

SENTIR A INFÂNCIA

A CONTRIBUIÇÃO DO DESIGN GRÁFICO PARA A
CRIAÇÃO DE UM OBJETO LÚDICO MULTISSENSORIAL

Patrícia Maximiano Gomes



Orientadores

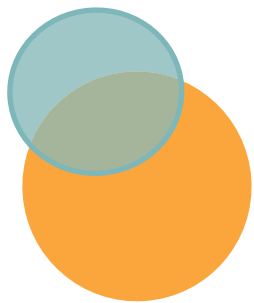
Aprígio Morgado

Maria João Bom

Mestrado Design Gráfico

ESAD Caldas da Rainha

Instituto Politécnico de Leiria



SENTIR A INFÂNCIA

A CONTRIBUIÇÃO DO DESIGN GRÁFICO PARA A
CRIAÇÃO DE UM OBJETO LÚDICO MULTISSENSORIAL

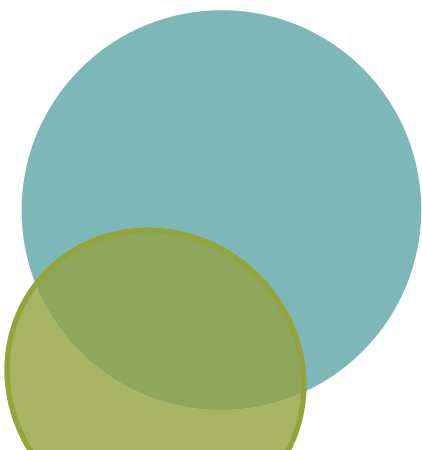
Patrícia Maximiano Gomes



Orientadores

Aprígio Morgado
Maria João Bom

Mestrado Design Gráfico
ESAD Caldas da Rainha
Instituto Politécnico de Leiria



AGRADECIMENTOS

Esta investigação, que se revelou bastante mais desafiante do que eu imaginava, só foi possível graças ao apoio de algumas pessoas.

Agradeço em primeiro lugar aos meus pais pelo esforço realizado no investimento da minha formação. Agradeço de forma especial à minha mãe e irmã, pela coragem dada, impedindo-me de desistir, quando este foi durante alguns meses o caminho mais presente na minha mente. Cada conquista que fiz, foi sentida por elas com a mesma felicidade que senti.

Agradeço também de forma muito especial ao meu orientador, Professor Aprígio Morgado, por toda a paciência e dedicação ao longo destes longos meses. O seu conhecimento foi crucial para os avanços e recuos que fui fazendo, com vista a tornar esta investigação um projeto útil e interessante.

À Professora Maria João por ter aceite este desafio, independentemente de não ser professora da ESAD, continuar a confiar em mim enquanto aluna.

Aos Jardins de Infância que me abriram as portas para que fosse possível a realização do teste do protótipo do livro, e a todas as quase setenta educadoras que responderam ao questionário partilhando comigo um pouco dos seus conhecimentos.

Aos meus avós, que diariamente me questionavam sobre este projeto, incentivando-me a terminá-lo da melhor forma possível.

Por fim, mas não menos importante, um enorme obrigada à minha família e amigos, que foram acompanhando o processo e sugerindo melhorias, e que acima de tudo compreenderam a minha ausência durante todo este tempo.

Obrigada a todos, este trabalho é um bocadinho vosso também!

RESUMO

É sobretudo nas idades mais jovens, quando o cérebro ainda está em construção, que o estímulo sensorial é importante. Neste período é fundamental fomentar exercícios de descoberta do corpo na infância, pois o mundo que o rodeia revela-se bastante interessante e complexo.

O presente trabalho procura refletir acerca da importância do estímulo dos cinco sentidos para o desenvolvimento infantil em crianças entre os três e os seis anos, recorrendo a metodologias baseadas na pedagogia de Froebel e Montessori para a criação de um objeto lúdico que permita aos mais novos a descoberta dos seus sentidos, testando-os e estimulando-os através de atividades lúdicas.

A investigação iniciou-se com a pesquisa bibliográfica, revisão e crítica de literatura nas áreas da: Educação sensorial, Pedagogia e Percepção de forma a enquadrar teoricamente o tema, seguindo-se a realização de questionários semi-abertos a educadores de infância, para compreender aspetos como: o que consideram acerca do estímulo sensorial na infância, qual a sua importância para o desenvolvimento infantil, e quais as pedagogias de ensino que praticam.

Por se concluir que os meios analógicos, em relação aos digitais, desempenham ainda um relevante papel na aprendizagem infantil, optou-se por criar um objeto didático que se apresente apenas em formato físico, tendo sido definida a criação de um livro com *pop-ups* e diversos materiais que permitem a exploração dos cinco sentidos de forma divertida e lúdica.

Após desenvolvimento do projeto, concretizou-se um protótipo para teste e avaliação em sala de aula. O protótipo foi testado em grupos de crianças dos três aos seis anos, tendo-se identificado problemas de escala, de representação, de complexidade de atividades e de soluções técnicas que interferem na interação com o objeto. Após analisar os problemas, ajustou-se o tamanho de alguns objetos, acrescentaram-se mais texturas, separaram-se elementos, e foram criadas outras soluções técnicas para acoplar os elementos no livro, trocando a cola por íman.

PALAVRAS-CHAVE

Desenvolvimento infantil, design multissensorial, atividades didáticas, pedagogia, tecnologia

ABSTRACT

It is especially at the youngest ages, when the brain is still under construction, that sensory stimulation is important. In this period it is fundamental to encourage discovery exercises of the body in childhood, because the world that surrounds it is very interesting and complex.

This paper seeks to reflect on the importance of stimulating the five senses for child development in children between 3 and 6 years old, using methodologies based on Froebel's and Montessori's pedagogy to create a playful object that allows the younger ones to discover their senses, testing and stimulating them through playful activities.

The research began with a bibliographic search, review and critique of literature in the areas of: Sensory Education, Pedagogy and Perception in order to theoretically frame the theme, followed by the completion of semi-open questionnaires to kindergarten educators, to understand aspects such as: what they consider about sensory stimulation in childhood, what is its importance for child development, and what teaching pedagogies they practice.

As it was concluded that analogical media, in relation to digital media, still play a relevant role in children's learning, it was decided to create a didactic object that would be presented only in physical format, having been defined the creation of a book with pop-ups and several materials that allow the exploration of the five senses in a fun and playful way.

After developing the project, a prototype was made for testing and evaluation in the classroom. The prototype was tested in groups of children from three to six years old, having identified problems of scale, representation, complexity of activities and technical solutions that interfere in the interaction with the object. After analyzing the problems, the size of some objects was adjusted, more textures were added, elements were separated, and other technical solutions were created to couple the elements in the book, changing the glue for magnets.

KEYWORDS

Child development, didactic activities, multisensory design, pedagogy, technology

ÍNDICE

INTRODUÇÃO

Motivações pessoais, objetivos da investigação e pertinência do tema	2
Questões de Investigação	4
Metodologias	5
Estrutura do documento	6
	7

1. PERCEÇÃO

	10
1.1. Os cinco sentidos- Breve explicação	12
1.2. Visão	14
1.2.1. Estimulação gráfica da visão	15
1.3. Tato	17
1.3.1. Estimulação gráfica do tato	18
1.4. Olfato	21
1.4.1. Estimulação gráfica do olfato	22
1.5. Paladar	24
1.5.1. Estimulação gráfica do paladar	25
1.6. Audição	28
1.6.1. Estimulação gráfica da audição	29

2. PEDAGOGIA

	32
2.1. A importância do brincar na infância	34
2.2. A importância da integração sensorial na educação	36
2.2.1. Importância do estímulo sensorial para o desenvolvimento Infantil	37
2.3. O que deve uma criança entre os 3 e os 6 anos aprender?	38
2.4. Froebel: uma pedagogia do brincar na Infância	40
2.5. A pedagogia de Montessori	42

3. AS TECNOLOGIAS NA
EDUCAÇÃO INFANTIL

46

4. POP-UP

	52
4.1. Pop-up: evolução e principais características	54
4.1.1. Características técnicas de produção	58
4.1.2. Mecanismos pop-up	59

5. LIVROS E JOGOS INFANTIS	62
5.1. Froebel Gifts	63
5.2. Letter Construction	65
5.3. Preletters	67
5.4. Quiet books ou livros sensoriais	69
5.5. Les Doigts Qui Revent	71
5.6. One Red Dot	73
5.7. Heads	75
5.8. Find the Dots	77
5.9. Coucou	79

6. REFERÊNCIAS INICIAIS DO PROJETO

6.1. Revista Egoísta	83	82
6.2. Actiwatt		85
6.3. Quiet Books- Livros Sensoriais		87

7. DESENVOLVIMENTO E AVALIAÇÃO DE PROPOSTAS

7.1. Portfólio de Aprendizagens	91
7.2. Descubre o Design Gráfico	93
7.2.1. Jogo das Letras	94
7.2.2. Jogo dos Números	95
7.2.3. Jogo das Cores	96
7.2.4. Jogo das Formas	96
7.3. Novo tabuleiro de jogo- Constrói o Cartaz	97
7.3.1. Constrói o alfabeto	98
7.3.1.1. Novo Jogo do alfabeto	99
7.3.2. Descubre as cores	101
7.3.3. Descubre os números	102
7.3.4. às voltas com as formas	102
7.3.5. Criação do padrão	103

8. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

8.1. Os 5 sentidos na Natureza	107
8.1.1. Ilustração	108
8.1.2. Separadores	111
8.1.3. Atividades	113
8.1.3.1. Visão	113

8.1.3.2.	Audição	114
8.1.3.3.	Tato	115
8.1.3.4.	Olfato	116
8.1.3.5.	Paladar	117
8.2.	Os 5 sentidos na Natureza	119
8.2.1.	Ilustração	120
8.2.2.	Tipografia	121
8.2.3.	Separadores e atividades	122
8.2.3.1.	Visão	122
8.2.3.2.	Tato	123
8.2.3.3.	Audição	124
8.2.3.4.	Olfato	125
8.2.3.5.	Paladar	126
8.3.	Produção do projeto prático	128
8.3.1.	Materiais	128
8.3.2.	Preparação do ficheiro para impressão	128
8.3.3.	Impressão	128
8.3.4.	Cortes, Vincos e Montagem de pop-ups	128
8.3.5.	Bordados	129
8.3.6.	Costura	131
8.3.7.	Aplicação de Objetos	131
8.4.	Teste e avaliação da proposta	132
8.4.1.	Metodologia	132
8.4.2.	Teste individual	132
8.4.3.	Teste a pares	133
8.4.4.	Teste em grupo	134
8.4.5.	Resultados	135
8.4.6.	Discussão dos resultados	135
8.5.	2º protótipo	137
8.5.1.	Separadores e atividades-2º protótipo	138
8.5.1.1.	Visão	138
8.5.1.2.	Tato	139
8.5.1.3.	Audição	140
8.5.1.4.	Olfato	141
8.5.1.5.	Paladar	142
8.6.	Mochila/tabuleiro	145
8.6.1.	Materiais	146
8.6.2.	Produção	146

9. Conclusão

148

10. Referências bibliográficas

10.1.	Referências Bibliográficas- textos	154
10.2.	Referências Bibliográficas- figuras	157

11. Anexos

164

ÍNDICE DE FIGURAS

Fig.1 Anatomia da visão	14
Fig. 2 Net Typography 2013 de Monique Goossens	15
Fig. 3 Princípios da Gestalt ilustrados	16
Fig. 4 Exemplos de aplicação de princípios da Gestalt em formas.	16
Fig. 5 Anatomia do tato	17
Fig.6 e 7 Mapas Bart	18
Fig. 8 Goodnight Moon	19
Fig. 9 Adaptação de uma ilustração de Goodnight Moon em 3D	19
Fig. 10 A page from the 3D-printed book Goodnight Moon.	20
Fig. 12 Páginas 3D de “Goodnight Moon» em teste	20
Fig. 11 Livro com ilustrações 3D.	20
Fig. 13 Anatomia do olfato	21
Fig.14 Urban Smellscape Aroma Wheel	22
Fig. 15 Smellmap:Amsterdam de KateMcLean	23
Fig. 16 Anatomia do paladar	24
Fig. 17 Cérebro com identificação de partes que vão ajudar na percepção do paladar	24
Fig.18 Schematic illustrations of ingrediente pairs (2011)	25
Fig. 19 Espargos e cerejas- o que têm em comum?	26
Fig. 20 Abóbora e Tangerina- o que há em comum?	27
Fig. 21 Anatomia do ouvido	28
Fig. 22 Figuras associadas a cada frequência	29
Fig. 23 Representações das palavras «Look» e «Hear» conforme as formas definidas	30
Fig. 24 Demonstração dos diversos sons do parque em gráfico de acordo com as formas de Zheng	30
Fig.25 Perda do convívio entre crianças devido à tecnologia	49
Fig.26 «Volvelle» inspirado em Ramon Llull	54
Fig.27 Volvelle de Matthew Paris- Movable Book Society 10th anniversary pop-up book	55
Fig. 28 Astronomicum Caesareum	55
Fig.29 Catoptrum Microcosmicun	56
Fig.30 «Catoptrum Microcosmicun» de Johann Remmelin (1614)	56
Fig. 31 «Queen Mab or the Tricks of the Harlequin», de Robert Sayer	57
Fig.32 Le Grand Cirque International de Lothar Megendorfer (1887)	57
Fig.33 Drôle d’ oiseau	58
Fig.34 Les robots n’ aiment pas l’eau	58
Fig.35 Mecanismos pop-up	59
Fig. 36 Abc3d	60
Fig.37 Conjunto Froebel Gifts	63
Fig.38 Froebel Gifts-kits	64
Fig.39 Letter Construction	65
Fig. 40 Tipos de peças que o kit inclui	66
Fig.41 Demonstração de letras possíveis de realizar com o kit	66
Fig.42 Encastrements 1 modèle, 6 couleurs	67
Fig.43 Normographes, 5 modèles, 4 couleurs	68
Fig. 44 Normographes, 16 modèles, 5 couleurs	68
Fig. 45 Livro sensorial-exemplo	69
Fig.46 Livro sensorial-lavandaria	70
Fig.47 Livro sensorial-atividade números	70
Fig. 48 Les Doigts Qui Revent -exemplo de materiais	71
Fig.49 Les Doigts Qui Revent -Mini Tactile C-Canard	72

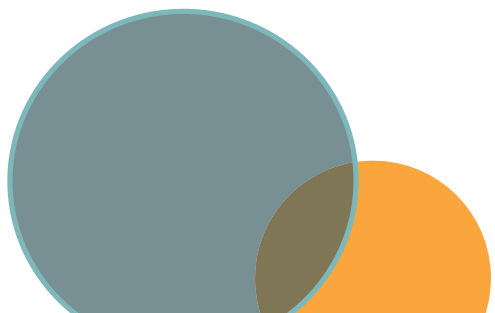
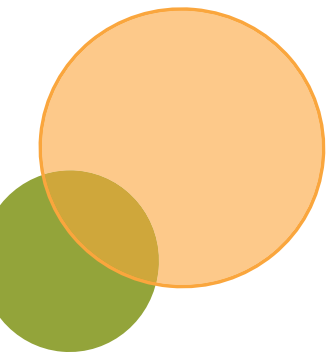
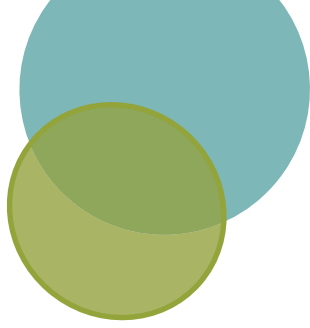
Fig.50 Les Doigts Qui Revent -página em feltro	72
Fig.51 Les Doigts Qui Revent- exemplos de páginas sensoriais	72
Fig.52 One Red Dot	73
Fig.53 One Red Dot-cubo pop-up	74
Fig.54 One Red Dot- página com ruído	74
Fig.55 One Red Dot- pop-up esferas	74
Fig.56 600 Black Spots	74
Fig.57 Yellow Square-exemplo de páginas com pop-up	74
Fig.58 e Fig.59 Heads-Movimento da capa	75
Fig.60 e Fig.61 Heads-Movimento do hipopótamo	76
Fig.62 e Fig.63 Heads-Movimento do elefante	76
Fig.64 Find the Dot	77
Fig.65 Find the Dots- Exemplo de página com desafio	78
Fig.66 Find the Dots- Exemplo de página giratória e desdobrável	78
Fig.67 e Fig. 68 Coucou-capa e amostra da contracapa	79
Fig.69 Coucou antes e depois da transformação das páginas do livro	80
Fig. 70 Coucou exemplo de uma página e a sua transformação	80
Fig. 71 Revista Egoísta com cortes especiais	83
Fig. 72 Revista Egoísta com cortes e vincos	84
Fig. 73 Revista Egoísta com verniz e vincos	84
Fig. 74 Actiwatt	85
Fig. 75 Actiwatt demonstração	86
Fig. 76 Quiet Book-exemplo 1	87
Fig.77 Quiet Book-exemplo 2	88
Fig.78 Portfólio de aprendizagens	91
Fig.79 Ilustração do jogo da reciclagem	92
Fig.80 Ilustração do jogo do alfabeto	92
Fig.81 Descobre o Design Gráfico-representação	93
Fig.82 Jogo das letras-peças de jogo	94
Fig.83 Jogo das letras-cartas	94
Fig.84 Jogo das letras- representação gráfica das letras	95
Fig.85 Jogo das letras- representação das texturas a aplicar nas formas	95
Fig.86 Jogo das cores-representação	96
Fig.87 Jogo das formas-caderneta e saca	96
Fig.88 Jogo das formas-roleta	96
Fig.89 Jogo constrói o cartaz-tabuleiro	97
Fig.90 Jogo do alfabeto-novas formas	98
Fig.91, 92 e 93 Jogo do alfabeto-testes com contraplacado	98
Fig.94 Jogo do alfabeto- representação de novo método de encaixe	99
Fig.95 Jogo do alfabeto- teste com novo método de encaixe	99
Fig.96 Novo jogo das letras-construção	99
Fig.97 e 98 Novo jogo das letras- teste com MDF e acrílico	100
Fig.99 Novo jogo das letras- construção de letras curvas	100
Fig.100 Novo jogo das letras- teste de dobras e encaixes com letras retas e curvas	101
Fig.101 Novo jogo das letras- teste de letras retas	101
Fig.102 Descobre as cores- cartas	101
Fig.103 Esboço da régua a ser criada para o desenho dos números	102
Fig.104 Descobre os números- números e formas criadas	102
Fig.105 Às voltas com as formas- representação geral	102
Fig.106 Módulo e padrão do tabuleiro	103

Fig.107	Simulação da aplicação do módulo nas sacas de jogo	103
Fig.108	Simulação da aplicação do módulo no tabuleiro de jogo	104
Fig.109	Protótipo para verificação de medidas	104
Fig.110	Livro- Os 5 sentidos na Natureza	107
Fig.111	Teste de edição de folhas	108
Fig.112	Testes de representação gráfica das folhas	108
Fig.113	Testes de paper cut	109
Fig.114 e 115	Ilustração com paper-cut e teste com origami	109
Fig.116	Esboços iniciais dos animais	110
Fig.117 e 118	Testes com máscaras e com as folhas editadas	110
Fig.119	Esboços de novos animais	110
Fig.120	Testes de técnicas nos animais	110
Fig.121	Separador da visão	111
Fig.122	Scanimation olho-peixe	111
Fig.123	Separador da visão	111
Fig.124	Scanimation ouvido-elefante	111
Fig.125	Separador do tato	112
Fig.126	Scanimation mão-polvo	112
Fig.127	Separador do olfato	112
Fig.128	Scanimation nariz-burro	112
Fig.129	Separador do paladar	112
Fig.130	Scanimation boca-sapo	112
Fig.131	Atividade da visão	113
Fig.132	Atividade da visão-pormenor da árvore	113
Fig.133	Atividade da visão-mecanismo da árvore	113
Fig.134	Atividade da audição-lagarta escondida	114
Fig.135	Atividade da audição-pormenor da lagarta	114
Fig.136	Atividade da audição-lagarta aberta	114
Fig.137	Atividade do tato	115
Fig.138	Atividade do olfato	116
Fig.139	Atividade do paladar-frigorífico aberto	117
Fig.140	Atividade do paladar-ingredientes na taça	117
Fig.141	Atividade do paladar-ingredientes na taça-detalle	118
Fig.142	Atividade do paladar-bolo	118
Fig.143	Os 5 sentidos na Natureza- capa protótipo 1	119
Fig.144	Os 5 sentidos na Natureza-contracapa	120
Fig.145 e 146	Ilustrações de Jane Newland	120
Fig.147	Animais escolhidos	121
Fig.148	Separador da visão	122
Fig.149	Atividade da visão	122
Fig.150	Separador do tato	123
Fig.151	Atividade do tato	123
Fig.152	Separador da audição	124
Fig.153	Atividade da audição	124
Fig.154	Separador do olfato	125
Fig.155	Atividade do olfato	125
Fig.156	Separador do paladar	126
Fig.157	Pormenor da taça	126
Fig.158	Frigorífico e móvel fechados	126
Fig.159	Atividade do paladar	126

Fig.160 Bolo pop-up	127
Fig.161 Detalhe do bolo pop-up	127
Fig.162 Etapas da construção do pop-up “revelação»	129
Fig.163 Mecanismos criados nos separadores	129
Fig.164 Bordado em execução	129
Fig.165, 166 e 167 Etapas do bordado	130
Fig.168 Bordados que constituem o livro	130
Fig.169 Costura das folhas	131
Fig.170 Aplicação dos ímanes nas páginas da visão	131
Fig.171 Teste individual do protótipo	132
Fig.172 Teste a pares da página do olfato	133
Fig.173 Teste a pares da página da audição	133
Fig.174 Teste a pares da página do paladar	133
Fig.175 Teste em grupo da página do tato	134
Fig.176 Teste em grupo da página da visão	134
Fig.177 Mestranda a expor a atividade ao grupo	134
Fig.178 Teste em grupo do separador da audição	134
Fig.179 Teste em grupo da atividade do olfato	134
Fig.180, 181, 182 Os 5 sentidos na Natureza-capa protótipo 2	137
Fig.183 Protótipo 2- separador da visão	138
Fig.184 Protótipo 2- atividade da visão com animais nas sombras	138
Fig.185 Protótipo 2- atividade da visão com animais escondidos	138
Fig.186 Protótipo 2- separador do tato	139
Fig.187 Protótipo 2- atividade do tato	139
Fig.188 Protótipo 2- pormenor do mecanismo do polvo	139
Fig.189 Protótipo 2- separador da audição	140
Fig.190 Protótipo 2- atividade da lagarta com lagarta aberta	140
Fig.191 Protótipo 2- atividade da lagarta com lagarta fechada	140
Fig.192 Protótipo 2- pormenor da lagarta	140
Fig.193 Protótipo 2- separador do olfato	141
Fig.194 e 195 Protótipo 2- atividade do olfato- movimento das folhas	141
Fig.196 Protótipo 2- separador do paladar	142
Fig.197 Protótipo 2- separador do paladar com abas fechadas	142
Fig.198 Protótipo 2- separador do paladar com ingredientes arrumados	143
Fig.199 Protótipo 2- separador do paladar com ingredientes na taça	143
Fig.200 Protótipo 2- pormenor dos ingredientes na taça	143
Fig.201 Protótipo 2- pormenor das abas que indicam se o alimento é certo ou errado	143
Fig.202 Protótipo 2- bolo	144
Fig.203 Protótipo 2- demonstração dos talheres em íman	144
Fig. 204 Fotografia do autor. Mochila com livro	145
Fig. 205 Fotografia do autor. Mochila fechada	145
Fig. 206 Fotografia do autor. Mochila aberta- exterior	145
Fig. 207 Fotografia do autor. Mochila aberta- interior	145
Fig. 208, 209 e 210 Mochila aberta com o livro	146
Fig. 211 Fotografia do autor. Execução do bordado no tecido da mochila	146

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1	Média da interação com cada atividade	165
Tabela 2	Média da facilidade da realização por atividade	165
Tabela 3	Tempo que cada criança despendeu na realização de todas as atividades do livro	166
Tabela 4	Atividade preferida (dados de todas as escolas)	166





Introdução

MOTIVAÇÕES PESSOAIS, OBJETIVOS DA INVESTIGAÇÃO E PERTINÊNCIA DO TEMA

O tema desta dissertação surgiu após a mestranda visualizar uma conferência TedX de Jinsop Lee, um conceituado designer industrial e professor na Kyungil University, na Coreia. Nesta conferência, Lee demonstrou a importância que o estímulo multissensorial tem num produto, através de um gráfico. Nesse gráfico, relacionava o produto e cada sentido, usando para isso uma escala de 1 a 10. Quanto mais próximo do 10 estivesse cada sentido, segundo Lee, melhor seria o interesse do utilizador pelo produto. Este foi o ponto de partida para a decisão do tema e do projeto a desenvolver.

Pouco depois da visualização desta conferência, surgiu a oportunidade de realização de voluntariado numa creche com crianças dos 6 meses aos 6 anos, e aí foi observada a relação entre cada brinquedo e a criança. Foi notório o interesse pelos brinquedos multissensoriais, apesar de que nenhum dos brinquedos disponíveis na creche estava de acordo com a palestra de Lee, isto é, nenhum satisfazia plenamente cada um dos cinco sentidos.

O interesse por acabamentos gráficos, desenvolvido na licenciatura de Design e Tecnologia das Artes Gráficas motivou também o estudo, uma vez que a sua utilização poderá contribuir para estimular outros sentidos para além da visão através de vernizes com aroma, termocromáticos, com relevo, etc.

Outra das motivações foi o facto de pretender valorizar o trabalho manual, e através dele criar um material lúdico que auxiliasse o desenvolvimento infantil.

Com esta dissertação, pretende-se analisar a importância dos sentidos para o desenvolvimento infantil, e recorrendo a materiais provenientes da natureza, baseados na pedagogia de Montessori e Froebel, a criação um objeto didático que auxilie a aprendizagem dos mais novos de forma divertida e lúdica, e que estimule a curiosidade pelo mundo que os rodeia.

Pretende-se perceber de que forma as atividades lúdicas estimulam e transmitem conhecimento a uma criança bem como identificar qual o melhor meio (analógico ou digital) para o desenvolvimento infantil.

QUESTÕES DE INVESTIGAÇÃO

Esta investigação tem como base o método de Montessori, e a pedagogia de Froebel. Nestes métodos de ensino são valorizados aspetos como: uma educação baseada em estímulos sensoriais, o uso de materiais concretos para que as crianças possam manusear e o contacto com a natureza. A pedagogia de Montessori propõe uma enorme diversificação de tarefas e a máxima liberdade possível, de tal maneira que a criança aprenda por si mesmo, seguindo o ritmo das suas próprias descobertas.

As questões de investigação que motivam o estudo baseiam-se na pedagogia, no estímulo sensorial e nas ferramentas de ensino (analógicas e digitais). A primeira questão que surge é: «Qual o papel da atividade lúdica no processo de ensino/aprendizagem das crianças do pré-escolar?» Surgindo com ela a seguinte: «Qual a importância do design sensorial para o desenvolvimento infantil?» Questiona-se ainda «Quais são os métodos pedagógicos mais utilizados atualmente?» e «Quais as matérias que devem ser abordadas no jardim de infância?» Por sua vez, devido à digitalização da sociedade, deparamo-nos com a capacidade das novas tecnologias para captar a atenção dos mais novos, surgindo assim as seguintes questões: «Serão as tecnologias uma mais valia para o desenvolvimento infantil?» «Como se explica que as tecnologias digitais despertem mais atenção que as analógicas?» «Consegue o analógico competir com o digital?» «Como criar ferramentas de ensino analógicas que concorram ou compitam com as tecnologias digitais?» É neste sentido que se motiva o estudo deste tema.

METODOLOGIAS

Esta investigação propõe uma abordagem teórico-prática relativa ao desenvolvimento infantil na infância recorrendo a estímulos sensoriais, incluindo várias etapas, entre elas a pesquisa, análise, escrita e produção do projeto prático.

Foram utilizadas duas metodologias distintas, uma intervencionista e uma não intervencionista.

Na primeira fase, utilizou-se uma metodologia não intervencionista. Através de métodos qualitativos de pesquisa bibliográfica, foi feita uma pesquisa em bibliotecas e na internet (livros, artigos, dissertações, *websites* e vídeos), seguindo-se a respetiva revisão e crítica literária nas áreas da Percepção, Pedagogia, Tecnologia, e livros *Pop-up*. Nesta fase, revelou-se importante a elaboração de questionários mistos, com perguntas abertas e perguntas fechadas destinadas a educadores de infância. Estes questionários pretenderam compreender quais as pedagogias de ensino utilizadas, bem como o tipo de aprendizagens que as crianças na idade em estudo (3 a 6 anos) devem ter, tendo inicialmente sido realizados em papel e entregues numa creche local e, posteriormente, por maior praticidade, realizados com recurso ao *Google Forms* e foi feita uma análise dos resultados obtidos através das respostas dos questionários. De forma a concluir o estado de arte, foram ainda analisados um conjunto de projetos relevantes para a investigação.

Na segunda fase, recorreu-se a uma metodologia intervencionista qualitativa. Após a exploração de vários conceitos e suportes, decidiu-se pela criação de um livro.

Iniciou-se pelo desenho, explorando-se estilos gráficos e técnicas de representação—ilustrações vetoriais, ilustrações criadas através de *pop-up*, e ilustrações à mão livre—para definir o mais adequado. Posteriormente foi desenvolvido uma maquete do livro para teste em diferentes jardins de infância com crianças entre os 3 e os 6 anos (de forma individual, a pares e em grupos), sendo construído para o efeito um guião com perguntas fechadas qualitativas e quantitativas. Este guião pretendia analisar aspetos como o tempo dispendido na realização das atividades, a atividade preferida bem como a interação que a criança apresenta perante cada desafio.

Com base nos resultados do teste, foram identificados problemas que se tentaram solucionar com a implementação de um segundo protótipo.

ESTRUTURA DO DOCUMENTO

A dissertação é composta por duas partes, sendo que cada uma inclui diversos capítulos, ordenados de modo a permitir uma leitura lógica.

A primeira parte inclui o enquadramento teórico, e é composta por quatro capítulos.

No primeiro capítulo, intitulado «Percepção» é feita uma explicação acerca dos cinco sentidos, qual a sua função e de que forma a informação é recolhida e descodificada. Para cada sentido são demonstradas propostas gráficas que promovem o seu estímulo.

O segundo capítulo apresenta o tema da «Pedagogia», descrevendo o papel que desempenha para o desenvolvimento infantil e da relevância da união com os estímulos sensoriais. A análise prende-se em duas pedagogias da educação: a de Froebel e a de Montessori, onde ambas defendem o uso de materiais sensoriais para o desenvolvimento infantil.

No terceiro capítulo, são debatidas as vantagens e desvantagens do uso da tecnologia principalmente nos primeiros anos de vida, analisando o estímulo sensorial proveniente da tecnologia e o estímulo proveniente do analógico.

O quarto capítulo foca-se nos mecanismos *pop-up*, apresentando a sua origem, evolução e mecanismos de construção.

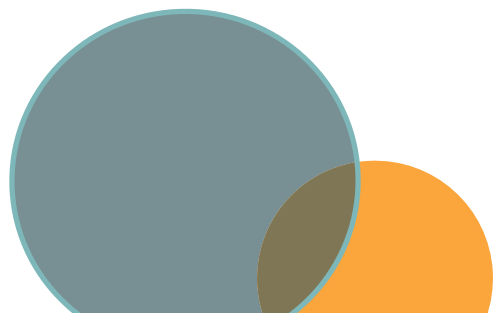
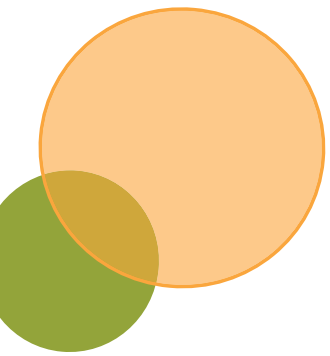
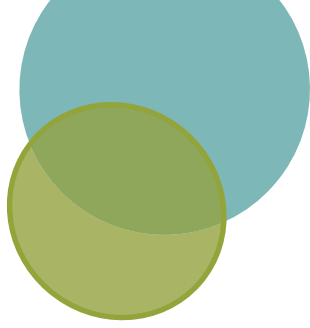
A segunda parte da investigação prende-se na análise, propostas e na construção do projeto prático, resultante da informação recolhida através da pesquisa do enquadramento teórico. É constituída por três capítulos.

O quinto capítulo apresenta exemplos de jogos e livros educativos existentes, onde é feita uma análise individual a aspetos como o uso da cor, tamanhos, materiais, formas...

O sexto capítulo contém referências que se revelaram importantes para o início do projeto prático.

No sétimo capítulo mostra-se o processo de desenvolvimento do projeto prático, descrevendo as ideias de cada, aspetos positivos e os aspetos que os impediram de avançar.

Finalmente, o oitavo capítulo mostra a evolução do projeto final escolhido, bem como as suas características, materiais, produção e testes.





1. Perceção

1.1. | OS CINCO SENTIDOS- BREVE EXPLICAÇÃO

Estamos ligados a estímulos sensoriais desde o início da nossa existência. Estes estímulos revelam-se indispensáveis para a compreensão do mundo que nos rodeia e para o desenvolvimento de competências. Segundo Alves, *et al.*, 2016, p.1:

«Nós podemos tocar alguém ou algo, sentir dor e detetar a pressão, temperatura, posição e o movimento de nosso corpo; também podemos sentir o gosto, cheirar, ouvir e ver. Os órgãos dos sentidos são extensões do sistema nervoso que respondem às mudanças dos meios externo e interno e transmitem potenciais de ação – impulsos nervosos – ao encéfalo».

Geralmente admitimos que temos cinco sentidos, (visão, tato, olfato, paladar e audição) no entanto, possuímos sete. Os dois sentidos «secretos» são o sistema vestibular e o sistema proprioceptivo. O sistema vestibular «tem recetores no ouvido interno e é estimulado pelos movimentos do corpo no meio. Responde à força da gravidade e regista a posição que os nossos corpos têm em relação à Terra» (Serrano, 2016). É este sistema o responsável pelo equilíbrio e pela noção de movimento. O sistema proprioceptivo relaciona-se com a perceção do nosso corpo e com a força que temos de exercer para a realização de uma atividade. A discriminação sensorial diz respeito à capacidade de interpretação da informação sensorial, dando um significado correto aos estímulos recebidos.

«Quando temos uma boa discriminação tátil conseguimos, por exemplo, discriminar um botão de uma moeda com o tato, sem vermos. Quando temos uma boa discriminação visual conseguimos olhar para uma palavra e perceber como se orientam os traçados para formar as letras, e distinguirmos claramente o «b» do «d». Quando temos uma boa discriminação auditiva conseguimos perceber os sons sem que façamos confusão entre a palavra «mola» e «bola». Quando temos uma boa discriminação proprioceptiva, ajustamos a força necessária para segurar num copo de papel ou num copo de vidro. Quando temos uma boa discriminação vestibular ajustamos a velocidade a que nos deslocamos, para parar antes de esbarrarmos com alguém ou nos desequilibrarmos» (Serrano, 2016).

A ordem de maturação sensorial não se revela ao mesmo tempo em todos os sentidos. O primeiro sentido a desenvolver-se é o tátil (perceção do toque, temperatura, dor e pressão). Segue-se a função vestibular, relacionada com os movimentos corporais. O sentido seguinte a desenvolver-se é o paladar, permitindo assim a perceção de alimentos com características diferentes. Em penúltimo revela-se o olfato, e por fim, a visão (o bebé quando nasce, vê a preto e branco, e estima-se que só por volta dos 3 anos consiga ver todas as cores como um adulto) (Alves *et al.* 2016, p.2). É essencialmente entre os 1 e os 2 anos de idade que ocorre o desenvolvimento mais acentuado dos sentidos da criança, «olhando, pegando, ouvindo, apalpando, mexendo em tudo o que encontra a seu redor. É assim que vai conquistando novas realidades» (Almeida, 2000, p.61). É esta curiosidade inerente à infância que ajuda substancialmente no conhecimento do mundo. As informações recolhidas provenientes dos diversos sentidos, são organizadas no cérebro e é através delas que é possível dar respostas fundamentais para muitas das decisões quotidianas. É através desta informação que se começam a formar ideias e conceitos, tal como afirma

Serrano (2016) «Os conceitos são ferramentas do pensamento que dependem, em grande parte, da informação sensorial».

Os sentidos, quando estimulados em conjunto, principalmente na infância, permitem a aquisição de competências de forma mais eficaz e com maior qualidade, pois, como afirma Alves *et al.* (2016) «O ambiente ideal deve oferecer oportunidades de estímulos diversos e fortalecer a capacidade de sentir por meio do toque» (Alves *et al.*, 2016, p.3). Se uma criança se sentir incomodada com algum estímulo sensorial (por exemplo um bebé não gostar de sentir a areia da praia no seu corpo) poderá necessitar de recorrer a um terapeuta ocupacional para realizar terapia. Isto aplica-se quando se verifica que a criança não gosta ou fica incomodada quando se tenta estimular um ou mais sentidos. Este tratamento será indispensável, uma vez que a não estimulação de um ou mais sentidos irá prejudicar o desenvolvimento físico e cognitivo da criança.

Os sentidos são frequentemente ensinados de forma individual, no entanto estes funcionam em conjunto. Por esse motivo, cada vez mais equipas multidisciplinares (psicólogos, educadores, designers,...) desenvolvem projetos multisensoriais, principalmente onde o observador tenha um papel ativo perante o que está a observar, isto é, possa interagir e estimular os seus sentidos captando mais atenção (Lupton *et al.*, 2018, p.10). O design que apela aos sentidos, também conhecido como design sensorial é inclusivo¹.

Ao longo da vida, e conforme as experiências já vividas, a perceção sensorial vai-se alterando, isto é, vamos sentindo o que nos rodeia de formas distintas, mas todas elas poderão estar corretas. Por esse motivo, este tipo de design é considerado inclusivo^{*1}, uma vez que pessoas com algum tipo de deficiência também o poderão experienciar, sentindo cada um à sua maneira (Lupton *et al.*, 2018, p.14).

^{*1}Design inclusivo design que é criado para poder ser utilizado por qualquer pessoa (com ou sem deficiência) e de qualquer idioma.

1.2. | VISÃO

O sentido da visão é considerado pela comunidade científica o sentido mais importante para a percepção do mundo, mas também o mais complexo e prodigioso. Tudo o que vemos é possível devido à presença de luz.

Ao olhar para algo, a imagem atravessa a córnea, a pupila, o cristalino e é projetada na retina. Nesta as células decodificam a imagem e, através do nervo ótico, a informação é transmitida ao cérebro (Junior, 2021). A pupila dilata de diâmetro conforme a quantidade de luz a que está sujeita, podendo variar entre 2 a 8 mm. A córnea e o cristalino são os responsáveis por enviar a imagem observada à retina, na forma de imagem invertida, tal como uma câmara fotográfica. Na retina a imagem estimula células especializadas, denominadas de fotorreceptores, que para imagens coloridas utiliza os cones e para imagens mais escuras utiliza os bastonetes. É no cérebro, através dos impulsos enviados através do nervo ótico, que as imagens surgem, dando-nos assim a percepção das cores, formas, profundidade e emoções (Rossatto, 2020). Se esta imagem chegar à retina com algum defeito, significa que existe um problema visual que poderá ser miopia, astigmatismo, ou outros, comprometendo a acuidade visual^{*2}.

A acuidade visual desenvolve-se nos primeiros meses de vida, sendo que esta atinge o mesmo estado que a de um adulto apenas aos três anos de idade (Alves 2016, p.14).

A visão influencia, de grande forma, a aprendizagem. Serrano (2016) defende que este sentido é fundamental para nos dar informações e referências espaciais, ao aliar-se com os restantes sentidos. A visão ajuda assim na exploração do mundo pois através dela é possível retirar informações como escalas, texturas, tamanhos, entre outras características dos objetos e do meio envolvente.

Este é o principal sentido para uma criança experienciar cores, explorar volumes, podendo ser um substituto ou um auxiliar do tato. Através do conhecimento adquirido, ao olhar para um pedaço de algodão, é possível prever como ele é sentido caso lhe toquemos, assim como ao olhar para uma chama, sabemos que não devemos colocar lá a mão (Lupton *et al.*, 2018, p.42).

*2 Acuidade visual capacidade de ver com clareza, nitidez.

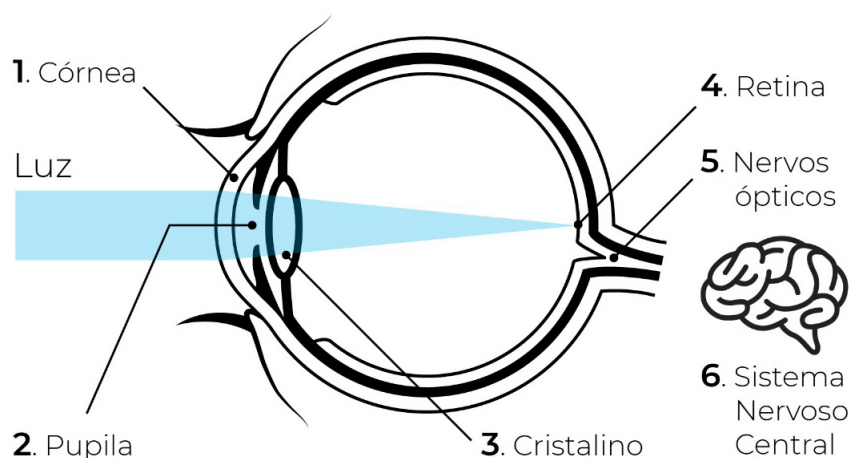


Fig. 1 Anatomia da visão

1.2.1. | ESTIMULAÇÃO GRÁFICA DA VISÃO

A nível gráfico, este é o sentido mais fácil de estimular, uma vez que o simples uso de cor, de uma forma, ou de uma tipografia são suficientes para captar atenção deste sentido. Na figura 1, é possível observar uma tipografia de Monique Goossens^{*3} criada a partir da junção de vários fios de cabelo, que foram organizados de forma a construir letras, que foram posteriormente fotografadas. A experiência passa a ser mais do que um mera observação, ao transmitir sensações através das formas, texturas e diferenças de tonalidades criadas.

