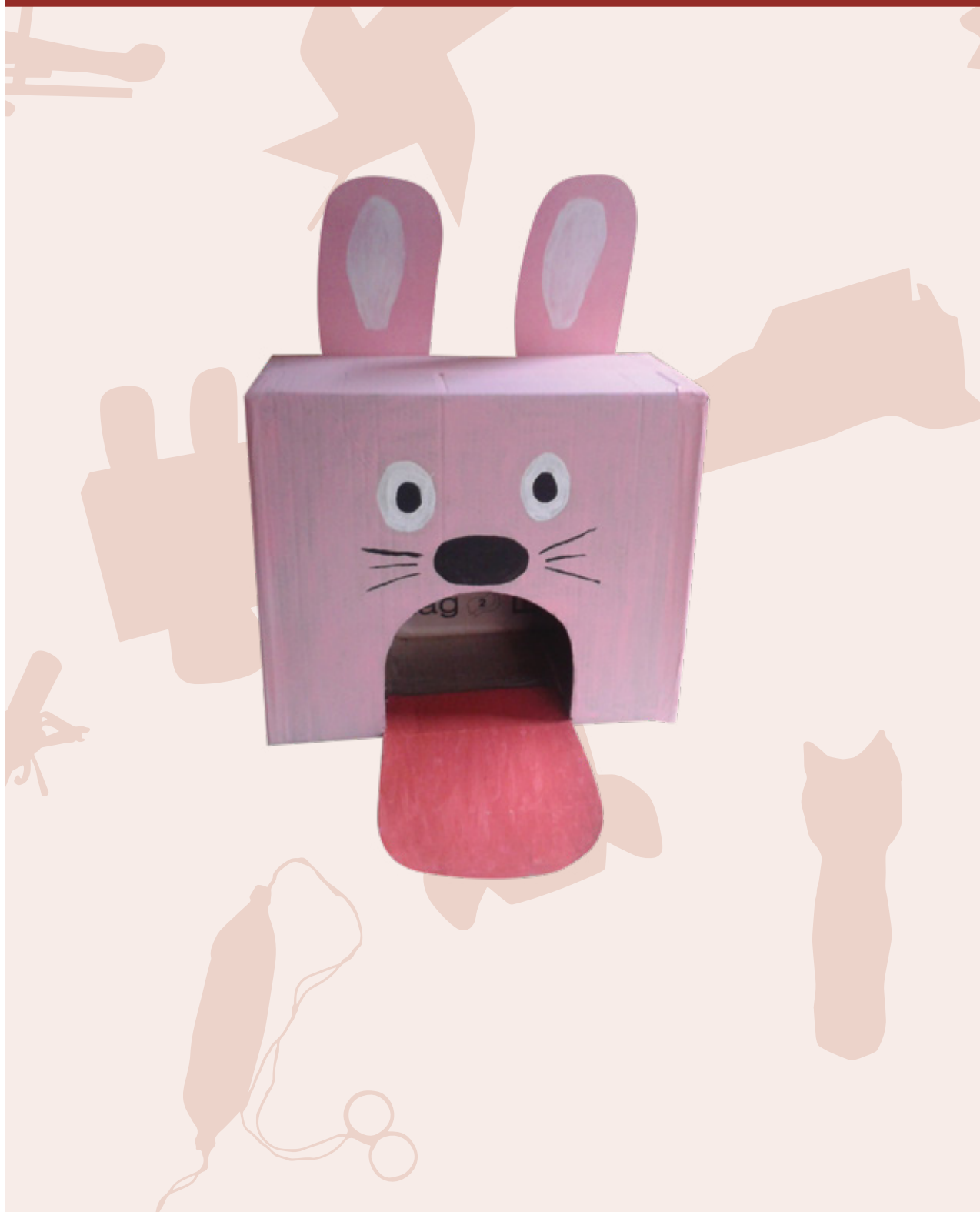
### RECURSOS MATERIAIS

Latas de metal; Cordas; Papel autocolante; Tesoura; Pregos; Martelo.

### COMO BRINCAR

Devem ser formadas duas filas de crianças. Uma fila compete contra a outra. Às crianças que se encontram à frente é-lhes dado um par de andas. Ao sinal de partida as crianças devem avançar até à meta para ver quem chega primeiro. A criança que chega primeiro volta para a sua fila e a outra sai de jogo (as crianças devem entregar as andas ao elemento que está no início da fila). Ganha o grupo que tiver mais elementos em jogo.

