PROJETO

JOGOS TRADICIONAIS

PATRIMÓNIO MOVIMENTO CONVIVÊNCIA



VANDA MADEIRA E RUI LAMEIRAS

2026 / 2027

AGRUPAMENTO DE ESCOLAS ROMEU CORREIA

APRESENTAÇÃO

O projeto Jogos Tradicionais convida os alunos do 5.º ano a conhecer, experimentar e valorizar jogos ligados à cultura popular portuguesa e aos países de origem das turmas participantes. O trabalho desenvolvido nas aulas articula pesquisa, memória familiar, expressão, movimento, cálculo e criação visual, culminando na pintura de jogos no chão e nas mesas de pedra do exterior da escola. Assim, as aprendizagens transformam-se num recurso permanente para recreios mais ativos, inclusivos e participados.

1 IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

Jogos Tradicionais

2 COORDENADORES

VANDA MADEIRA e RUI LAMEIRAS

3 DINAMIZADORES E ESCOLAS ENVOLVIDAS

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

Alunos das turmas do 5.º ano do Agrupamento.

Número previsto:130

5 ÁREAS DO CONHECIMENTO E DISCIPLINAS ENVOLVIDAS

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

6 TEMAS E CONTEÚDOS ABORDADOS NO QUADRIÉNIO

- 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

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 E JUSTIFICAÇÃO DO PROJETO

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

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

10.1 Objetivos gerais

- 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

- 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 E AÇÕES A DESENVOLVER

11.1 Plano de ações

- 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 Calendário de atividades

PERÍODO	ATIVIDADES
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

- 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

13.1 RECURSOS EXISTENTES	13.2 RECURSOS A ADQUIRIR
Ginásio, campo de jogos, recreio e salas de aula;	Tinta apropriada para pavimento exterior, resistente e antiderrapante, primário e eventual acabamento protetor;
cordas, arcos, bolas, cones, giz, fitas métricas e cronómetros para testes;	rolos, trinchas, tabuleiros, fita de pintura, moldes, cordel de marcação, luvas e outros equipamentos de proteção;
computadores, projetor, livros e recursos da Biblioteca Escolar;	impressão ou produção de placas com regras e sinalética;
materiais reutilizáveis: garrafas, cartão, madeira, tecido e tampas;	materiais sujeitos a validação técnica, disponibilidade orçamental e possíveis apoios/parcerias.
docentes, assistentes operacionais e colaboradores da comunidade.	

14 FORMA DE ADESÃO AO PROJETO

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

- 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

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

Anexo 2 –