Monique Goossens^{*3} Fotógrafa e tipógrafa Belga, que se inspira na natureza para a produção de material gráfico.



Fig. 2 Net Typography 2013 de Monique Goossens

Através da psicologia da Gestalt a visão é fortemente ser estimulada. Surgiu em inícios do século XX, por três psicólogos: Max Wertheimer, Kurt Koffka e Wolfgang Köhler. Constitui várias características que podem ser aplicadas a uma forma, fazendo com que esta consiga captar maior atenção por apresentar um lado exploratório.

A visão, após transmitir a informação recolhida ao cérebro, consegue perceber formas distintas das que foram percebidas inicialmente na mesma imagem.

O cérebro tem a capacidade de, por exemplo, unir o que na realidade não está unido e agrupar formas por semelhança, fazendo com que as imagens assumam um novo sentido (Carrasco, 2020).

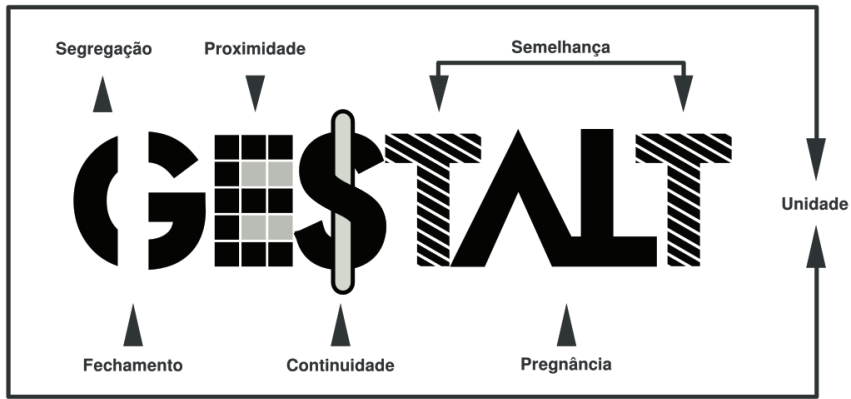


Fig. 3 Princípios da Gestalt ilustrados



Fig. 4 Exemplos de aplicação de princípios da Gestalt em formas.

1.3 | TATO

O sistema tátil localiza-se em toda a extensão da pele e é a fronteira entre o mundo que nos rodeia e o nosso corpo. Está comprovado pela comunidade científica que o toque entre um adulto e uma criança contribui para um desenvolvimento saudável, permitindo que a criança se torne mais carinhosa.

A superfície da pele contém diversos tipos de terminações, que são responsáveis por captar as sensações e transmiti-las aos nervos. Existem diversos tipos de terminações, cada uma responsável por um tipo de sensação. Os Recetores de Meissner são os responsáveis pela sensibilidade a toques leves. Os Discos de Merkel captam a sensibilidade tátil e a pressão. Os Receptores de Krause e de Ruffini são os recetores térmicos do frio e do calor, respetivamente. Os Receptores de Vater Pacini captam os estímulos vibratórios e finalmente a terminação nervosa livre capta a sensibilidade a estímulos mecânicos, térmicos e de dor. Depois da informação recolhida através dos recetores, é enviada através dos nervos para o cérebro, ocorrendo a descodificação (Matéria, s.d).

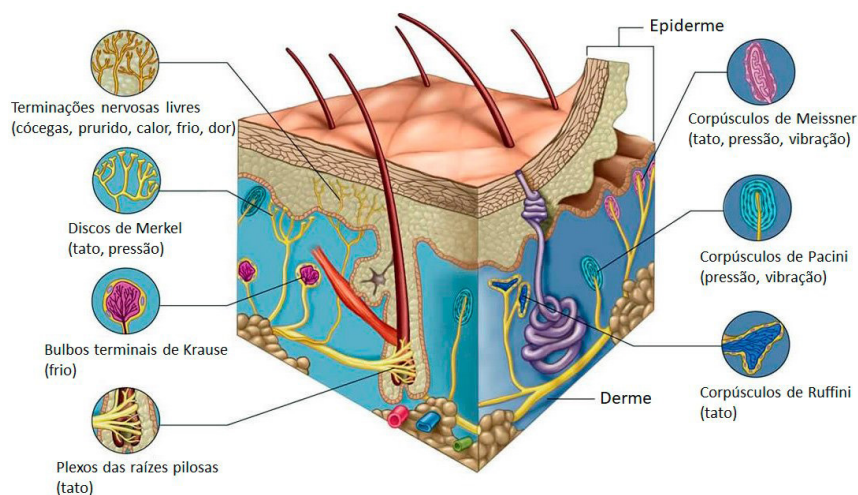


Fig. 5 Anatomia do tato

O sistema tátil revela-se importante na autorregulação da criança. A forma de acalmar um bebé, na maioria das vezes traduz-se numa carícia ou no pegar ao colo. Segundo Serrano (2016) o sistema tátil é fundamental para a noção que a criança tem do próprio corpo. Por meio do toque o bebé desenvolve a noção dos seus limites corporais.

Verifica-se uma procura constante de novas sensações até aos cinco a seis anos, principalmente táteis. As crianças, com o intuito de obter informação, testam frequentemente novas texturas e formas. A necessidade de tocar em tudo o que vêm, vai diminuindo à medida que vão ganhando conhecimento relativo aos objetos. Quando este conhecimento está adquirido, a informação dada pela visão torna-se suficiente.

«Touch delivers full-bodied impressions of places and things. Touch penetrates the body. It brings pain and pleasure, warnings and delight. It can calm us, alarm us, connect us, and overwhelm us» (Lupton *et al.*, 2018, p.38).

(Tradução livre)

«O toque oferece impressões completas de lugares e coisas. O toque penetra no corpo. Traz dor e prazer, avisos e deleite. Pode acalmar-nos, alarmar-nos, conectar-nos e sobrecarregar-nos.»

1.3.1. | ESTIMULAÇÃO GRÁFICA DO TATO

O sentido do tato tem vindo a ser cada vez mais explorado pelos designers. Joshua Miele, cientista e educador, é cego e, deparando-se com os materiais disponíveis para cegos, nomeadamente mapas (que na sua opinião eram pouco esclarecedores), decidiu em colaboração com Smith-Kettlewell criar a TMAP (Tactile Maps Automated Production).

«TMAP uses online geographic information systems (GIS) to create on-demand, user-centered tactile maps for blind pedestrians and connoisseurs of the environment. The TMAP system generates schematic maps of local neighborhoods, using lines of embossed dots. When Miele began developing this mapping system, the science of the day had concluded that blind people simply aren't able to use maps for navigation. Tactile maps existed, but they were designed to depict big geographic areas — a continent or a country — in broad outlines with minimal details.» (Lupton et al.,2018, p.160)

Quando este projeto foi implementado, alguns cegos choraram, pois tinham agora uma noção mais real das ruas por onde passavam diariamente. (Lupton et al.,2018, p.161)

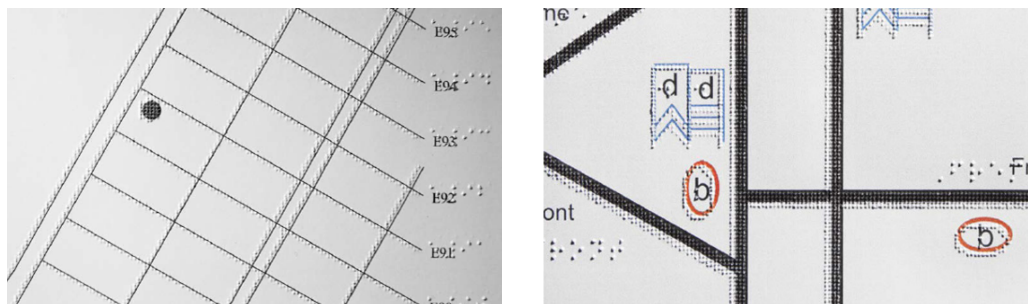


Fig.6 e 7 Mapas Bart

Os mapas Bart da Miele são também sonoros, tendo pontos onde é possível colocar uma caneta e ouvir informações importantes relativas ao local (Lupton et al.,2018, p.163). Estes mapas para além de serem uma mais-valia para os cegos, também podem ajudar pessoas que não possuam qualquer problema visual, uma vez que têm representadas informações sonoras e informações impressas relativas a cada local. «Merely to see, therefore, is not enough. It is necessary to have a fresh, vivid, physical contact with the object you draw through as many of the senses as possible — and especially through the sense of touch.» (Lupton et al.,2018, p.173)

De acordo com o The Smith-Kettlewell Eye Research Institute (2019) «The maps are intended to improve travel efficiency and reduce stress and frustration that can result from lack of information and disorientation in unfamiliar transit environments.»

(Tradução livre)

«O TMAP utiliza sistemas de informação geográfica online (GIS) para criar mapas táteis a pedido centrados no usuário para pedestres cegos e conhecedores do meio ambiente. O sistema TMAP gera mapas esquemáticos de bairros locais, utilizando linhas de pontos em relevo. Quando a Miele começou a desenvolver esse sistema de mapas, a ciência da época concluiu que as pessoas cegas simplesmente não são capazes de usar mapas para navegação. Os mapas táteis existiam, mas foram projetados para representar grandes áreas geográficas – um continente ou um país – em linhas gerais com o mínimo de detalhes.»

(Tradução livre)

«Apenas ver, portanto, não é suficiente. É necessário ter um contato físico fresco e vívido com o objeto que se desenha através do maior número possível de sentidos – e especialmente através do sentido do tato.»

(Tradução livre)

«Os mapas destinam-se a melhorar a eficiência das viagens e reduzir o stress e a frustração que podem resultar da falta de informação e da desorientação em ambientes de trânsito desconhecidos.»

Lupton *et al.* (2018, p.159) defende que cada vez mais os designers tentam introduzir relevos, tintas texturadas e impressão 3D nos seus projetos para aliar à visão um estímulo tátil, ou também, como mencionado acima, para tornar o design inclusivo.

Jeeun Kim, Tom Yeh, e Abigale Stangl ambos professores e investigadores no Colorado, desenvolveram em 2014 livros táteis em que a principal intenção seria auxiliar o desenvolvimento de crianças com problemas visuais. A experiência foi feita com um livro já ilustrado, o «Goodnight Moon» de Margaret Wise Brown. Foram feitos testes com *pop-ups*, gravura, alumínio, EVA entre outros materiais. Após testar em escolas com crianças que manifestavam alguns problemas visuais, concluiu-se que a tecnologia que fazia mais sentido para reproduzir as ilustrações era a impressão 3D (Kin, J. *et al.*, 2014).

Esta forma de impressão, segundo os autores do projeto será no futuro uma técnica facilmente utilizada em qualquer casa. Por essa razão, disponibilizaram gratuitamente ficheiros, que permitem que quem tenha uma impressora 3D consiga imprimir estas ilustrações, conseguindo assim ajudar as crianças que manifestem algum problema visual a sentir com as mãos as ilustrações e através delas conseguirem aprender e ter noção de escalas e da organização espacial dos elementos na ilustração (Kim, J. *et al.*, 2014).

Nas figuras seguintes, encontra-se uma das páginas do livro e o resultado impressão em 3D.

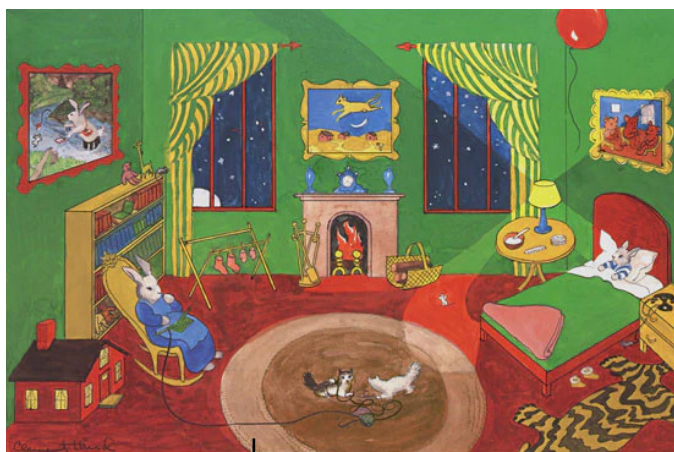


Fig. 8 Goodnight Moon



Fig. 9 Adaptação de uma ilustração de Goodnight Moon em 3D

O livro ilustrado em 3D contém doze ilustrações, coladas sempre na página da direita sobre feltro. Na página da esquerda estão frases que pertencem à história que se apresentam impressas e em Braille.



Fig. 10 A page from the 3D-printed book Goodnight Moon.



Fig. 11 Livro com ilustrações 3D.



Fig. 12 Páginas 3D de «Goodnight Moon» em teste

1.4. | OLFATO

O sistema olfativo é o responsável pela percepção dos cheiros, sejam eles agradáveis ou desagradáveis, originados pelas moléculas que algumas substâncias difundem e localiza-se no nariz (Ravalico, s.d., p.7).

Ao contrário da visão, que consegue em simultâneo observar uma infinidade de objetos, o olfato é apenas capaz de identificar um odor de cada vez. A percepção de um odor inicia-se no momento em que o ar entra pelas vias nasais e se dirige para a cavidade nasal. Após ser umedecido e purificado, as moléculas olfativas entram em contacto com a mucosa olfativa. Esta contém células olfativas que por sua vez enviam impulsos ao sistema nervoso, localizado no cérebro, onde a informação é decodificada.

O olfato tem uma ligação mais acentuada com o paladar, uma vez que juntos contribuem para uma melhor identificação do sabor dos alimentos (Perilo, 2021).

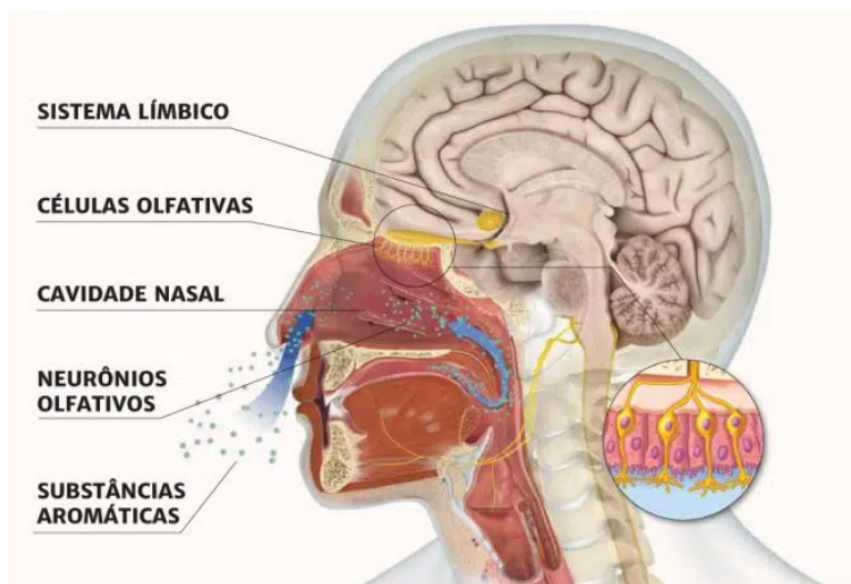


Fig. 13 Anatomia do olfato

Este sistema, tal como os outros, conecta-se primeiro ao cérebro e, só posteriormente, aos outros sentidos. Isto permite-nos associar um cheiro a uma memória. «It is now estimated that humans can, in theory, smell at least one trillion distinct scents, but no one has made a definitive claim regarding the number of smells an individual can differentiate.» (Lupton *et al.*, 2018, p.50).

O olfato ajuda a memória e as emoções, fazendo com que no cérebro a cada cheiro fique inconscientemente registada uma emoção, que sem olfato, a duração no cérebro iria ser mais curta (Jasper e Wagner in Lupton *et al.*, 2018, p.54).

Buk e Axel ganharam o Prémio Nobel de Medicina em 2004, pelo trabalho desenvolvido acerca de recetores olfativos, no qual descobriram que a única parte do cérebro que continua em crescimento ao longo da vida, continuando sempre a criar neurónios é o bulbo olfativo*⁴, permitindo assim que reconhecamos inúmeros cheiros diferentes. (Lupton *et al.*, 2018, p.55)

Este sentido ajuda também a perceber doenças como o Alzheimer. Doentes que sofram desta doença, não reconhecem cheiros do quotidiano, sendo por isso assim também um importante meio de diagnóstico de doenças (Idem, *ibidem*, p.56).

(Tradução livre)

«Estima-se agora que os humanos podem, em teoria, cheirar pelo menos um trilhão de aromas distintos, mas ninguém fez uma afirmação definitiva sobre o número de cheiros que um indivíduo pode distinguir»

*4 Bulbo olfativo localizado nos dois hemisférios do cérebro, é o responsável pelo reconhecimento dos cheiros, transformando-os também em sensações.

1.4.1. | ESTIMULAÇÃO GRÁFICA DO OLFATO

Após uma recolha de centenas de palavras olfativas, provenientes da população de cidades do Reino Unido, Europa e América, e combinando-as com legendas de fotografias de redes sociais que foram encontrando em que eram referidas palavras relacionadas com os cheiros sentidos, Kate McLean reuniu graficamente os cheiros mais comuns.

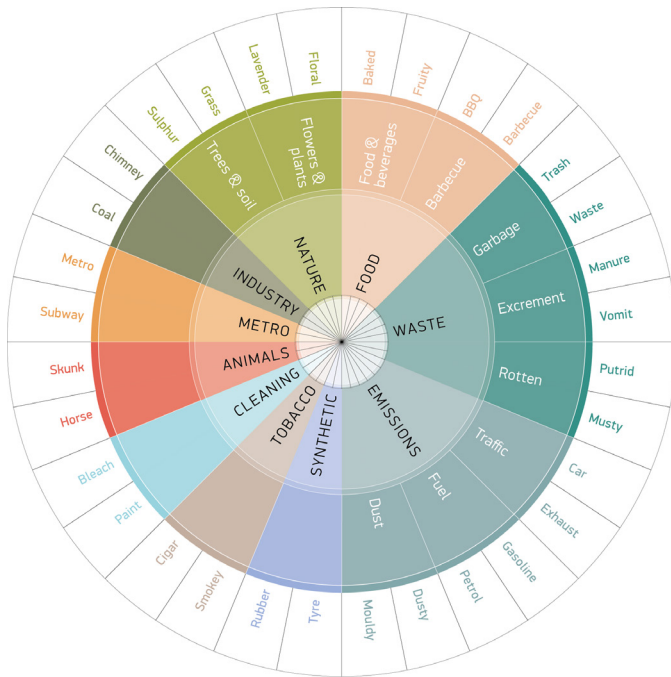


Fig.14 Urban Smellscape Aroma Wheel

No centro do círculo colocou as categorias principais, e depois, nas camadas mais exteriores foi detalhando cada cheiro. No segundo anel colocou ainda os cheiros recolhidos, mas na sua respetiva categoria, e no anel externo colocou palavras que estão associadas a cada categoria, segundo o dicionário. As cores utilizadas por Kate para representar estes aromas foram escolhidas pela própria, associando assim sinesteticamente cada cheiro a uma cor (Lupton *et al*, 2018, p. 65).

Partindo do mesmo conjunto de cores, Kate distribuiu assim os aromas pelo mapa, criando algo distinto graficamente (Fig.15).

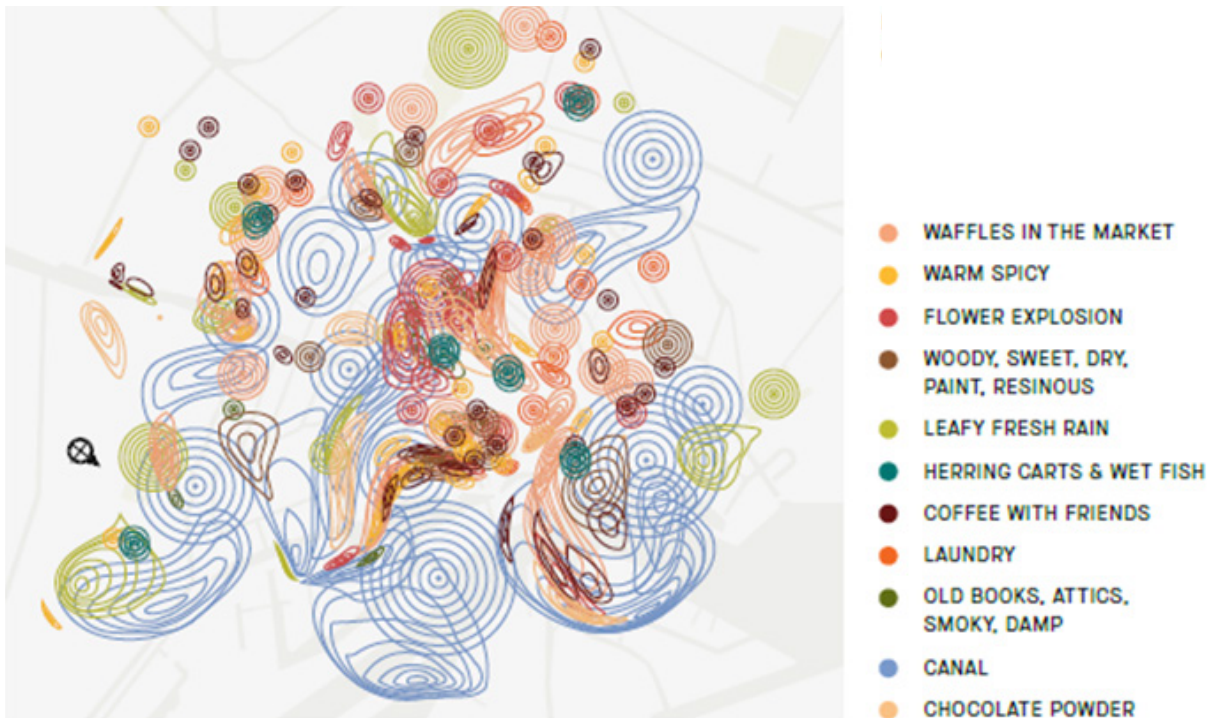


Fig. 15 Smellmap:Amsterdam de KateMcLean

Foram feitas já diversas associações de cheiros a cores, tentando assim representar os cheiros graficamente para se tornar assim numa linguagem mais universal, no entanto ainda não foi possível, pois apesar de não ser considerado que o cheiro seja subjetivo, ainda não se chegou a consenso sobre o tipo de cores ou formas a aplicar para cada cheiro (Lupton *et al.*, 2018, p.64).

1.5. | PALADAR

Conhecido também como sistema gustativo, este sistema encontra-se na boca, mais precisamente na língua e envolve todos os sentidos (Lupton *et al.*, 2018, p.66). É através deste sistema que sentimos o sabor dos alimentos que ingerimos. Este sistema em particular, não funciona de forma isolada. Ao ingerirmos um alimento, para além de ser ativado o sistema gustativo, também o olfativo, o tátil e o proprio-cetivo são ativados. Esta multissensorialidade de sentidos é que nos dirá se gostamos do alimento ou não, tendo em conta o seu cheiro, textura, sabor e consistência (Ravalico, s.d. p.13).

O estímulo deste sentido inicia-se com a mastigação de um alimento na boca, onde a saliva ajuda na perceção do sabor. Os alimentos irão gerar informações químicas, que serão depois enviadas através dos nervos cranianos faciais até ao bulbo para ser encaminhadas para o tálamo. De seguida seguem para o lobo parietal do córtex cerebral, onde ocorre a interpretação (Silva, 2013).

As papilas gustativas estão desenvolvidas para diferenciar cinco grandes tipos de sabores : doce, salgado, azedo, amargo e *umami*⁴⁵ (Lupton *et al.*, 2018, p.66).

Umami⁴⁵ Palavra de origem japonesa, que provém de «delicioso» e «gosto». Este tipo de sabor considera-se que está presente em alimentos como carne bovina, peixe, marisco, tomates e cogumelos. É apenas detetado por consumidores mais experientes e é uma mistura entre doce e ácido.

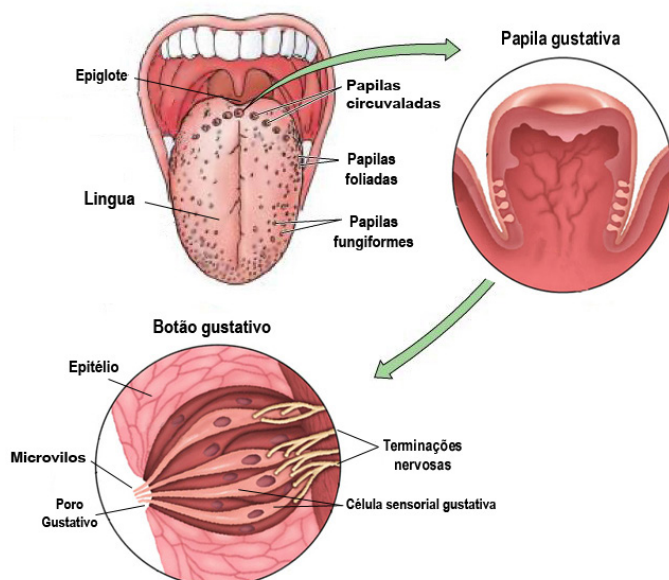


Fig. 16 Anatomia do paladar

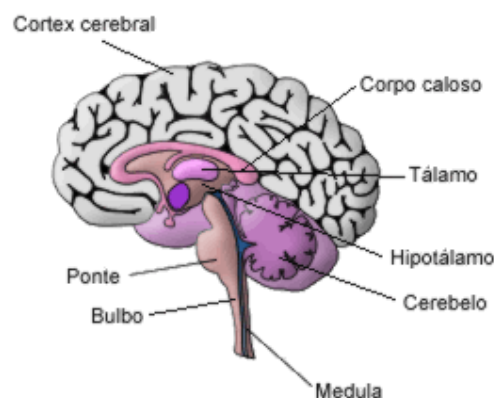


Fig. 17 Cérebro com identificação de partes que vão ajudar na percepção do paladar

1.5.1. | ESTIMULAÇÃO GRÁFICA DO PALADAR

«Designers use color to influence flavor experiences when they create packages, patterns, and surfaces that evoke or amplify sensations of taste and smell. A deep, warm brown evokes the buttery bitterness of chocolate. A greenish hue of yellow evokes the woody balm of citrus. A purple jellybean tastes something like a grape» (Lupton et al., 2018, p.69).

(Tradução livre)

«Os designers usam a cor para influenciar as experiências de sabor quando criam embalagens, padrões e superfícies que evocam ou amplificam sensações de sabor e cheiro. Um castanho profundo e quente evoca o amargor amanteigado do chocolate. Um tom esverdeado de amarelo evoca o balsamo amadeirado dos cítricos. Uma geleia púrpura sabe a algo como uma uva.»

Uma das criações gráficas referente a este sentido, foi feita por Ahn *et al* (2011) (Fig. 6). Através da composição química dos ingredientes, criou um diagrama tipo Gantt onde estes ingredientes se unem, em maior ou menor quantidade, conforme o número de componentes que têm em comum.



Fig.18 Schematic illustrations of ingredient pairs (2011)

Johan Langenbick recorreu a gráficos para representar os aromas dos alimentos, percebendo assim quais combinariam caso se unissem. Fundou em 2016 a Foodpairing e recebeu, nesse mesmo ano, o prémio de Inovação mais Disruptiva do ano, na Bélgica.

«A proposta da Foodpairing utiliza tecnologias (...) para determinar quais são os aromas mais marcantes de um ingrediente alvo inicial. Depois disso, com base num algoritmo do próprio, os aromas do ingrediente são emparelhados com combinações possíveis, com base no perfil descoberto» (Leonhardt, 2017).

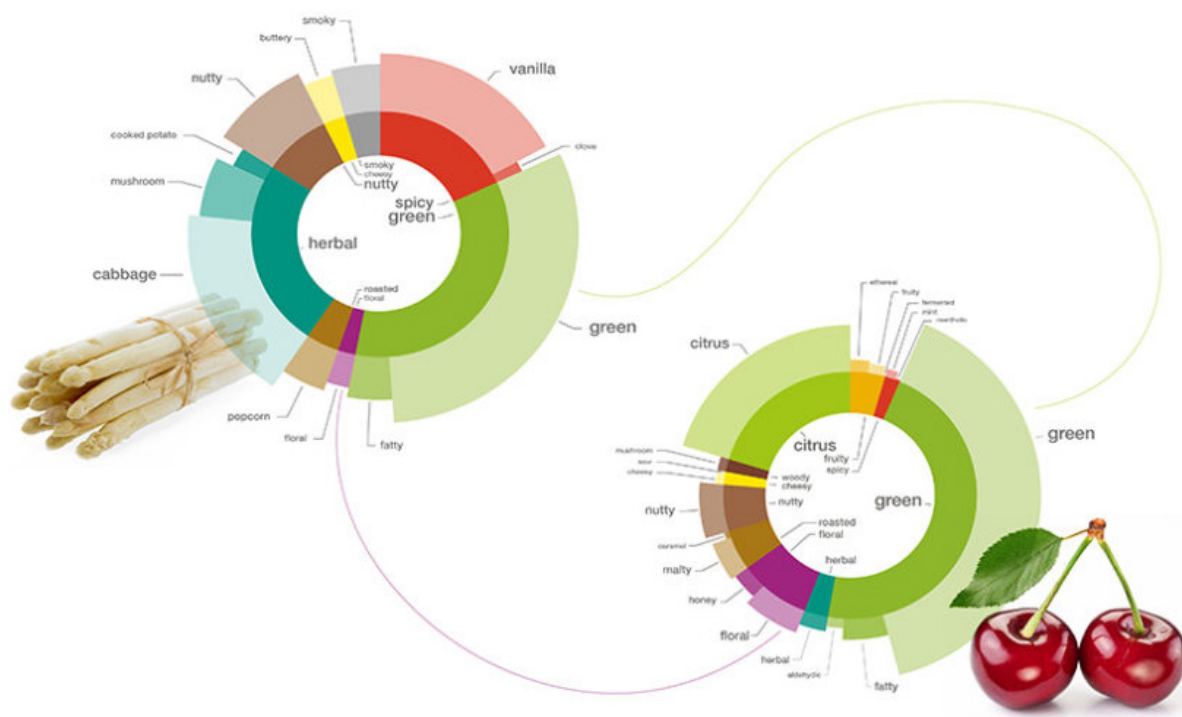


Fig. 19 Espargos e cerejas- o que têm em comum?

Através dos gráficos gerados, é possível observar quais os sabores que são comuns a ambos os alimentos, bem como os que se encontram em maior e menor quantidade. Isto revelou-se um auxílio na área da culinária, para quando se pretende criar um novo prato perceber quais são os ingredientes que podem ou não funcionar consoante as características que apresentam (Leonhardt, 2017).



Fig. 20 Abóbora e Tangerina- o que há em comum?

1.6. | AUDIÇÃO

Os recetores sensoriais relativos ao sistema auditivo localizam-se no ouvido interno. A audição é reconhecida como a capacidade de receber os sons, provenientes de ondas sonoras.

O ouvido está dividido em três partes: ouvido externo, médio e interno. No ouvido externo está localizada a membrana timpânica, que contém uma película que vibra ao receber ondas sonoras. No ouvido médio, que inclui três ossos, o martelo, a bigorna e o estribo, é onde ocorre a captação das vibrações, e onde são transmitidas para o ouvido interno. Finalmente, no ouvido interno encontram-se as células que captam e encaminham as vibrações para o cérebro. Aí o som é decodificado, fazendo assim com que seja percebido o som ou a mensagem (Santos, 2022).

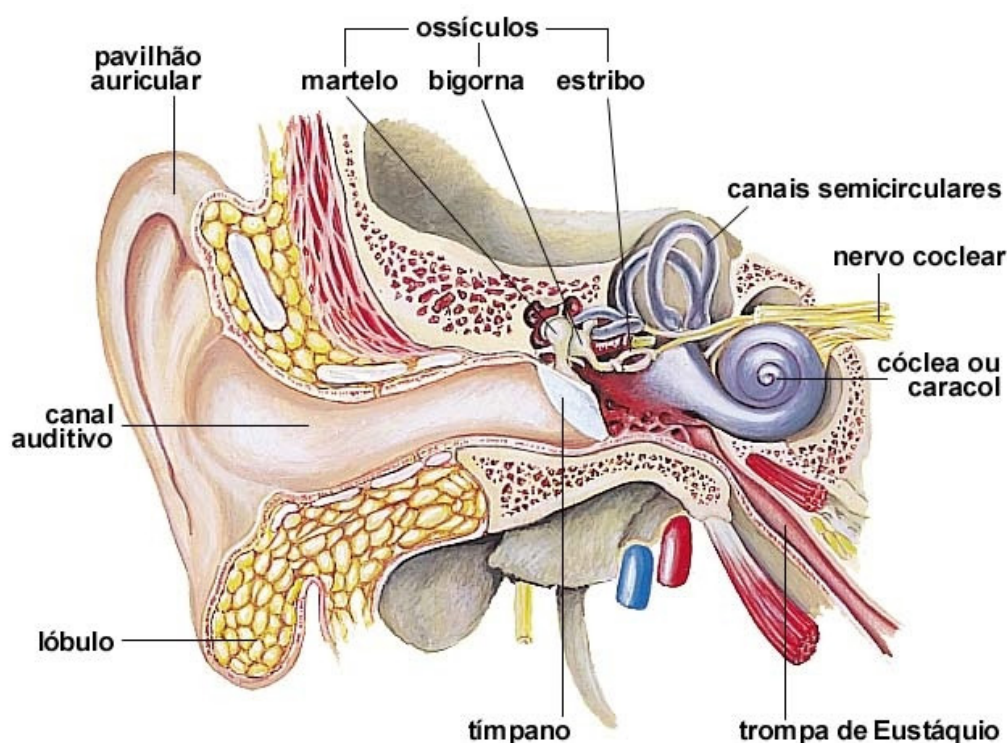


Fig. 21 Anatomia do ouvido

Este é um sentido de fácil estimulação através de uma conversa ou mesmo de músicas. A música «auxilia no desenvolvimento motor e socioafetivo, aprendizagem, capacidade de foco e atenção, redução do stress, regulação do humor, memória, entre outros» (Kinedu, 2019).

Neste sentido, a música tem o poder de funcionar como um meio para atingir um fim (a estimulação auditiva). Estima-se que entre os dois e os quatro anos a criança consiga ouvir as mesmas frequências sonoras que um adulto (Alves 2016, p. 11).

1.6.1. | ESTIMULAÇÃO GRÁFICA DA AUDIÇÃO

Graficamente, pode recorrer-se ao uso de tipografia, usando diferentes noções de escala, ou de formas, usando representações mais curvas para melodias mais calmas e formas mais pontiagudas para sons mais «agressivos».

O designer Zheng (2016) decidiu associar formas a sons. «I have always been interested in the topic of synesthesia and I wanted to explore typography together with sound» (Zheng, 2018). Para tal, analisou cinco sons do quotidiano: o parque, a rua, o café, um local de trabalho e o metro, e a partir daí definiu formas para cada frequência de som (com mais ou menos vértices para transmitir visualmente a informação ouvida).

Decidiu «ilustrar» duas palavras que representavam bem a sua ideia. Escolheu «Look» e «Hear» e definiu num software as formas que pretendia para cada frequência sonora, e obteve diversos resultados visuais, consoante o som em análise.

(Tradução livre)

«Sempre me interessei pelo tema da sinestesia e queria explorar a tipografia juntamente com o som.»

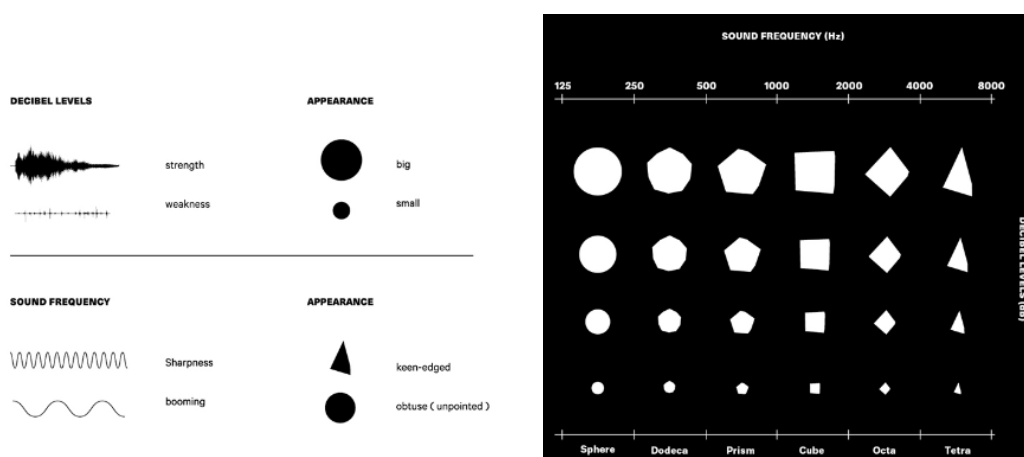


Fig. 22 Figuras associadas a cada frequência

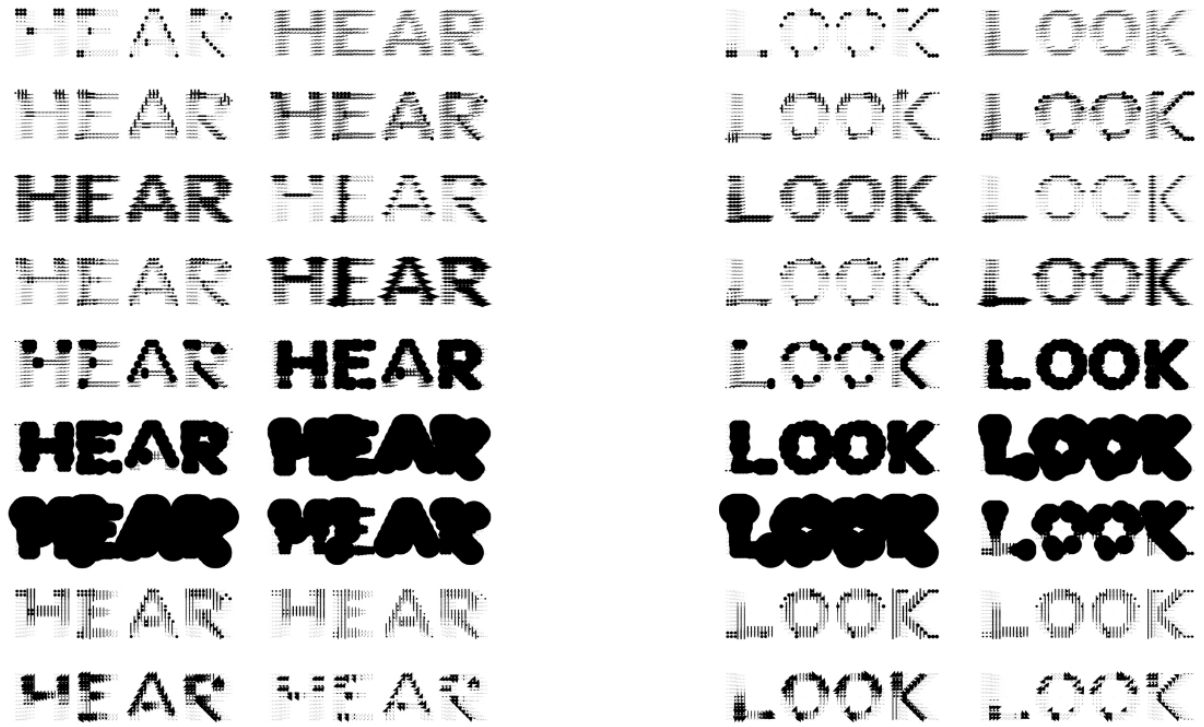


Fig. 23 Representações das palavras «Look» e «Hear» conforme as formas definidas

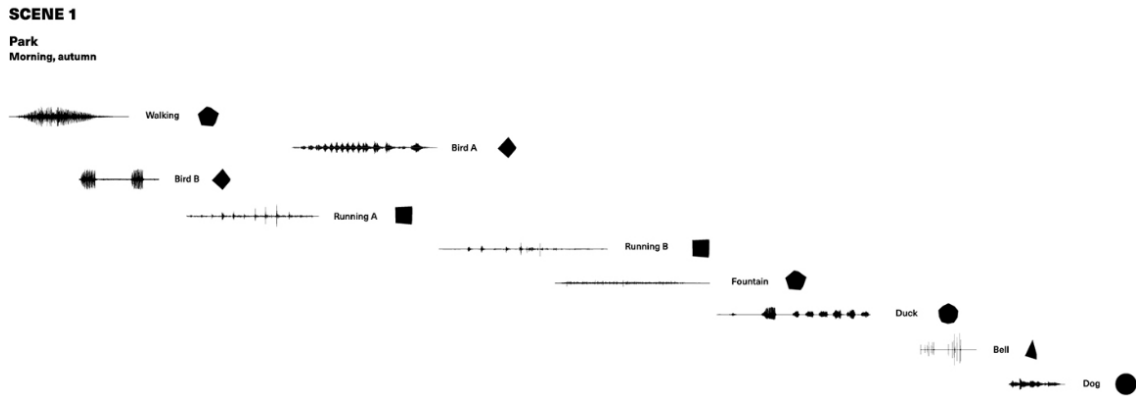
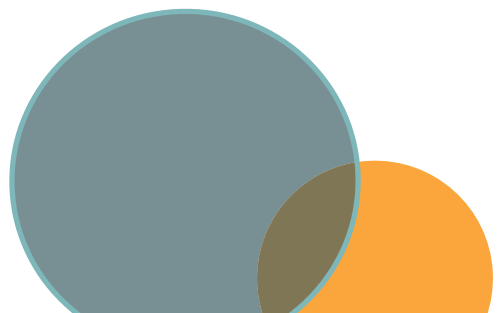
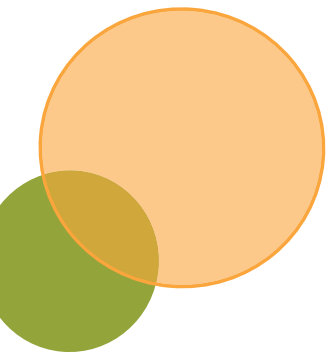
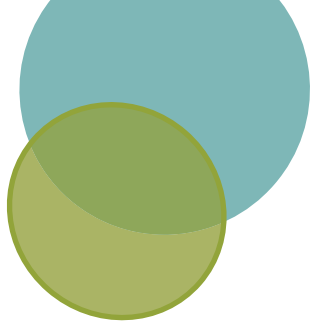


Fig. 24 Demonstração dos diversos sons do parque em gráfico de acordo com as formas de Zheng





2. Pedagogia

2.1. | A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA INFÂNCIA

Brincar é uma atividade natural e essencial na infância. Silva (2018) defende que a brincadeira está «umbilicalmente ligada todos os dias à vida de todas as crianças» (Sarmiento, T. *et al.* 2018 P.12). «Ao brincar a criança aprende: a ser, a estar com os outros, a fazer e a aprender. Brincar exige, por isso, tempo, mediadores físicos e humanos e espaços» (Sarmiento *et al.*, 2018, p.7). O brincar surge de forma espontânea nestas idades, no entanto, também é necessário aprender a brincar para adquirir a chamada «cultura lúdica». Este é um dos conceitos em que a educação pré-escolar se foca, para que cada criança possa tirar o máximo partido de cada brinquedo/jogo que contacta.

