PROJETOS DE ESCOLA

FICHA DE CANDIDATURA 2023 | 2027

NOTA INFORMATIVA

A CANDIDATURA DEVE CUMPRIR OS SEGUINTES PROCEDIMENTOS:

1. Submissão de um exemplar da proposta de projeto na íntegra, acompanhada desta ficha de candidatura preenchida;
2. Os documentos referidos no número anterior devem ser enviados em formato digital PDF para o endereço eletrónico institucional do Coordenador de Atividades e Projetos, que será divulgado no início do processo de candidatura;
3. A submissão do projeto ao Coordenador de Atividades e Projetos só deve ser efetuada após terem sido ouvidas a(s) Secção(ões) Curricular(es) do(s) coordenador(es) do projeto e informado o(s) Coordenador(es) de Departamento da área ou áreas do projeto candidato;
4. Caso se justifique, também poderão ser apresentados ou solicitados outros documentos ou informações complementares, considerados úteis para análise da candidatura;
5. O prazo para apresentação das candidaturas decorrerá desde o início do ano letivo até ao final do primeiro semestre, contando, para efeitos de verificação, a data de envio do documento de candidatura;
6. Excecionalmente, poderão ser aceites candidaturas até ao final da primeira semana do segundo semestre do ano letivo respetivo, mediante apresentação de justificação fundamentada e que venha a ser aceite pelo Conselho Pedagógico.
7. Esta informação não dispensa a consulta do Regulamento de Projetos que deve ser respeitado.

FICHA DE CANDIDATURA

1. IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

Indique, **no espaço que se segue**, o título do projeto proposto:

Jogos Tradicionais

2. PROFESSOR(ES) RESPONSÁVEL(IS)

Indique o(s) coordenador(es) do projeto:

Professor(a) coordenador(a) do projeto: VANDA MADEIRA e RUI LAMEIRAS

3. PROFESSOR(ES) DINAMIZADOR(ES)

Indique o(s) professor(es) que tiver(em) contributo direto nas atividades:

Docentes da turma do 5.º D/ E (e outros que queiram participar), com a colaboração dos da Biblioteca Escolar e de outros elementos da comunidade educativa.

4. PÚBLICO-ALVO

Indique o público-alvo e número de alunos envolvidos perspetivado:

Alunos das turmas do 5.º ano do Agrupamento.

Número previsto:40

5. ÁREAS DE CONHECIMENTO/DISCIPLINAS ENVOLVIDAS

Na Educação Pré-Escolar e 1º Ciclo, se for o caso, indicar apenas as áreas:

Educação Física, Cidadania e Desenvolvimento, História e Geografia de Portugal, Português, Inglês, Educação Visual, Educação Tecnológica e Matemática.

6. TEMAS/CONTEÚDOS ABORDADOS

Indique os temas/conteúdos a desenvolver através das atividades. Se for o caso, saliente também os temas que correspondem aos domínios preconizados na Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania e que venham a ser concretizados no desenho curricular do(s) ciclo(s) de ensino em que se mova o Projeto:

- Jogos tradicionais portugueses e de outros países de origem dos alunos das turmas participantes património cultural imaterial;
- regras, materiais, variantes e contextos de origem dos jogos;
- capacidades motoras: coordenação, equilíbrio, agilidade, velocidade e precisão;
- cooperação, comunicação, respeito pelas regras e fair play;
- inclusão, igualdade de participação e adaptação dos jogos;
- reutilização de materiais e valorização dos espaços de recreio;
- identidade, memória coletiva e diálogo entre gerações.

7. DESCRIÇÃO SUMÁRIA DO PROJETO

Elabore um resumo do projeto ao nível da sua estrutura e organização:

O projeto " Jogos Tradicionais" promove, junto das turmas do 5.º ano, a descoberta e a prática de jogos ligados à cultura popular portuguesa. Ao longo do ano, o tema é trabalhado nas aulas de forma interdisciplinar: os alunos pesquisam jogos, recolhem testemunhos junto das famílias e da comunidade, identificam regras, experimentam variantes e produzem textos, cálculos, esboços e modelos.

Depois de selecionados os jogos mais adequados ao espaço escolar, as turmas planeiam a sua implantação à escala, definem cores, medidas, regras de utilização e necessidades materiais. O produto final consiste na pintura de jogos tradicionais no chão da escola e nas mesas de pedra do exterior, criando um circuito permanente para utilização nos recreios e em atividades letivas. A pintura será realizada com autorização da Direção, acompanhamento de adultos e cumprimento das condições técnicas e de segurança.