## Jogo do traga Bolas



### OBJETIVOS

- Cooperar em situações de jogo seguindo regras.
- Controlar movimentos de perícia como lançar e receber.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Caixa de cartão; Tintas; Tesoura; Pinceis; Bolas de plástico.

### COMO BRINCAR

Esta atividade pode ser realizada individualmente ou em grupo. A caixa é colocada no chão. Cada jogador faz rolar a bola até que esta entre na boca do coelho.

# Foguetão



## OBJETIVOS

- Controlar movimentos de perícia e manipulação como: lançar com precisão.
- Cooperar em situações de jogo, seguindo regras.

## DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

## RECURSOS MATERIAIS

Caixa de cartão grande; Papel de alumínio; Lápis; Tinta; Pincéis; Tesoura; X-ato; Cola branca; Bola.

## COMO BRINCAR

A atividade pode ser desenvolvida em grande grupo, pode dar-se início formando uma fila. Cada criança deve tentar acertar com a bola no buraco do foguetão, se acertar volta para a fila se não sai de jogo. Ganha quem permanecer em jogo até ao final.

## Jogo da Pontaria



### OBJETIVOS

- Cooperar em situações de jogo seguindo regras.
- Controlar movimentos de perícia como lançar e receber.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Copos de diversos tamanhos; Corda; Tintas; Pau; Tubos de cartão.

### COMO BRINCAR

Esta atividade pode ser realizada em grupo ou individualmente. A criança utiliza uma bola que arremessa contra os copos. O copo onde acertar corresponde aos pontos conseguidos. Em caso de ser realizado em grupo, deve formar-se uma fila para melhor organização das crianças.



## Jogo das Argolas



### OBJETIVOS

- Controlar movimentos de perícia e manipulação como lançar com precisão.
- Identificar quantidades através de contagens.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Garrafas plásticas; Tiras de gesso; Jornal; Cola branca; Tinta acrílica; Areia; Pincéis; Fita-cola de papel.

### COMO BRINCAR

Esta atividade pode ser jogada individualmente ou em grupo. A criança que se encontra no início da fila tem as seis argolas e tenta encaixar cada uma delas na garrafa correspondente. Quando termina passa a vez à criança seguinte. O número de argolas que cada criança consegue encaixar é registado pelo adulto no papel, e no final a criança com maior número de pontos ganha.

## Jogo das Latas



### OBJETIVOS

- Controlar movimentos de perícia e manipulação como lançar em precisão.
- Identificar quantidades através de contagem.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Latas; Tintas; Pincéis; Papel de cozinha; Cola branca; Meias; Papel de jornal; Areia; Cartão.

### COMO BRINCAR

Este jogo pode ser feito um contra um. Cada criança à vez lança as duas bolas contra a pirâmide de latas e conta as latas derrubadas. A criança que deitar mais latas ao chão ganha o jogo.

## Jogo do Avião



### OBJETIVOS

- Dominar movimentos que implicam deslocamentos e equilíbrios.
- Ser capaz de encontrar estratégias para resolver dificuldades.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Papel de cenário; Lápis de cera; Fio norte; Papel de seda; Papel; Tesoura.

### COMO BRINCAR

Esta atividade deve ser realizada no exterior. A criança deve largar o avião até ficar no ar e manusear o fio de forma a mantê-lo a planar. Quando construído mais que um avião pode ser feita uma competição de aviões, tentando ver quem consegue manter o seu avião mais tempo no ar.

## Passa a Bola



### OBJETIVOS

- Cooperar em situações de jogo seguindo regras.
- Controlar movimentos de perícia como lançar e receber.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Rolo de cartão; Tintas; Pasta de moldar.

### COMO BRINCAR

Esta atividade é realizada em pequenos grupos. As crianças formam uma roda e vão passando a bola para o tubo do colega do lado. O objetivo é não deixar cair a bola.

## Pinhata



### OBJETIVOS

- Dominar movimentos de perícia.
- Aceitar as suas características pessoais.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Cartão; Fita-cola; Tinta; Papel de seda; Pau; Cola; Recheio (rebuçados).