Brincar é, segundo a ONU, essencial para o desenvolvimento da criança, constituindo o princípio nº 7 da Declaração dos Direitos da Criança, criado em 1959.

«A criança deve ter plena oportunidade para brincar e para se dedicar a atividades recreativas, que devem ser orientadas para os mesmos objetivos da educação; a sociedade e as autoridades públicas deverão esforçar-se por promover o gozo destes direitos» (ONU, 1959, p.3).

A Declaração Universal dos Direitos da Criança foi o primeiro documento onde os direitos das crianças foram reconhecidos, pois «até aos finais do século XX a criança era vista como «um adulto em miniatura» e por vezes, em algumas classes sociais, como uma força de trabalho» (Fonseca C.A., 2008, p.11). Em 1990, a Unicef no artigo 31º refere que «Os Estados Partes reconhecem à criança o direito ao repouso e aos tempos livres, o direito de participar em jogos e atividades recreativas próprias da sua idade e de participar livremente na vida cultural e artística.» (UNICEF, 2019, p.25)

No que se refere à prática do brincar, Brougère (2018) estabelece uma clara diferença entre jogo e brinquedo. Segundo ele, um jogo implica certas regras e conduz a um objetivo; é encarado como uma escola de disciplina, onde a criança testa as suas capacidades e desenvolve aspetos indispensáveis como a concentração e o espírito competitivo (Sarmiento *et al.*, 2018 p.16). Tendo em conta as regras do jogo, a criança vai definindo caminhos distintos para conseguir vencer o jogo, sempre que possível.

«É através do jogo que a criança se autoafirma, aprende a conhecer a realidade do quotidiano, sente até onde podem ir as suas capacidades, aprende a superar-se, a ganhar e a perder, a não ver na derrota nenhuma fatalidade, antes aceitando-a serenamente» (Sarmiento *et al.* p.17).

Sampaio (2018) considera que o jogo é «a melhor maneira das crianças aprenderem tudo» (Sarmiento *et al.* p.17). O jogo é assim uma forma de preparar as crianças para a vida futura em sociedade, aprendendo a socializar e sobretudo a enfrentar obstáculos. Segundo Brougère, um brinquedo distingue-se do jogo por ser algo que a criança manipula livremente sem qualquer regra (Sarmiento *et al.* p.18).

Vygotsky defende que o jogo não é aquilo que dá prazer à criança, uma vez que quando o resultado não é o esperado, a criança fica triste. No entanto, é o brinquedo que satisfaz certas necessidades da criança. É devido a estas necessidades que os brinquedos são desenhados de forma distinta e com características diferentes consoante as idades. Através do brinquedo, a criança realiza os seus

desejos momentâneos. Mesmo que o brinquedo não proporcione exatamente o que a criança pretende fazer, ela própria imagina e transforma o brinquedo de forma a colmatar os seus desejos. Apesar de, para um adulto certo brinquedo não ter regras, para uma criança, todos têm. Ao pegar numa boneca, a criança vai impor-lhe regras, replicando o que fazem perante ela. Através dessa brincadeira, a criança vai começando a perceber o que está ou não correto, uma vez que quer educar bem a sua boneca (Vygotsky 1991, p.62).

O brincar existiu sempre na sociedade, sendo este realizado há milhares de anos, e segundo Camille Olivier, médica Obstetra, «brincar é uma necessidade, (a criança) precisa tanto disso como o ar que respira» (Sarmiento *et al.* p.18). Nos tempos mais remotos, o brincar não era constituído pelos mesmos materiais de atualmente. Antigamente eram usados apenas elementos recolhidos na natureza, como folhas de árvores, ramos, areia, água, pedras, penas de árvores e, com a criatividade de cada criança, eram criados jogos. A riqueza educativa inerente a este tipo de brinquedos era imensa, uma vez que a criança para poder brincar, tinha de pensar numa ideia (ou imitar alguma já existente) e construí-la, só depois poderia brincar. Exemplos disso são os brinquedos tradicionais populares, como é o caso dos rodeiros, as andas, reco-reco, malha, pião, físga, etc. (Neto, M., 2007). Ao produzir estes brinquedos, a criança explorava diversas profissões, desde arquiteta, investigadora, carpinteira... através da escola da rua (Sarmiento *et al.* p.21). Esta «escola da rua» permitia um desenvolvimento social e motor, assim como estimulava a criança sensorialmente através das texturas, sons, cheiros, formas e cores. A industrialização e com ela o surgimento da produção em massa, vieram contribuir para o desaparecimento deste tipo de brinquedos, fazendo com que as gerações mais novas não tenham contacto ou não conheçam sequer estes brinquedos mais rústicos/artesanais.

A brincadeira surge naturalmente. Contribui para o processo de desenvolvimento da criança, ajudando a descobrir o ambiente, a aprender, e sobretudo a divertir-se (Brock *et al.*, 2011, p.37). Ferland defende que quando uma criança brinca, não tem como objetivo aprender, e que «se aprender alguma coisa é «por acidente», pois ela «brinca para brincar» (Sarmiento *et al.*, 2018, p.42) isto é, não há uma racionalização prévia da criança de que vai «brincar para aprender». Esta, ao brincar desenvolve inconscientemente aptidões que se traduzem em conhecimentos úteis para utilizar no quotidiano, ao longo da sua vida. Ferland descreve o brincar como «uma fonte de diversas descobertas para a criança, entre elas, a descoberta de regras, valores e costumes» (Sarmiento *et al.*, 2018, p.42).

2.2. | A IMPORTÂNCIA DA INTEGRAÇÃO SENSORIAL NA EDUCAÇÃO

O conceito de integração sensorial começou a ser desenvolvido nos anos 60, pela Dra. Jean Ayres (terapeuta ocupacional, psicóloga educacional e neurocientista). Ayres afirmava que a integração sensorial na educação contribuía para uma aprendizagem mais rica e contribuía de forma substancial para o universo de conhecimento relacionado com o desenvolvimento e aprendizagem das crianças (Serrano, 2016, p.5).

Ayres definiu integração sensorial como «o processo cerebral que leva à organização e interpretação da informação que recebemos dos sentidos (equilíbrio, gravidade, posição do corpo, movimento, toque, cheiro, paladar, visão e audição) para que o mundo nos faça sentido e possamos agir sobre ele» (Serrano, 2016, p.5).

A aprendizagem e a maturação de uma criança podem estar comprometidas se as crianças não tiverem capacidade para utilizar plenamente as várias formas de informação sensorial a que são sujeitas diariamente (Serrano, 2016). É possível detectar problemas ainda em fase inicial quando a criança se revela incomodada com algum estímulo sensorial. A psicologia infantil e a psiquiatria utilizam atividades sensoriais com o intuito de perceber se há alguma perturbação neste nível, uma vez que se traduz numa dificuldade futura em adquirir conhecimento.

2.2.1. | IMPORTÂNCIA DO ESTÍMULO SENSORIAL PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Serrano considera que quando os sistemas sensoriais de um bebê estão a funcionar adequadamente, mais facilmente consegue adquirir conhecimento. Através da informação proveniente dos sentidos, o bebê começa a aprender mais acerca do seu corpo e sobre os objetos que o rodeiam, percebendo como os pode por exemplo mover ou sentir (Serrano, 2016).

O conhecimento inicial do seu corpo é necessário, para posteriormente a criança possuir maturidade sensorial suficiente para explorar os objetos e os espaços ao seu redor. Perturbações ao nível da integração sensorial podem afetar negativamente uma criança. Défice de atenção, situações de agressividade, medo e passividade, em relação ao que as rodeia, são algumas das situações que o demonstram. Segundo investigadores na área da Medicina, está comprovado que o atraso na linguagem pode estar relacionado com disfunções de integração sensorial. Masaru Ibuka, investigador, refere que «nenhuma criança nasce um génio e nenhuma nasce tola. Tudo depende do estímulo das células cerebrais durante os anos cruciais» (Almeida, 2000, p.45).

Sabe-se que a imaginação funciona apenas com experiências da realidade e, por isso, a criança deve ter o maior número possível de estímulos que a ajudem a reforçar estruturas e a alargar horizontes (Almeida, 2000, p.46). Quando uma criança inicia o seu processo de aprendizagem escolar (1º ciclo), o cérebro «requer o processamento da informação sensorial para contribuir para o desenvolvimento das competências subjacentes, necessárias à atenção, compreensão e organização dos vários *inputs* sensoriais» (Serrano, 2016).

Uma criança quando atinge os 6 anos deve conseguir manter-se atenta, sossegada e sentada numa mesa. Quando competências como estas não estão suficientemente maturadas, a sua aprendizagem irá revelar-se frustrante, fazendo com que esta se desmotive com maior facilidade. Também ao nível da perceção visual, se a criança tiver dificuldades, poderá inconscientemente escrever com pouco espaço entre as letras, ou escrever com letras extremamente grandes ou pequenas. Quando uma criança, inconscientemente procura sensações que estimulam o mesmo sentido, é porque se encontra em maturação e, possivelmente, será o menos estimulado. Este é um comportamento que ajuda a criança a crescer e a autodesenvolver-se. De acordo com Almeida (2000), citando Jean-Jacques Rosseau «Só se aprende a pensar se se exercitarem os sentidos, instrumentos da inteligência e, para tirar todo proveito possível, é preciso que o corpo que os forneça seja robusto e são» (Almeida, 2000).

Uma criança quando brinca, sozinha ou em grupo, seja realizando atividades já existentes ou criando outras à sua maneira, está a estimular-se e, é através destes estímulos que as crianças

«enriquecem os esquemas perceptivos (visuais, auditivos e cinestésicos), operativos (memória, imaginação, lateralidade, representação, análise, síntese, causa, efeito), funções essas que, combinadas com as estimulações psicomotoras (coordenação fina), definem alguns aspetos básicos que dá condições para o domínio da leitura e escrita» (Almeida, 2000).

2.3. | O QUE DEVE UMA CRIANÇA ENTRE OS 3 E OS 6 ANOS APRENDER?

As OCEPE (Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar) é um documento aprovado pela Direção Geral de Educação da República Portuguesa que define aspetos importantes para a educação na infância, permitindo ao educador de infância a criação de um guião rico e adaptado ao desenvolvimento das crianças. Os conteúdos a desenvolver foram agrupados em três áreas de conteúdo: formação pessoal e social; expressão e comunicação, e conhecimento do mundo.

A formação pessoal e social está relacionada com a própria criança como sujeito da ação, sendo esta influenciada pelo meio em que está inserida (Silva, I.L. *et al*, 2016, p.33). A formação pessoal e social foca-se no sentido estético, possível de desenvolver na natureza e meio envolvente, em que a criança aprende a valorizar, observar e cuidar deste; na aprendizagem do trabalho em grupo, conseguindo integrar-se e desempenhar um papel ativo partilhando as suas aprendizagens; no contacto e respeito por diferentes culturas, e no desenvolvimento da criatividade e autonomia. A criança deve aprender a ganhar e perder num contexto de jogo, sem desanimar, procurando criar soluções para contornar o resultado. Deve aceitar-se independentemente das suas dificuldades e características, sendo papel do adulto valorizar as suas conquistas e respeitá-las, contribuindo para a sua autoestima.

É nestas idades que é importante debater a igualdade de género, quebrando estereótipos culturais. Revela-se também importante a capacidade de assumir responsabilidades, tanto nos materiais que usa em jogos/atividades como na vida quotidiana, aprendendo a preservar objetos, arrumá-los e dos perigos que lhes estão associados ou mesmo aos perigos da vida quotidiana. Deve aprender a ser independente, nas atividades diárias, como vestir-se e comer com talheres, bem como ter conhecimento acerca da importância de hábitos de vida saudáveis.

A segunda área de conhecimento relaciona-se com a expressão e comunicação. Demonstra-se relevante a educação física para a promoção de um estilo de vida saudável e para reconhecimento do corpo, explorando os movimentos que cada membro consegue fazer treinando também a coordenação, ritmo, resistência, força, flexibilidade e tempo de reação perante cada atividade. A educação artística está também incluída nesta área. Pode englobar artes visuais, teatro, música e dança. Pretende-se que a criança se familiarize com os materiais básicos (lápiz de cor, caneta de feltro, tintas...) para que consiga produzir os seus desenhos de forma autónoma, e através deles seja capaz de representar diferentes estilos, culturas e épocas desenvolvendo a criatividade e espírito crítico, sendo capaz de dar uma visão crítica dos desenhos dos colegas. A criança deve explorar elementos visualmente distintos, como as cores, texturas, formas geométricas, e figura humana.

Na área do teatro, a criança autonomamente começa a brincar ao «faz de conta», e este brincar é fundamental para o seu desenvolvimento, e em ambiente escolar, ou de casa deve ser incentivada esta forma de brincar, oferecendo objetos para que a criança se caracterize e evolua, tanto fisicamente como verbalmente e até emocionalmente através da atividade que está a tentar representar. A música revela-se um excelente meio de desenvolvimento. Através dela a criança aprende a fazer silêncio, identificar sons, memorizar e reproduzir o que ouve.

Quanto maior for a diversidade dos sons de que as crianças se apropriam, maior será o seu «reportório sonoro» e mais rica a sua imaginação (Silva, I.L. et al, 2016, p.55).

Através de objetos reciclados, a criança pode construir pequenos instrumentos musicais que inconscientemente lhe ensinam o ritmo, e sequências, ao mesmo tempo que desenvolvem o seu lado criativo. Poderão também começar a conseguir identificar cada um bem como a reconhecer estilos diferentes de músicas.

Finalmente a dança oferece à criança um desenvolvimento motor. Tornam-se capazes de exprimir o que sentem com cada melodia através de movimentos. As danças em grupo nestas idades permitem ainda a coordenação, a captação de atenção, e aceitação de regras a seguir.

A aprendizagem da fala correta revela-se indispensável, bem como o saber comunicar e ser escutado. A escrita deve ser apresentada à criança, fazendo-a perceber a sua importância. Esta deve aprender o seu nome, pois através das letras que o constituem, irá reconhecê-las noutras palavras. Da mesma forma, os números também devem começar a ser apresentados e reconhecidos, conseguindo associar uma representação gráfica ao seu respetivo número de elementos. Deve também começar a ter noções de orientação espacial, sendo capaz de descrever a posição dos objetos em relação a outros. A terceira área intitula-se «área do conhecimento do mundo», e nesta revela-se importante a captação de interesse da criança pelo que a rodeia, sendo capaz de observar, colocar questões e demonstrar o que aprendeu aos colegas. A criança deve saber aspetos como os graus de parentesco, profissões, morada e ter noções de tempo. Por fim, é necessária a consciencialização da criança para as potencialidades e riscos da tecnologia, ensinando-as a contornar os perigos. (Silva, I.L. et al, 2016).-

2.4. | FROEBEL: UMA PEDAGOGIA DO BRINCAR NA INFÂNCIA

Friedrich Froebel nasceu em 1782, na Alemanha e faleceu em 1852. Devido à sua infância ter sido marcada pela ausência da mãe (faleceu quando Froebel tinha apenas nove meses) e por pouco contacto com o pai, Froebel revelou-se introspetivo, observador e um entusiasta pela natureza. Estudou Filosofia, Arquitetura, deu aulas de desenho, foi agricultor e guarda florestal. Em 1808, tinha Froebel 26 anos, surgiu a oportunidade de permanecer num instituto educativo e assim conseguiu observar os métodos de educação que eram realizados. Interessou-se por duas atividades: os passeios realizados na natureza e os jogos ao ar livre. Em 1816, foi cuidar de dois sobrinhos órfãos e, foi a partir daqui, que conseguiu desenvolver importantes experiências pedagógicas, de acordo com as observações que já tinha feito no instituto educativo, que «fortaleceram as suas convicções pela natureza humana e os rumos a serem seguidos pela educação» (Formosinho *et al*, 2007, p. 40).

Criou uma pedagogia da infância, na qual pretendia valorizar a criatividade inerente da criança, propondo «a educação pela auto-atividade e pelo jogo» (*Ibid ibidem*, p.40). A pedagogia criada por Froebel foi considerada por autores como Formosinho (2007) e Bellini (2018) uma das mais importantes manifestações de vanguarda alemã, tentando aliar pedagogia e sociedade, tendo como objetivo a liberdade. Um ano depois, em 1817, Froebel funda o Instituto Alemão de Educação Universal e «começa a manifestar a intenção de usar meios mais naturais para educar e instruir crianças de 3 a 7 anos» (Formosinho *et al*, 2007, p. 41).

Segundo o autor, a criança é um ser «ativo e criativo, o qual faz conexões internas, tem capacidade de aprender, adquire experiência por meio da auto-atividade, faz reflexão e chega à autoconsciência com o auxílio do adulto» (Formosinho *et al*, 2007, p. 44). Na pedagogia de Froebel (Froebeliana), a educação infantil não visa à aquisição de conhecimento, mas à promoção do desenvolvimento. (Formosinho *et al*, p. 46 apud Monroe, 1946).

Segundo a sua pedagogia, a criança evoluirá naturalmente, não devendo ser o adulto a pretender que esta realize atividades demasiado elaboradas para a sua capacidade, pois segundo Formosinho (2007, p.46) «A vida em que a criança deve ser inserida não é a vida do adulto, mas a vida que a rodeia no presente».

Através da criatividade, a criança desenvolver-se-á e, se forem valorizadas as suas atividades espontâneas, como os jogos, dramatizações, mímicas e movimentos livres, o seu desenvolvimento irá ser mais eficaz. A criança, «embora inocente e frágil, esconde uma força pouco conhecida, um dinamismo interno, que encontra em si mesma, o fator de desenvolvimento» (Formosinho, 2007, p. 47). Com recurso aos sentidos, ela explora e conecta-se com o mundo e através deles adquire conhecimento (Ei Estudos e Infâncias 2020).

Froebel criou uma obra intitulada «The songs and music of Friedrich Froebel's mother play» na qual, com o auxílio da música, pretendia que as crianças se conseguissem desenvolver verbalmente, gestualmente e matematicamente, através do ritmo compassado que a música oferecia. Pretendia que as atividades no jardim de infância fossem realizadas ao som da sua música. Tal como afirma Lima (2013) «muitas das atividades eram desenvolvidas com música, pois acreditava que através da música era possível despertar sentimentos que as palavras, muitas vezes, não conseguem expressar». Froebel admitia que a música estimulava sensorialmente as

crianças e aliando esta a outras atividades, o estímulo era ainda mais relevante, daí ele motivar a junção entre o brincar e a música.

Para o autor, o brincar revela-se indispensável e essencial para o desenvolvimento infantil. Segundo Froebel (1896, p.54-55 apud Formosinho, 2007, p. 48) «Brincar é a mais alta fase do desenvolvimento infantil». O adulto deve ter em atenção detalhes fundamentais como a roupa que veste à criança. Esta deve estar isenta de laços e folhos. Deve, acima de tudo, ser confortável e permitir que a criança se consiga mover livremente e que de modo algum a impeça de brincar.

Segundo Heitlinger (2011) Froebel foi o primeiro educador a enfatizar o brinquedo. Com os seus estudos e a pedagogia que queria impor no jardim de infância, criou em 1837 um conjunto de brinquedos educativos que exploram não só a forma como também a cor e as texturas. Recorreu a materiais provenientes da natureza como a madeira e lã. Um dos brinquedos que o autor destaca são os blocos de construção, afirma que através deles a criança constrói desconstrói, imaginando figuras e criando histórias que vão desenvolver a sua mentalidade, criatividade e os sentidos.

Outro dos objetos valorizados por Froebel é a bola. Afirma que esta contém conteúdo, massa, matéria, espaço, forma, cor, som e tamanho e que a criança explora estas características quando contacta com este objeto de forma autónoma ou interagindo com os seus pais. Froebel propõe uma pedagogia do brincar no qual integra a mãe e o pai para processos interativos e, para processos de auto-atividade e desenvolvimento da fala e defende o recurso a brinquedos como os móveis que, pendurados sobre a cama permitem permanecer a criança mentalmente ocupada, quando acordada. Brinquedos como estes contribuem para a reprodução de sons (onomatopeias) e, mais tarde, para a pronúncia das primeiras palavras (Formosinho, 2007, pp. 52-53).

Também o uso das mãos para atividades de expressão plástica são para este autor, indispensáveis para o desenvolvimento infantil. Através deste tipo de atividades, nomeadamente desenhos, a criança aplica os seus conhecimentos acerca do mundo no papel, expressando as suas ideias, através de riscos que vão ganhando forma, transportando-a para outra realidade. Bellini (2018) afirma que, segundo Froebel, uma criança estimulada na infância, traduz-se num adulto bem resolvido, que aprende com maior facilidade.

Froebel é conhecido principalmente por ter sido o criador do «jardim-de-infância», na Alemanha e do brinquedo pedagógico. Em 1840 fundou o primeiro Jardim de Infância (Bellini, 2018).

O Jardim de infância «kindergaten», «children garden» ou jardim infantil, como lhe chamou anos mais tarde, veio a espalhar-se pelo mundo (Bellini, 2018). O nome deriva do seu fascínio pela natureza, daí querer manter a palavra «jardim». Seguindo a ideia da natureza, defendia que no jardim de infância, as crianças eram as plantas, e os educadores os seus jardineiros, que tinham como tarefas adubar e estimular as crianças para se desenvolverem (Bellini, 2018). Estes estímulos consistiam num potenciar de desenvolvimento, não no ensinar, uma vez que Froebel não pretendia que o educador ensinasse a criança (Ei Estudos e Infâncias 2020), pois ela, por si própria, consegue desenvolver-se (auto-educação).

Este conceito de autoeducação foi, pouco tempo depois, explorado por Maria Montessori, partindo de alguns princípios educacionais propostos por Froebel (Ei Estudos e Infâncias 2020).

2.5. | A PEDAGOGIA DE MONTESSORI

Maria Montessori (1870-1952) foi a primeira mulher em Itália com formação na área da Medicina (Psiquiatria). Tendo terminando o doutoramento em 1896, decidiu concorrer ao internato de uma clínica de Psiquiatria. As crianças «desequilibradas», tal como Montessori as apelidava, ou seja, com algum tipo de deficiência, atraíram-lhe a atenção. Montessori, proveniente de uma família bastante religiosa, sentia que ao ajudar aquelas crianças, estava a seguir as palavras de Jesus, servindo a comunidade com os seus conhecimentos (Silva, 1964, p.8).

As principais referências para Montessori foram Séguin e Itard. Foi a partir das experiências e conclusões destes, que deu início às suas. Itard foi o primeiro professor a observar atentamente as reações dos alunos, podendo assim ser considerado o fundador da psicologia científica, sendo também quem construiu as primeiras provas de pedagogia experimental*⁶ (Montessori, 1965, p.27). «Itard conseguiu tornar capazes de ouvir e falar crianças semi-surdas que, de outro modo, teriam ficado surdos e mudos*⁷ e, por consequência, anormais*⁷» (Montessori, 1965, p.27). Édouard Séguin, médico e professor Francês foi outra das suas referências. Defendia a ideia das «curas pedagógicas» pretendendo unir a pedagogia à medicina e assim curar doentes, tal como demonstrava ser o objetivo de Montessori (Montessori, 1965, p.26).

*⁶ este método consiste na observação para obtenção de conhecimento

*⁷ linguagem atualmente datada

Após anos de estudo, Montessori decidiu criar os seus próprios métodos de ensino, com a intenção de ajudar crianças com deficiência. Com os seus métodos de ensino, surpreendentemente, estas crianças tiveram mais facilidade de aprendizagem do que crianças sem qualquer tipo de deficiência.

«Conseguí pôr a ler e a escrever corretamente e em caligrafia alguns deficientes do manicómio*⁷, que se apresentaram depois a exame na escola pública, juntamente com crianças normais, e conseguiram passar na prova» (Montessori, 1965, p.30).

Os resultados positivos motivaram Montessori a insistir na sua formação ao nível da Pedagogia e Psicologia, tendo criado mais tarde uma escola, a Casa das Crianças, com o intuito de acolher crianças e aplicar os seus métodos, métodos estes que originaram um novo método educativo. Montessori adaptava o ambiente em função das necessidades das crianças, e baseando-se na observação destas perante o ambiente e os colegas.

A médica e pedagoga defendia o autodesenvolvimento da criança, tendo descoberto que as crianças constroem os adultos e não são os adultos que constroem as crianças. Afirmava que as crianças tinham um tipo de mente muito especial, ao qual chamou de «Mente Absorvente», uma vez que a criança «parte do nada» e constrói-se um ser humano competente e forte em breves seis anos de vida» (Salomão, 2013).

Outro dos princípios que Montessori valorizava era o de o adulto estar à altura dos desafios da criança. Este, independentemente da idade, não deveria adotar uma postura de professor perante a criança. O adulto tem que, acima de tudo, confiar nas capacidades da criança e deixá-la ser o mais livre possível, tornando-se quase um observador, em vez de um cuidador. O educador deve apenas facultar objetos e proporcionar desafios que estimulem a criança, deixando-a agir livremente perante os mesmos. Assim, a independência da criança será atingida mais cedo, comparativamente a uma criança que realize tarefas com a ajuda do adulto, uma vez que se

considera que esta captará maior atenção do que está a fazer. Segundo Salomão (2013), o «equilíbrio» faz com que a criança desenvolva maior capacidade de concentração, alegria, independência, iniciativa, generosidade e confiança nela própria.

«As crianças não devem sentir-se prisioneiras dos obstáculos criados pelos adultos, uma vez que um ambiente favorável a um adulto, não será o mesmo que será favorável para uma criança, este está cheio de obstáculos» (Montessori, 1965, p. 153).

Segundo a criadora (1965, p.154), o ambiente em que a criança se insere, tem que lhe permitir ser livre, uma vez que se encontra numa fase de expansão e necessita apenas de um meio propício para se desenvolver.

Valorizando sempre o autodesenvolvimento, Montessori acreditava que era pela ação que as crianças se constroem e transformam, e que não importa o tempo que estas demorem a desenvolver uma determinada atividade, apenas que a consigam fazê-la sozinha. Elas têm o poder de ultrapassar as dificuldades e fracassos (Salomão, 2013). Ao acreditar na autoeducação, Montessori defendia que a criança precisava de estar em contacto com diferentes objetos, pessoas, fazendo, errando e voltando a fazer e, acima de tudo, conseguindo superar as pequenas dificuldades que enfrenta, ao seu ritmo. Pretendia-se assim construir crianças livres e não crianças oprimidas.

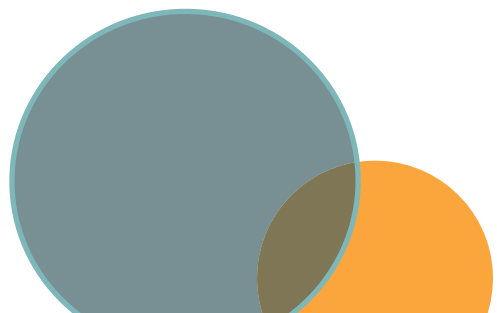
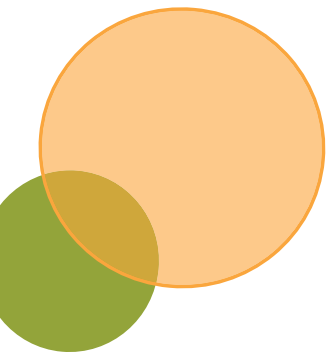
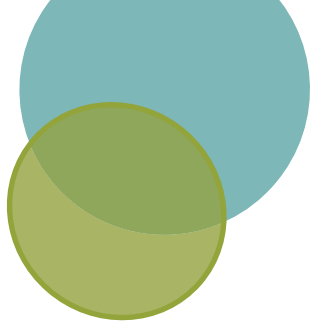
«Assim como uma árvore é livre quando está em uma terra fértil, húmida e profunda, a criança também precisa de um ambiente preparado, seguro, e com nutrientes (físicos, emocionais, mentais e sociais) para que possa ser livre para viver» (Salomão, 2013).

Todas as atividades que possam ser realizadas pela criança devem estar ao alcance desta. Na sala de aula, houve aspectos que se tornaram valores universais na educação Montessoriana. Foi inculcido o uso de

«mesas e cadeiras baixas; a presença de cada vez menos castigos nas escolas; uma educação baseada no trabalho sensorial; a importância do movimento na primeira infância; o uso de materiais concretos que as crianças possam manipular na escola; a comunicação respeitosa entre alunos e professores, e a valorização das descobertas científicas sobre o desenvolvimento para a prática pedagógica» (Salomão, 2013).

Na escola Montessoriana tudo é construído a pensar nas características das crianças. A decoração é feita com cores alegres, as janelas e portas têm puxadores ao alcance das crianças, os móveis e lavatórios são de pequenas dimensões, proporcionais às crianças e a loiça é de vidro, para assim a criança ter mais cuidado e, conseqüentemente, responsabilidade, ao invés do que teria se fosse usada loiça de plástico para as refeições (Silva, 1964, pp. 40-41).

Com as práticas de Montessori, as crianças revelaram-se mais calmas, educadas, generosas, concentradas, e independentes (Salomão, 2013). Devido ao seu enorme sucesso, Montessori percorreu o mundo tentando ajudar mais famílias e continuando a melhorar o seu método de ensino.





3. As tecnologias na educação infantil

O brincar ao faz-de-conta que estimula e desenvolve as crianças, uma vez que contactam com diversos materiais, texturas e cheiros, tem vindo a ser substituído pelo brincar de forma tecnológica. É cada vez mais comum as crianças trocarem os brinquedos físicos, comuns nas gerações passadas, como uma bola, um carrinho ou uma boneca, por *smartphones*, ou outros dispositivos com ecrãs. Na opinião de Petri e Rodrigues (2020) as crianças atualmente não se divertem com bonecas ou ao «faz de conta» possivelmente porque estas brincadeiras nunca lhes foram apresentadas.

O espaço que os pais habitualmente criavam em casa, ao qual chamavam de «parque» tinha, acima de tudo, a função de isolar a criança de possíveis perigos, colocando no «parque» apenas brinquedos ou objetos que não oferecessem perigo para estas. Cada vez mais este espaço infantil tem sido menosprezado. Muitos pais limitam-se a dar um objeto tecnológico para manter as crianças ocupadas, pois montar um «parque» dá trabalho e carece de tempo, que cada vez mais é escasso, e porque as crianças permanecem igualmente ocupadas, no entanto, ligadas a um mundo virtual.

«Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação» (Petri e Rodrigues, 2020).

Para Teixeira (2010 apud Petri e Rodrigues, 2020) brincar, para além de ser uma fonte de lazer, é também uma fonte de conhecimento. Citando Pedroza (2005)

«É durante as brincadeiras que as crianças interagem entre si, partilham conhecimentos, experiências, aprendem a partilhar e a confiar. A personalidade da criança vai-se construindo através desta partilha de conhecimentos e experiências, estando por isso a formar-se um ser crítico participativo e inserido na sociedade» (Petri e Rodrigues, 2020).

A criança brinca sobretudo por diversão, por lazer e, para estar ocupada, no entanto, segundo a psicologia do desenvolvimento para a educação, o brincar é considerado um «importante instrumento de ensino e aprendizagem» (Borba, 2016 apud Petri e Rodrigues, 2020, p.3).

O estudo realizado por Thomazini e Goulart (2018), com o objetivo de analisar a interferência da tecnologia no afastamento da família, concluiu que ao mesmo tempo que a tecnologia aproxima pessoas distantes, também distancia as pessoas mais próximas. Com o teletrabalho obrigatório devido à pandemia da Covid-19, este facto foi ainda mais notório. O uso de tecnologia foi substituindo, de forma gradual, mas negativa, o relacionamento entre pessoas, reduzindo principalmente as relações afetivas e emocionais (Petri e Rodrigues, 2020, p. 4). Devido ao elevado número de horas que os pais permanecem no desempenho das suas funções laborais, muitas das vezes, o contacto com os seus filhos surge simplesmente através das redes sociais.

A noção de família e de carinho está a ser transformada devido à tecnologia. Petri e Rodrigues (2020, p.20) considera o recurso à tecnologia um método menos educativo que contribui de forma negativa para o diálogo, tornando-o mais escasso, influenciando as relações entre os pais e filhos, ou mesmo entre crianças (Petri e Rodrigues, 2020, p. 1).



Fig.25 Perda do convívio entre crianças devido à tecnologia

Almeida (2000) considera que «É preciso que os pais adaptem as suas vidas ao mundo tecnológico, informatizado, sem perder o caráter lúdico da vida (prazer, brincar, educar), para que a criança possa expandir suas forças normal e naturalmente e crescer segura e confiante.»

A tecnologia quando utilizada de forma excessiva revela prejuízos no desenvolvimento a curto e a longo prazo, bem como problemas de saúde. Cada vez mais as crianças permanecem sentadas por maiores períodos de tempo, contribuindo assim para uma maior taxa de obesidade infantil, dores musculares, problemas de postura, dores de cabeça, alterações visuais, ansiedade, apatia, antissociabilidade e perda de autonomia (Academia, 2022, p.20). De acordo com Borba (2016), não se devem formar crianças apenas recorrendo a tecnologias. Estas são importantes e úteis quando usadas conscientemente e adequadamente, por breves períodos de tempo (apud Petri e Rodrigues, 2020).

Chris Thompsom, Diretor Administrativo da Green School na Indonésia, afirma que trabalhou mais de vinte anos numa grande empresa de jogos online, no entanto, o foco nunca foi viciar pessoas. Explica, porém, que tal como um bom livro ou uma boa série se tornam viciantes, também um bom jogo pode viciar. Esclarece que o facto que motiva os jovens a despender cada vez mais tempo em jogos online é devido a estes serem infinitos, e há uns anos, os jogos online terminavam, fazendo que a criança/jovem parasse de o jogar assim que passasse todos os níveis (Nilsen, A., 2020).

Segundo Petri e Rodrigues (2020), as escolas têm de estar preparadas para contrariar as tecnologias, pelo menos durante o período escolar. Sabendo-se da importância que a educação desempenha no desenvolvimento da criança, deve-se valorizar e dar a conhecer as atividades físicas pois estas oferecem estímulos distintos dos conferidos pelas tecnologias.

A industrialização do brincar por meio de jogos eletrónicos veio incentivar movimentos e ações mecânicas repetitivas por parte da criança, sendo estes menos lúdicos e ricos em conhecimento quando comparados com jogos físicos que incentivavam a criança a explorar e a estimular os seus sentidos, gerando assim conhecimento (Chaves & Lazaretti, 2014 apud Petri e Rodrigues, 2020).

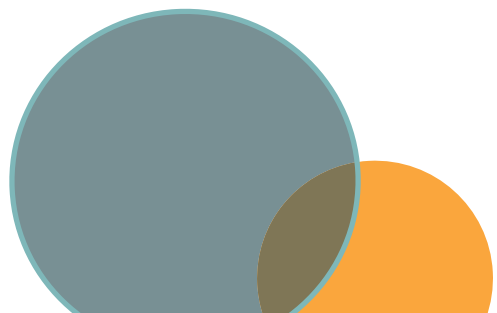
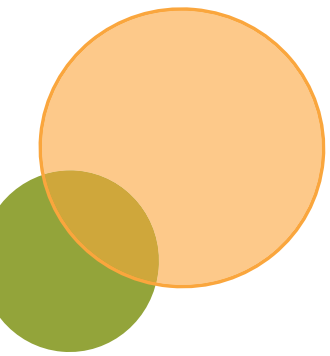
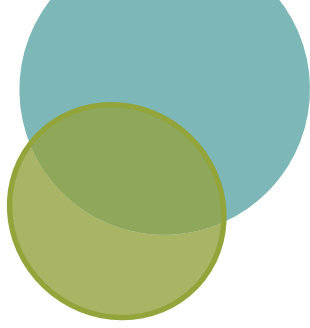
É de salientar que, a tecnologia não deve ser abolida, o seu uso deve, no entanto, ser faseado. Para isso revela-se indispensável o cuidado dos pais para com os filhos, e serem eles próprios a serem tomados como exemplo. Este tema é, no entanto, bastante debatido atualmente.

A apropriação e integração das tecnologias digitais no pré-escolar é uma evidência numa sociedade onde a tecnologia está cada vez mais presente (Dias *et al.*, 2009).

Autores como Ferreira (2022) consideram que, uma vez que as crianças já nascem num mundo digital, é inevitável a introdução da tecnologia desde cedo, contudo o uso deve ser intencional e planeado, para assim auxiliar o desenvolvimento motor e linguagem.

Moran (2019) defende as tecnologias na infância e as metodologias ativas. Define metodologias ativas como a criação de ambientes onde as crianças consigam criar soluções para problemas, descobrindo elas próprias qual o caminho a seguir. Segundo ele, com a união de ambas, a criança cria bagagens valiosas para enfrentar os obstáculos do futuro.

Para concluir, é importante destacar que as tecnologias não devem ser utilizadas como substitutas da educação tradicional, mas sim como complementos. A atividade física, o contacto com a natureza e as interações continuam a ser consideradas importantes formas de aprendizagem e crescimento (Ferreira 2022).





4.Pop-up

4.1. | POP-UP: EVOLUÇÃO E PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS

O *pop-up* é uma técnica que consiste em dobrar o papel, transformando-o num objeto tridimensional, com o intuito de valorizar ilustrações. É bastante utilizado em cartões festivos, e também em livros infantis.

Os livros «*pop-up*», são um exemplo de «*movable books*» uma vez que quando se abrem, algo se move nas suas páginas. Estes livros podem conter ilustrações e texto ou apenas ilustrações. São concebidos utilizando mecanismos de papel (dobras, vincos com diversos ângulos...) e são estes mecanismos que permitem que a «*magia*» aconteça. Staples afirma que: «For more than a thousand years, philosophers, scientists, artists, and designers have added movement to text to increase the readers understanding, pleasure and involvement with the words, concepts, and emotions» (Staples, p.180 in Maibauer, 2018).

Sabe-se que as primeiras criações de *pop-up* não foram para crianças, mas sim para adultos, que continuam a ter um importante papel na construção destes livros, uma vez que ainda são montados à mão.

Pensa-se que o primeiro sistema «*pop-up*» tenha sido desenvolvido por Ramon Llull, filósofo catalão, em 1230. Ele acreditava que «se todo o conhecimento pudesse ser agrupado num único sistema, entenderíamos o universo e entenderíamos Deus» (Rubin, 2010). Tratava-se não só de uma aproximação aos *pop-ups*, como também aos computadores. O mecanismo criado por ele, rodava, e nos círculos, estavam colocadas diversas perguntas. Ao rodar, na parte estática, estavam escritas as respostas. O objetivo era conseguir relacionar as estações e as fases da lua aos feriados religiosos (Domestika, 2020). Este mecanismo foi apelidado de *volvelle* (do latim *volvere-girar*) e serviu de guia para criações posteriores. Girava, de forma concêntrica, com auxílio de uma linha que atravessava as várias camadas de papel.

(Tradução livre)

«Há mais de mil anos, que filósofos, cientistas, artistas e designers adicionam movimento aos textos para aumentar a compreensão, prazer e o envolvimento dos leitores com as palavras, conceitos e emoções.»