8. CONTEXTUALIZAÇÃO / JUSTIFICAÇÃO

Contextualize os temas e os principais fatores que explicam a existência do Projeto, e apresente as razões de ordem teórica e/ou prática que demonstrem a relevância do Projeto, e, portanto, justifiquem a sua execução:

Os jogos tradicionais constituem uma forma acessível de conhecer o património cultural, promover a atividade física e fortalecer as relações entre pares. A sua prática mobiliza capacidades motoras e cognitivas, exige o cumprimento de regras e cria oportunidades naturais de cooperação, comunicação e resolução de problemas.

Num contexto em que os tempos de recreio e lazer são frequentemente marcados pelo uso individual de dispositivos digitais, o projeto oferece alternativas de participação presencial, ativa e inclusiva. A criação de jogos pintados no chão transforma a pesquisa realizada nas aulas numa melhoria concreta e duradoura do espaço escolar, disponível para toda a comunidade.

9. IMPACTO NO AGRUPAMENTO

Exponha de que forma o Projeto candidato, pela sua relevância, terá impacto no agrupamento ao contribuir para a implementação de práticas pedagógicas e didáticas inovadoras, que visam concretizar os objetivos do PEA:

O projeto contribui para recreios mais ativos e participados, reforça a articulação entre disciplinas e valoriza conhecimentos da comunidade. Os jogos pintados no chão constituem um recurso pedagógico permanente, utilizável por diferentes turmas e em anos letivos futuros.

Ao envolver todas as turmas do 5.º ano na transformação de um espaço comum, promove pertença, convivência, inclusão, autonomia e respeito pelo património escolar. O produto final dá visibilidade às aprendizagens, melhora os espaços de recreio e apoia objetivos do Projeto Educativo relacionados com o sucesso, a cidadania, o bem-estar e a participação responsável.

10. OBJETIVOS

Refira os objetivos que se pretende atingir e que deverão ser definidos em dois níveis:

10.1 Objetivos Gerais:

(Relativos ao PEA)

- Promover o sucesso educativo através de aprendizagens práticas e interdisciplinares;
- incentivar estilos de vida ativos, o bem-estar e a utilização saudável dos tempos livres;
- valorizar o património cultural e a ligação entre escola, famílias e comunidade;
- reforçar a inclusão, a cooperação, a responsabilidade e o respeito mútuo;
- melhorar a participação dos alunos na vida escolar.

10.2 Objetivos Específicos:

(Próprios da intervenção do Projeto)

- Conhecer e explicar regras, materiais e origem de diferentes jogos tradicionais;
- experimentar pelo menos seis jogos, com segurança e respeito pelos colegas;
- desenvolver coordenação, equilíbrio, agilidade, precisão e orientação espacial;
- recolher e organizar testemunhos ou informações sobre brincadeiras de outras gerações;
- construir ou reutilizar materiais necessários à prática dos jogos;
- conceber e concretizar, em equipa, jogos tradicionais pintados no chão da escola;

- explicar à comunidade as regras de utilização e os cuidados de conservação.

11. METODOLOGIA E CRONOGRAMA DE ATIVIDADES/AÇÕES A DESENVOLVER

11.1 Apresente o plano de ações em todas as etapas do projeto de maneira clara e objetiva:

- Diagnóstico e sensibilização: levantamento dos jogos conhecidos pelos alunos e apresentação do projeto.
- Pesquisa: recolha de informação em livros, fontes digitais e entrevistas a familiares ou elementos da comunidade.
- Seleção e projeto: escolha de jogos adequados, elaboração de fichas de regras, medição dos espaços e criação de desenhos à escala.
- Experimentação: marcação temporária e teste dos jogos, observação das regras e adaptação a diferentes capacidades.
- Preparação técnica: validação pela Direção, escolha do pavimento, limpeza da superfície, definição de tintas, cores, moldes e condições de segurança.
- Execução: marcação e pintura dos jogos no chão, em pequenos grupos e sob supervisão direta de adultos.
- Apresentação: inauguração do circuito.
- Avaliação: autoavaliação, observação dos docentes, balanço das turmas e propostas de melhoria.

11.2 Apresente o calendário de atividades do projeto de acordo com as ações, considerando o calendário escolar, os horários letivos dos alunos e o tempo de execução previsto para o projeto:

- Setembro/outubro — apresentação, diagnóstico e constituição das equipas.
- Novembro/dezembro — pesquisa, entrevistas e seleção dos jogos.
- Janeiro/fevereiro — elaboração das regras, medições, desenhos à escala e propostas visuais.
- Março — seleção das propostas, marcação temporária e testes no espaço escolar.
- Abril — autorizações, preparação técnica, aquisição de materiais e limpeza do pavimento.
- Maio — marcação definitiva, pintura dos jogos no chão e inauguração do circuito.
- Maio/junho — utilização, avaliação, divulgação dos resultados e definição de cuidados de manutenção.