### COMO BRINCAR

Esta atividade é realizada individualmente. A criança é vendada e dá algumas voltas no próprio sítio. De seguida deve tentar acertar a pinhata. O jogo termina quando a pinhata rebenta e a criança ganha os doces nela contidos.

## Telefone com fios



### OBJETIVOS

- Criar objetos e situações imaginativas atribuindo-lhes significados múltiplos em atividades de jogo dramático.
- Cooperar com outros no processo de aprendizagem.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

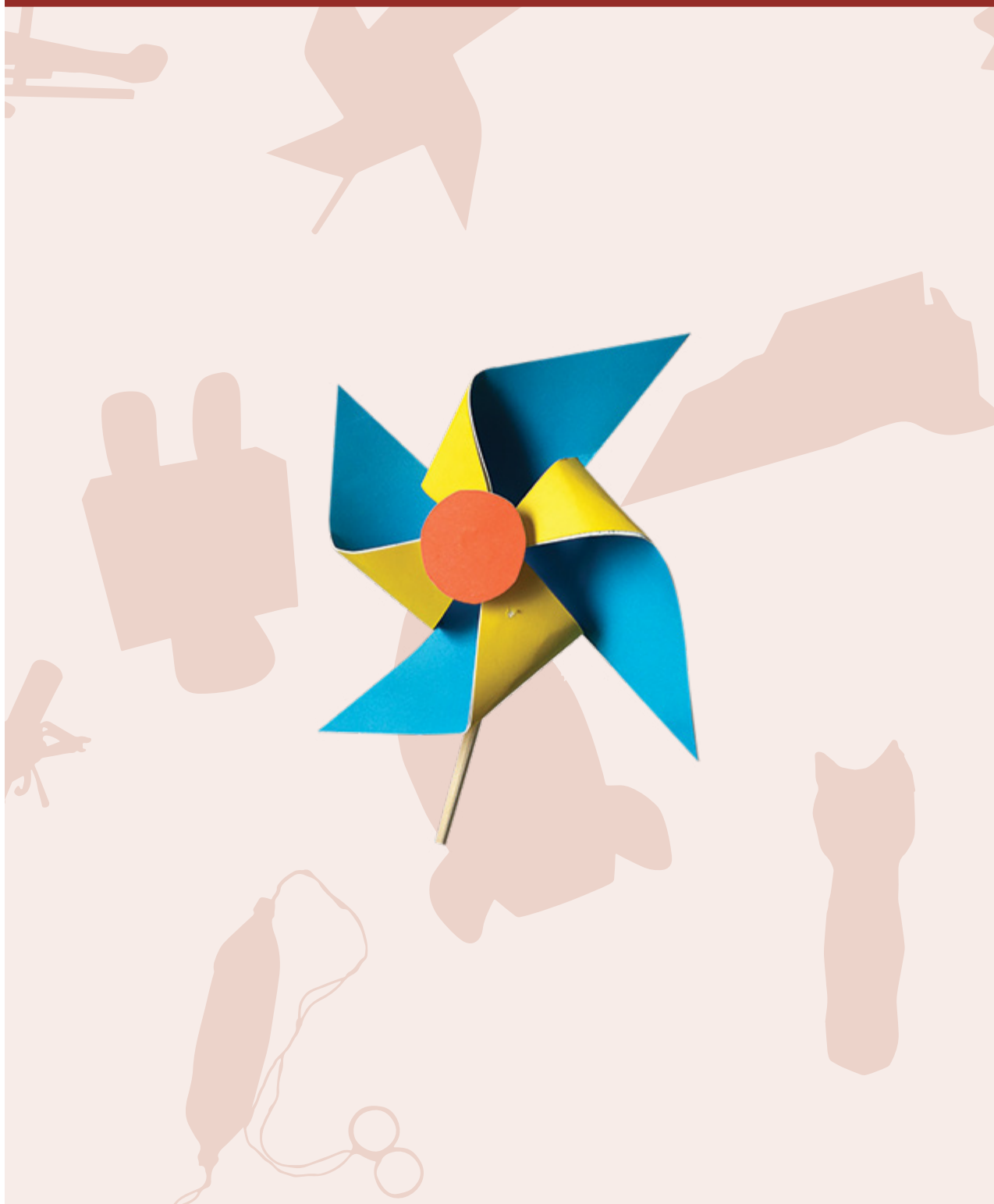
### RECURSOS MATERIAIS

Copos de gelatina; Fio de norte encerado; Canetas de acetato grossas; Pico de picotagem.