Fig.26 «Volvelle» inspirado em Ramon Llull

Dez anos depois, em 1240, surgiu através de um monge, Matthew Paris, em Inglaterra, um *pop-up* semelhante, também *volvelle*. Este consistia num mecanismo rotativo que servia como calendário, e o ajudava a saber, ano após ano, quando seria a Páscoa. (Fig.27)

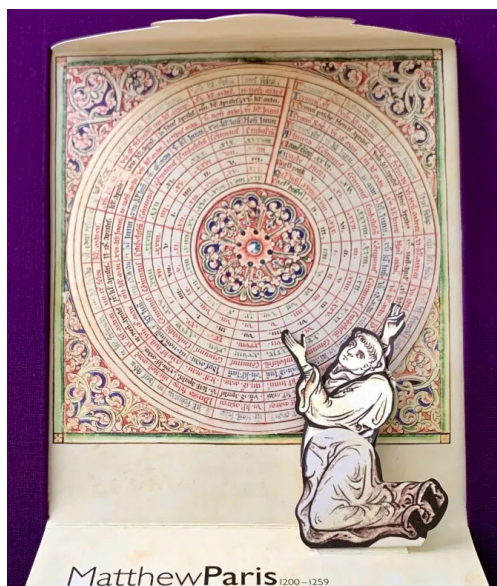


Fig.27 Volvelle de Matthew Paris- Movable Book Society 10th anniversary pop-up book

Em 1540, surge um novo livro, segundo Rubin (2012) «surpreendente» tanto a nível de ilustração como de composição. Trata-se do «Astronomicum Caesareum» de Peter Apian. Este livro já era feito com tipos móveis (inventados por Gutenberg), o que permitia uma maior produção, com custos menores. Apian era astrónomo, estudou a cauda do cometa Haley e aplicou os seus conhecimentos neste livro, que foi posteriormente impresso na Alemanha, para o rei Carlos V. O livro apresentava 35 «volvelles». Tratavam-se de mecanismos iguais aos criados por Ramon Llull, e funcionavam como instrumentos para medir o elementos do espaço, nomeadamente os planetas e a Lua. O mecanismo mais complexo do livro envolvia 7 camadas de papel sobrepostas que giravam conforme o leitor quisesse (rodando manualmente).

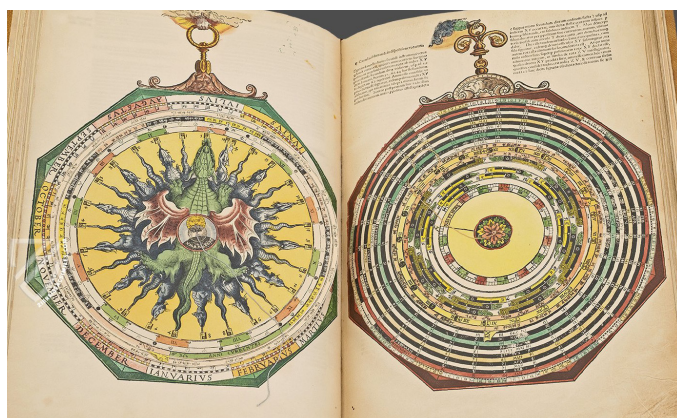


Fig. 28 Astronomicum Caesareum

Esta técnica giratória foi aplicada também no «Opera Medica», por volta de 1663. O «Opera Medica» tratava-se de um livro de medicina. A intenção era os médicos fazerem um mecanismo giratório semelhante para cada paciente, onde colocavam os signos, datas, e os sistemas do corpo humano, para assim, quando fosse necessário realizar uma cirurgia a esse paciente, se orientarem para descobrir a melhor data (Rubin, 2012).

Por volta de 1614, Johann Remmelin criou um livro por camadas, intitulado «Catoptrum Microcosmicum» (Fig.29) que contribuiu bastante para o estudo da medicina. O livro simulava partes do corpo humano. A parte externa continha a pele, e conforme se ia levantando pequenas partes de papel, ia-se desvendando partes internas do corpo (músculos, nervos, ossos...). Os papéis eram colados de forma pouco precisa, a intenção não era a técnica, mas sim a ajuda que estes papéis iriam conceder no auxílio e avanço do estudo da medicina (Rubin, 2012).



Fig.29 Catoptrum Microcosmicum



Fig.30 «Catoptrum Microcosmicum» de Johann Remmelin (1614)

Em 1771 foi publicado o primeiro livro *pop-up* para crianças, intitulado «Queen Mab or the Tricks of the Harlequin», tendo como autor Robert Sayer. O livro continha pedaços de papel que, ao serem levantados, revelavam uma parte da história.



Fig. 31 «Queen Mab or the Tricks of the Harlequin», de Robert Sayer

O ilustrador e cartunista alemão Lothar Megendorfer, foi um dos principais gênios da engenharia do papel, autor do *Le Grand Cirque International*, de 1887, livro que se diferencia principalmente pela sucessão de dobras, atingindo cerca de um metro de comprimento (Fig. 32).



Fig.32 Le Grand Cirque International de Lothar Megendorfer (1887)

Por volta de 1930, Louis Giraud criou o «Bookano book». Graficamente apresenta um aspeto semelhante ao que se faz atualmente. O livro era montado essencialmente por mulheres, por se considerar que eram melhores na área da motricidade fina. Após ser impresso, era agrupado por partes, e depois distribuído pelas ruas, para as mulheres montarem em casa. Uns dias mais tarde voltava a passar para recolher os livros já montados (Rubin, 2012).

Em 1993, surgiu a «The Movable Book Society», fundado por Ann Montanaro Staples, uma bibliotecária que escreveu um livro acerca dos livros *pop-up*, tendo sido bastante reconhecido pela comunidade dos «movable books». Consiste numa associação que reúne 450 entusiastas, artistas, escritores e colecionadores do mundo da engenharia do papel, com o objetivo de partilhar ideias, livros e conhecimento. Ellen Rubin, colecionadora de livros *pop-up* e colecionadora, conhecida como «Miss *Pop-up*» pertence também a esta associação.

4.1.1. | CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DE PRODUÇÃO

Os livros *pop-up* apresentam características diferentes dos livros «comuns» em diversos aspetos, nomeadamente ao nível do papel. A gramagem terá de ser mais elevada para suportar os mecanismos e os papéis colados a eles (Field, p.108, 2019).

Atualmente estes livros continuam a ser produzidos manualmente, uma vez que todos os mecanismos, após impressão e corte, têm de ser montados e colados manualmente (Staples, p.188). Este é um dos motivos pelos quais os livros *pop-up* são mais caros que os livros bidimensionais, que são feitos em série por máquinas automatizadas. Este tipo de livros quando criados especialmente para crianças contribuem para um maior desenvolvimento, uma vez que permitem uma experiência multissensorial, que enriquece o valor semântico do texto ou das próprias ilustrações.

Três dos mais reconhecidos artistas «*pop-up*» atualmente, segundo a «The Movable Book Society», são David Carter, Philippe Ug, Ron van de Meer.



Fig.33 Drôle d'oiseau



Fig. 34 Les robots n'aiment pas l'eau

Ellen Rubin (2010, p.77), (Miss *Pop-Up*), acredita que estes livros são ferramentas de ensino muito originais. Loureiro e Regatão (2019) reforçam a ideia, ao afirmar que «ao caráter lúdico dos livros *Pop-Up*, responsável pelo estímulo do lado sensorial do leitor, soma-se o potencial pedagógico, enquanto recurso didático para o ensino de várias áreas do conhecimento».

Estes livros, devido à sua tridimensionalidade, estimulam, os diversos sentidos, promovendo o desenvolvimento da curiosidade e imaginação. A criança ao interagir com o livro, pode sentir as formas e, por vezes, perceber como os objetos se

mexem, uma vez que as simulações da realidade são retratadas através dos mecanismos *pop-up*. Ao folhear o livro, a criança irá manifestar interesse em ver como funciona cada mecanismo, e assim explorar o livro de outra forma (Field, 2019, p. 108). Tal como afirma Stephen Van Dyk (escritor e artista) «Because *pop-up* books are unlike traditional illustrated books, they can engage children differently: they teach in clever ways, making the experience more effective, interactive, and memorable» (as cited in Staples, 2018, p.188).

(Tradução livre)

«Porque os livros *pop-up* são diferentes dos livros ilustrados tradicionais, podem envolver as crianças de forma diferente: ensinam de maneira inteligente, tornando a experiência mais eficaz, interativa e memorável»

4.1.2 | MECANISMOS POP-UP

Os livros infantis são, no geral, ricos em formas, texturas, cores, tipos de papéis, e formatos (Field 2019, p.3) e os livros *pop-up*, vêm enaltecer visualmente cada página e o leitor. Tal como afirma Field (2019, p.94), investigadora na área da literatura infantil «The *pop-up* format changes the reader's relationship to the book as an object, to its surfaces and its dimensions, as well as to its visual and verbal components».

(Tradução livre)

«O formato *pop-up* altera a relação do leitor com o livro enquanto objeto, com suas superfícies e dimensões, bem como com seus componentes visuais e verbais.»

É a transição de uma simples página impressa para uma página tridimensional com mecanismos que confere uma maior proximidade entre livro e leitor.

Dependendo da complexidade do *pop-up* a ser criado, utilizam-se uma ou mais técnicas. Na figura seguinte apresentam-se alguns dos principais mecanismos (com dobras, vincos e cortes) para a construção de *pop-ups*.

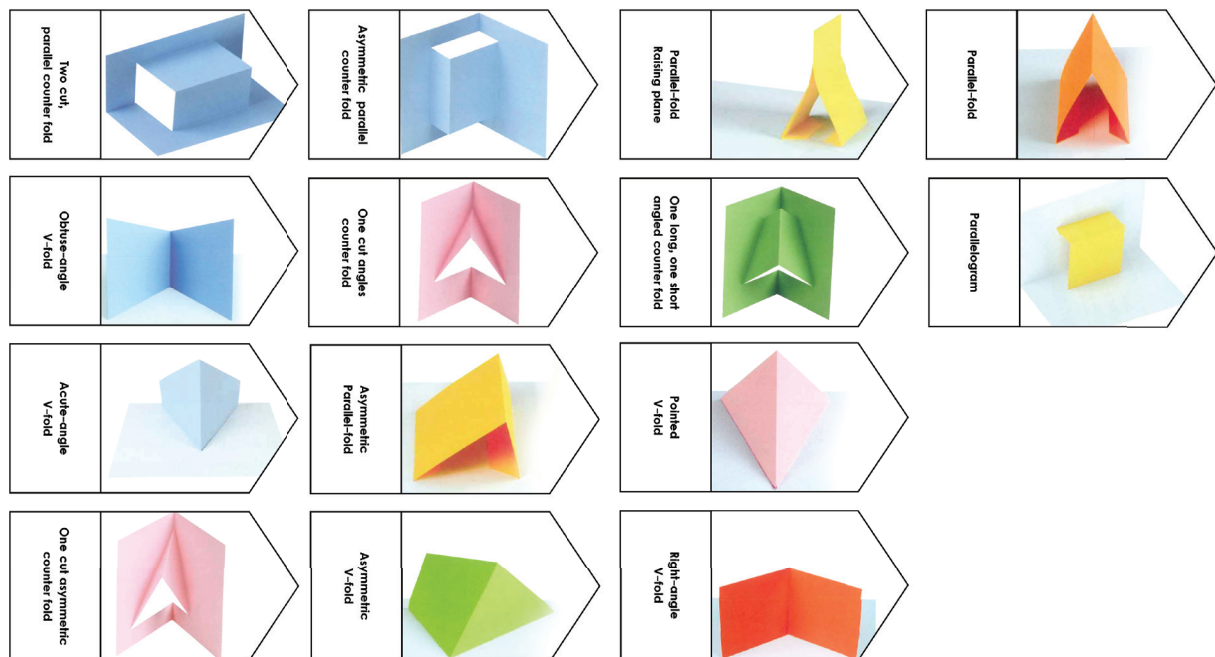


Fig.35 Mecanismos pop-up

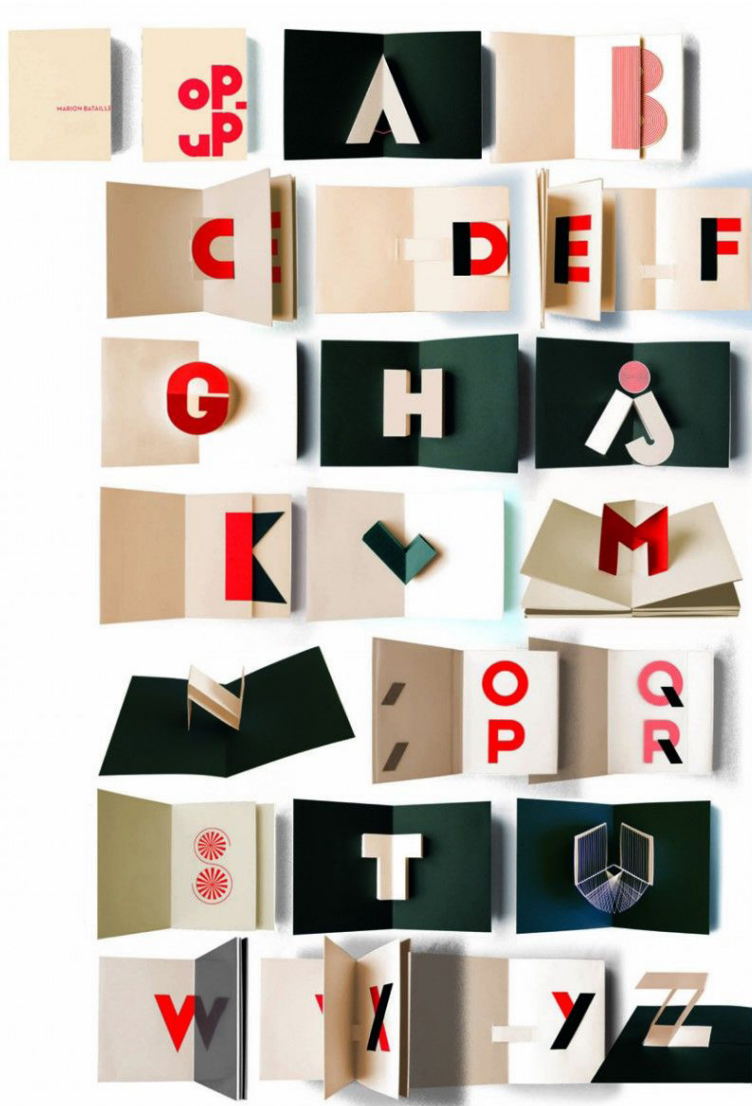
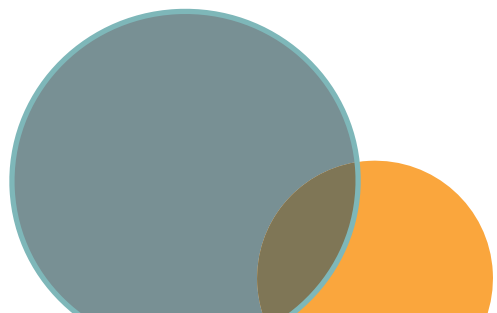
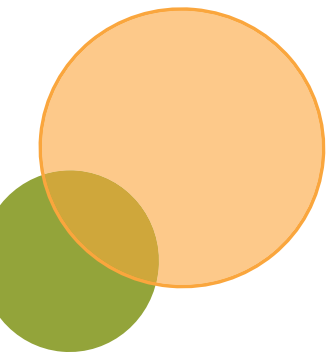
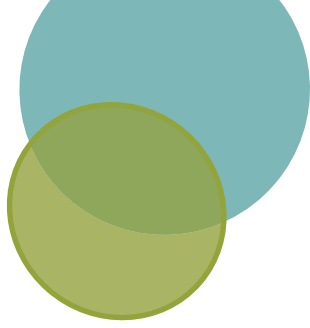



Fig. 36 Abc3d

Recorrendo a mecanismos como os anteriormente apresentados, Marion Bataille ilustradora Francesa criou em 2008 um livro com o alfabeto em *pop-up*, intitulado Abc3d (Fig. 36).





5. Livros e jogos infantis

5.1. | FROEBEL GIFTS



Fig.37 Conjunto Froebel Gifts

Os «Froebel Gifts» revelam-se os primeiros brinquedos infantis educativos. Sendo Froebel o criador do jardim de infância, este conjunto de brinquedos apresentam-se como os materiais que criou para educar as crianças nesse espaço. Os materiais utilizados são principalmente a madeira e a lã, com proporções adequadas ao tamanho das mãos de uma criança na idade pré-escolar beneficiando dessa forma o desenvolvimento da motricidade fina e percepção da textura.

Todos os materiais desenvolvidos por Froebel têm como principal foco, desenvolver a autonomia e criatividade de cada criança, visto que, nenhum deles apresenta uma solução definida, dependendo assim de cada criança que os manuseia.

Através destes brinquedos, a criança consegue aprender diversas noções importantes, como as cores, sólidos, noções de escala, pesos, entre outras. Froebel apelidou estes brinquedos de «Gifts» por serem prendas que seriam oferecidas às crianças para a sua educação (Froebel Gifts, 2015).



Fig.38 Froebel Gifts-kits

5.2| LETTER CONSTRUCTION



Fig.39 Letter Construction

Apesar de ser desconhecido o autor e a data de lançamento deste kit, o mesmo revelou-se importante no desenvolvimento desta investigação. O kit é composto por sessenta peças de oito formatos diferentes e treze cartões informativos (frente e verso). Através dos cartões é transmitida visualmente a informação acerca das formas e cores a utilizar para construir cada letra do alfabeto, em maiúsculas e minúsculas.

Este kit foi desenvolvido para crianças a partir dos três anos, para que estas comecem a adquirir competências no reconhecimento da forma gráfica de cada letra, tornando-se por esse motivo uma mais-valia para o seu desenvolvimento (Preschool, 2018).

As letras criadas são com base em formas geométricas, sem serifas, dispondo de várias peças com diversas cores para a sua construção.



Fig. 40 Tipos de peças que o kit inclui



Fig.41 Demonstração de letras possíveis de realizar com o kit

5.3 | PRELETTERS



Fig.42 Encastrements 1 modèle, 6 couleurs

Preletters é o projeto final, que resulta de uma investigação de doutoramento de Eloïsa Perez, designer editorial, realizada em 2014.

Este conjunto de régua apresenta formas variadas que permitem o desenho de letras, números, mas também o desenvolvimento da motricidade fina ao desenhar as formas no papel, revelando-se desta forma, importante para o seu público-alvo que são crianças entre os três e os quatro anos (Perez, L. 2014).



Fig.43 Normographe, 5 modèles, 4 couleurs



Fig. 44 Normographe, 16 modèles, 5 couleurs

5.4. | QUIET BOOKS OU LIVROS SENSORIAIS



Fig. 45 Livro sensorial-exemplo

Os livros sensoriais são criados especialmente para bebês e crianças com a intenção de estimular os sentidos através de atividades. São produzidos manualmente, à base de feltro, tecidos, fechos e botões. Este tipo de livros foram inicialmente desenvolvidos por Montessori e permitem à criança uma exploração autônoma de cada atividade. Existem milhares de atividades que podem ser personalizadas de acordo com o gosto, necessidade e idade da criança. As atividades presentes nestes livros ajudam no desenvolvimento da motricidade fina, promovem o desenvolvimento cognitivo, treinam a concentração e incentivam à resolução de problemas estimulando, a cada página, sensorialmente a criança.

O tipo de atividades que estes livros contém podem ser de associação de formas, sapatilhas com cordões para apertar e desapertar, roupa para colocar em bonecos, roupa para estender num cordel, enfim, uma variedade de possibilidades que varia de acordo com a criatividade de quem o realiza (Araújo, M. 2018).



Fig.46 Livro sensorial-lavandaria



Fig.47 Livro sensorial-atividade números

5.5. | LES DOIGTS QUI REVENT



Fig. 48 Les Doigts Qui Revent -exemplo de materiais

A associação «Les Doigts Qui Revent» (LDQR) apresenta seis coleções de livros táteis, sendo duas delas inclusivas, para pessoas cegas (Elsa, B. 2011).

Os livros desta associação são bastante simples no que diz respeito às formas. O estímulo tátil é possível devido aos diversos materiais colados nas páginas, podendo variar entre feltro, EVA, pedra, esponja, tecido, entre outros. O objetivo principal prende-se com a estimulação sensorial, para que a criança consiga através dos sentidos perceber o contexto da narrativa.



Fig.49 Les Doigts Qui Revent -Mini Tactile C-Canard



Fig.50 Les Doigts Qui Revent -página em feltro



Fig.51 Les Doigts Qui Revent- exemplos de páginas sensoriais

5.6. | ONE RED DOT

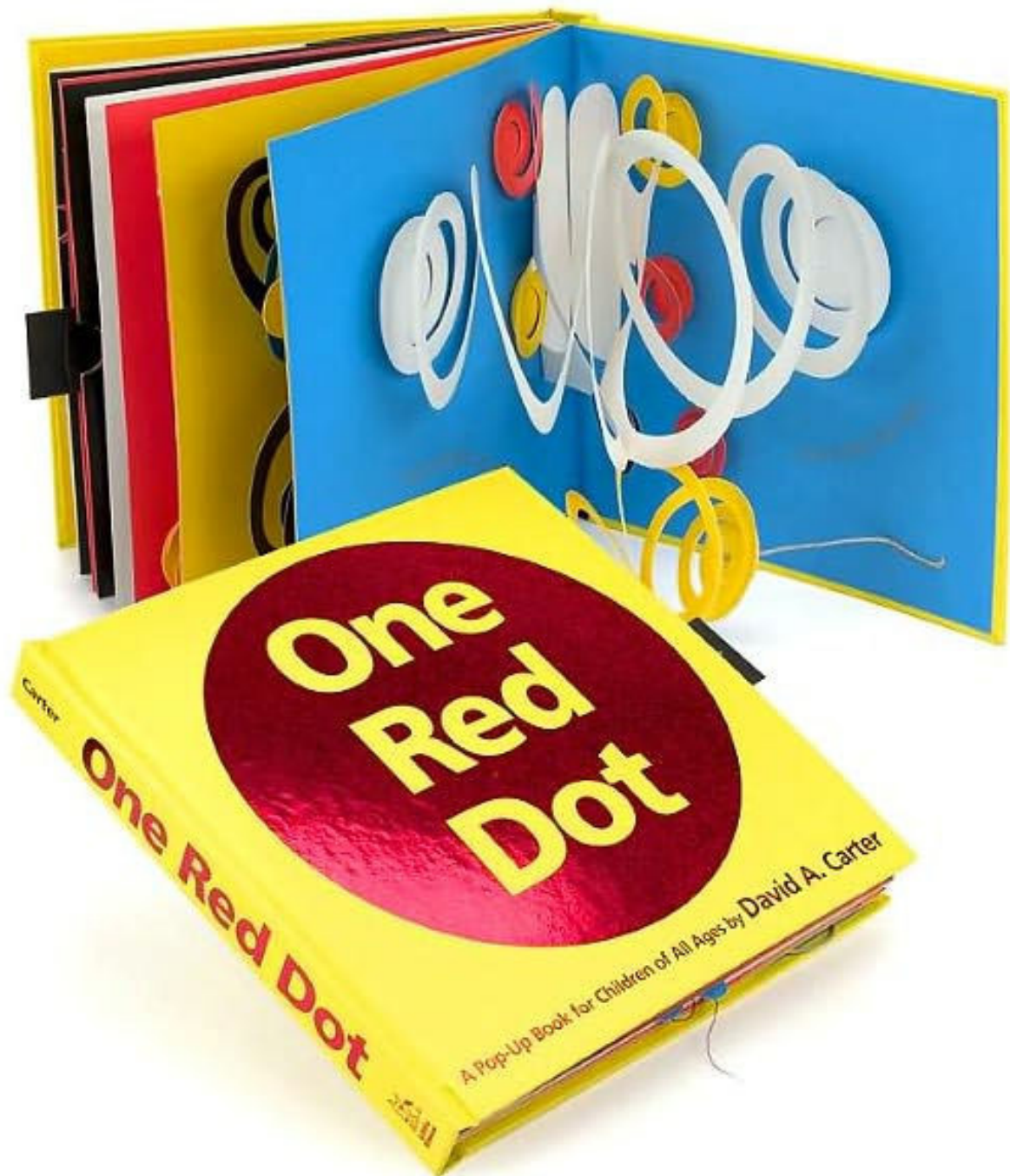


Fig.52 One Red Dot

«One Red Dot» é um livro de 2010, com dezoito páginas da autoria de David Carter. Este apresenta-se como um livro *pop-up* que contém o desafio de encontrar um ponto vermelho em cada página, fazendo assim com que o observador explore o *pop-up* de diversos ângulos (Jenie K. 2015). Para as construções foram escolhidas cores sólidas, onde domina o amarelo, vermelho, branco, e azul. As construções *pop-up* apresentam alguma complexidade por forma a aumentar o grau de dificuldade em encontrar o ponto vermelho. Este demonstra-se um livro adequado quer para crianças, quer para adultos, visando na estimulação ao nível sensorial, enfatizando neste caso a visão, o tato e audição, contendo para este último duas páginas. O recurso à tipografia é praticamente nulo, no entanto, sempre que necessário é usada de forma dinâmica, recorrendo a ondas e nunca reta.

Entre os diversos livros deste autor, o que mais transmitiu a esta investigação, após analisado, foi o «One Red Dot». É de salientar, contudo, que todos os livros da mesma coleção se apresentam importantes, destacando-se o «Yellow Square» que motiva o encontro de um quadrado amarelo em cada página, o «Blue 2» que desafia encontrar o número 2 azul em cada página, e finalmente o «600 Black Spots» que apresenta como desafio encontrar os 600 pontos pretos ao longo das páginas, escondidos também entre os mecanismos *pop-up*.

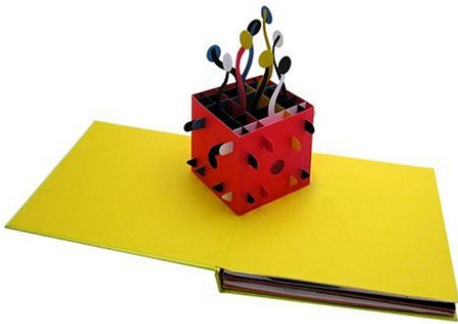


Fig.53 One Red Dot-cubo pop-up

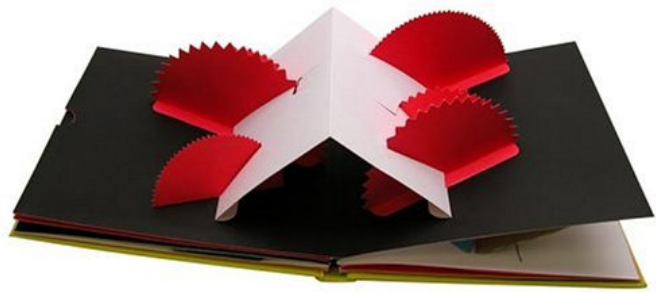


Fig.54 One Red Dot- página com ruído



Fig.55 One Red Dot- pop-up esferas

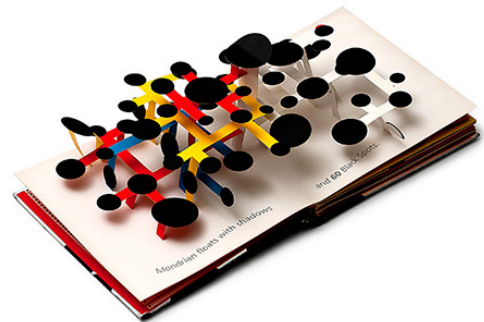


Fig.56 600 Black Spots



Fig.57 Yellow Square-exemplo de páginas com pop-up

5.7. | HEADS



Fig.58 e Fig.59 Heads-Movimento da capa

Heads é um livro de Mathew Van Fleet, publicado em 2010 e é destinado a crianças dos 0 aos 5 anos. As ilustrações incluem apenas animais, e ao longo do livro, através de abas, os animais movimentam algumas partes do corpo, dando «vida» à ilustração (Babies, A. 2021). As ilustrações já incluem gradações de cor e algum detalhe, assemelhando-se bastante à realidade, sendo o cenário sempre branco.

Existem apenas pequenas frases ao longo das páginas do livro, tendo sido escolhida uma fonte serifada. Este revela-se um livro sensorialmente estimulante, pois alguns dos animais têm amostras de tecidos, simulando as texturas reais dos animais, e as páginas finais contêm ainda um *pop-up* onde são apresentados os animais todos juntos.



Fig.60 e Fig.61 Heads-Movimento do hipopótamo



Fig.62 e Fig.63 Heads-Movimento do elefante

5.8. | FIND THE DOTS



Fig.64 Find the Dot

Find the Dots é um livro da autoria de Andy Mansfield, um reconhecido Paper Engineer e Designer. Foi publicado em 2017, e é recomendado para crianças dos 3 aos 7 anos. Ao nível da ilustração, contém apenas círculos de diversas cores, em que cada página contém um desafio diferente. Através dos mecanismos de cada página, é possível encontrar o número de bolas coloridas que cada desafio lança. Para além de estimular a concentração da criança, estimula ainda a motricidade fina e a capacidade de observação. Ainda desta autora, e com o mesmo tipo de desafios existe o «Change the Shape» e o «See the Stripes» (Studio, K. 2017).

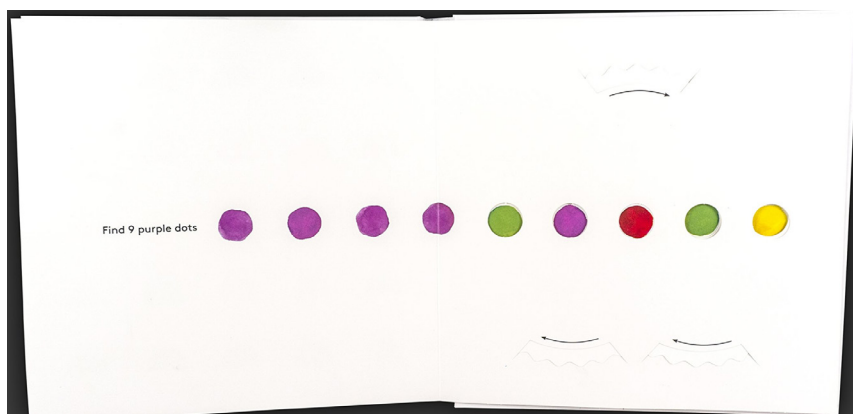


Fig.65 Find the Dots- Exemplo de página com desafio



Fig.66 Find the Dots- Exemplo de página giratória e desdobrável

5.9. | COUCOU

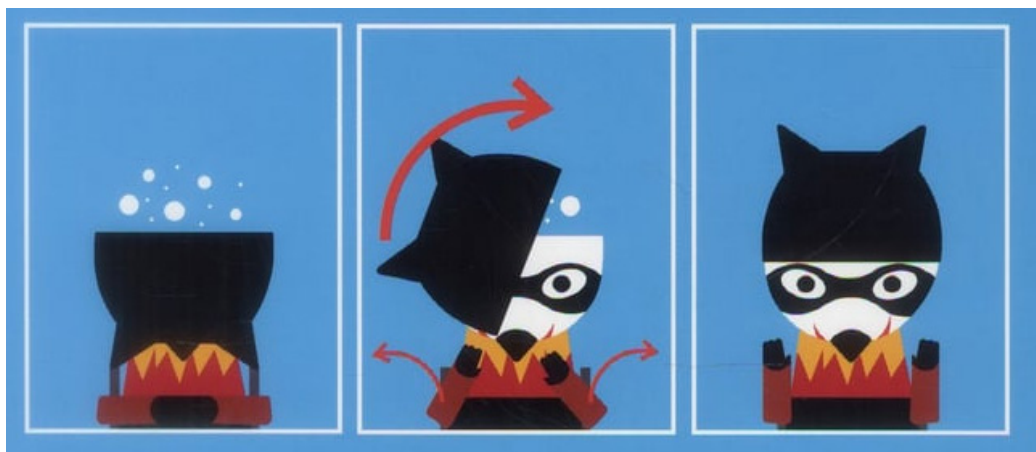


Fig.67 e Fig. 68 Coucou-capa e amostra da contracapa

Este livro, da autoria de Édouard Manceau foi lançado em 2020, e é um livro que transforma formas simples em animais. Um despertador transforma-se numa coruja, uma flor em leão, um balão de ar quente em leão, entre outros. Recheado de cores sólidas e formas simples, este livro estimula a criatividade infantil e envolve as crianças nele próprio, pois é necessária a interação da criança para fazer as transformações das ilustrações, através da rotação de pedaços de papel estrategicamente posicionados.

As páginas da esquerda contém uma pequena história relativa à ilustração da página seguinte. O título presente na parte superior da página é relativo à forma que se apresenta inicialmente na ilustração, e o título presente na parte inferior, refere-se ao animal a que esta forma vai dar origem.

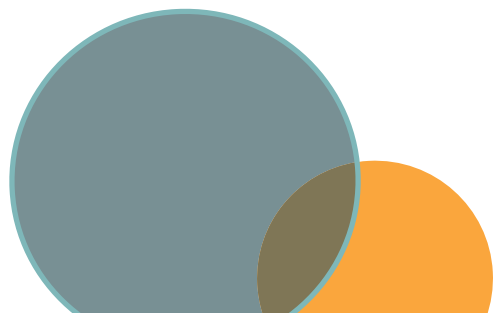
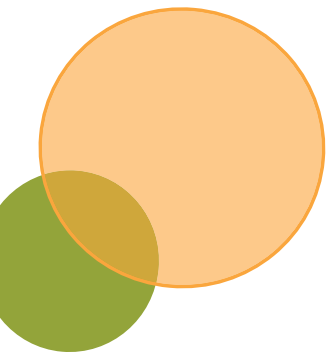
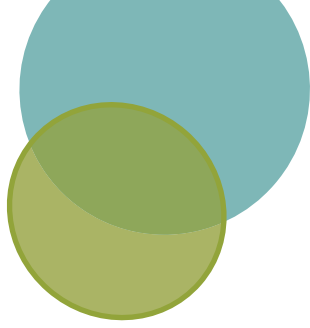
Nos títulos foi utilizada uma tipografia serifada, e no texto uma tipografia não serifada, sempre na cor preta, contrastando com a cor de cada página.

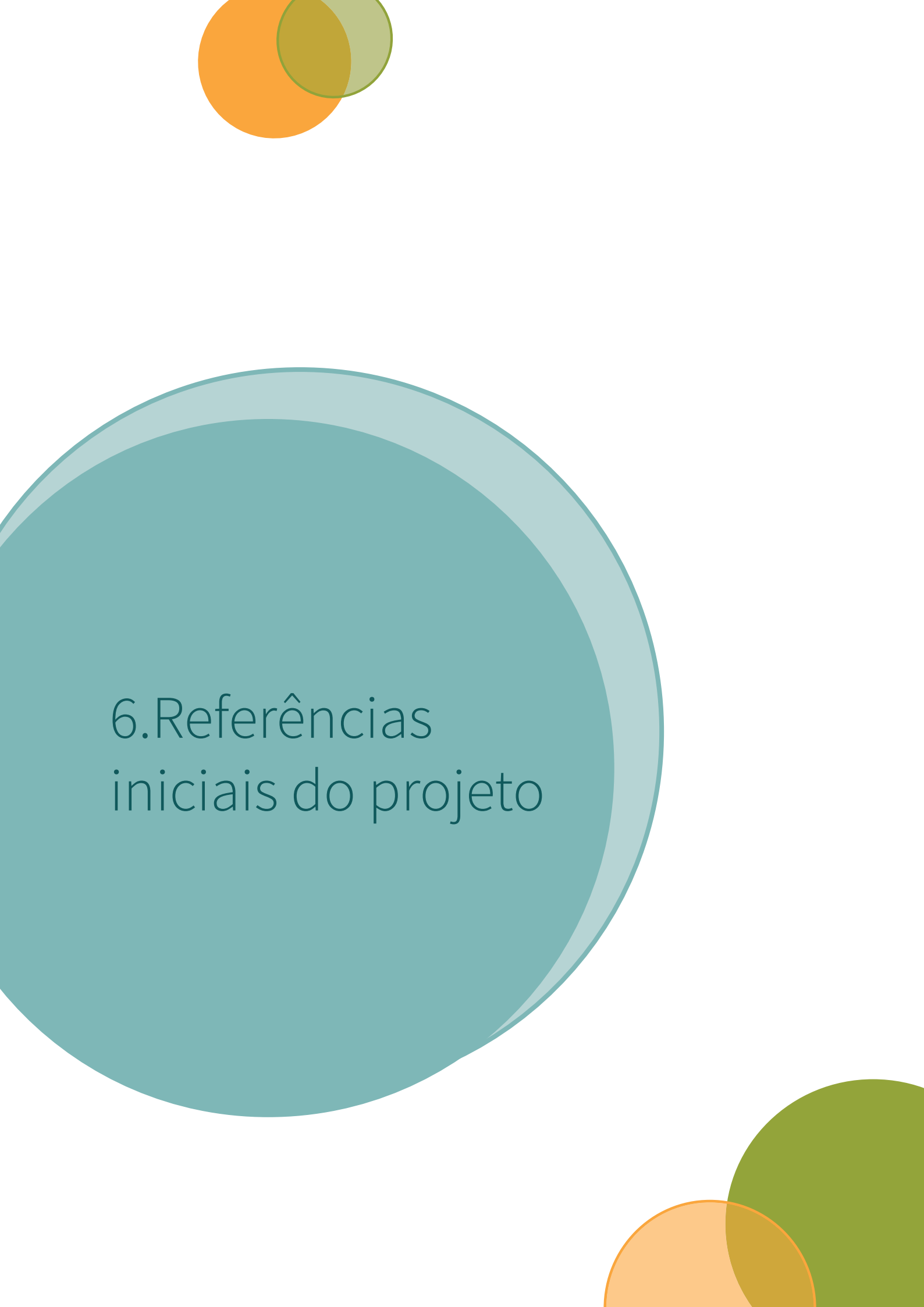


Fig.69 Coucou antes e depois da transformação das páginas do livro



Fig. 70 Coucou exemplo de uma página e a sua transformação





6. Referências iniciais do projeto

6.1. | REVISTA EGOÍSTA



Fig. 71 Revista Egoísta com cortes especiais

O tema desta pesquisa foi inspirado no percurso de estudos desenvolvido até ao momento, Artes Gráficas e Impressões Especiais. Posto isto, o objetivo principal foi ir de encontro à construção de um livro para crianças, no qual se iria explorar o estímulo sensorial através de atividades com impressões diferenciadas.

A referência principal foi a revista Egoísta, pertencente ao Casino Estoril, Casino Lisboa e Casino da Póvoa, que visa captar a atenção do leitor por frequentemente apresentar técnicas de impressão ou pós impressão diferentes de uma revista comum.

A utilização de verniz texturado, possível através da impressão offset estimula tanto visualmente como a nível tátil. O verniz com aroma é capaz de estimular o olfato e o tato, pois ao ser friccionada a zona que tem esse tipo de verniz, o aroma é libertado. Os relevos estimulam o tato e a visão e podem ser conseguidos através de vernizes, estampagens, ou matrizes de alto relevo sujeitas a pressão sobre o papel.

Os diversos tipos de cortes, seja através de matriz tipográfica, plotter ou guilhotina também conferem uma diferenciação no produto final. Da mesma forma, o verniz termocromático, que reage à temperatura é uma técnica de impressão offset que estimula o tato e visão. A revista Egoísta, numa das suas edições apresenta uma capa com esta técnica, que ao ser aquecida no microondas, ou apenas com o calor da mão, revela uma mensagem escondida.

Apesar de ter sido o ponto de partida esta primeira ideia não prosseguiu uma vez que estas técnicas apesar de interessantes e sensorialmente estimulantes, ainda se revelam bastante prejudiciais para o meio ambiente.

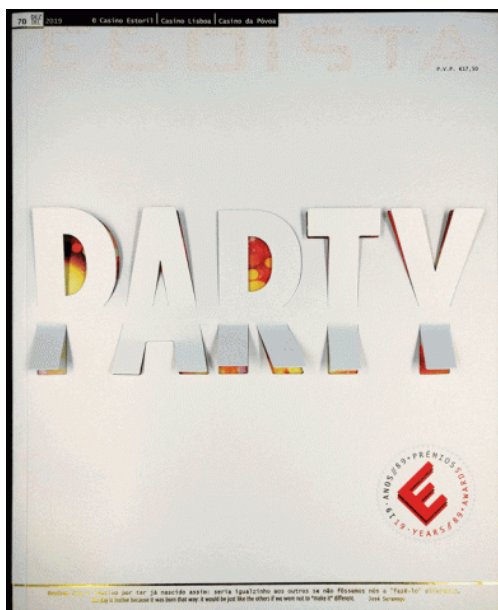


Fig. 72 Revista Egoísta com cortes e vincos

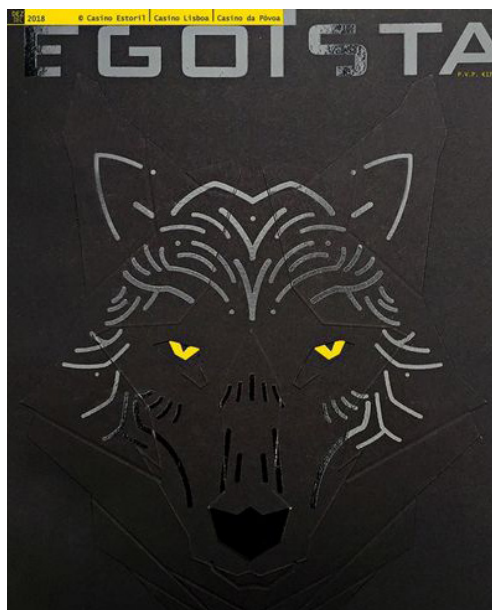


Fig. 73 Revista Egoísta com verniz e vincos

6.2. | ACTIWATT



Fig. 74 Actiwatt

O Actiwatt é um projeto criado em 2015 por Núria Vila, designer gráfica que se foca em produzir produtos sustentáveis para crianças, acerca da economia de energia. Este Kit consiste num conjunto de atividades construídas com materiais naturais, como a cortiça e a madeira, que pertencem a uma caixa em madeira transportável. A impressão existe em pequena quantidade para reduzir o consumo e consequente poluição que deriva das tintas.