12. APRENDIZAGENS A DESENVOLVER PELOS ALUNOS NAS ATIVIDADES A REALIZAR

Apresente as aprendizagens que pretende que os alunos adquiram com cada uma das atividades propostas. Para o efeito, deve relacionar o tipo de atividades e as respetivas aprendizagens a adquirir. Se for o caso, identifique também as aprendizagens que correspondem aos domínios preconizados na Estratégia Nacional de Educação para a Cidadania:

- Pesquisa e entrevistas — selecionar informação, formular perguntas, escutar testemunhos e reconhecer os jogos como património cultural.
- Fichas de regras — produzir textos claros, ordenar ações, medir espaços e quantificar materiais ou pontuações.
- Desenho à escala — medir o espaço, aplicar proporcionalidade, representar formas geométricas e planear cores e sinalética.
- Testes práticos — desenvolver capacidades motoras, tomar decisões, cooperar e verificar se o desenho é funcional e inclusivo.
- Pintura — preparar e proteger o espaço, seguir uma sequência de trabalho, utilizar materiais com segurança e cuidar do património comum.
- Inauguração — comunicar oralmente, explicar regras, assumir responsabilidades e acolher participantes com respeito e fair play.
- Reflexão — autoavaliar o desempenho, aceitar feedback e propor melhorias para a participação e inclusão.

13. RECURSOS

Indique a previsão de recursos materiais e financeiros necessários à execução do projeto, especificando os existentes e os que devem ser adquiridos.

13.1 Recursos existentes:

- Ginásio, campo de jogos, recreio e salas de aula;
- cordas, arcos, bolas, cones, giz, fitas métricas e cronómetros para testes;
- computadores, projetor, livros e recursos da Biblioteca Escolar;
- materiais reutilizáveis: garrafas, cartão, madeira, tecido e tampas;
- docentes, assistentes operacionais e colaboradores da comunidade.

13.2 Recursos a adquirir:

- Tinta apropriada para pavimento exterior, resistente e antiderrapante, primário e eventual acabamento protetor;
- rolos, trinchas, tabuleiros, fita de pintura, moldes, cordel de marcação, luvas e outros equipamentos de proteção;
- impressão ou produção de placas com regras e sinalética;
- materiais sujeitos a validação técnica, disponibilidade orçamental e possíveis apoios/parcerias.

14. FORMA DE ADESÃO AO PROJETO

Mencione se o projeto permite a adesão facultativa de novos membros/participantes que também queiram associar-se, no início ou ao longo do processo de desenvolvimento das atividades. Se for o caso, apresente a forma e as condições de aceitação:

O projeto destina-se a todas as turmas do 5.º ano. Podem aderir docentes de outras áreas, Biblioteca Escolar, assistentes operacionais, famílias, associações locais, autarquia e outros parceiros que possam partilhar conhecimentos ou apoiar o planeamento e a pintura. A colaboração deve ser articulada com a coordenação e autorizada pela Direção, respeitando o calendário, as orientações técnicas, as regras de segurança, a proteção de dados e os objetivos pedagógicos definidos.

15. AVALIAÇÃO ANUAL DO PROJETO

Os procedimentos de avaliação devem ser apresentados com a definição dos respetivos critérios, instrumentos e indicadores de forma a permitir verificar se forma atingidos os objetivos propostos:

- Critérios: participação, conhecimento das regras, execução segura, cooperação, autonomia, inclusão, qualidade dos materiais produzidos e capacidade de dinamização.
- Instrumentos: grelhas de observação, fichas de regras, desenhos à escala, registos de participação, fotografias autorizadas do processo, autoavaliação e questionário breve de satisfação.
- Indicadores: percentagem de turmas e alunos envolvidos; número de jogos pesquisados, testados e pintados; cumprimento do calendário; qualidade e utilização do circuito; participação e satisfação dos utilizadores.
- Metas: envolver turmas do 5.º ano; estudar e experimentar pelo menos seis jogos; pintar no chão um conjunto de jogos aprovado pela escola; garantir participação inclusiva e obter avaliação maioritariamente positiva.
- Periodicidade: monitorização no final de cada fase e avaliação global em maio/junho, com propostas para continuidade.

16. ANEXOS

Não sendo obrigatório, a candidatura poderá conter, em anexo, documentos que sejam considerados relevantes. Se for o caso, identifique-os:

Anexo 1 – Planta do espaço e propostas de jogos pintados no chão (a elaborar pelos alunos e docentes).

Anexo 2 –

Aprovado em Conselho Pedagógico em outubro de 2023