### COMO BRINCAR

Nesta atividade a criança pode simular uma conversa de telefone com um colega. Sendo que cada um deverá ter uma parte do telefone e esticar bem o fio de forma a que a sua voz consiga chegar ao outro lado. Pode também servir de acessório para uma peça de teatro.

## Vira-vento



### OBJETIVOS

- Dominar movimentos que impliquem deslocamento como correr.
- Relacionar propriedades de materiais como objetos feitos a partir deles.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Pacotes de leite lavados; Paus de algodão doce; Rolhas de cortiça; Pregos.

### COMO BRINCAR

Com este dispositivo é possível realizar uma competição, de forma a descobrir quem consegue ter o seu vira-vento a girar durante mais tempo. Pode também ser explorado livremente pela criança e, se utilizado ao ar livre e com condições climáticas favoráveis, é ideal para fazer corridas na natureza.

## Jogo do Vai e Vem



### OBJETIVOS

- Cooperar em situações de jogo segundo regras.
- Controlar movimentos de perícia e manipulação.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

2 garrafas de plástico; Fios (Nylon/Lã/Fio Norte); Papel autocolante de várias cores; Tesouras; 4 argolas; Fita-Cola.

### COMO BRINCAR

Uma criança fica de cada um dos lados, segurando as duas pontas do fio em cada mão. Conforme elas abrem e fecham os braços, o cilindro desliza pelo fio de um lado para o outro. O objetivo do jogo é que a criança não deixe que o cilindro chegue a tocar nas argolas que estão do seu lado. Este jogo deve ser utilizado, preferencialmente, ao ar livre.



## Bolas de meias



### OBJETIVOS

- Cooperar em situações de jogo seguindo regras.
- Controlar movimentos de perícia como lançar e receber.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Meias grossas (tipo de desporto); Linha; Agulha.

### COMO BRINCAR

As bolas de meias podem ser utilizadas para diferentes atividades como, por exemplo, jogar bowling, jogar ao apanhar a bola e ao arremesso à lata.

## Carrinho de Rolamentos



### OBJETIVOS

- Recriar experiências do cotidiano individualmente e com outros.
- Dominar movimentos que implicam deslocamentos como: deslizar, rodopiar.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 5 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Madeira; Rolamentos; Pregos; Parafusos; Porcas; Corda; Cadeira.

### COMO BRINCAR

Com esta atividade a criança pode jogar individualmente ou em grupo. Individualmente pode explorar o carrinho, andando livremente ou num percurso previamente definido. Em grupo, podem ser disputadas corridas entre as crianças, podendo ser com outros carrinhos de rolamentos ou ainda outro tipo de veículos.

Os percursos desenhados poderão ser acompanhados de regras básicas de trânsito.

## Carrinho Transparente



### OBJETIVOS

- Recriação de experiências do cotidiano individualmente e com os outros.
- Desenvolver capacidades expressivas e criativas através de produções plásticas.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

1 garrafão de plástico; 15 rolhas de garrafão; Fita adesiva colorida (vermelho e amarelo); 3 paus de espetada; 3 rolos de papel higiênico; Papel de autocolante azul; 4 botões; Cordel.

### COMO BRINCAR

Com este dispositivo, a criança pode brincar sozinha, promovendo momentos de lazer, em que possa transmitir as suas vivências do cotidiano e fomentar a sua imaginação. Pode também ser utilizado em grupos. Se construído mais que um carro, pode ser feita uma corrida de carros.

## Skis



### OBJETIVOS

- Dominar movimentos que implicam deslocamento e equilíbrio.
- Cooperar com outros no processo de aprendizagem.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Duas tábuas de madeira grandes e duas pequenas; Broca; Dois paus de vassoura; Tinta; Pincel; Elásticos resistentes; Parafuso; Chave de fendas.

### COMO BRINCAR

É possível realizar este jogo de forma individual, a pares ou em pequenos grupos.

Se jogado individualmente, a criança pode usar os dois skis, colocando os dois pés nos elásticos.

Caso seja jogado em pares ou pequenos grupos, mas só com um ski, as duas crianças devem levantar os pés ao mesmo tempo, de forma a não se desequilibrarem. Se for utilizado em pequenos grupos com os dois skis, adquire um cariz competitivo, na medida em que se passa a contabilizar a primeira equipa a ganhar a corrida.