Com base neste projeto, tentou-se produzir um conjunto de atividades para as crianças desenvolverem, principalmente em contexto de jardim de infância, no entanto apesar do Actiwatt apresentar uma solução interessante para reunir vários jogos, pretendia-se algo mais prático para realizar o seu transporte e manuseio.



Fig. 75 Actiwatt demonstração

6.3. | QUIET BOOKS- LIVROS SENSORIAIS



Fig. 76 Quiet Book-exemplo 1

A terceira proposta teve como inspiração os Quiet Books-Livros sensoriais. Este tipo de livros são feitos à base de feltro, tecidos, fechos, botões, molas, tudo o que a criatividade permitir. São geralmente personalizados de acordo com a criança a que se destina (nome, conteúdo, ...).

Estes livros são feitos por artesãos um pouco por todo o mundo, com maior destaque no Brasil. A pedagogia em que estes livros recaem é a de Montessori, pela utilização de diversos materiais e pela autodescoberta. A nível de fabrico deste tipo de livros, é necessário algum material e conhecimentos de costura, sendo uma área de meu interesse e na qual já desenvolvi alguma formação.

A intenção seria a criação de atividades sensorialmente estimulantes e que através delas a criança adquirisse conhecimento.

Como pontos positivos neste tipo de proposta, destacam-se a personalização devido à sua produção artesanal, e a valorização do trabalho manual. O conceito permite também a exploração de diferentes materiais, contribuindo para a estimulação de diferentes sentidos, habilitando a criança a uma experiência diferenciada e que vai contribuir para o seu desenvolvimento.

Por sua vez, os aspetos negativos relacionam-se com o custo e tempo de produção, uma vez que é feito manualmente e personalizado com diferentes materiais, e um mercado saturado por existirem soluções semelhantes.

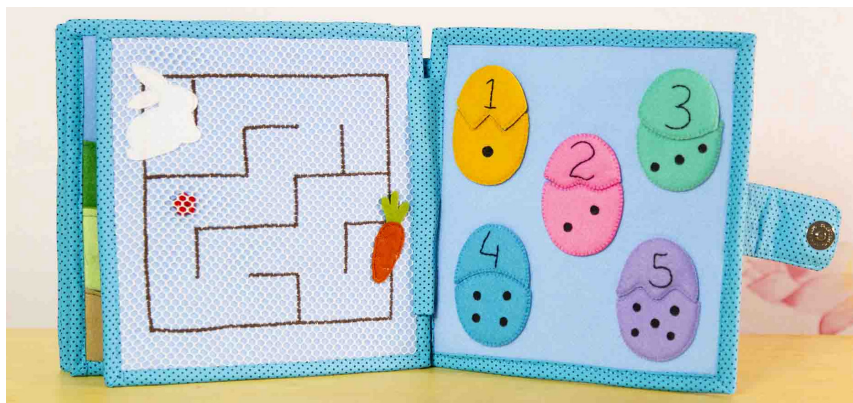
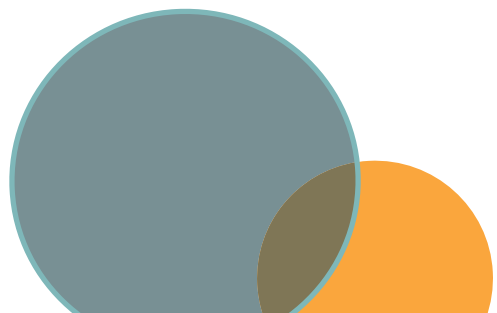
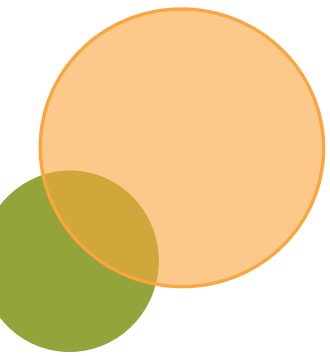
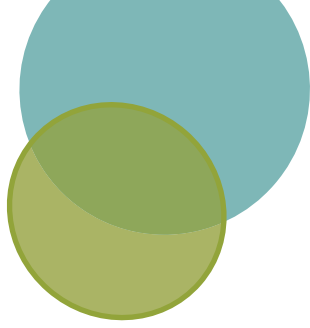



Fig.77 Quiet Book-exemplo 2





7. Desenvolvimento e avaliação de propostas

7.1. | PORTFÓLIO DE APRENDIZAGENS

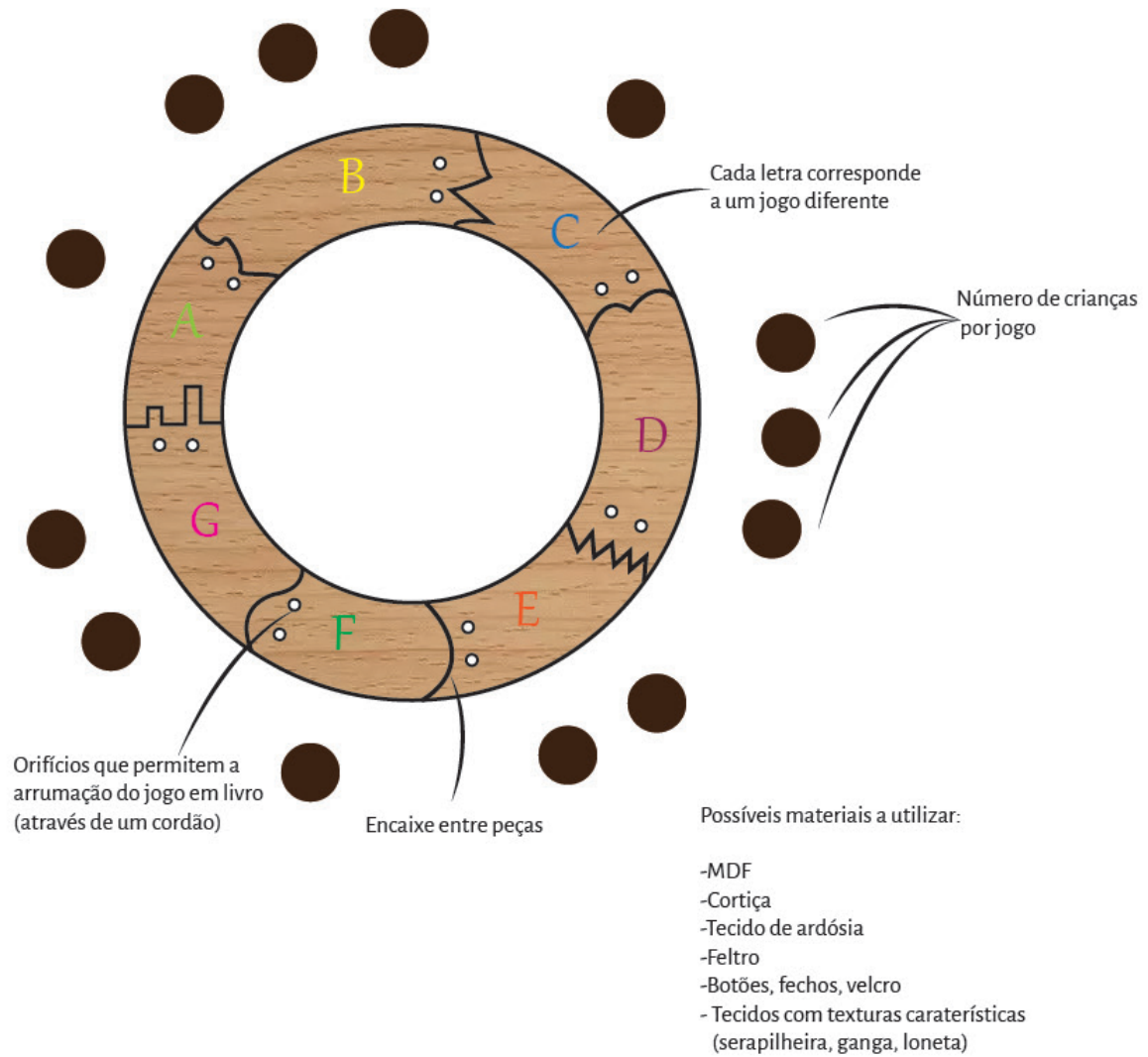


Fig.78 Portfólio de aprendizagens

Decidiu-se adaptar as atividades pensadas para o Quiet Book para um tabuleiro, para poder haver maior liberdade gráfica, e poder ser uma atividade realizada por várias crianças em simultâneo.

O tabuleiro foi pensado para utilização em sala de aula, sob a mesa ou no chão. Iria apresentar cerca de 1,20 a 1,40 de diâmetro de forma a criar espaço para a sua utilização em simultâneo.

O Portfólio de Aprendizagens pretendia ser um tabuleiro circular onde constavam diversos jogos com características distintas. Cada jogo iria ensinar de forma lúdica, estando pensados para apresentar diversos estímulos sensoriais.

Este tabuleiro, que se transformaria em livro através de um cordão que unia os orifícios, pretendia conter atividades comuns em *quiet books*, como apertar os atacadores, jogos de associação por semelhança, perceber as diferenças entre doce e salgado, a reciclagem, e jogos relacionados com a natureza.

O jogo da reciclagem iria ter os ecopontos construídos em origami, pensados de forma a poderem ser rebatidos para a sua arrumação, e a criança teria de reciclar os elementos que seriam disponibilizados, existindo cartas com soluções para posterior confirmação.

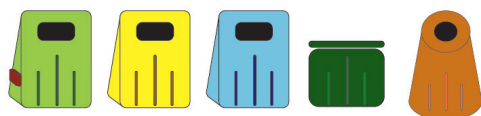


Fig.79 Ilustração do jogo da reciclagem

O jogo do alfabeto seria à base da simetria. Com um espelho que seria facultado, as crianças colocariam na linha azul contínua, e através dela conseguiriam perceber como seria a restante parte da letra e desenhá-la. As letras que não apresentam simetria, seriam desenhadas com linha contínua, para as crianças as desenharem unindo as linhas. Através desta atividade, a criança iria começar a familiarizar-se com as formas de cada letra. Este jogo seria realizado num quadro branco que seria colado à base de jogo, que permitisse escrever e apagar, para sua utilização diversas vezes.

Concluiu-se que os jogos não seguiam uma linha-guia, isto é, não estava definido um tema a ensinar, havia uma diversidade de jogos com características bastante distintas e por isso revelava-se necessário escolher um tema a explorar nos mesmos.



Fig.80 Ilustração do jogo do alfabeto

7.2. | DESCOBRE O DESIGN GRÁFICO

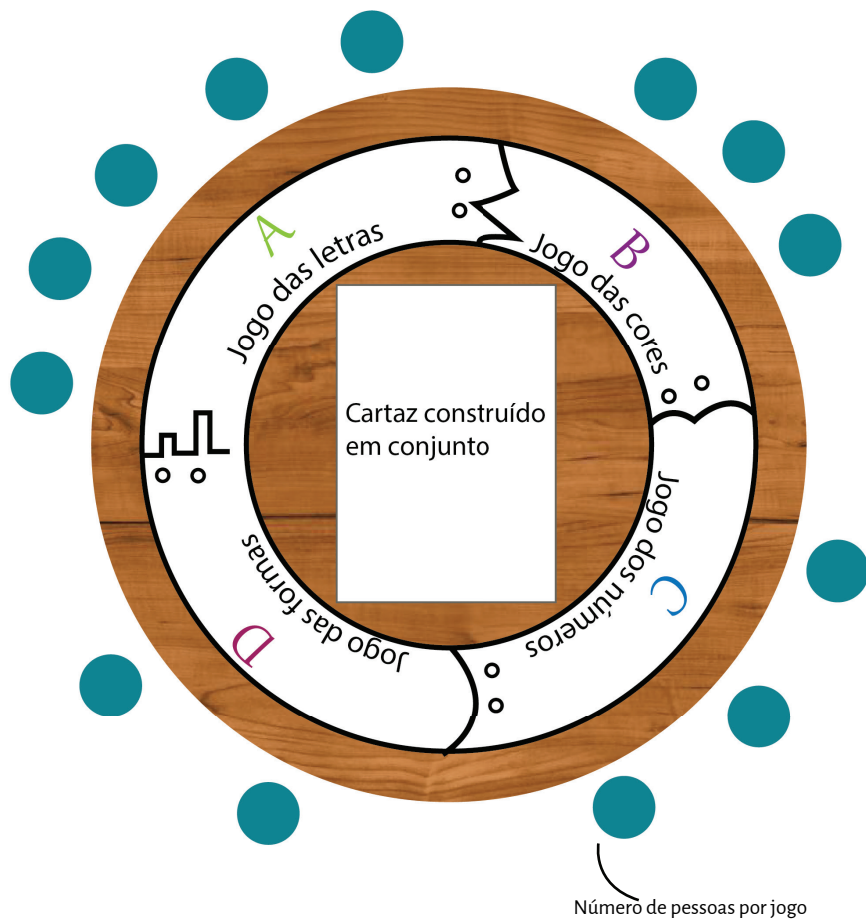


Fig.81 Descobre o Design Gráfico-representação

Neste novo tabuleiro, a intenção era dar a conhecer elementos básicos como as letras, cores, números e formas e no fim de todos os jogos estarem finalizados, com o material de cada um ser possível a construção de um cartaz, concedendo o desenvolvimento da criatividade a partir das formas dadas pelos jogos. Independentemente de saberem ou não ler, o intuito era a criação de formas agradáveis à vista, e que através delas conseguissem representar as suas ideias e transmitir informação. Todos os jogos iriam contribuir para a realização de cartazes para os eventos festivos realizados nas escolas. Desta forma, seria possível ter a participação das crianças. O tabuleiro seria constituído por 8 peças (cada jogo era composto por duas grandes peças) para ser mais prática a sua arrumação. O tabuleiro seria realizado em MDF, com encaixes entre jogos, e os círculos iriam permitir a união com um cordel, formando um livro.

7.2.1| JOGO DAS LETRAS

Ímãs colocados na parte de trás de cada forma, para permitir a montagem de forma mais fácil

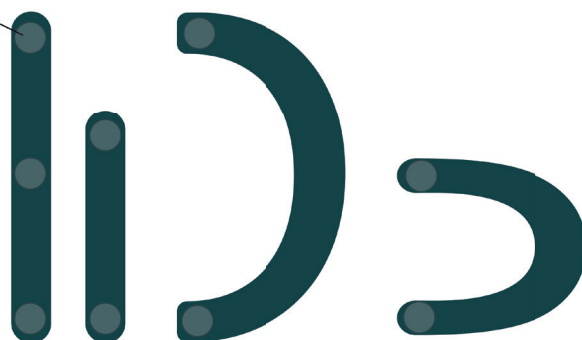


Fig.82 Jogo das letras-peças de jogo

O jogo consistia inicialmente pela separação de peças por formas, depois por textura, e finalmente pela montagem de cada letra de acordo com os cartões. Havia ainda a possibilidade de ordenar as letras (na base do jogo) de acordo com o abecedário, que estaria previamente gravado no MDF.

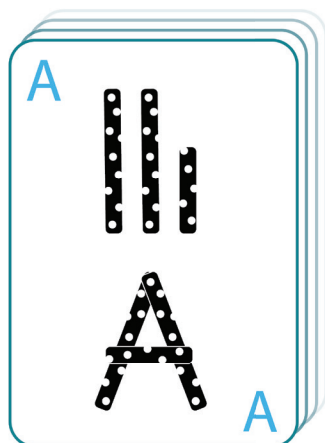


Fig.83 Jogo das letras-cartas

Com as quatro formas desenhadas, o alfabeto seria construído como mostra a imagem abaixo.

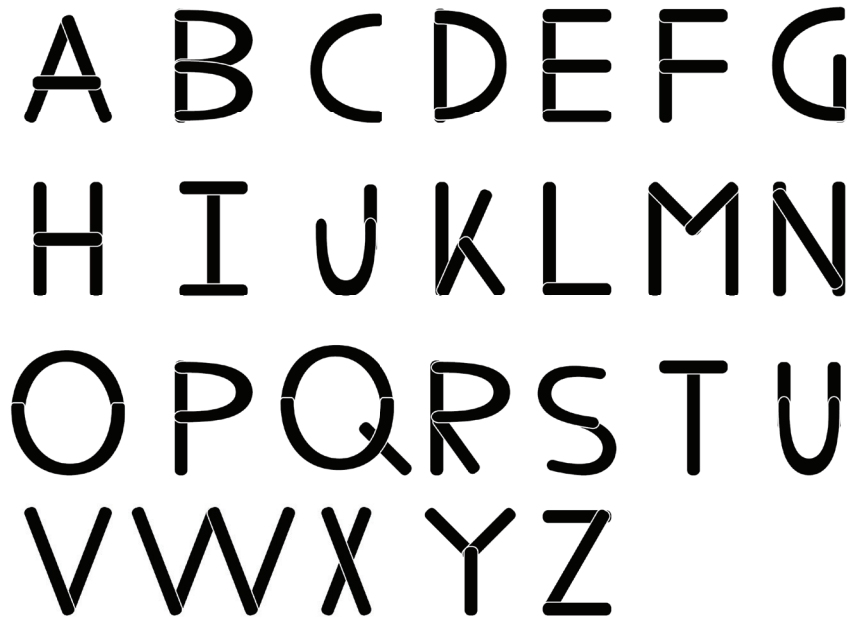


Fig.84 Jogo das letras- representação gráfica das letras

Cada letra teria um padrão distinto (gravado a laser), permitindo a associação entre peças, estimulando tátil e visualmente a criança.

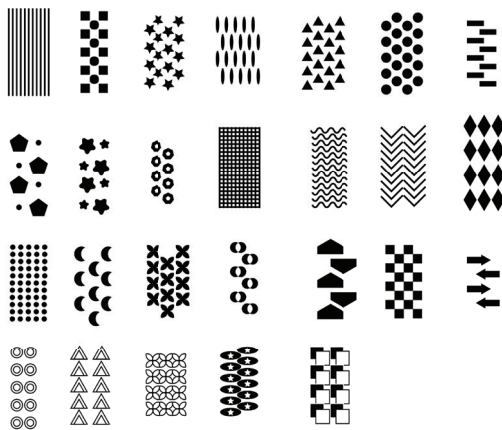


Fig.85 Jogo das letras- representação das texturas a aplicar nas formas

7.2.2. | JOGO DOS NÚMEROS

O jogo dos números não chegou a ser desenvolvido, uma vez que alguns dos jogos (principalmente o das letras) não estavam a resultar em termos de construção das letras, apresentando desproporcionalidade.

7.2.3. | JOGO DAS CORES

O jogo das cores foi criado tendo por base o *design* das cartas Pantone (retangulares, com uma amostra da cor, e uma indicação escrita). Para uma maior dinâmica no jogo, as cartas foram adaptadas, contendo cada carta duas cores distintas, que se montavam seguindo a lógica do Dominó.

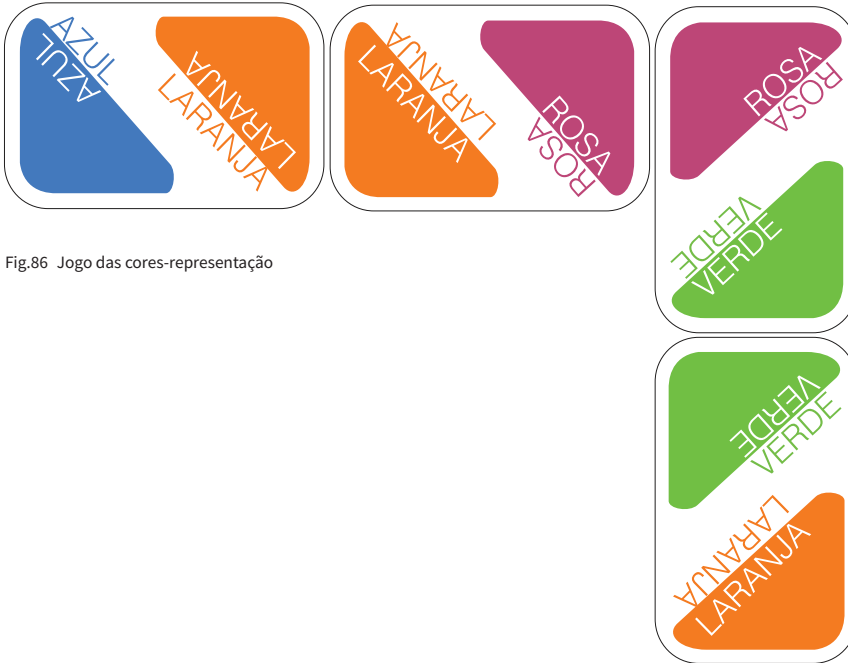


Fig.86 Jogo das cores-representação

7.2.4. | JOGO DAS FORMAS

O jogo das formas estimulava acima de tudo o tato, pois através deste sentido as crianças tinham que tirar da saca a forma respetiva ao que tinha sido definido pelas roletas (seriam duas, concêntricas) e colocar na caderneta.



Fig.88 Jogo das formas-roleta

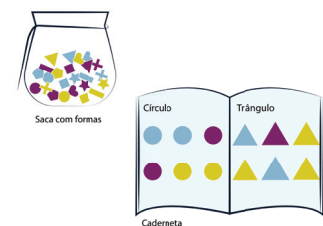


Fig.87 Jogo das formas-caderneta e saca

7.3. | NOVO TABULEIRO DE JOGO- CONSTRÓI O CARTAZ

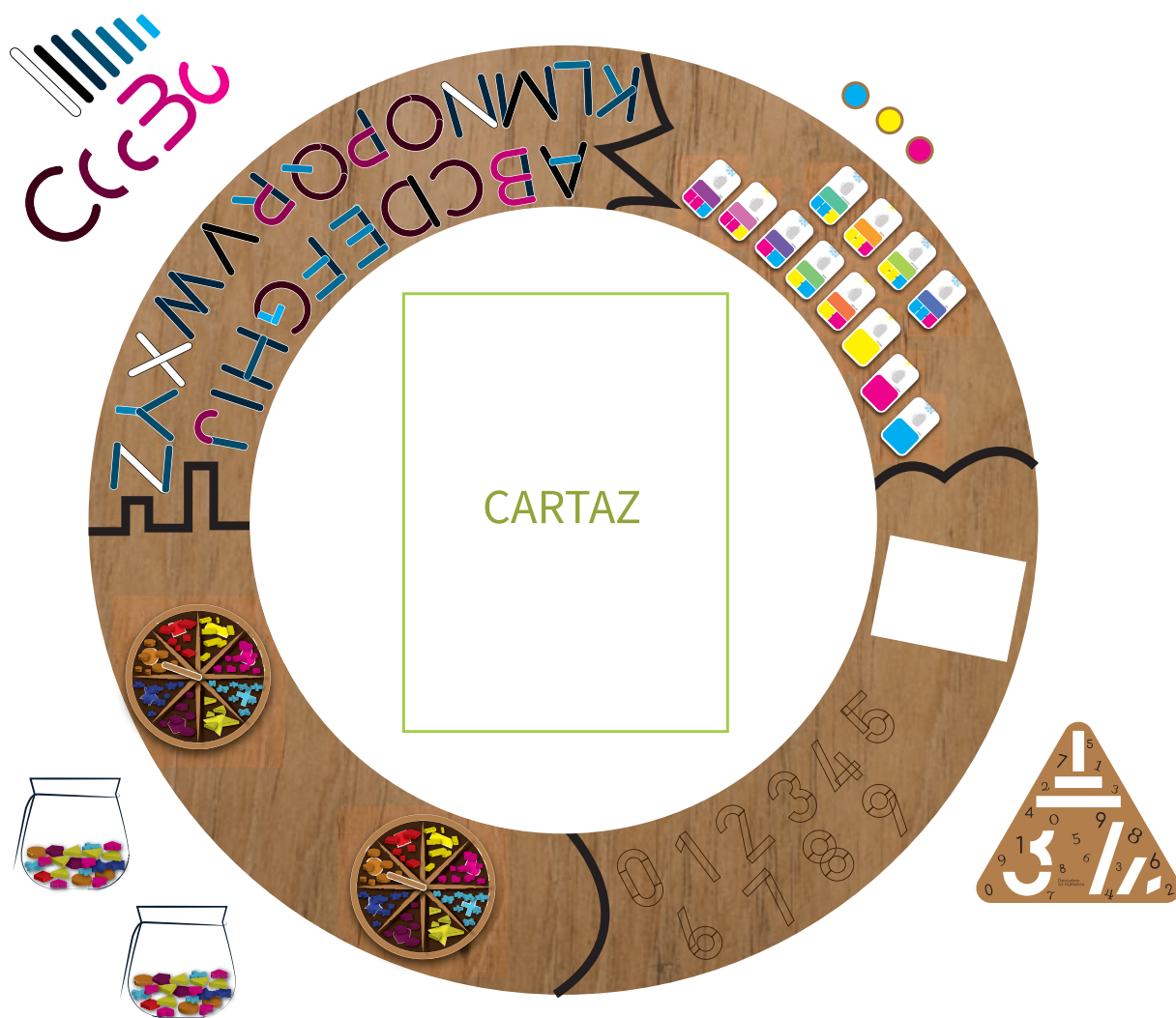


Fig.89 Jogo constrói o cartaz-tabuleiro

Partindo do tabuleiro anteriormente criado, decidiu-se fazer algumas alterações, atentando nos detalhes gráficos, e nos próprios jogos.

Neste tabuleiro estariam presentes quatro jogos gravados sobre a madeira (MDF) em que cada um se repartia em duas placas para depois serem atadas e formar um livro, para mais facilmente se transportar. Este tabuleiro seria útil para inserção principalmente em cresces, uma vez que permitia que os jogos fossem jogados em simultâneo por várias crianças, ou individualmente.

A intenção final seria a construção de um cartaz, com as cores que tinham sido feitas, ou com as letras, números ou formas que funcionavam também como carimbo.

7.3.1. | CONSTRÓI O ALFABETO

Para o jogo do alfabeto foram desenvolvidas formas retas em diferentes tons de azul (para sua diferenciação), e formas curvas em tons rosa. Com estas peças era possível a construção de um alfabeto mais coeso do que o que tinha sido criado anteriormente.



Fig.90 Jogo do alfabeto-novas formas

Partindo de encaixes e diferentes níveis de madeira, as peças encaixavam para formar letras, e por sua vez o alfabeto. Este jogo para além de envolver as crianças com as letras, também permitia que as reproduzisse através dos carimbos, uma vez que no verso de cada letra, estaria colado um material absorvente (feltro ou EVA). A nível de estímulos sensoriais, estimulava a visão devido à observação atenta que teria que ser feita em cada peça para sua seleção, o olfato pelo cheiro do mdf cortado e naturalmente o tato, visto que teriam de mexer em cada peça para a sua junção.

Foi feito um teste com encaixes nas peças que formavam as letras, e outro teste onde as letras se uniam com velcro, e prendiam com mini ventosas a acrílico, permitindo assim que se transformassem em carimbos, tendo esta solução resultado melhor que a inicialmente testada, por maior praticidade.



Fig.91, 92 e 93 Jogo do alfabeto-testes com contraplacado

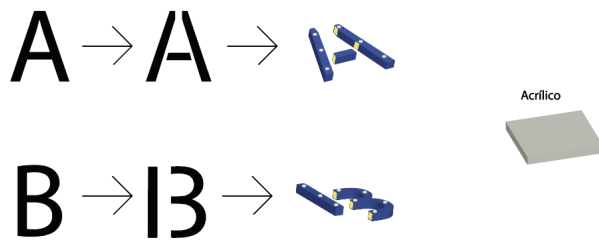


Fig.94 Jogo do alfabeto- representação de novo método de encaixe



Fig.95 Jogo do alfabeto- teste com novo método de encaixe

7.3.1.1. | NOVO JOGO DO ALFABETO

A criança (ou grupo de crianças) teria de observar os diferentes paralelepípedos (construídos com peças em MDF) e agrupá-los por letras que estariam gravadas.

De seguida, bastava montar através de um íman e de cartas que serviriam de ajuda para perceberem como se forma cada letra. No fim de todas as letras estarem montadas, serviriam também de carimbo para poderem fazer composições visuais ou aprender a escrever as primeiras palavras, através de EVA ou feltro que estaria colado no verso de cada letra e com o auxílio de uma almofada de tinta iriam conseguir carimbar.

Este, bem como os restantes jogos iriam contribuir para a realização de cartazes para os eventos festivos realizados nas escolas.

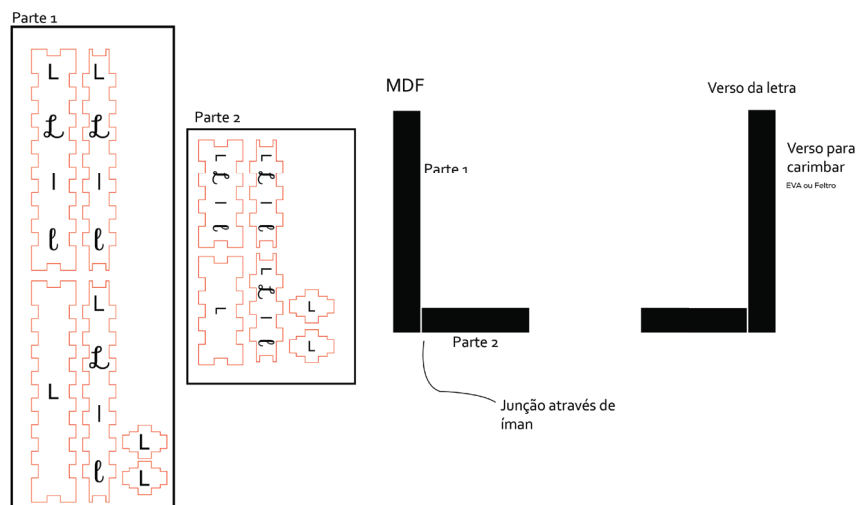


Fig.96 Novo jogo das letras-construção

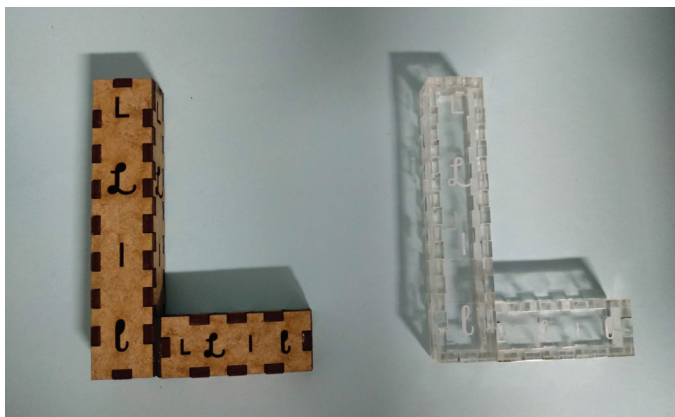


Fig.97 e 98 Novo jogo das letras- teste com MDF e acrílico

Letra O (ainda em estudos bem como todas as letras com partes redondas)

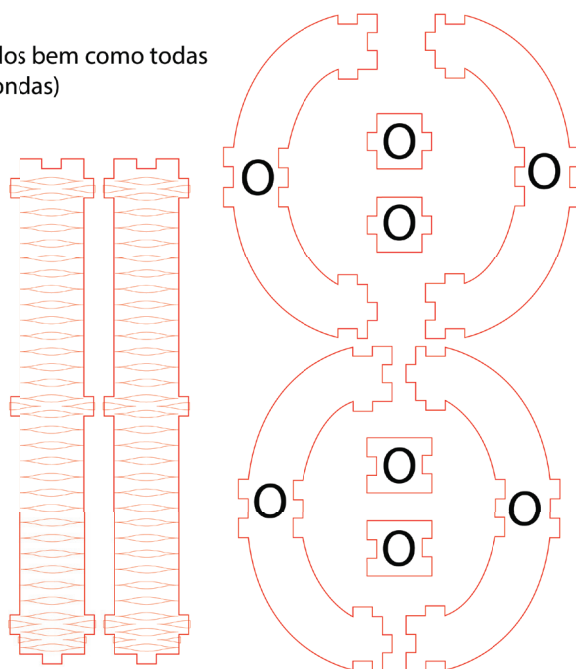


Fig.99 Novo jogo das letras- construção de letras curvas

Este jogo para além de envolver as crianças com as letras, também permitia que as reproduzissem através dos carimbos. A nível de estímulos sensoriais, estimulava a visão devido à observação atenta que teria de ser feita em cada peça para sua seleção, o olfato pelo cheiro do MDF cortado, a audição uma vez que cada letra teria no seu interior um som diferente (criado através de pedaços de diversos materiais colocados no interior das peças) e naturalmente o tato, visto que teriam de sentir cada peça para a sua junção.

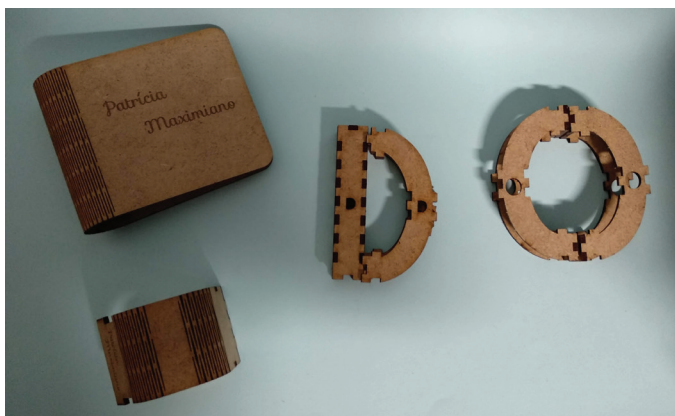


Fig.100 Novo jogo das letras- teste de dobras e encaixes com letras retas e curvas



Fig.101 Novo jogo das letras- teste de letras retas

7.3.2. | DESCUBRE AS CORES

O jogo das cores iria ser uma descoberta de como cada cor se forma. Partindo de três cores primárias (ciano, magenta e amarelo), a criança ia misturando nas próprias cartas as quantidades de cor indicadas e assim iria obter uma nova cor (que depois colocava na impressão digital) para comparar se estava semelhante ao esperado.

A cor obtida dava a informação através do floco de neve ou do sol, se era uma cor quente ou fria. As cartas seriam plastificadas para possível limpeza e reutilização. Esta atividade seria realizada com as mãos, e com tintas comestíveis para não haver perigo caso fossem ingeridas.

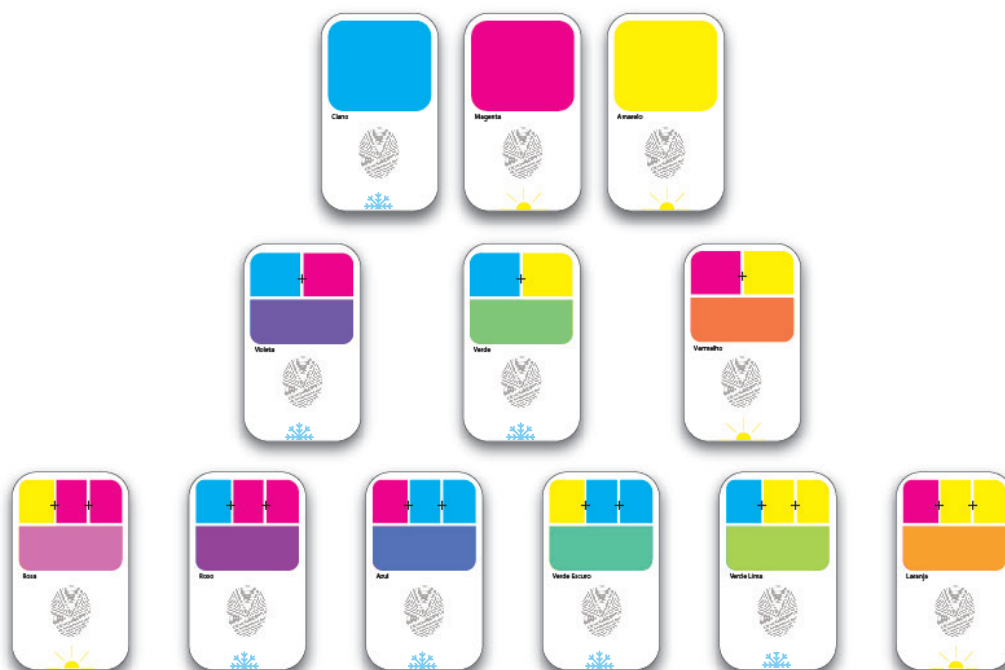


Fig.102 Descubra as cores- cartas

7.3.3| DESCOBRE OS NÚMEROS

O jogo dos números consistia numa descoberta de cada número, em que para isso a criança utilizava uma régua feita em acrílico, previamente cortada a laser com formas criadas que permitiam o desenho dos números. No tabuleiro de jogo estaria gravado cada número, com as sobreposições necessárias para o seu desenho.

Na régua, foram agrupadas as formas por três classes: retas, oblíquas, e curvas. No tabuleiro estaria um bloco colado para as crianças poderem desenhar cada número.

Foi ainda testado outro jogo dos números, com puzzle que fazia a associação de número de bolas e o respetivo número, no entanto durante o desenvolvimento desta régua, verificou-se que seria mais estimulante do que o puzzle.

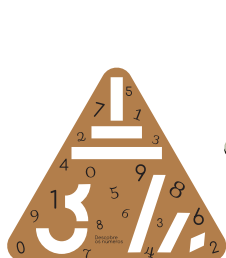


Fig.103 Esboço da régua a ser criada para o desenho dos números

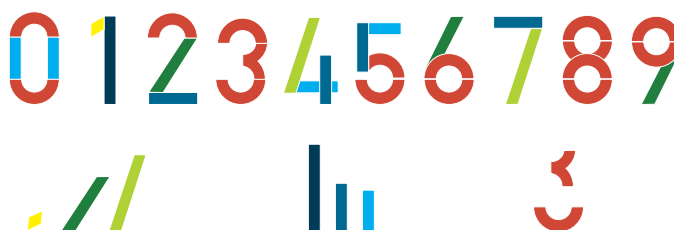
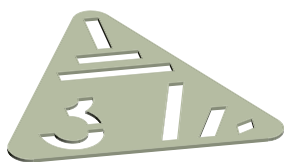


Fig.104 Descobre os números- números e formas criadas

7.3.4| ÀS VOLTAS COM AS FORMAS

O jogo das formas poderia ser jogado por duas crianças. Cada criança teria uma roleta e um conjunto de formas,

inseridas numa saca. Cada forma seria construída com um material e tamanhos diferentes. A criança teria de rodar a roleta à vez, e depois sem ver, tirar a forma que saiu da saca e colocar no compartimento respetivo na roleta. (Se errasse a retirar a forma, passava a vez ao colega).

A criança que mais rapidamente conseguisse completar a roleta, ganhava o jogo. Este era um jogo que estimulava essencialmente o tato. Estas formas num dos lados teriam um material absorvente que permitia a sua utilização como carimbos. Para ser mais fácil a separação das formas de pelas roletas, estas seriam da mesma cor em cada roleta.



Fig.105 Às voltas com as formas- representação geral

7.3.5. | CRIAÇÃO DO PADRÃO

Com o intuito valorizar visualmente o tabuleiro e as sacas, foi desenvolvido um padrão com números e formas, inspirado nos padrões Memphis.

As cores escolhidas foram as seguintes:



Criou-se de seguida um padrão, utilizando para isso formas, números e cores iguais às que as crianças poderiam obter com os jogos.

Módulo



Fig.106 Módulo e padrão do tabuleiro

Aplicou-se no tabuleiro e nas sacas que iriam guardar as peças dos jogos.



Fig.107 Simulação da aplicação do módulo nas sacas de jogo



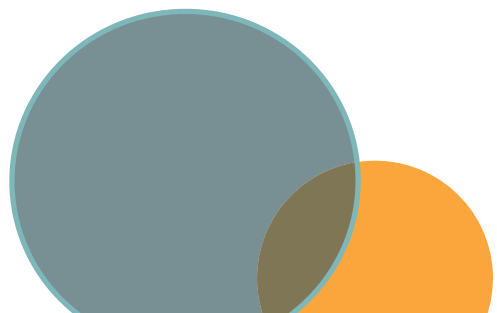
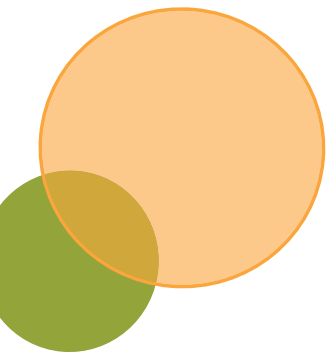
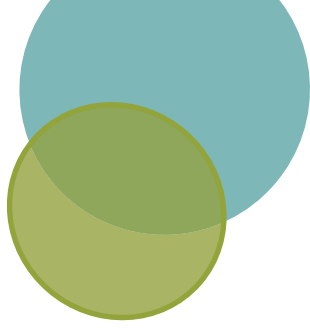
Fig.108 Simulação da aplicação do módulo no tabuleiro de jogo

Neste tabuleiro destacam-se diversos aspetos a seu favor. Devido à sua estrutura, este permite ser jogado por multi-jogadores, promovendo a interação entre crianças. Contribui para o desenvolvimento cognitivo e motricidade fina, bem como a estimulação da criatividade e imaginação. Destaca-se ainda o contributo para o desenvolvimento de competências sociais através do trabalho de equipa, e aprender a aceitar vitórias e derrotas.

Os aspetos menos favoráveis relacionam-se com o elevado custo de produção, devido à matéria-prima principal, a madeira, e o seu posterior corte revelar um custo mais elevado do que o papel. Outro dos aspetos prende-se com a falta de uniformidade na apresentação dos conteúdos, uma vez que não foi conseguida definir uma linha-guia que uniformizasse todas as atividades.



Fig.109 Protótipo para verificação de medidas





8. Desenvolvimento do projeto

8.1| OS 5 SENTIDOS NA NATUREZA

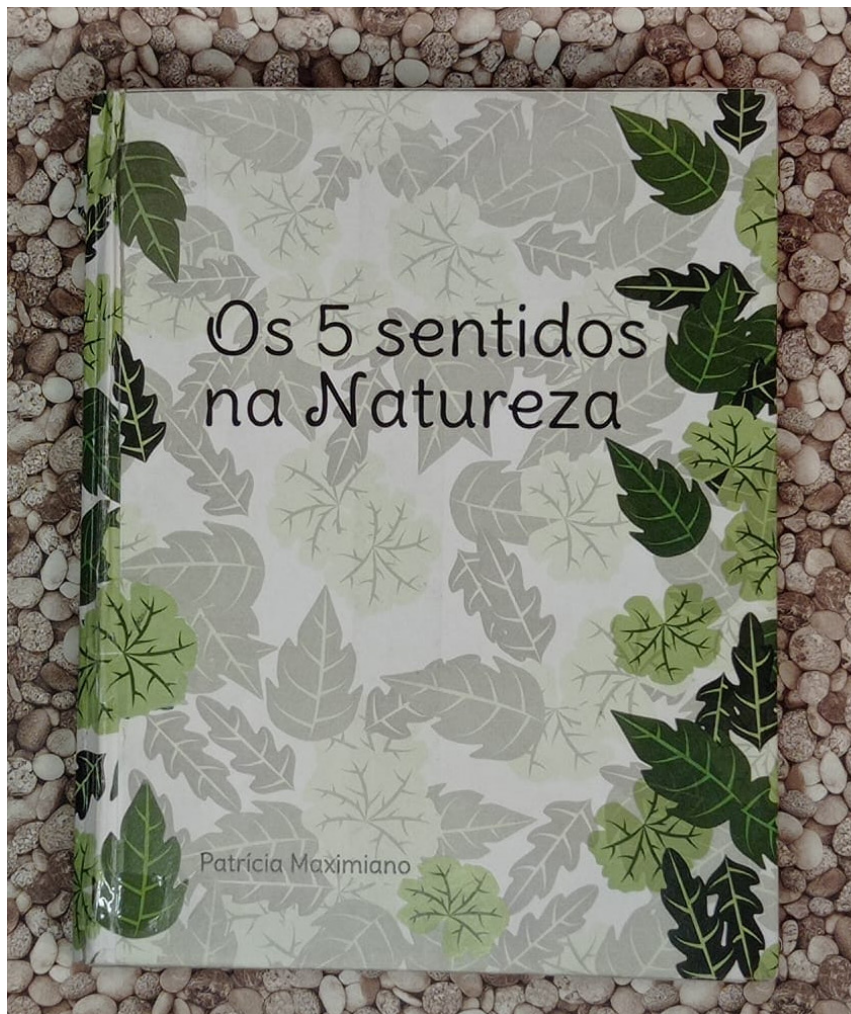


Fig.110 Livro- Os 5 sentidos na Natureza

Este livro iniciou-se com a escolha do tema. Tendo em conta o objetivo previsto (a estimulação sensorial na infância), e após analisar as OCEPE^{*8}, decidiu optar-se pelo tema «natureza». Através dela é possível explorar cores, padrões, formas, animais... e pretendia-se transportar na medida máxima possível as sensações da natureza para o livro a desenvolver. Apresenta as medidas 24,5 x 18,5 e 5,7 de lombada, e é essencialmente em tons de verde, refletindo a importância da vegetação.

*8 Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar

8.1.1. | ILUSTRAÇÃO

Começou-se por desenvolver a ilustração, tentando encontrar um estilo que se enquadrasse no pretendido. Após a recolha de diversas folhas, visualmente distintas, procedeu-se à sua digitalização, edição e testes de composição.

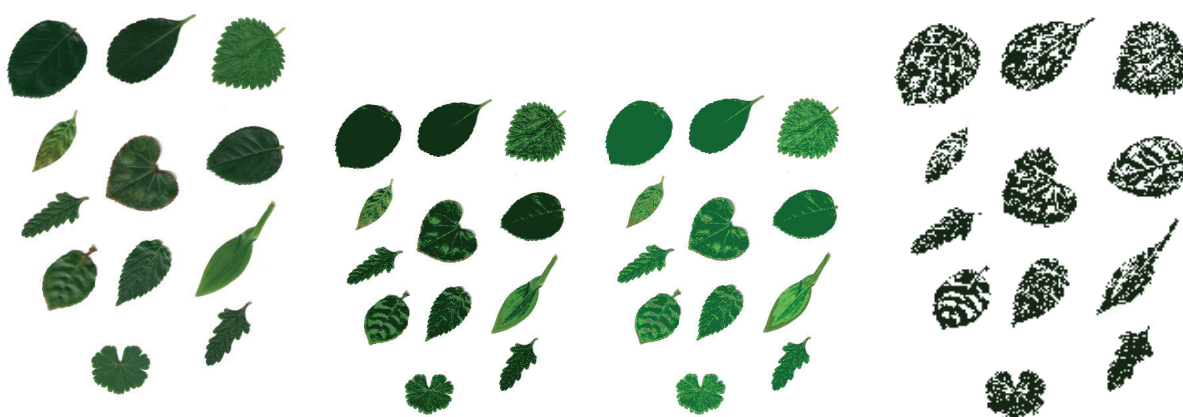


Fig.111 Teste de edição de folhas



Fig.112 Testes de representação gráfica das folhas

Para maior estímulo visual, testou-se diversos cenários recorrendo à técnica «Paper cut», que consiste numa simulação digital de *pop-up*, utilizando camadas com cores distintas que simulam profundidade.

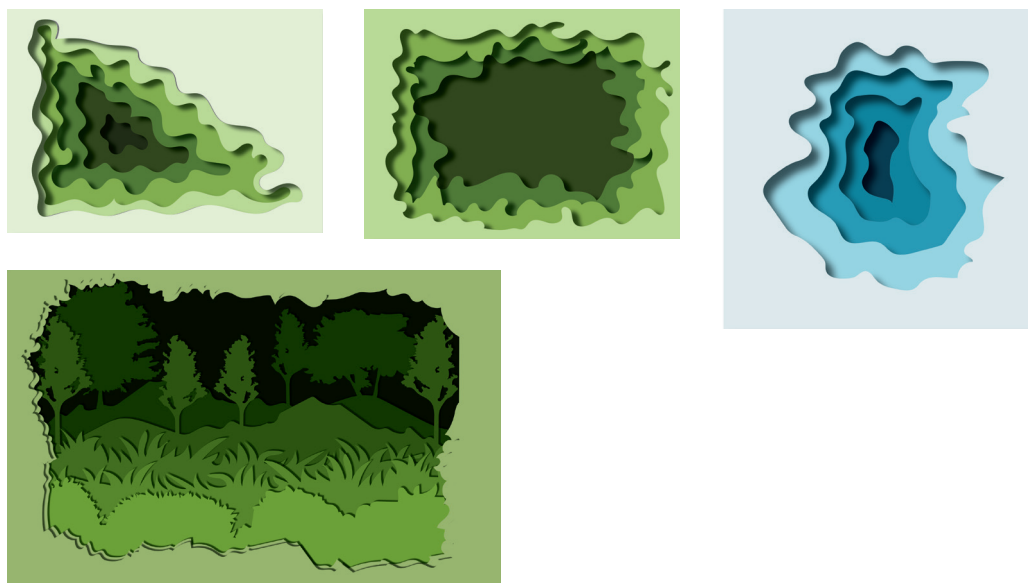


Fig.113 Testes de paper cut

A intenção seria imprimir as ilustrações produzidas, e enriquecê-las com origami que seria colado, tal como demonstram as fotos abaixo.

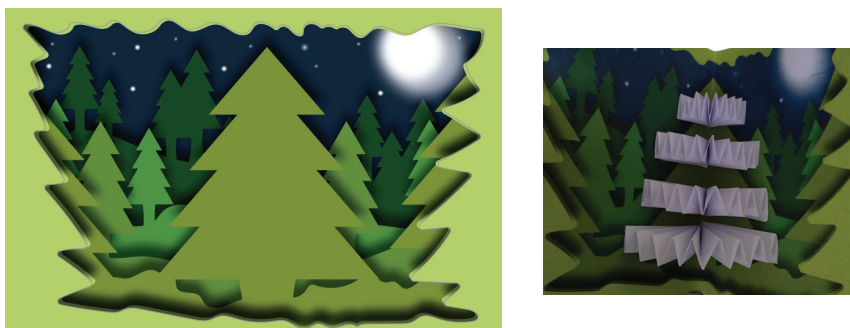


Fig.114 e 115 Ilustração com paper-cut e teste com origami

Este tipo de ilustração foi posteriormente abandonado, alterando-se para *pop-up* e ilustração 2D, tornando-se mais objetiva.

De seguida, foram desenhados alguns animais com diversos registos, sendo uns mais detalhados e realistas, outros mais ilustrados e simplificados.



Fig.116 Esboços iniciais dos animais

Juntando ambos os testes, bem como uma árvore em *pop-up* que seria construída ao centro das páginas, concluiu-se que os animais deveriam estar ausentes de perspectiva, e a vegetação necessitava ser mais simples, para que não fosse o foco principal da ilustração e dessa forma distrair a atenção para aquilo que era essencial.



Fig.117 e 118 Testes com máscaras e com as folhas editadas

Desenharam-se novos animais, com redução de pormenores, e foram feitos testes quanto à sua cor e texturas.

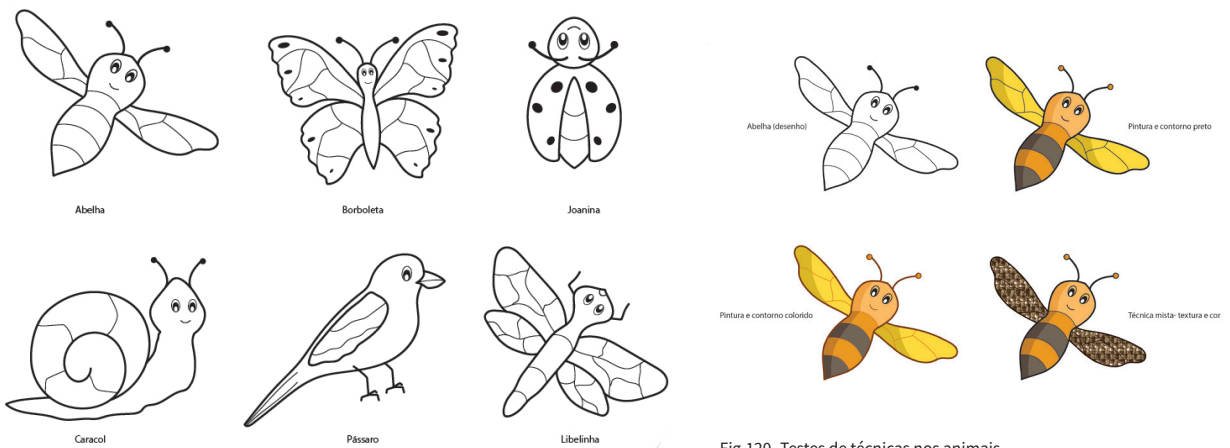


Fig.119 Esboços de novos animais



Fig.120 Testes de técnicas nos animais

8.1.2. | SEPARADORES

A cada sentido foi associado um separador. O livro tem o formato separador- atividade- separador- atividade. Criou-se, para cada um dos sentidos uma animação analógica, o *scanimation*. Consiste numa técnica que quando se move uma das partes, surge uma ilusão de movimento. Assim, cada animação mostra como se movimenta o órgão referente a cada sentido. Considerando que se trata de um livro relacionado com a natureza, decidiu-se adaptar cada órgão a um animal, estando assim o olho associado ao peixe, o ouvido ao elefante, a mão ao polvo, o nariz ao burro, e a boca ao sapo.

Nesta técnica, apenas deve ser usada uma cor, e de preferência apenas contorno, explicando-se assim a ausência de cor nestas animações.



Fig.121 Separador da visão

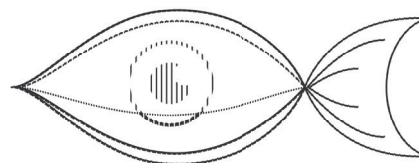


Fig.122 Scanimation olho-peixe

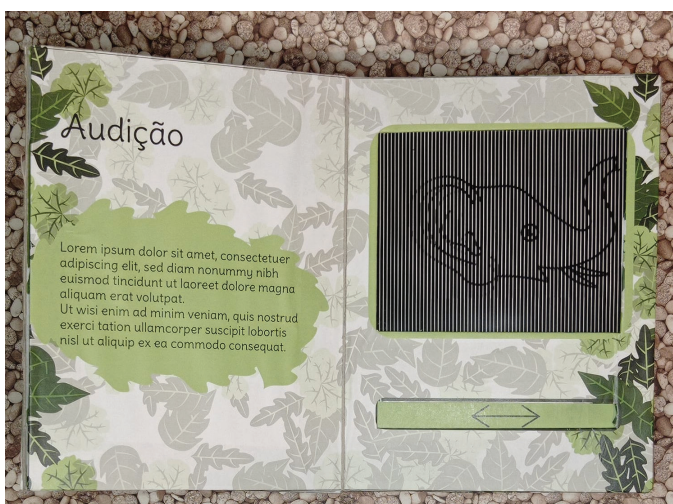


Fig.123 Separador da visão

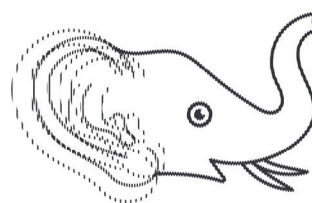


Fig.124 Scanimation ouvido-elefante



Fig.125 Separador do tato



Fig.126 Scanimation mão-polvo



Fig.127 Separador do olfato

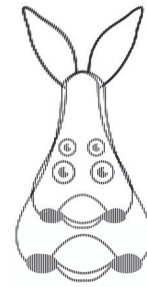


Fig.128 Scanimation nariz-burro



Fig.129 Separador do paladar

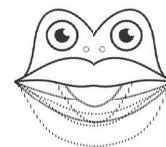


Fig.130 Scanimation boca-sapo

8.1.3. | ATIVIDADES

8.1.3.1. | VISÃO



Fig.131 Atividade da visão

A atividade da visão consiste em retirar da árvore *pop-up* animais que foram bordados à máquina, e colocar, através do íman, na sua sombra presente na aba.



Fig.132 Atividade da visão-pormenor da árvore

Esta atividade estimula acima de tudo a visão, nesta busca pelo animal, o tato através das texturas dos animais, mas também a capacidade de associação através da semelhança.

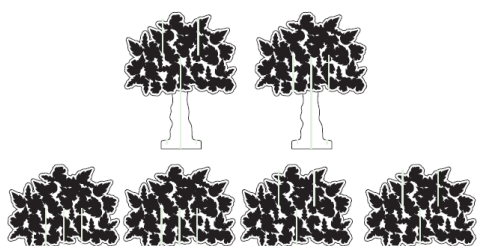


Fig.133 Atividade da visão-mecanismo da árvore

8.1.3.2. | AUDIÇÃO

A atividade da audição consiste numa lagarta em origami, que ao abrir e fechar produz som devido a um apito que foi colado na parte de trás. Simula o movimento de uma lagarta ao rastejar e encontra-se escondida numa pequena bolsa colada ao livro que possibilita posteriormente ser presa às duas páginas devido a duas molas que contém. Para além do estímulo auditivo, que era o foco principal desta página, é possível também o estímulo tátil e visual.



Fig.134 Atividade da audição-lagarta escondida



Fig.135 Atividade da audição-pormenor da lagarta



Fig.136 Atividade da audição-lagarta aberta

8.1.3.3. | TATO

Nesta atividade, o elemento central é uma colmeia com duas alturas distintas. As folhas e peças amarelas (pedaços de colmeia) seriam bordadas à máquina, e o objetivo seria sentir as suas diferenças e colocá-las nos respectivos sítios, que contém íman.



Fig.137 Atividade do tato

8.1.3.4. | OLFATO

Esta atividade consiste em fazer os três labirintos à vez, (estando cada labirinto associado a cada especiaria com uma bola que se dirige na sua direção) permitindo assim associar cada especiaria presente num pedaço de tecido costurado, à sua ilustração que está escondida num dos três *pop-up*, que ao rodar abrem e revelam como é a planta que lhe deu origem. Os labirintos prendiam-se ao livro através de íman.



Fig.138 Atividade do olfato

8.1.3.5. | PALADAR

Nesta atividade, a criança após observar a receita que está na parede deve colocar os ingredientes na taça para fazer o bolo. Os ingredientes estão escondidos no frigorífico e na prateleira, estando todos presos às páginas com íman.



Fig.139 Atividade do paladar-frigorífico aberto



Fig.140 Atividade do paladar-ingredientes na taça



Fig.141 Atividade do paladar-ingredientes na taça-detilhe

Na página seguinte surge em *pop-up* o bolo de cenoura já pronto.

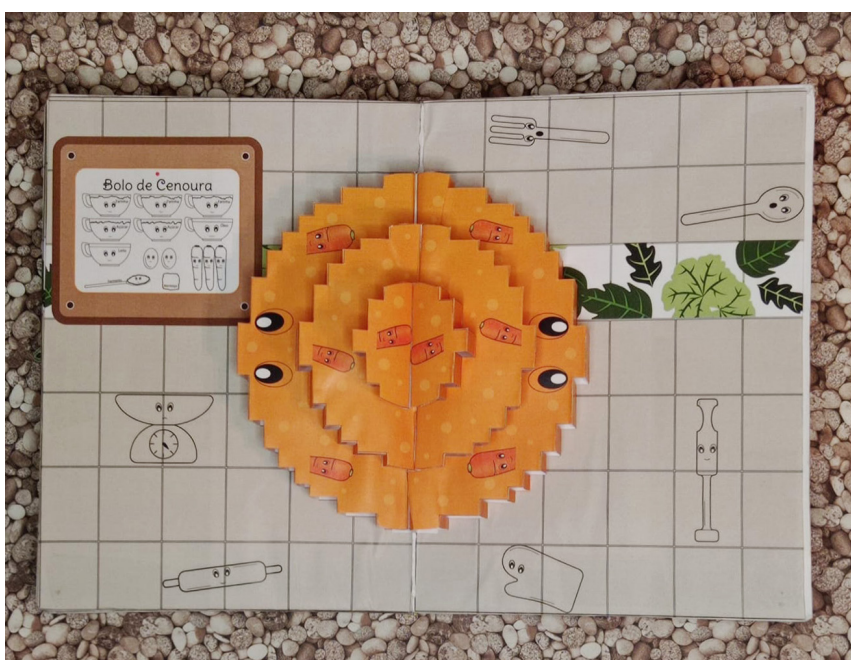


Fig.142 Atividade do paladar-bolo

Através do livro foi possível introduzir tecnologias analógicas, como o *scanimation*, evitando o uso da tecnologia digital, traduzindo-se num ponto positivo que vai ao encontro dos objetivos do projeto, bem como o desenvolvimento cognitivo e da motricidade fina e finalmente a estimulação dos cinco sentidos através de atividades.

Os pontos menos favoráveis prendem-se na dificuldade de técnica de produção de *pop-ups*, (o *scanimation* não era de fácil manuseio e a árvore apresentava uma estrutura frágil), o custo elevado de produção, e a complexidade na exploração do tema através dos elementos gráficos.

8.2. | OS 5 SENTIDOS NA NATUREZA



Fig.143 Os 5 sentidos na Natureza- capa protótipo 1

O livro foi desenhado com o intuito de reunir estímulos sensoriais relativos a cada um dos cinco sentidos, demonstrando a importância de cada um para o conhecimento do mundo. Revela-se necessário o contacto e o conhecimento com a natureza, pois através dela são captados inúmeros estímulos sensoriais, essenciais para o desenvolvimento.

O livro pretende acima de tudo transmitir conhecimento acerca dos cinco sentidos bem como estimulá-los com recurso a diversas técnicas. Sabendo-se da diversidade da natureza, optou-se por retratar diversos meios (terrestre e aquático) e consequentemente diversos animais e plantas inerentes a cada meio.

É seguida uma estrutura pré definida, onde se apresenta um separador introduzindo o sentido com uma breve explicação, e uma representação, com recurso a um animal que movimentada a parte relativa a esse sentido com auxílio de duas fitas que a criança deverá puxar à vez (mão direita-mão esquerda). Nas duas páginas seguintes, encontra-se uma atividade que estimula diversos sentidos, mas com maior foco no sentido em que o separador se refere.

As atividades presentes no livro podem ser realizadas de forma individual, a pares ou pequenos grupos, sendo por isso um objeto facilmente adaptável a diversos ambientes.

8.2.1. | ILUSTRAÇÃO

Ao nível da ilustração, e tendo como referência Jane Newland,^{*9} iniciou-se pelo desenho dos diversos cenários, com formas que se aproximassem da realidade. As formas foram criadas tendo em conta a sua simplificação para, posteriormente, a cor desempenhar uma função de destaque, concedendo assim um estímulo visual. Procurou-se utilizar uma vasta gama de cores, sendo valorizado sempre um elevado contraste entre todas. Os gradientes foram trocados por círculos simulando textura, tal como Jane Newland concretiza nos seus trabalhos. Os pormenores criados captam a atenção de uma forma mais relevante.



Fig.144 Os 5 sentidos na Natureza-contracapa

*9 ilustradora digital, natural de Inglaterra, que se afirma viciada em detalhes.

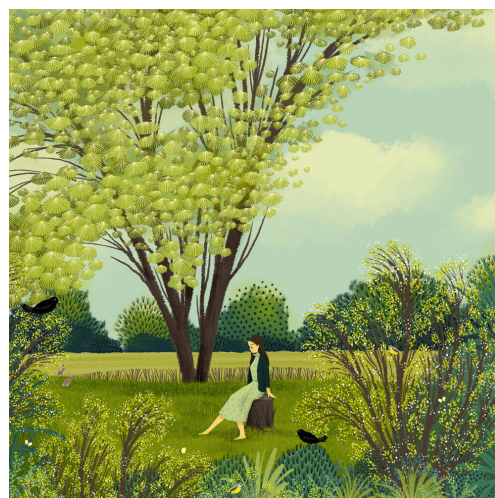
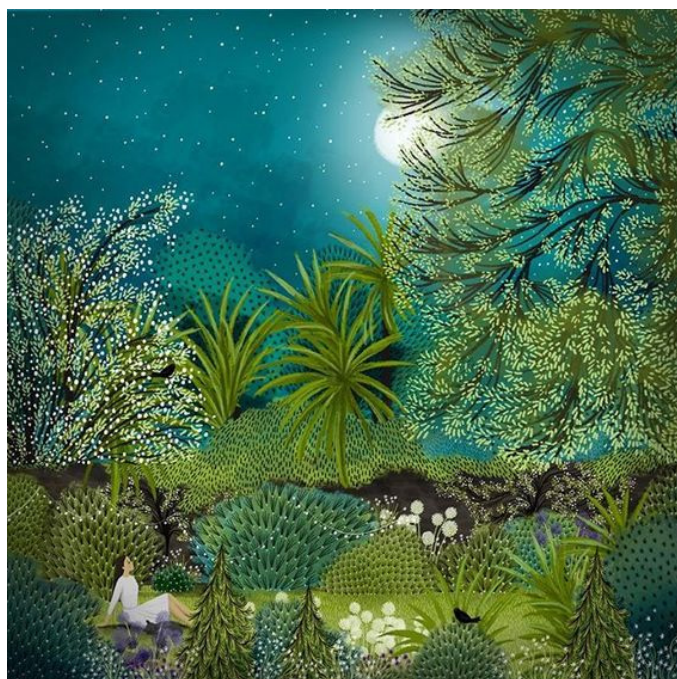


Fig.145 e 146 Ilustrações de Jane Newland

Optou-se por cores sólidas, contornos com efeito de lápis assemelhando-se à irregularidade dos desenhos infantis e o gradiente foi trocado por formas circulares que pretendiam transmitir textura e pontos de luz-sombra. O resultado é o que se apresenta na imagem seguinte.



Fig.147 Animais escolhidos

8.2.2 | TIPOGRAFIA

O tipo de letra escolhido para os textos e títulos presentes no livro foi o Delius, nas suas variantes Swash Caps para títulos e Normal para textos.

Trata-se de um tipo de letra não serifado e não contrastado, que apresenta semelhanças com a letra manuscrita por ser cursiva, sendo por isso associada à infância. A fonte em análise apresenta uma altura -x elevada e ascendentes e descendentes consideráveis, o que permite um rápido reconhecimento de cada caractere.

Títulos - Delius Swash Caps

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Textos- Delius

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

8.2.3. | SEPARADORES E ATIVIDADES

8.2.3.1. | VISÃO

O separador da visão visa, na página da esquerda transmitir informação acerca deste sentido, e na página à direita, é possível observar através do puxar das fitas um movimento dos olhos da joaninha, indicando onde se localizam os olhos, órgão responsável por este sentido. A verde escuro é possível observar-se vários traços que transmitem uma ilusão de textura representativa da relva.



Fig.148 Separador da visão

Para a atividade relativa a este sentido, decidiu-se simular um jardim com flores, em que os animais se encontram escondidos entre as construções *pop-up*. O desafio consiste em encontrar todos os animais, que por sua vez estimulam o tato, uma vez que são bordados à máquina e têm relevo.



Fig.149 Atividade da visão

8.2.3.2. | TATO

As pinças do caranguejo movem-se ao puxar as fitas para cima e para baixo, graças a um mecanismo construído em papel, presente entre esta página e a seguinte. Neste sentido foi escolhido o fundo do mar para as ilustrações, uma vez que este é rico em texturas e cores.



Fig.150 Separador do tato

Através da textura do bordado, presente em duas plantas, nas anémonas e no polvo, é possível explorar este sentido. O polvo encontra-se sobre vários suportes em papel, para assim se apresentar em primeiro plano, revelando-se por isso um motivo de curiosidade e consequentemente um estímulo visual.



Fig.151 Atividade do tato

8.2.3.3. | AUDIÇÃO

Neste separador, é possível observar o movimento das orelhas do cão, indicando onde se localiza o órgão responsável pelo sentido da audição. O pássaro foi estrategicamente colocado para simular o canto, representando o som.



Fig.152 Separador da audição

Esta atividade contém um elemento que pode ser retirado do livro, que consiste numa lagarta em origami, com dobras positivas e negativas, formando um túnel quadrado. Nas extremidades colocou-se feltro bordado. Na parte traseira adicionou-se dois apitos para ao abrir e fechar a lagarta, produzir som. As duas fitas coladas a ela permitem a sua introdução no livro, integrando-a no cenário de motivos campestres.

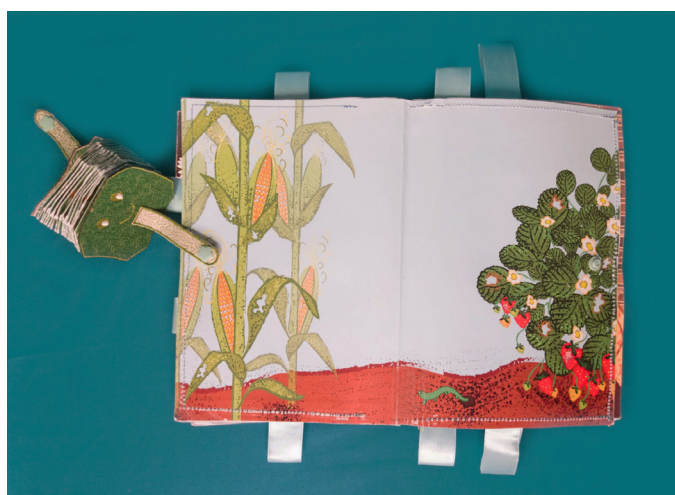


Fig.153 Atividade da audição

8.2.3.4. | OLFATO

A girafa encontra-se perante um vaso com uma planta, e ao puxar as fitas, esta move o nariz em relação à planta aromática.



Fig.154 Separador do olfato

Para a atividade referente a este sentido, decidiu-se colocar amostras de especiarias dentro de uma folha de tecido previamente costurada. Cada folha encontra-se dentro de vasos origami.

A intenção é cheirar esta especiaria, e posteriormente fazer o labirinto e revelar através do *pop-up*, a sua aparência.



Fig.155 Atividade do olfato

8.2.3.5. | PALADAR

No separador relativo ao paladar, colocou-se um coelho que simula estar a ingerir cenouras, que entram para a boca a puxar a fita.



Fig.156 Separador do paladar

Na página seguinte, surge uma atividade de juntar os ingredientes numa taça para fazer um bolo. Os ingredientes encontram-se no móvel ou no frigorífico e têm que ser colocados conforme a receita que está ilustrada na parede. Existem alguns elementos incorretos, misturados com os ingredientes, fazendo com que a criança tenha de estar atenta ao que deve ou não colocar na taça. Ao abrir a aba por trás de cada elemento/ingrediente, verifica se pode ou não colocá-lo na taça, ao encontrar um boneco feliz ou triste.



Fig.157 Pormenor da taça



Fig.158 Frigorífico e móvel fechados



Fig.159 Atividade do paladar

Na página seguinte surge o bolo *pop-up*, com três níveis diferentes, onde o garfo e a colher se encontram bordados.



Fig.160 Bolo pop-up

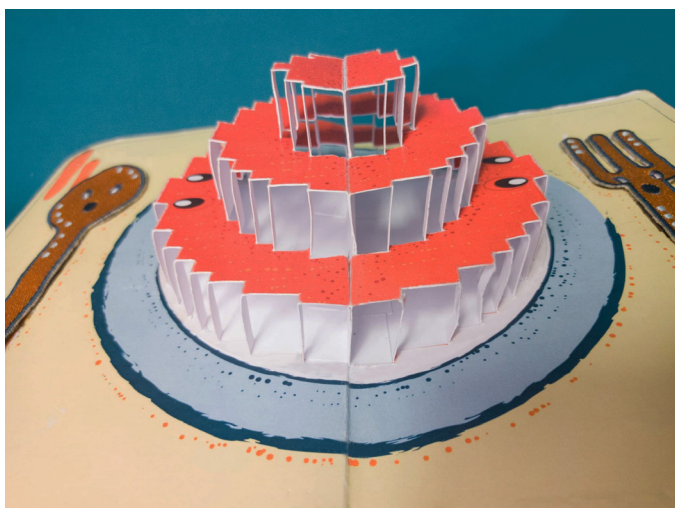


Fig.161 Detalhe do bolo pop-up

Este projeto, para além de englobar o estímulo dos cinco sentidos, também contém informação acerca de cada um. Desenvolve a capacidade de concentração, a motricidade fina, e é facilmente adaptável a uma ou várias crianças em simultâneo. É um livro que valoriza o trabalho manual, representando o tradicional através do bordado e por ser um livro interativo, com atividades, torna-se mais facilmente um objeto de interesse pelas crianças.

8.3. | PRODUÇÃO DO PROJETO PRÁTICO

8.3.1. | MATERIAIS

Folhas de papel A3 -350g (ou equivalente)
 Impressora (ou máquina Offset)
 Máquina de Bordar (linhas, entretela, isqueiro)
 Balancim e molas tic-tac
 Fita de Cetim
 Folhas de Feltro
 Folhas de íman
 Máquina de costura e tecido
 Cortantes tipográficos (ou dobradeira e x-ato)
 Cola

8.3.2. | PREPARAÇÃO DO FICHEIRO PARA IMPRESSÃO

A produção física do livro iniciou-se pela preparação dos ficheiros a imprimir. Foram colocadas duas páginas por folha A3, com bleed, e a impressão será realizada em apenas um dos lados da folha. Para produções em maiores quantidades, poderá fazer-se a imposição das páginas de acordo com o formato do papel, nunca esquecendo as guias de corte e vinco, sendo recomendada uma gramagem de 350 g.

8.3.3. | IMPRESSÃO

A impressão poderá ser realizada numa máquina Offset, de 4 corpos (CMYK). Para isso, será necessária a separação de cores, e gravação de chapas. Para grandes tiragens, o Offset revela-se mais económico do que a impressão digital.

8.3.4. | CORTES, VINCOS E MONTAGEM DE POP-UPS

Este livro é composto por páginas no formato 24 x 16,5 cms e por páginas que serão cortadas e posteriormente dobradas com auxílio de cortantes tipográficos para formar os *pop-up*.

As páginas retangulares serão cortadas utilizando uma guilhotina elétrica. Os ímanes com as formas resultam da pressão de cortantes tipográficos sob a folha de íman.

A montagem dos *pop-ups* será realizada manualmente, com cola, uma vez que ainda não existem máquinas que desempenhem esta função, devido a cada *pop-up* ter uma construção diferente. A fita de cetim, foi utilizada para fazer mover os *pop-ups* presentes em cada separador do livro. Foi escolhida esta fita ao invés de papel, normalmente utilizado, para a criação de uma nova experiência, uma vez que a textura do cetim é bastante distinta do papel e mais resistente.

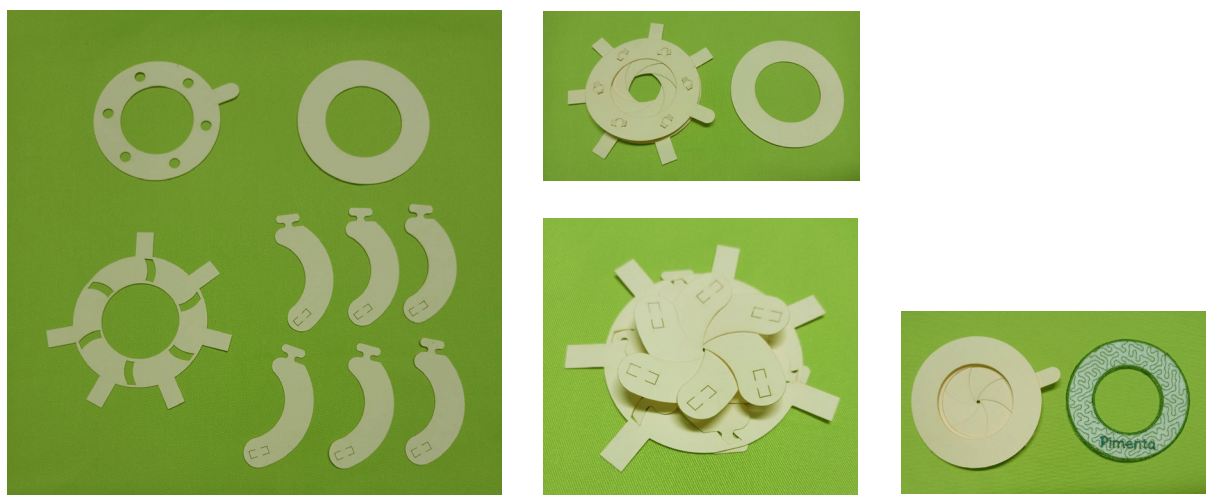


Fig.162 Etapas da construção do pop-up “revelação»

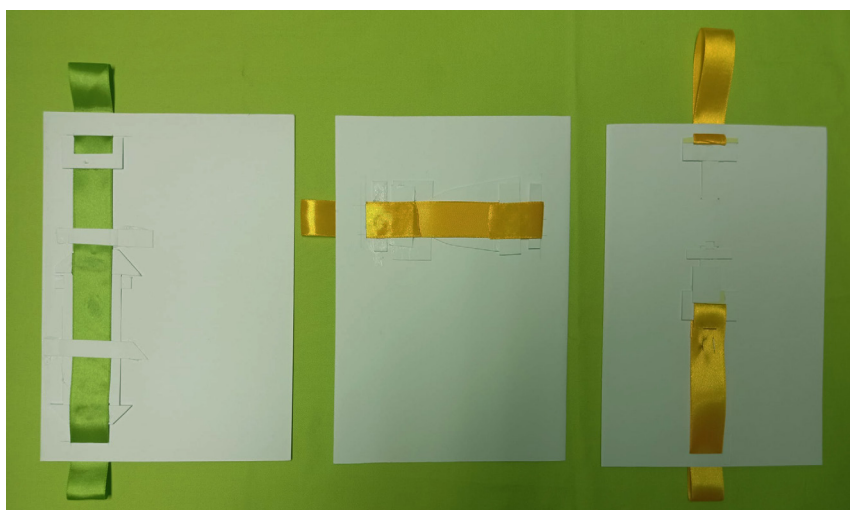


Fig.163 Mecanismos criados nos separadores

8.3.5. | BORDADOS

Relativamente às aplicações bordadas, estas foram desenhadas em Illustrator, posteriormente procedeu-se à sua transformação em matriz para ser possível a realização do bordado em máquina de bordar. Para isso, recorreu-se ao software Exuberance Jr onde foi possível ajustar medidas, cores, direções dos pontos e sequência de etapas de cada bordado. Esta é uma operação demorada, no entanto apenas é necessária realizar uma vez, e permite a produção em série.

O material escolhido para a realização do bordado foi o feltro, uma vez que se trata de um material bem estruturado e compacto, que previne deformações enquanto a máquina está a realizar o bordado. Preso ao bastidor fica sempre a entretela rasgável. Como se tratam de elementos soltos, cada bordado inicia-se pela marcação do contorno na entretela, de seguida marcação no feltro e corte junto à linha de marcação. Segue-se o bordado, e antes do contorno final de cada elemento, remove-se o bastidor, coloca-se feltro por baixo da entretela, e a máquina fará a marcação. Volta a tirar-se o bastidor, corta-se junto à marcação e finalmente é bordado o contorno, rematando as extremidades do feltro. De seguida retira-se o elemento



Fig.164 Bordado em execução

bordado do bastidor, rasgando-o da entreteia, corta-se eventuais linhas e passa-se com um isqueiro nas laterais para eliminar restos de material e garantir um melhor acabamento.



Fig.165, 166 e 167 Etapas do bordado



Fig.168 Bordados que constituem o livro

8.3.6. | COSTURA

Na página relativa ao olfato, utilizou-se a máquina de costura para coser, com ponto reto, tecido com a forma de folhas. Este tecido tem, no seu interior, diversas especiarias.



Fig.169 Costura das folhas

8.3.7. | APLICAÇÃO DE OBJETOS

A página da audição contém duas molas tic-tac presas às folhas do livro, e outras duas presas à lagarta para assim ser possível retirar e voltar a colocar no livro. Estas molas têm de ser colocadas com auxílio de um balancim, onde se coloca espelho-macho e no outro lado espelho-fêmea.

A lagarta, visto que se trata do sentido da audição, quando é aberta ou fechada (sistema de acordeão) produz som devido a um apito que será colado na parte de trás da mesma, numa ranhura feita ao centro do feltro. Na atividade relativa à visão, foram previamente cortadas folhas de íman e coladas no verso de cada página, para prender os animais.

Este é um livro que requer bastante trabalho ao nível da produção, uma vez que todos os processos (tanto os *pop-up* como os bordados) necessitam de trabalho manual.

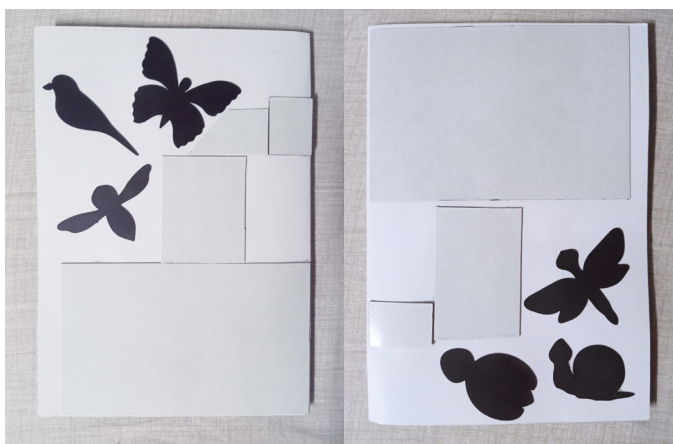


Fig.170 Aplicação dos ímanes nas páginas da visão

8.4. | TESTE E AVALIAÇÃO DA PROPOSTA

Com o intuito de testar o protótipo do livro desenvolvido, foi solicitado a alguns jardins de infância a realização do teste nas suas instalações. Foram selecionados vários jardins de infância no distrito de Leiria, tendo em consideração a faixa etária 3 a 6 anos, e o seu setor (públicos ou privados).

Devido à pandemia da Covid-19, os testes só puderam ser realizados no final de julho de 2022 e nem todos os jardins de infância consultados aceitaram, no entanto três revelaram-se disponíveis. Os testes foram realizados no Lugar dos Príncipes nos Marrazes, ATL da Maceirinha e Jardim da Isabel na Batalha.

8.4.1. | METODOLOGIA

Foi criado um guião para avaliar parâmetros como a interação com a atividade, a perceção das ilustrações, a facilidade na realização da atividade, e o estímulo à aprendizagem, pretendendo também recolher informação relativa às atividades que cativam mais as crianças e as que podem ser alteradas para gerar melhores resultados. Este guião pretendia ser utilizado perante a observação das crianças de forma individual ou a pares, no entanto, em algumas situações como só houve possibilidade de teste em grupo, este não pôde ser seguido como previsto inicialmente. O guião encontra-se disponível nos anexos.

8.4.2. | TESTE INDIVIDUAL

Foi realizado um teste individual com quatro crianças, sendo duas de 5 anos, uma de 3 e uma de 6. Nenhuma contactou com o livro antes do teste. Estas crianças já sabiam previamente o que eram os 5 sentidos, a sua função e onde se localizam.

Cada criança explorou o livro como pretendia, tendo todas entendido a que sentido se referia cada atividade, com bastante interesse e curiosidade pelo que estaria ao virar de cada página. Os testes individuais demoraram entre 15 a 20 minutos cada. Ao longo do teste, as crianças fizeram observações acerca do que estavam a sentir, sendo todas bastante positivas. Nestes testes, as crianças demonstraram elevado interesse pelos detalhes e pela própria aprendizagem.