## Jogo da macaca



### OBJETIVOS

- Dominar movimentos que implicam deslocamento e equilíbrio como: saltar num só pé.
- Cooperar em situações de jogo segundo regras.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 4 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Cartão; Tintas; Pincéis; Tesoura; Fita-Cola; Patela.

### COMO BRINCAR

A criança deve atirar a patela para a primeira casa e, quando começar a jogar, deve saltar ao pé-coxinho, avançando a casa onde caiu a patela. Faz-se o mesmo para todas as casas até ao fim da macaca. Este jogo pode ser utilizado individualmente ou jogado em grupo, adquirindo um cariz competitivo. Para ganhar o jogo, os grupos devem acertar dentro dos quadrados com a patela e não pisar a casa onde a patela se encontra. Quando as regras não são cumpridas, é a vez de jogar a outra criança ou equipa.

## Jogo da Malha



### OBJETIVOS

- Cooperar em situações de jogo seguindo regras.
- Controlar movimentos de perícia como: lançar.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

1 pino de madeira; 4 malhas de madeira; Tintas de três cores diferentes: Pincéis.

### COMO BRINCAR

Para jogar a malha, num terreno liso e plano, deve ser colocado um pino. A uma distância de 4 metros desse pino dispõem-se duas equipas, de quatro elementos cada. Um jogador de cada equipa lança as malhas alternadamente em direção ao pino, tendo como objetivo derrubar o mesmo. Ganha o jogo a equipa que mais vezes derrubar o pino.

## Tênis com Balões



### OBJETIVOS

- Dominar movimentos que implicam deslocamento e equilíbrio como: correr, deslizar, saltitar.
- Cooperar em situações de jogo seguindo regras.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 3 aos 6 anos

### RECURSOS MATERIAIS

Pratos de papel de aniversário; Espátulas de madeira; Fita-cola; Balões; Tintas; Marcadores; Lápis de cor; Giz ou fio norte ou rede.

### COMO BRINCAR

O jogo de tênis pode ser jogado uma criança contra a outra, ou então em duas equipas, duas contra duas. Se jogado um contra um, cada criança só pode deixar o balão cair ao chão no seu lado do campo quatro vezes.

## Jogo do Botão



### OBJETIVOS

- Controlar movimentos de perícia como lançar em precisão.
- Identificar quantidades através de diferentes formas de representação.

### DESTINATÁRIOS

Crianças dos 4 aos 6 anos


### RECURSOS MATERIAIS

Caixa de sapatos; 4 copos de iogurte ou de café; Papel autocolante de cor; Tesoura; Botões com diferentes cores.

### COMO BRINCAR

Esta atividade pode ser realizada individualmente ou em grupo. A criança deve atirar os botões em direção aos copos. Sendo que os copos contêm desenhos de flores valem dois pontos em vez de um.





As Atividades de Animação de Apoio à Família (AAAF) surgem como resposta às necessidades das famílias e como estratégia complementar do sistema educativo para “(...) assegurar o acompanhamento das crianças na educação pré-escolar antes e /ou depois do período diário de atividades educativas e durante os períodos de interrupção destas...” devendo decorrer “...preferencialmente, em espaços especificamente concebidos para estas atividades, (...) sendo obrigatória a sua oferta pelos estabelecimentos de educação pré-escolar.”

(Portaria nº644-A/2015, artigo 3º)

Observando em todos os jardins de infância exemplos de boas práticas educativas, lançámos o desafio para acentuar a tônica da brincadeira, no âmbito do Projeto Porto de Apoio à Família. Sendo o brincar o mais importante no quotidiano de uma criança, a nossa proposta era que as AAAF fossem um período que permitissem que as crianças se divertissem e tivessem prazer nas atividades que realizavam pois é no brincar “(...) que o indivíduo, criança ou o adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu” (Winnicott, 1975 p. 12).

A partir desta temática, construíram-se dispositivos pedagógicos com o aproveitamento de materiais recicláveis, promovendo igualmente consciencialização e responsabilidade ambiental.

#### Colaboradores

Ana Isabel Mota  
Cátia Araújo  
Cristina Araújo,  
Daniela Gomes  
Inês Moreira Ribeiro  
Mafalda Bessa  
Maria João Soares