Fig.171 Teste individual do protótipo

8.4.3. | TESTE A PARES

Para a realização do teste a pares, as crianças foram escolhidas aleatoriamente e foram transferidas para outra sala. Nenhuma teve qualquer contacto com o livro antes da realização do teste. As crianças que realizaram este teste não tinham conhecimento acerca dos 5 sentidos. As idades variavam entre 3 a 6 anos, do sexo masculino e feminino. No primeiro contacto, foi registada a reação de cada criança, sendo maioritariamente de espanto, entusiasmo e curiosidade.



Fig.172 Teste a pares da página do olfato



Fig.173 Teste a pares da página da audição



Fig.174 Teste a pares da página do paladar

8.4.4. | TESTE EM GRUPO

Os testes em grupo foram realizados em duas escolas, devido ao tempo disponibilizado não ser suficiente para a realização do teste a pares ou individualmente.

Em ambas as escolas, as crianças estavam reunidas numa sala, juntamente com a educadora e auxiliar, e optou-se por uma exposição inicial de cada página, e de seguida foi dada a possibilidade de cada criança testar a atividade. Foi feita a exposição da página, realização da atividade, exposição da página seguinte, realização da atividade seguinte, e assim sucessivamente. Numa das escolas as crianças sabiam identificar os 5 sentidos, na outra desconheciam.

Notou-se em ambas as escolas um enorme interesse pelas atividades e pela exposição oral.



Fig.177 Mestranda a expor a atividade ao grupo



Fig.175 Teste em grupo da página do tato

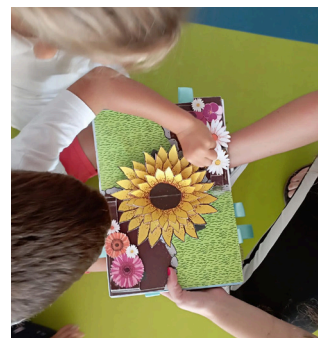


Fig.176 Teste em grupo da página da visão



Fig.178 Teste em grupo do separador da audição



Fig.179 Teste em grupo da atividade do olfato

8.4.5. | RESULTADOS

Através dos testes, foi possível concluir que a atividade preferida, com 24% das escolhas foi o paladar, seguindo-se a audição, empatados o olfato e a visão, e por fim o tato.

Quanto à facilidade de realização das atividades, o tato e a audição revelaram-se mais fáceis, seguindo-se o olfato, e as atividades que suscitaram mais dificuldade foram o paladar e a visão. As atividades revelaram-se bastante importantes para o estímulo à aprendizagem dos sentidos.

A interação revelou-se excelente com a visão, audição e paladar, seguindo-se o olfato, e finalmente o tato. O tamanho das peças demonstrou ser adequado, excepto a lagarta. O tamanho deverá ser reduzido para as crianças conseguirem pegar com maior facilidade.

As ilustrações foram facilmente percebidas pelas crianças. O tempo médio de teste do livro prendeu-se nos 14,5 minutos para pares, e 45 minutos para grupos.

8.4.6. | DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Após analisar o guião criado para o teste (disponível nos anexos), e tendo em conta a observação da reação das crianças perante o livro, conclui-se que será necessária a realização de algumas alterações.

Na página relativa à visão, o íman terá de ficar colado atrás da folha, para a criança poder esconder os animais onde quiser, e não estar dependente dos ímanes que existem, que estariam sempre no mesmo sítio. Também nesta atividade, terão de ser criados locais (tipo silhuetas) dos animais para as crianças terem noção de quantos têm de encontrar e a sua forma.

Na página relativa ao tato, para maior exploração do sentido em questão, os bordados serão alterados no tipo de ponto. No protótipo realizado todos os elementos foram bordados com o mesmo tipo de ponto, e pretende-se uma alteração para pontos tatilmente e visualmente distintos permitindo assim um maior estímulo e captação de interesse pela atividade.

A lagarta, presente na página da audição, por sugestão de uma criança, irá ter patas para se assemelhar mais à realidade, e o seu tamanho terá de ser reduzido, para ser mais fácil de manusear pelas crianças.

Na página relativa ao olfato, os fios que prendem cada folha de especiarias terão de apresentar uma medida maior, uma vez que os vasos acabaram por ser descolados pelas crianças na tentativa de conseguir cheirar as especiarias que cada um continha. Nesta atividade, algumas crianças conseguiram associar as especiarias à comida, afirmando que «cheirava a pizza». As molduras que revelam o nome de cada especiaria também terão de ser alteradas quanto à cor da mesma, uma vez que o amarelo não se revelou suficientemente contrastante com o bege presente no fundo.

Finalmente, na página do paladar, a alteração prende-se apenas com a farinha. Esta não pode estar na colher, pois foi utilizada como colher de pau para mexer os ingredientes, e não como um ingrediente da receita. Na página seguinte, onde surge o bolo em *pop-up*, a colher e o garfo terão de estar presos por íman pois as crianças pretendiam simular que estavam a comer o bolo, e no protótipo, uma vez que estes elementos estavam colados à página, nas três cresces que fui, estes foram descolados, o que me fez concluir que teria de alterar de cola para íman.

Com a realização dos testes conclui-se que o livro facilmente se adapta à quantidade de crianças que o exploram, uma vez que tem diversas peças, fazendo com que várias crianças consigam interagir ao mesmo tempo. Quando se testou de forma individual, notou-se bastante foco em aprender, bem como na exploração de todos os mecanismos *pop-up*. No teste a pares, foi visível o espírito de entreaajuda, uma vez que as crianças escolhidas em cada par, na maioria das vezes não tinham a mesma idade, notando-se maior desenvolvimento nas mais velhas e por isso foi visível a ajuda destas com o colega mais novo. O mesmo aconteceu no teste em grupos, algumas crianças revelaram alguma dificuldade em alternar o puxar das fitas, querendo puxar ambas ao mesmo tempo, no entanto, os colegas que conseguiram realizar esta tarefa mais facilmente ajudaram os restantes, não sendo necessária a intervenção de nenhum adulto.

As atividades que suscitaram mais dificuldade foram o paladar e a visão, por requererem maior atenção e apresentarem mais elementos. A interação revelou-se menos eficaz na atividade com o tato, possivelmente por não apresentar um objetivo, ser apenas uma página de exploração.

A atividade que demorou mais tempo a ser realizada foi o paladar, por requerer mais concentração e ser a página que apresenta maior quantidade de elementos.

Este livro revelou-se acima de tudo um excelente estímulo à aprendizagem, uma vez que a maioria das crianças não tinha noção do que se tratavam os cinco sentidos, e através do livro, passaram a identificar «o nariz, boca, ouvidos, mãos e olhos» como os cinco sentidos, assim como se revelou um objeto que consegue treinar a concentração e motricidade fina.

8.5. | 2º PROTÓTIPO



Fig.180, 181, 182 Os 5 sentidos na Natureza-capa protótipo 2

8.5.1. | SEPARADORES E ATIVIDADES-2º PROTÓTIPO

8.5.1.1 | VISÃO

Após a realização dos testes com as crianças, foram verificados aspetos a alterar no protótipo. Tratam-se principalmente de alterações de cor e funcionalidade dos objetos constituíntes das atividades.



Fig.183 Protótipo 2- separador da visão



Fig.184 Protótipo 2- atividade da visão com animais nas sombras



Fig.185 Protótipo 2- atividade da visão com animais escondidos

Relativamente ao separador da visão, as alterações revelam-se na cor da fita, no título do separador, e na criação de sombras dos animais para maior reconhecimento da silhueta do animal a procurar. No separador foi escrita uma indicação que explica em que consiste a atividade.

8.5.1.2. | TATO



Fig.186 Protótipo 2- separador do tato



Fig.187 Protótipo 2- atividade do tato

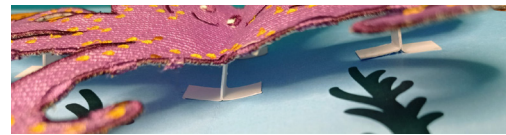


Fig.188 Protótipo 2- pormenor do mecanismo do polvo

Neste sentido, para além da explicação da atividade, na página do separador decidiu-se alterar a cor da fita e do título para a cor verde. Na página de exploração do sentido, adicionou-se mais elementos e introduziu-se fios para maior estímulo e captação de interesse pela atividade.

8.5.1.3. | AUDIÇÃO



Fig.189 Protótipo 2- separador da audição

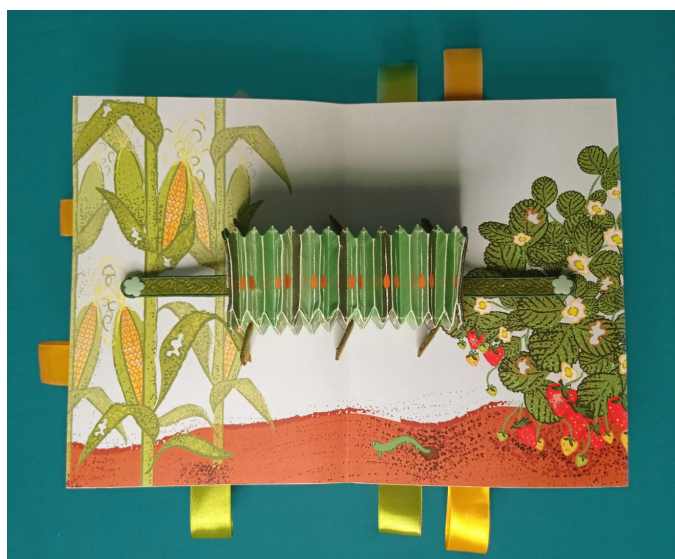


Fig.190 Protótipo 2- atividade da lagarta com lagarta aberta



Fig.191 Protótipo 2- atividade da lagarta com lagarta fechada

Relativamente ao separador audição, as alterações revelam-se na cor da fita e do título do separador, e numa breve descrição da atividade. A lagarta foi construída com menores dimensões para mais fácil manuseamento, e foram adicionadas patas por sugestão de uma criança durante um teste.



Fig.192 Protótipo 2- pormenor da lagarta

8.5.1.4. | OLFATO



Fig.193 Protótipo 2- separador do olfato

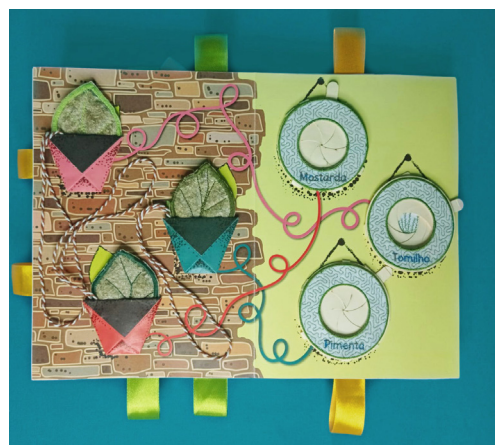
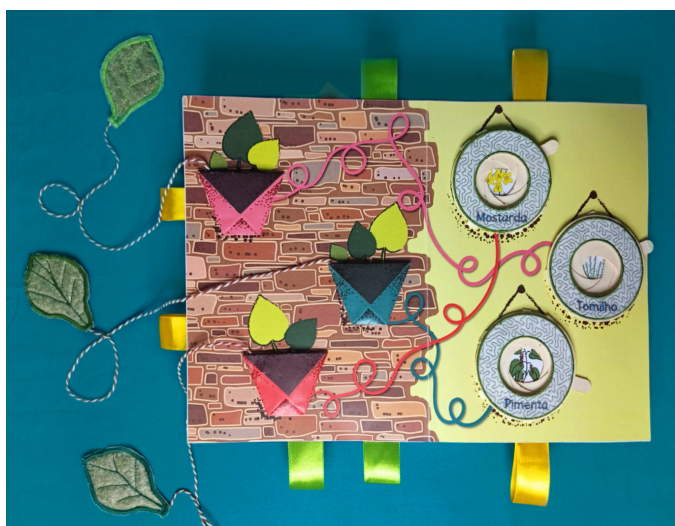


Fig.194 e 195 Protótipo 2- atividade do olfato-movimento das folhas

Para além da informação que explica a atividade, na página do separador decidiu-se alterar a cor da fita e do título para a cor verde. Na página de exploração do sentido, foi alterada a cor das molduras das especiarias, para maior contraste, e as folhas que contém as especiarias foram construídas de modo a apresentarem maior semelhança com a realidade. Os fios que prendem as folhas foram cortados com maior tamanho do que no protótipo anterior, pois revelaram-se pequenos.

8.5.1.5. | PALADAR



Fig.196 Protótipo 2- separador do paladar

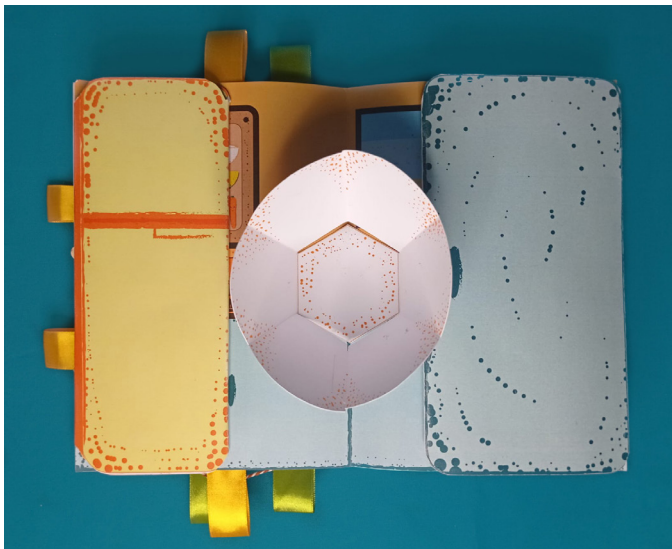


Fig.197 Protótipo 2- separador do paladar com abas fechadas

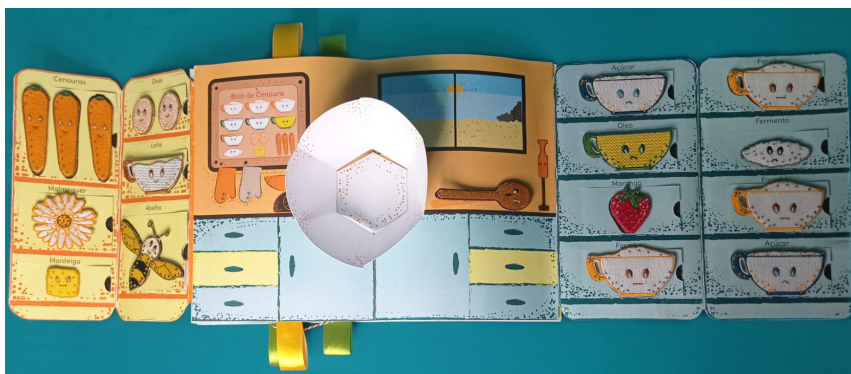


Fig.198 Protótipo 2- separador do paladar com ingredientes arrumados

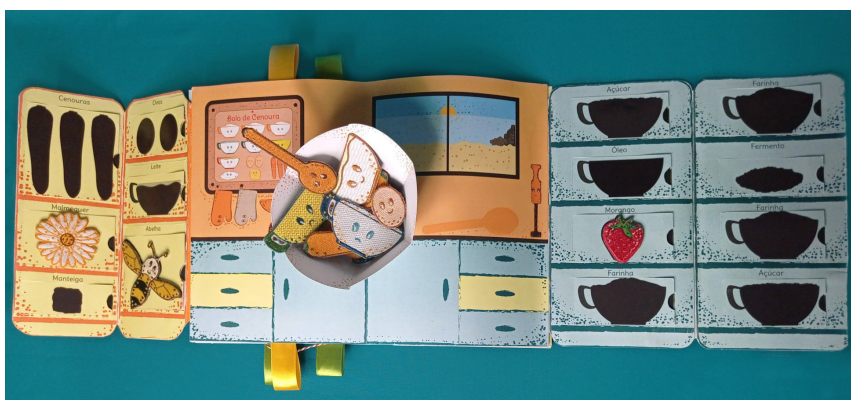


Fig.199 Protótipo 2- separador do paladar com ingredientes na taça



Fig.200 Protótipo 2- pormenor dos ingredientes na taça



Fig.201 Protótipo 2- pormenor das abas que indicam se o alimento é certo ou errado

Finalmente, neste separador as alterações são, para além da cor da fita, do título do separador e da breve descrição da atividade, na separação do fermento e da colher. O fermento passa a ser representado por um bloco, e a colher está apoiada sobre a bancada, podendo assim desempenhar a função de colher de pau. Foram ainda adicionadas mais texturas bordadas aos ingredientes, para maior estímulo.

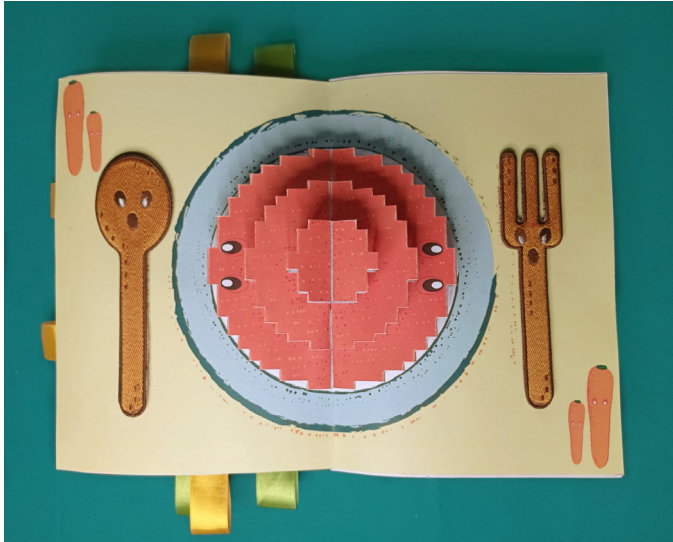


Fig.202 Protótipo 2- bolo



Fig.203 Protótipo 2- demonstração dos talheres em íman

Nestas páginas finais, a alteração prende-se apenas com a troca de cola por íman nos talheres, para permitir a sua interação e não apenas uma mera observação.

8.6. | MOCHILA/TABULEIRO



Fig. 204 Mochila com livro



Fig. 205 Mochila fechada



Fig. 206 Mochila aberta- exterior



Fig. 207 Mochila aberta- interior

O livro criado, intitulado “Os 5 sentidos na Natureza” pretende dar a conhecer os sentidos através da interação com as atividades, e pretende ser um livro facilmente transportável pela criança. Para maior facilidade de transporte, criou-se uma mochila onde o livro pode ser guardado, e levado para qualquer sítio, podendo ser explorado em qualquer lugar sem se sujar, uma vez que a mochila se abre, devido a dois fechos que foram colocados nas duas laterais, ficando com uma dimensão que permite que todas as páginas sejam abertas, sem tocar no chão. Pode ser assim levado por exemplo para um jardim, permitindo que a criança permaneça ocupada enquanto aprende, sem recurso a qualquer tecnologia digital.

Foram bordados alguns elementos, permitindo tal como o livro uma exploração de elementos de diferentes cores e texturas. Ao ser facilmente transportável para a natureza, a criança irá captar atenção ao que a rodeia, aprendendo a valorizá-la.

Com este conjunto (livro e mala) a criança aprende a cuidar, a arrumar os seus materiais, evitando que se percam peças, e aprender a abrir e fechar as molas e os fechos, aprendizagens que serão úteis para se vestir, e que estão de acordo com as OCEPE e com a pedagogia de Montessori.



7.6.1. | MATERIAIS

- Guata
- Estabilizador
- Loneta
- Precinta
- 2 Fechos
- 2 Conjuntos de molas
- 2 Reguladores de alças
- Máquina de costura (+linhas)
- Máquina de bordar (+ linhas)

8.6.2. | PRODUÇÃO

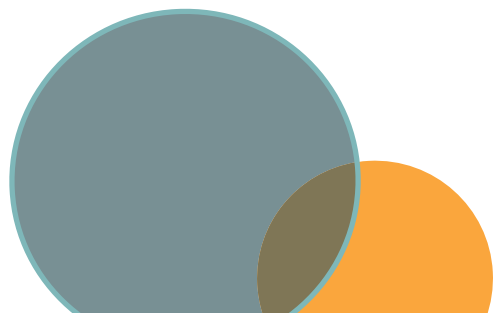
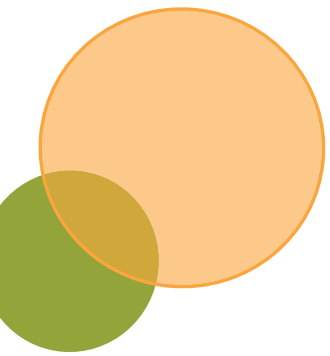
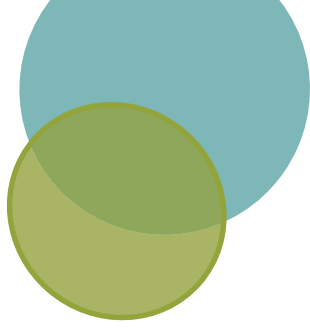
A produção deste projeto inicia-se com a marcação e corte do tecido, seguida do bordado à máquina. O tecido escolhido foi a loneta pela sua resistência. De seguida, estabiliza-se o tecido do avesso com guata termocolante (passando com o ferro para aderir a cola ao tecido). Cose-se o estabilizador, os fechos e o forro. Desvira-se para o direito, cose-se a abertura manualmente, faz-se um persponto e aplica-se as precintas, reguladores e molas.



Fig. 208, 209 e 210 Mochila aberta com o livro



Fig. 211 Execução do bordado no tecido da mochila





9. Conclusão

Através dos estímulos sensoriais é possível captar informações relevantes para o desenvolvimento, especialmente na infância. A atividade lúdica desempenha um papel relevante no desenvolvimento infantil. É através do brincar que a criança aprende e, quando ao brincar são associadas atividades sensorialmente estimulantes, a aprendizagem é mais significativa.

Aliando o design gráfico ao estímulo sensorial, é possível produzir material lúdico bastante rico e apelativo, capaz de cativar maior atenção por parte do utilizador. O desenvolvimento de mecanismos em papel ou outros materiais, como os bordados ou os *pop-ups* são exemplos de técnicas que podem ser utilizadas pelos designers para enriquecer os objetos lúdicos de forma analógica.

Sabe-se que os dispositivos digitais cativam facilmente a criança por possibilitarem atividades infinitas, no entanto, o seu uso excessivo e não controlado acarreta inúmeros problemas comportamentais, como antissociabilidade e perda de autonomia, e de saúde, como obesidade, dores musculares, ansiedade, entre outros. O objeto lúdico analógico é ainda considerado por diversos investigadores na área da Pedagogia como meio de ensino preferencial, devendo o digital apenas ser usado pontualmente e por tempo predeterminado.

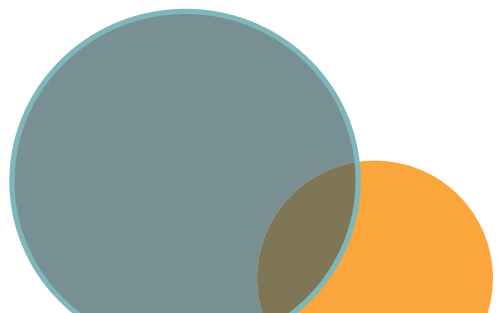
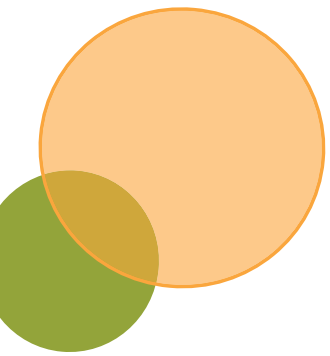
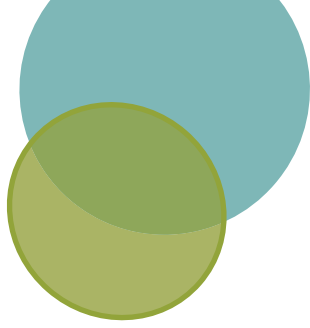
Através dos questionários realizados a educadores de infância, concluiu-se que as pedagogias mais utilizadas atualmente são as de Froebel e Montessori. Ambas as pedagogias valorizam os estímulos sensoriais e a importância do brincar nos primeiros anos de vida, bem como o autodesenvolvimento e o contacto com a natureza.


Os questionários revelaram ainda informação sobre as áreas do saber a que crianças entre os 3 e os 6 anos devem ser expostas acerca do que uma criança entre os 3-6 anos deve aprender, tendo sido referido como guia as Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar (OCEPE). Segundo as OCEPE, existem três áreas de conteúdo a ter em consideração no ensino pré-escolar: formação pessoal e social; expressão e comunicação e conhecimento do mundo. Revelam-se importantes as atividades que se relacionam com a natureza, em que a criança aprende a cuidá-la e valorizá-la. A criança deve aprender a brincar em grupo e autonomamente; deve começar a ter atenção à preservação e arrumação das peças constituintes dos jogos que contacta, deve aprender a reconhecer o seu corpo e deve explorar elementos visualmente distintos, como as cores, texturas, formas geométricas e a figura humana. Segundo os especialistas O brincar ao faz-de-conta revela-se também fundamental nestas idades, uma vez que a criança vai aproximando os jogos à vida adulta. Ao nível de sons, deve explorar instrumentos musicais, e com eles começar a ter noção de ritmo enquanto explora a criatividade ao produzir diferentes notas.

A partir das informações recolhidas, produziu-se um livro que visa ensinar de forma lúdica os cinco sentidos à medida que são estimulados, destinado a crianças dos 3 aos 6 anos.

Após o teste do protótipo em diversos jardins de infância, com a intenção de avaliar aspetos como a interação com o livro, o tamanho dos elementos, e a transmissão de conhecimento através do livro, foram feitos alguns ajustes de modo a cumprir na forma máxima possível o objetivo para o qual foi desenvolvido. Após análise dos testes, foram encontrados problemas que se solucionaram com a produção de um segundo protótipo. Como complemento ao livro, criou-se uma mochila que se abre, ficando com as dimensões do livro, permitindo o transporte e evitando que o livro se suje enquanto a criança desenvolve as atividades que contém.

Pretende-se futuramente a publicação do projeto desenvolvido, pois demonstra ser um objeto que permite boa transmissão de conhecimento e interação, conseguindo estimular mais sentidos que o digital, alcançando por exemplo o olfato e o tato, que por enquanto o digital ainda não o permite.





10. Referências bibliográficas

10.1. | REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS-TEXTOS

- Academia, Colégio. (2022). *Tecnologia na educação infantil: qual a importância e como impor limites?* <https://blog.academia.com.br/tecnologia-na-educacao-infantil-2/>. Consultado em agosto de 2022.
- Agenda edu. (2019). *Tecnologia na Educação Infantil e o protagonismo dos alunos*. C.M.Ponte de Lima. https://www.cmpontedelima.pt/cmpontedelima/uploads/writer_file/document/4749/ebook___tecnologia_na_educacao_infantil_e_o_protagonismo_dos_alunos_.pdf. Consultado em agosto de 2022.
- Alberto, J. (2018). *Up Up Pop-Up*. https://upuppopup.wordpress.com/?fbclid=IwARoSIFB_TZnrCows48pe8njSVndy9fjbwmmZisJCM6Ya08zYruogPauLhow. Consultado em julho de 2021.
- Almeida, P.N.(2000). *Educação lúdica técnicas e jogos pedagógicos*. (10ª ed.). São Paulo: Edições Loyola.
- Alves, et al. (2016). *Órgãos dos Sentidos. Desenvolvimento Sensorial. The Smith-Kettlewell Skeri Eye Research Institute*. <https://www.ski.org/project/audiotactile-bart-station-maps>. Consultado em julho de 2022.
- Araújo, M. (2018). «*Quiet book*» ou livro sensorial: o que é e como fazer? .Mãe me Quer. <https://maemequer.sapo.pt/desenvolvimento-infantil/crescer/quiet-book/>. Consultado em outubro de 2021.
- Babies, A. (2021). *Heads: Matthew Van Fleet Board Book* by IG @alphabet_babies. [Vídeo] YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=BklF6jMPf_g&ab_channel=alphabetbabies. Consultado em agosto de 2021.
- Bellini, F. (2018). *Friedrich Froebel - A educação infantil - o Brinquedo e o Lúdico*. [Vídeo] YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=aF4Bt3qKjow&ab_channel=FelipoBellini. Consultado em agosto de 2022.
- Brock, et al. (2011) *Brincar- Aprendizagem para a Vida* (1ª ed.). Editora Penso. Disponível em <https://statics-submarino.b2w.io/sherlock/books/firstChapter/7435126.pdf>. Consultado em maio de 2022.
- Brougère, G. (2010). *Entrevista com Gilles Brougère sobre o aprendizado do brincar*. Brincar, Jogar e Pensar. <https://brincarjogarepensar.blogspot.com/2010/03/entrevista-com-gilles-brougere-sobre-o.html>. Consultado em junho de 2022.
- Carrasco, B. (2020). *Psicologia da Gestalt*. Ex.isto. <https://www.ex-isto.com/2020/06/psicologia-da-gestalt.html>. Consultado em junho de 2022.
- Costa, S. (2016) *O livro móvel - Adaptação do livro «Onde moram as casas» a multiliteracia* [Dissertação de mestrado]. Faculdade de Belas Artes Universidade do Porto. https://www.academia.edu/32502234/O_livro_m%C3%B3vel_Adapta%C3%A7%C3%A3o_do_livro_Onde_moram_as_casas_a_multiliteracias. Consultado em março de 2022.
- Dias et al. (2016). *Crianças (O aos 8 anos) e tecnologias digitais: que mudanças num ano?*. [Dissertação de Mestrado]. UCP. <https://repositorio.ucp.pt/handle/10400.14/22498>. Consultado em novembro de 2020.
- Domestika. (2020, junho, 10). *Uma breve história dos livros «pop-up»*. <https://www.domestika.org/pt/blog/3866-uma-breve-historia-dos-livros-pop-up>. Consultado em fevereiro de 2022.
- El Estudos e Infâncias. (2020). *Friedrich Froebel | Quem? Quando? O quê?*. [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=LGCxM9uveB8&ab_channel=EIESTUDOSEINF%C3%82NCIAS. Consultado em julho de 2022.
- Elsa, B. (2011). *Aux Petites Canailles*. Anni Canailles. <http://annicanailles.canalblog.com/archives/2011/11/27/22788422.html>. Consultado em agosto de 2021.
- Ferreira, F. (2022). *Tecnologia na educação infantil: como as escolas devem lidar?*. Pro Esc. <https://www.proesc.com/blog/tecnologia-na-educacao-infantil-como-as-escolas-devem-lidar/>. Consultado em agosto de 2022.
- Field, H. (2019). *Playing with the book: Victorian movable picture books and the child reader*. (1ª ed.). University of Minnesota Press.
- Fonseca, C.A. (2018). *O impacto do brincar no processo de ensino-aprendizagem da criança*. [Dissertação de Mestrado]. ESEPF. Disponível em <http://repositorio.esepf.pt/bitstream/20.500.11796/2699/1/pdf%20novo.pdf>. Consultado em abril de 2022.
- Formosinho, et al. (2007). *Pedagogia(s) da Infância Dialogando com o passado, construindo o futuro*. (1ª ed.). Artmed Editora.
- Froebel Gifts. (2015). *Intro to the Froebel Gifts*. <https://froebelgifts.com/intro-to-the-gifts/>. Consultado em outubro de 2021.
- Heitlinger, P. (2011). *Frederico Froebel*. Tipógrafos. Disponível em <http://www.tipografos.net/design/froebel.html>. Consultado em janeiro de 2022.
- Jenie, K. (2015). *Visual Treats*. White Board Journal. <https://www.whiteboardjournal.com/focus/ideas/visual-treats/>. Consultado em agosto de 2021.
- Júnior, A.G. (2021). *Como funciona o olho humano?* Hospital da Visão Santa Catarina. <https://www.hospitalvisaosc.com.br/artigo/11/como-funciona-o-olho-humano-?> Consultado em agosto de 2022.

- Karino em Educa Tech. (2021). *Tecnologia na educação infantil: o uso de recursos digitais é adequado para as crianças?*. EducaTech. <https://www.folhavoria.com.br/geral/blogs/educatech/2021/08/08/tecnologia-na-educacao-infantil/>. Consultado em agosto de 2022.
- Kim, J, et al. (2014). *Tactile Picture Books for Young Children with Visual Impairment*. http://www.jeeunkim.com/papers/tei2014_tactile_picture_books%20-%20Final.pdf. Consultado em agosto de 2022.
- Kinedu. (2019). *Música para bebê: entenda os benefícios para o desenvolvimento*. <https://blog-pt.kinedu.com/musica-para-bebe-entenda-os-beneficios-para-odesenvolvimento/> Consultado em maio de 2022.
- Lee, J. (2013) *Design para todos os 5 sentidos*. TedX. https://www.ted.com/talks/jinsop_lee_design_for_all_5_senses?language=pt. Consultado em junho de 2021.
- Leonhardt, C. (2017). *Foodpairing: a era da digitalização em alimentos e um modelo preditivo para seleção de novos sabores*. <https://srainovadeira.com.br/foodpairing-a-era-da-digitalizacao-em-alimentos-e-um-modelo-preditivo-para-selecao-de-novos-sabores/>. Consultado em setembro de 2022.
- Lima, S.V. (2013). *Froebel e o Primeiro Jardim de Infância*. Pedagogia o Pé da Letra. <https://pedagogiaopedalettra.com/froebel-e-o-primeiro-jardim-de-infancia/>. Consultado em janeiro de 2022.
- Loureiro C, e Regatão, J (2019). *Criação e construção de pop-up: uma prática pedagógica interdisciplinar entre as artes visuais e a matemática*. [Dissertação de mestrado]. Escola Superior de Educação de Lisboa. <https://revistas.rcaap.pt/interaccoes/article/view/18790>. Consultado em março de 2022.
- Lupton, E., & Lipps, A. (2018). *The senses: Design Beyond Vision*. (1ª ed.). Princeton Architectural Press. <https://vdoc.pub/download/the-senses-design-beyond-vision-4aubn69agoio>. Consultado em dezembro de 2021.
- Meibauer, B. (2018). *The Routledge companion to picturebooks*. (1ª ed.). Routledge.
- Montessori, M. (s.d) *A Criança*. (13ª ed.). Lisboa: Portugalia.
- Montessori, M. (1965). *A Descoberta da Criança*. (1ª ed.). Portugalia Editora.
- Moran, J. (2019). *Metodologias ativas de bolso. Como os alunos podem aprender de forma ativa, simplificada e profunda*. <https://pt.b-ok.xyz/book/21486336/ef4282>. Consultado em agosto de 2022.
- Movable Book Society. (2022, julho, 25). Disponível em <https://movablebooksociety.org>. Consultado em janeiro de 2022.
- Neto, M. (2007). *Brinquedos Rurais Tradicionais*. (1ª ed.). CEPAE Editora.
- Nilsen, A. (2020). *Humans of Bali*. Chris Thompson. Seven Stones Indonesia. <https://sevenstonesindonesia.com/humans-of-bali-chris-thompson/>. Consultado em setembro de 2020.
- ONU (1959). *Declaração dos Direitos da Criança*. https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ECidadania/Docs_referencia/declaracao_universal_direitos_crianca.pdf. Consultado em agosto de 2022.
- Partage, L. (2021). *Lectures en partage (catégorie Albums) : Coucou : le grand cache-cache des animaux*. [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=EUAw6G6emyl&ab_channel=Lecturesenpartage. Consultado em setembro de 2021.
- Perez, L. (2014). *Les prélettres-School material designed for very young children*. <https://eloisaperez.fr/>. Consultado em outubro de 2021.
- Perilo, B. (2021). *Olfato: definição, funcionamento e distúrbios do sistema olfativo*. Conhecimento Científico. <https://conhecimento-cientifico.com/olfato/>. Consultado em setembro de 2021.
- Petri e Rodrigues. (2020). *Um olhar sobre a importância do brincar e a repercussão do uso da tecnologia nas relações e brincadeiras na infância*. RSD Journal. <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/7368/6480>. Consultado em janeiro de 2020.
- Preschool. (2018). *Letter Construction on the Light Table*. Play to learn Preschool. <https://playtolearnpreschool.us/making-letters/>. Consultado em outubro de 2021.
- Ravalico, D. (s.d). *O nosso corpo é maravilhoso (1ª ed.)*. Brasil: Edições Paulistas.
- Rossatto, J. (2020). *Como funciona a visão?*. Visioclínica. <https://visioclínica.com.br/como-funciona-a-visao/>. Consultado em maio de 2022.
- Rubin, E. (2012, junho 22). *A history of pop-up and movable books: 700 years of paper engineering (2010)*. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=2KuWxd-QdyUY>. Consultado em janeiro de 2022.
- Salomão, G. (2013). *Método Montessori*. Lar Montessori. <https://larmontessori.com/o-metodo/>. Consultado em dezembro de 2021.
- Santos, V. (2022). *Audição*. Escola Kids. <https://escolakids.uol.com.br/ciencias/audicao.htm>. Consultado em junho de 2022.
- Sarmiento, T. et al. (2018). *Brincar e Aprender na Infância*. (1ª ed.). Porto Editora.
- Serrano, P. (2016). *A Integração Sensorial no Desenvolvimento e Aprendizagem da Criança*. (1ª ed.). Papa Letras.
- Silva, A. (1964). *O Método Montessori*. (1ª ed.). Inquérito.

Silva, I.L. et al (2016). *Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar (OCEPE)*. Ministério da Educação/DGE. https://www.dge.mec.pt/ocepe/sites/default/files/Orientacoes_Curriculares.pdf. Consultado em agosto de 2022.

Silva, M.A. (2013). *Paladar*. Info Escola. <https://www.infoescola.com/anatomia-humana/paladar/>. Consultado em agosto de 2021.

Studio, K. (2017). *Find The Dots*. Penguin Random House. <https://www.penguinrandomhouse.com/books/553832/find-the-dots-by-andy-mansfield-illustrated-by-andy-mansfield/>. Consultado em agosto de 2021.

Thomazini e Goulart. (2018). *Relações familiares: a influência do virtual*. <https://revistas.rcaap.pt/interaccoes/article/view/14182>. Consultado em agosto de 2022.

Thompson, C. (2018). *Inspirações | O desafio da tecnologia na infância | Criança e Natureza*. [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=hmUKOV7HpxM&ab_channel=Alana. Consultado em agosto de 2022.

Toda Matéria. (s.d). *Tato*. Toda Matéria. <https://www.todamateria.com.br/tato/>. Consultado em agosto de 2021.

UNICEF. (2019). *Convenção sobre os direitos da Criança e Protocolos Facultativos*. https://www.unicef.pt/media/2766/unicef_convenc-a-o_dos_direitos_da_crianca.pdf. Consultado em agosto de 2022.

Vale, R.S. (2021). *A ambiguidade da brincadeira*. Abre Creadores. <https://www.abrerecreadores.com.br/post/a-ambiguidade-da-brincadeira>. Consultado em julho de 2022.

Vygotsky, L.S. (1991). *A formação Social da Mente*. (4ª ed.). Livraria Martins Fontes Editora Lda. <https://egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/vygotsky-a-formac3a7c3a30-social-da-mente.pdf>. Consultado em abril de 2022.

Vygotsky, L.S. et al. (2010). *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem* (11ª ed.). Ícone Editora. <https://www.unifal-mg.edu.br/humanizacao/wp-content/uploads/sites/14/2017/04/VIGOTSKI-Lev-Semenovitch-Linguagem-Desenvolvimento-e-Aprendizagem.pdf>. Consultado em agosto de 2022.

Zheng, R. (2016). *Ran Design*. <https://www.ranzhengdesign.com/look-hear/>. Consultado em setembro de 2021.

Zheng, R. (2018). *Ran Zheng wants us to feel, look and hear typography in miraculous ways*. <http://www.typographer.com/blog/2018/10/17/ran-zheng-wants-us-to-feel-look-and-hear-typography-in-miraculous-ways>. Consultado em setembro de 2021.

10.2. | REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS-FIGURAS

Fig. 1: Creppe, M. (2018) *O Caminho da Luz nos Olhos*. Marcelo Creppe. <https://marcelocreppe.com.br/aprenda-como-funciona-a-capacidade-da-visao/info/>

Fig. 2: Goossens, M. (2013) *Hibernate*. Monique Goossens. <https://moniquegoossens.com/filter/hair%20typography/filter/hair-typography/hibernate>

Fig. 3: Wikipedia (s.d.) *Gestalt*. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Gestalt>

Fig. 4: Brandão, L. (2019) *A psicologia e as percepções da "gestalt"*. Comunidade Cultura e Arte. <https://comunidadeculturaearte.com/a-psicologia-e-as-percepcoes-da-gestalt/>

Fig. 5- Autor desconhecido (s.d.) *Anatomia do tato*. Questões de fisioterapia comentadas. <https://questoesdefisiocomentadas.wordpress.com/2021/12/01/prefeitura-de-fortaleza-2021-impairh-questao-14/>

Fig. 6 e 7- Miele, J. (2018) *Mapas Bart*. Lupton, E., Lipps, A. (2018)

Fig. 8 - Autor desconhecido (s.d.) *Goodnight Moon*. Art Kandy. <https://www.artkandy.com/products/goodnight-moon>

Fig. 9 - Autor desconhecido (s.d.) *Adaptação de uma ilustração de Goodnight Moon em 3D*. Engineering. <https://www.engineering.com/story/3d-printed-tactile-picture-books-aid-the-visually-impaired>

Fig. 10- Autor desconhecido (s.d.) *A page from the 3D-printed book Goodnight Moon*. Nanowerk. <https://www.nanowerk.com/news2/gadget/newsid=36416.php>

Fig. 11- Autor desconhecido (s.d.) *Livro com ilustrações 3D*. Build a Better Book. <https://www.colorado.edu/project/bbb/goodnight-moon-margaret-wise-brown>

Fig. 12- Casey A. (s.d.) *Páginas 3D de "Goodnight Moon" em teste*. Mashable. University Of Colorado. <https://mashable.com/archive/3d-printed-book>

Fig. 13- Autor desconhecido (s.d.) *Anatomia do olfato*. Conhecimento científico. <https://conhecimentocientifico.com/olfato/>

Fig. 14- L.McLean et al. (2015). *Urban Smellscape Aroma Wheel*. AknaMarquez. <http://www.aknamarquez.com/blog/2017/6/14/the-smell-of-the-city>

Fig. 15- Lean, K.M. (2018) *Smellmap: Amsterdam de KateMcLean*. Lupton et al (2018) p. 111

Fig. 16- Autor desconhecido (s.d.) *Anatomia do paladar*. Anatomia em foco. https://www2.ibb.unesp.br/nadi/Museuz_qualidade/Museuz_corpo_humano/Museuz_como_funciona/Museu_homem_nervoso/museuz_homem_nervoso_olfacao/Museuz_homem_nervoso_gustacao.htm

Fig. 17- Autor desconhecido (s.d.) *Cérebro com identificação de partes que vão ajudar na percepção do paladar*. Educação Infoco. <https://sites.google.com/site/tudoensinomedio/unifei/calendario-1/biologia-3/reinos/fisiologia-animal/sistema-nervoso/celulas-nervosas/organizacao-do-sistema-nervoso/sistema-nervoso-central-snc/principais-orgaos-do-sistema-nervoso-central>

Fig. 18- Autor desconhecido (2011) *Schematic illustrations of ingredient pairs*. Ahn et al (2011) in Lupton et al, (2018) p. 70

Fig. 19- Autor desconhecido (2016) *Asparagus+cherry*. Foodpairing. <https://srainovadeira.com.br/foodpairing-a-era-da-digitalizacao-em-alimentos-e-um-modelo-preditivo-para-selecao-de-novos-sabores/>

Fig. 20- Autor desconhecido (2016) *Mandarin and butternut squash are a perfect flavour combo*. Foodpairing. <https://twitter.com/foodpairing/status/668202327338299392>

Fig. 21- Autor desconhecido (s.d.) *Anatomia do ouvido*. Wordpress. <https://ouveosilencio.files.wordpress.com/2010/01/imagem-do-ouvido2.jpg>

Fig. 22- Zheng, R. (2018) *System*. Behance. <https://www.behance.net/gallery/36621125/LOOKHEAR>

Fig. 23- Zheng, R. (2018) *5 scenes-Look Hear*. Behance. <https://www.behance.net/gallery/36621125/LOOKHEAR>

Fig. 24- Zheng, R. (2018) *5 scenes*. Behance. <https://www.behance.net/gallery/36621125/LOOKHEAR>

Fig. 25- Autor desconhecido (s.d.) *Perda do convívio entre crianças devido à tecnologia* (2018) Daniel Ferraz. <https://danielliferraz.com/site/2018/09/10/uso-das-novas-tecnologias-na-infancia/>

Fig. 26- Autor desconhecido (s.d.) *«Volvelle» inspirado em Ramon Llull*. Ancient Origins. <https://www.ancient-origins.net/artifacts-ancient-technology/volvelle-paper-machine-designed-calculate-time-and-compute-truth-020538>

Fig. 27- *Volvelle de Matthew Paris- Movable Book Society 10th anniversary pop up book*. (2012) Mechanical Curios. <https://mechanicalcurios.com/product/movable-book-society-10th-anniversary-pop-up-book-limited-edition/>

Fig. 28- Autor desconhecido (1540) *Astronomicum Caesareum*. Zierys facsimiles. <https://www.facsimiles.com/facsimiles/astronomicum-caesareum#&gid=1&pid=1>

Fig.29 - Autor desconhecido (1614) *Catoptrum Microcosmicum*. MovableBook. <https://movablebook.mfah.yourcultureconnect.com/e/making-the-movable-book/catoptrum-microcosmicum-mirror-of-the-microcosm>

Fig.30- «*Catoptrum Microcosmicum*» de Johann Remmelin (1614). Domestika. <https://www.domestika.org/pt/blog/3866-uma-breve-historia-dos-livros-pop-up>

Fig. 31- «*Queen Mab or the Tricks of the Harlequin*», de Robert Sayer(1771) . Ucla Library. <https://guides.library.ucla.edu/c.php?g=390460&p=2656432>

Fig.32- Le Grand Cirque International de Lothar Megendorfer (1887) *Swann*. [https://catalogue.swanngalleries.com/Lots/auction-lot/\(CHILDRENS-LITERATURE\)-Megendorfer-Lothar-Grand-Cirque-Inte?saleno=2573&lotNo=181&refNo=781577](https://catalogue.swanngalleries.com/Lots/auction-lot/(CHILDRENS-LITERATURE)-Megendorfer-Lothar-Grand-Cirque-Inte?saleno=2573&lotNo=181&refNo=781577)

Fig.33 - Ug, P.(2011) *Drôle d'oiseau*. Philippe Ug. <https://www.philippe-ug.fr/livres-de-jeunesse/drole-doiseau/>

Fig. 34 -Ug, P.(2005)- *Les robots n'aiment pas l'eau*. Philippe Ug. <https://www.philippe-ug.fr/livres-de-jeunesse/les-robots-naiment-pas-leau/>

Fig.35-Autor desconhecido (s.d.) *Mecanismos pop-up*. TES. <https://www.tes.com/teaching-resource/ks3-pop-up-mechanisms-sow-and-resources-7525727>

Fig. 36 -Bataille, M. (2008) *Abc3d*. <https://graficatessen.es/libros-recomendados-abc3d-de-marion-bataille/>

Fig.37-Autor desconhecido (s.d.) *Conjunto Froebel Gifts*.Red Hen Toys. <https://redhentoy.com/products/complete-froebel-gifts-spielgaben>

Fig.38- Autor desconhecido (s.d.) *Froebel Gifts-kits*. Epic Childhood. <http://www.epic-childhood.com/2016/01/froebel-gifts-original-spielgabe-or.html?m=>

Fig.39-Autor desconhecido (s.d.) *Letter Construction*. Really Good Stuff. <https://www.reallygoodstuff.com/letter-construction-activity-set-73-pieces/p/162210/>

Fig. 40-Autor desconhecido (2014) *Tipos de peças que o kit inclui*. Learning Resources UK https://www.youtube.com/watch?v=Ad6PuFLAvTA&ab_channel=LearningResourcesUK

Fig.41- Autor desconhecido (s.d.)*Demonstração de letras possíveis de realizar com o kit*. Discount School Supply. <https://www.discountchoolsupply.com/stem-curriculum/language-literacy/language-centers-card-sets/learning-resources-letter-construction-activity-set/p/30614>

Fig.42- Éloïsa Pérez (2014) *Encastrements 1 modèle, 6 couleurs*. <https://eloisaperez.fr/>

Fig.43- Éloïsa Pérez(2014) *Normographes, 5 modèles, 4 couleurs*. <https://eloisaperez.fr/>

Fig. 44- Éloïsa Pérez(2014) *Normographes, 16 modèles, 5 couleurs*. <https://eloisaperez.fr/>

Fig. 45-Autor desconhecido (s.d.) *Livro sensorial-exemplo*. Hands-on Learning with life over C's.<https://lifeovercs.com/25-sensory-books-for-kids/>

Fig.46- Autor desconhecido (s.d.) *Livro sensorial-lavandaria*. Educlub. <https://www.educlub.com.br/livro-sensorial-infantil/>

Fig.47-Autor desconhecido (s.d.) *Livro sensorial-atividade números*. Linda's Krafty Creations. <https://lindaskraftycreations.com/products/learn-to-count-felt-pizza-counting-quiet-book-page-number-match-quiet-book-page-busy-book-7243>

Fig. 48- *Les Doigts Qui Revent -exemple de materiais* (s.d) Les Doigts Qui Revent <https://ldqr.org/>

Fig.49 -Romer, C.Z. (2019)-*Mini Tactile C-Canard*. Les Doigts Qui Revent . <https://ldqr.org/catalogue/mini-tactile-c/>

Fig.50-Thomas, L. (s.d) *Les Doigts Qui Revent -página em feltro*. Aux Petites Canailles. <http://annicanailles.canalblog.com/archives/2011/11/27/22788422.html>

Fig.51- *Les Doigts Qui Revent-exemplos de páginas sensoriais* (s.d) Les Doigts Qui Revent. <https://ldqr.org/catalogue/>

Fig.52- *One Red Dot* (s.d) Barnes & Noble <https://www.barnesandnoble.com/w/one-red-dot-david-a-carter/1110867424>

Fig.53- *One Red Dot-cubo pop-up* (s.d) Amazon. <https://www.amazon.com.br/One-Red-Dot-Pop-Up-Children/dp/0689877692>

Fig.54- *One Red Dot-página com ruído* (s.d) Amazon. <https://www.amazon.com.br/One-Red-Dot-Pop-Up-Children/dp/0689877692>

Fig.55-Autor desconhecido (s.d.)*O ne Red Dot- pop-up esferas*. Amazon. <https://www.amazon.com.br/One-Red-Dot-Pop-Up-Children/dp/0689877692>

Fig.56- Carter D.A. (2007) *600 Black Spots*. Whiteboard Journal. <https://www.whiteboardjournal.com/focus/ideas/visual-treats/>

Fig.57- Autor desconhecido (s.d.)*Yellow Square-exemplo de páginas com pop-up*. Amazon.<https://www.amazon.com/Yellow-Square-Pop-up-Book-Children/dp/1416940936>

Fig.58 e Fig.59- Babies, A. (2020) *Heads-Movimento da capa*, YouTube https://www.youtube.com/watch?v=BklF6jMPf_g&ab_channel=alphabetbabies

Fig.60 e Fig.61- Babies, A. (2020) *Heads-Movimento do hipopótamo*. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=BklF6jMPf_g&ab_channel=alphabetbabies

Fig.62 e Fig.63- Babies, A. (2020) *Heads-Movimento do elefante*. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=BklF6jMPf_g&ab_channel=alphabetbabies

Fig.64- Autor desconhecido (s.d.) *Find the Dots*. Amazon. <https://www.amazon.com/Find-Dots-Andy-Mansfield/dp/0763695580>

Fig.65- Autor desconhecido (s.d.) *Find the Dots- Exemplo de página com desafio*. Amazon. <https://www.amazon.com/Find-Dots-Andy-Mansfield/dp/0763695580>

Fig.66- *Find the Dots- Exemplo de página giratória e desdobrável* (s.d.). Amazon. <https://www.amazon.com/Find-Dots-Andy-Mansfield/dp/0763695580>

Fig.67 e Fig. 68- Autor desconhecido (s.d.) *Coucou- capa e amostra da contracapa*. Cultura. <https://www.cultura.com/p-coucou-le-grand-cache-cache-des-animaux-9782848016344.html>

Fig.69- Partage, L.(2021) *Coucou antes e depois da transformação das páginas do livro*. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=EUAw6G6emyI&ab_channel=Lecturesenpartage

Fig. 70- Autor desconhecido (s.d.) *Coucou exemplo de uma página e a sua transformação*. Il était une fois. <https://il-etait-1-fois.myshopify.com/products/coucou-le-grand-cache-cache-des-animaux>

Fig. 71- Autor desconhecido (2019) *Revista Egoísta com cortes especiais*. Casino Estoril. <https://casino-estoril.pt/pt/revista-egoista>

Fig. 72- Autor desconhecido (2019) *Revista Egoísta com cortes e vincos*. Casino Estoril. <https://casino-estoril.pt/pt/revista-egoista>

Fig. 73- Autor desconhecido (2018) *Revista Egoísta com verniz e vincos*. Casino Estoril. <https://casino-estoril.pt/pt/revista-egoista>

Fig. 74- Vila, N. (2015) *Actiwatt*. <https://www.nuriavila.net/http-www-nuriavila-net-projectes/actiwatt/>

Fig. 75- Vila, N. (2015) *Actiwatt demonstração*. <https://www.nuriavila.net/http-www-nuriavila-net-projectes/actiwatt/>

Fig. 76- Autor desconhecido (s.d.) *Quiet Book-exemplo 1*. Elo7. <https://www.elo7.com.br/quiet-book-livro-de-pano-feltro-livro-sensorial/dp/D49C82>

Fig.77- Autor desconhecido (s.d.) *Quiet Book-exemplo 2*. Artesanato.com. <https://www.artesanato.com/escola-feltro/cursos/curso/quiet-book-de-pascoa>

Fig.78- Fotografia do autor. *Portfólio de aprendizagens*.

Fig.79- Fotografia do autor. *Ilustração do jogo da reciclagem*

Fig.80- Fotografia do autor. *Ilustração do jogo do alfabeto*

Fig.81- Fotografia do autor. *Descobre o Design Gráfico-representação*

Fig.82- Fotografia do autor. *Jogo das letras-peças de jogo*

Fig.83- Fotografia do autor. *Jogo das letras-cartas*

Fig.84- Fotografia do autor. *Jogo das letras- representação gráfica das letras*

Fig.85- Fotografia do autor. *Jogo das letras- representação das texturas a aplicar nas formas*

Fig.86- Fotografia do autor. *Jogo das cores-representação*

Fig.87- Fotografia do autor. *Jogo das formas-caderneta e saca*

Fig.88- Fotografia do autor. *Jogo das formas-roleta*

Fig.89- Fotografia do autor. *Jogo constrói o cartaz-tabuleiro*

Fig.90- Fotografia do autor. *Jogo do alfabeto-novas formas*

Fig.91, 92 e 93- Fotografia do autor. *Jogo do alfabeto-testes com contraplacado*

Fig.94- Fotografia do autor. *Jogo do alfabeto- representação de novo método de encaixe*

Fig.95- Fotografia do autor. *Jogo do alfabeto- teste com novo método de encaixe*

Fig.96- Fotografia do autor. *Novo jogo das letras-construção*

Fig.97 e 98- Fotografia do autor. *Novo jogo das letras- teste com MDF e acrílico*

Fig.99- Fotografia do autor. *Novo jogo das letras- construção de letras curvas*

Fig.100- Fotografia do autor. *Novo jogo das letras- teste de dobras e encaixes com letras retas e curvas*

Fig.101- Fotografia do autor. *Novo jogo das letras- Teste de letras retas*

Fig.102- Fotografia do autor. *Descobre as cores- cartas*

Fig.103- Fotografia do autor. *Esboço da régua a ser criada para o desenho dos números*

Fig.104- Fotografia do autor. *Descobre os números- números e formas criadas*

Fig.105- Fotografia do autor. *Às voltas com as formas- representação geral*

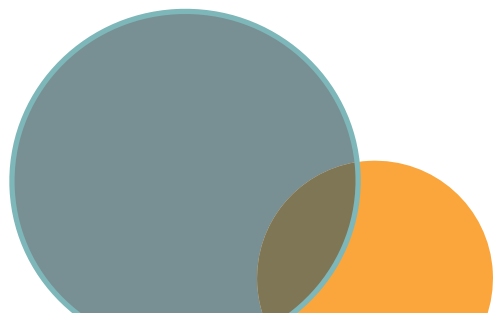
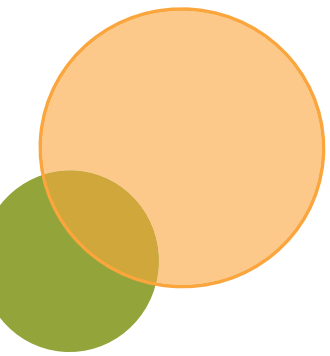
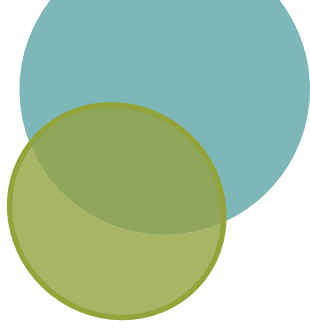
Fig.106- Fotografia do autor. *Módulo e padrão do tabuleiro*

Fig.107- Fotografia do autor. *Simulação da aplicação do módulo nas sacas de jogo*

Fig.108- Fotografia do autor. *Simulação da aplicação do módulo no tabuleiro de jogo*

- Fig.109- Fotografia do autor. *Protótipo para verificação de medidas*
- Fig.110- Fotografia do autor. *Livro- Os 5 sentidos na Natureza*
- Fig.111- Fotografia do autor. *Teste de edição de folhas*
- Fig.112- Fotografia do autor. *Testes de representação gráfica das folhas*
- Fig.113- Fotografia do autor. *Testes de paper cut*
- Fig.114 e 115- Fotografia do autor. *Ilustração com paper-cut e teste com origami*
- Fig.116- Fotografia do autor. *Esboços iniciais dos animais*
- Fig.117 e 118- Fotografia do autor. *Testes com máscaras e com as folhas editadas*
- Fig.119- Fotografia do autor. *Esboços de novos animais*
- Fig.120- Fotografia do autor. *Testes de técnicas nos animais*
- Fig.121- Fotografia do autor. *Separador da visão*
- Fig.122- Fotografia do autor. *Scanimation olho-peixe*
- Fig.123- Fotografia do autor. *Separador da visão*
- Fig.124- Fotografia do autor. *Scanimation ouvido-elefante*
- Fig.125- Fotografia do autor. *Separador do tato*
- Fig.126- Fotografia do autor. *Scanimation mão-polvo*
- Fig.127- Fotografia do autor. *Separador do olfato*
- Fig.128- Fotografia do autor. *Scanimation nariz-burro*
- Fig.129- Fotografia do autor. *Separador do paladar*
- Fig.130- Fotografia do autor. *Scanimation boca-sapo*
- Fig.131- Fotografia do autor. *Atividade da visão*
- Fig.132- Fotografia do autor. *Atividade da visão-pormenor da árvore*
- Fig.133- Fotografia do autor. *Atividade da visão-mecanismo da árvore*
- Fig.134- Fotografia do autor. *Atividade da audição-lagarta escondida*
- Fig.135- Fotografia do autor. *Atividade da audição-pormenor da lagarta*
- Fig.136- Fotografia do autor. *Atividade da audição-lagarta aberta*
- Fig.137- Fotografia do autor. *Atividade do tato*
- Fig.138- Fotografia do autor. *Atividade do olfato*
- Fig.139- Fotografia do autor. *Atividade do paladar-frigorífico aberto*
- Fig.140- Fotografia do autor. *Atividade do paladar-ingredientes na taça*
- Fig.141- Fotografia do autor. *Atividade do paladar-ingredientes na taça-detalle*
- Fig.142- Fotografia do autor. *Atividade do paladar-bolo*
- Fig.143- Fotografia do autor. *Os 5 sentidos na Natureza-capa protótipo 1*
- Fig.144- Fotografia do autor. *Os 5 sentidos na Natureza-contracapa*
- Fig.145 e 146- Newland, J. (s.d) *Ilustrações de Jane Newland- <https://www.janewland.com/>*
- Fig.147- Fotografia do autor. *Animais escolhidos*
- Fig.148- Fotografia do autor. *Separador da visão*
- Fig.149- Fotografia do autor. *Atividade da visão*
- Fig.150- Fotografia do autor. *Separador do tato*
- Fig.151- Fotografia do autor. *Atividade do tato*
- Fig.152- Fotografia do autor. *Separador da audição*
- Fig.153- Fotografia do autor. *Atividade da audição*
- Fig.154- Fotografia do autor. *Separador do olfato*
- Fig.155- Fotografia do autor. *Atividade do olfato*
- Fig.156- Fotografia do autor. *Separador do paladar*
- Fig.157- Fotografia do autor. *Pormenor da taça*
- Fig.158- Fotografia do autor. *Frigorífico e móvel fechados*
- Fig.159- Fotografia do autor. *Atividade do paladar*
- Fig.160- Fotografia do autor. *Bolo pop-up*
- Fig.161- Fotografia do autor. *Detalle do bolo pop-up*

- Fig.162- Fotografia do autor. *Etapas da construção do pop-up “revelação»*
- Fig.163- Fotografia do autor. *Mecanismos criados nos separadores*
- Fig.164- Fotografia do autor. *Bordado em execução*
- Fig.165, 165 e 167- Fotografia do autor. *Etapas do bordado*
- Fig.168- Fotografia do autor. *Bordados que constituem o livro*
- Fig.169- Fotografia do autor. *Costura das folhas*
- Fig.170- Fotografia do autor. *Aplicação dos ímanes nas páginas da visão*
- Fig.171- Fotografia do autor. *Teste individual do protótipo*
- Fig.172- Fotografia do autor. *Teste a pares da página do olfato*
- Fig.173- Fotografia do autor. *Teste a pares da página da audição*
- Fig.174- Fotografia do autor. *Teste a pares da página do paladar*
- Fig.175- Fotografia do autor. *Teste em grupo da página do tato*
- Fig.176- Fotografia do autor. *Teste em grupo da página da visão*
- Fig.177- Fotografia do autor. *Mestranda a expor a atividade ao grupo*
- Fig.178- Fotografia do autor. *Teste em grupo do separador da audição*
- Fig.179- Fotografia do autor. *Teste em grupo da atividade do olfato*
- Fig.180, 181, 182- Fotografia do autor. *Os 5 sentidos na Natureza-capa protótipo 2*
- Fig.183- Fotografia do autor. *Protótipo 2- Separador da visão*
- Fig.184- Fotografia do autor. *Protótipo 2- Atividade da visão com animais nas sombras*
- Fig.185- Fotografia do autor. *Protótipo 2- Atividade da visão com animais escondidos*
- Fig.186- Fotografia do autor. *Protótipo 2- Separador do tato*
- Fig.187- Fotografia do autor. *Protótipo 2- Atividade do tato*
- Fig.188- Fotografia do autor. *Protótipo 2- Pormenor do mecanismo do polvo*
- Fig.189- Fotografia do autor. *Protótipo 2- Separador da audição*
- Fig.190- Fotografia do autor. *Protótipo 2- Atividade da lagarta com lagarta aberta*
- Fig.191- Fotografia do autor. *Protótipo 2- Atividade da lagarta com lagarta fechada*
- Fig.192- Fotografia do autor. *Protótipo 2- Pormenor da lagarta*
- Fig.193- Fotografia do autor. *Protótipo 2- Separador do olfato*
- Fig.194 e 195- Fotografia do autor. *Protótipo 2- Atividade do olfato- movimento das folhas*
- Fig.196- Fotografia do autor. *Protótipo 2- Separador do paladar*
- Fig.197- Fotografia do autor. *Protótipo 2- Separador do paladar com abas fechadas*
- Fig.198- Fotografia do autor. *Protótipo 2- Separador do paladar com ingredientes arrumados*
- Fig.199- Fotografia do autor. *Protótipo 2- Separador do paladar com ingredientes na taça*
- Fig.200- Fotografia do autor. *Protótipo 2- Pormenor dos ingredientes na taça*
- Fig.201- Fotografia do autor. *Protótipo 2- Pormenor das abas que indicam se o alimento é certo ou errado*
- Fig.202- Fotografia do autor. *Protótipo 2- Bolo*
- Fig.203- Fotografia do autor. *Protótipo 2- Demonstração dos talheres em íman*
- Fig. 204 Fotografia do autor. *Mochila com livro*
- Fig. 205 Fotografia do autor. *Mochila fechada*
- Fig. 206 Fotografia do autor. *Mochila aberta- exterior*
- Fig. 207 Fotografia do autor. *Mochila aberta- interior*
- Fig. 208, 209 e 210 *Mochila aberta com o livro*
- Fig. 211 Fotografia do autor. *Execução do bordado no tecido da mochila*





11.Anexos

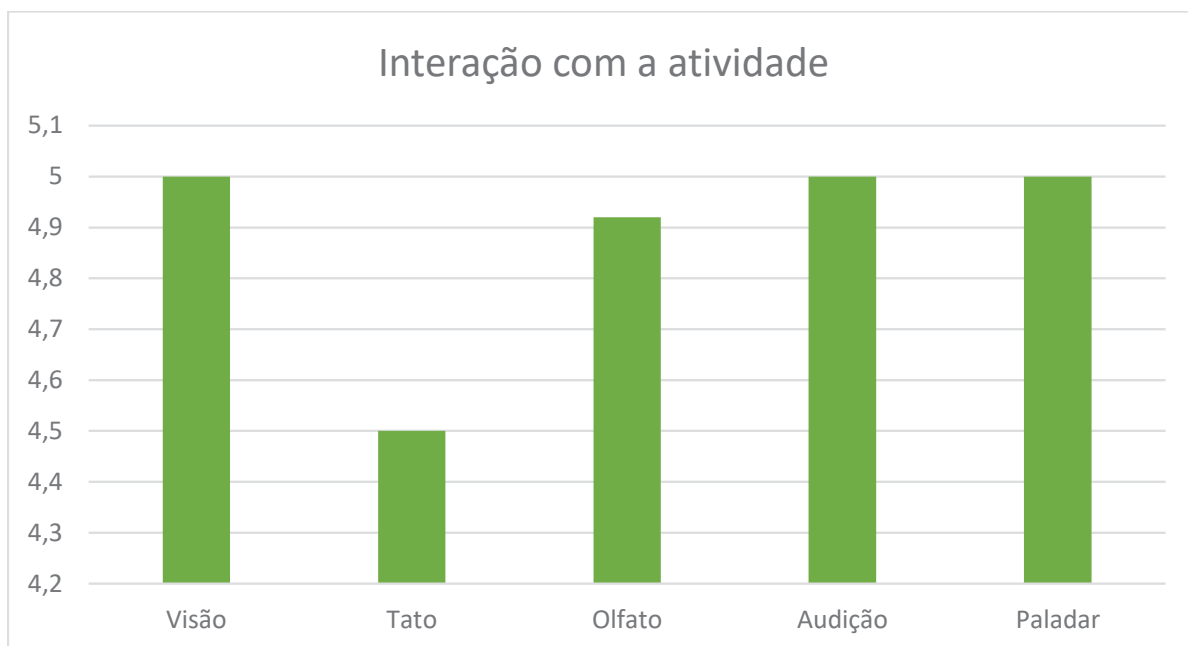


Tabela 1 Média da interação com cada atividade

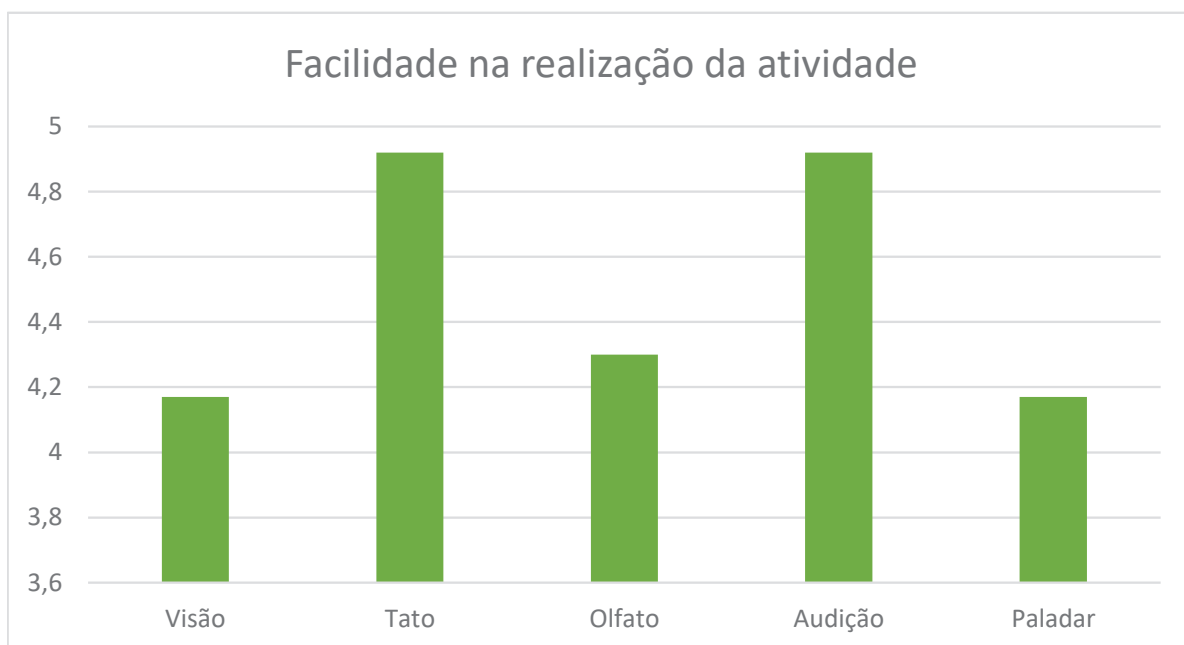


Tabela 2 Média da facilidade da realização por atividade

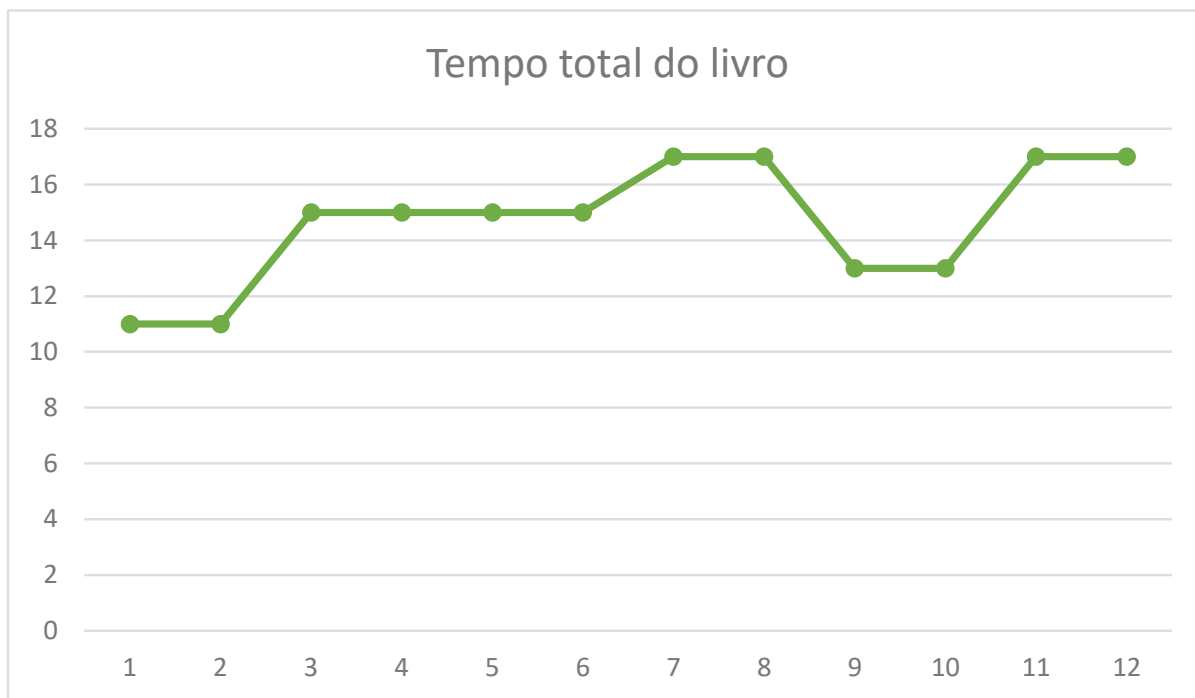


Tabela 3 Tempo que cada criança despendeu na realização de todas as atividades do livro

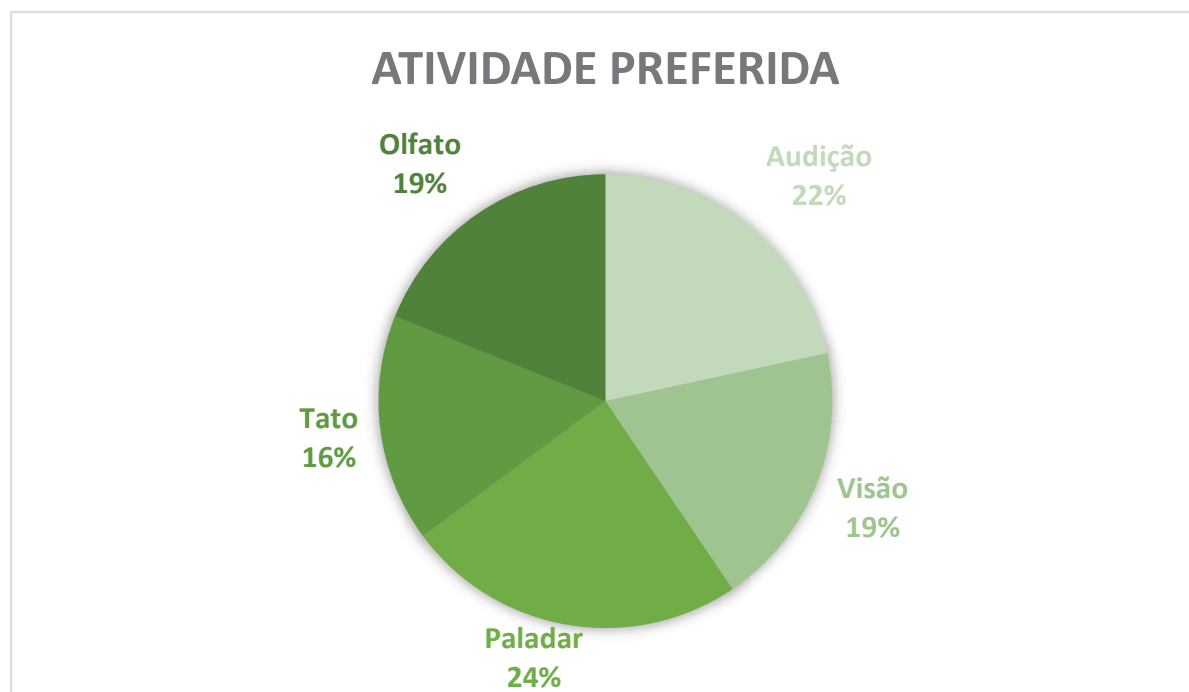


Tabela 4 Atividade preferida (dados de todas as escolas)

Leiria, 6 de abril de 2020

Exma. Sra. Diretora do Jardim Infantil Mouzinho de Albuquerque,

Chamo-me Patrícia Maximiano Gomes.

Neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria, estando a desenvolver uma investigação sob orientação do professor Doutor Aprígio Morgado, da mesma instituição e da professora Doutora Maria João Bom, docente no Instituto Politécnico de Tomar.

O estudo “Sentir a Infância” tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Numa fase inicial pretendo conhecer a opinião de todos os participantes sobre o estímulo sensorial na infância, e recolher sugestões de possíveis jogos com este intuito sensorial.

Para tal, adotar-se-á uma metodologia de investigação qualitativa, em que se pretende realizar algumas questões às educadoras de infância da instituição que manifestem interesse em participar (preferencialmente de forma individual) através da sua resposta a um conjunto de questões previamente elaboradas.

Acredito que este estudo possa ser uma mais-valia, e irá potenciar o desenvolvimento da dissertação, pelo que solicito a V.^ª Ex.^ª a autorização para a realização do mesmo na instituição que dirige.

Caso autorize a realização do estudo, garantimos que serão respeitados todos os princípios éticos e deontológicos da investigação científica.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado.

Agradeço desde já a sua atenção e disponibilidade para a concretização desta investigação.

Encontro-me disponível para qualquer esclarecimento que considere necessário.

Com os melhores cumprimentos,

Patrícia Maximiano Gomes

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Dados pessoais:

Ano de nascimento: 1983

Há quantos anos desempenha a função de educador(a) de infância? 5 meses

Questionário:

- 1- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que esta evolução dos brinquedos contribui também para a evolução das crianças?

Sim.

- 2- Considera que as crianças atualmente estão muito "ligadas" à tecnologia?

Sim.

- 3- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma relativamente aos digitais?

Sim.

- 4- O que é que uma criança entre os 3 e os 6 anos consegue/ deve aprender?

Nestas primeiras etapas, as crianças devem desenvolver as suas capacidades motoras, vocálicas e alfabéticas. As crianças aprendem a reconhecer as cores, a distinguir as formas e as abstratas de qualquer coisa, a vestir-se sozinha, lavar a dentes, subir e descer, jogar à bola, etc. A nível cognitivo começam a ter um discurso mais fluido e complexo, começam a distinguir computadores e outros eletrónicos e encodem, sendo por isso importante que aprendam a escrever, a pedir por favor e a dizer obrigado. O desenvolvimento de autismo e o cido que deve também ser trabalhado.

- 2
- 5- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

O estímulo sensorial é fundamental na infância. É através dos sentidos que as crianças aprendem.

- 6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo?

Na minha opinião, ambas são importantes. Há aprendizagens à nível de forma individual, mas também a nível social.

- 7- Conhece algum tipo de pedagogia, como por exemplo o método de Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Conheço várias metodologias. Todas do entanto serem são importantes. Sendo deste forma, essencial que o educador coloque em prática aquela com que mais se identifica. Conheço bastante de metodologias High Scope e Trabalho por Projeto.

- 8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionadas com a sua personalidade/problemas?

Existem vários estudos científicos que comprovam que sim. Há psicólogos que utilizam esta técnica no trabalho com crianças.

- 9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas por elementos gráficos presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Sim.

- 10- Conhece algum brinquedo/jogo que ajude no desenvolvimento infantil e que estimule os sentidos?

Blocos de montar; jogos com bolas; Legos; puzzles

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

As emoções.

Agradeço profundamente a sua disponibilidade para a resposta a estas questões. O seu contributo será fundamental para o desenvolvimento da minha investigação académica.

Com os melhores cumprimentos,

Patrícia Maximiano Gomes

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Dados pessoais:

Ano de nascimento: 1976

Há quantos anos desempenha a função de educador(a) de infância? 14

Questionário:

- 1- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que esta evolução dos brinquedos contribui também para a evolução das crianças?

Não. Porque hoje em dia os brinquedos são
mais muito específicos para o que se
pretende.

- 2- Considera que as crianças atualmente estão muito "ligadas" à tecnologia?

Sim. Cada vez mais vivem ligadas com
telemóveis, etc.

- 3- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma relativamente aos digitais?

Não. A forma como está o digital é feito de
para cativar e para a criança estar mais
tempo atenta.

- 4- O que é que uma criança entre os 3 e os 6 anos consegue/ deve aprender?

A criança deve aprender a brincar com
os seus pais. Explorar os materiais,
explorar o meio que a rodeia.

- 2
- 5- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim. e sempre é importante proporcionar o contato c/ todos os sentidos de forma a que o corpo seja trabalhado num todo.

- 6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo?

Depende do objetivo do brinquedo, existe muitos brinquedos e variáveis, por isso depende da intencionalidade educativa.

- 7- Conhece algum tipo de pedagogia, como por exemplo o método de Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim.

- 8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionadas com a sua personalidade/problemas?

Não. Por vezes a criança ainda nem reconhece as cores e tira qualquer uma cor qualquer para pintar.

- 9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas por elementos gráficos presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Sim. as cores influenciam

- 10- Conhece algum brinquedo/jogo que ajude no desenvolvimento infantil e que estimule os sentidos?

Recursos. jogos sensoriais.

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

instância que ele ensinasse os valores.
obrigada, desculpe, com licença,
seja favor entre outros

Agradeço profundamente a sua disponibilidade para a resposta a estas questões. O seu contributo será fundamental para o desenvolvimento da minha investigação académica.

Com os melhores cumprimentos,

Patrícia Maximiano Gomes

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Dados pessoais:

Ano de nascimento: 1973

Há quantos anos desempenha a função de educador(a) de infância? 9

Questionário:

- 1- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que esta evolução dos brinquedos contribui também para a evolução das crianças?

Sinto que existe uma maior evolução a nível dos brinquedos e por consequência uma maior evolução nas crianças em determinados aspectos, nomeadamente a maturidade física

- 2- Considera que as crianças atualmente estão muito "ligadas" à tecnologia?

Na minha opinião Sim

- 3- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma relativamente aos digitais?

A par da minha prática, em contexto de sala, verifico há uma maior afixação por parte das crianças a todos os brinquedos digitais.

- 4- O que é que uma criança entre os 3 e os 6 anos consegue/ deve aprender?

O que ela quiser, o que tiver mais interesse no mundo que a rodeia

5- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

~~Não~~ Só existe aprendizagem quando há um envolvimento dos cinco sentidos e das emoções.

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo?

São os dois importantes, em contextos diferentes

7- Conhece algum tipo de pedagogia, como por exemplo o método de Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Conheço alguns, o Montessori, é um método que tenho interesse e levei algumas propostas para a sala com base neste metodológico

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionadas com a sua personalidade/problemas?

Sim

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas por elementos gráficos presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Não, os desenhos são fruto da realidade de cada um, das suas vivências

10- Conhece algum brinquedo/jogo que ajude no desenvolvimento infantil e que estimule os sentidos?

jogo dos sebores, descobria o que existe dentro de um seco, sequinhos com diferentes cheiros

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Neste momento com a curiosidade das crianças, surgiu um projeto sobre os tanques. Neste sentido gostaria de ter um livro que potencializasse esta aprendizagem dos tanques.

Agradeço profundamente a sua disponibilidade para a resposta a estas questões. O seu contributo será fundamental para o desenvolvimento da minha investigação académica.

Com os melhores cumprimentos,
Patrícia Maximiano Gomes

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Dados pessoais:

Ano de nascimento: 1990

Há quantos anos desempenha a função de educador(a) de infância? 7

Questionário:

- 1- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que esta evolução dos brinquedos contribui também para a evolução das crianças?

Na minha opinião, a evolução dos brinquedos tem desvantagens e vantagens. Penso que poderá ser benéfica para o desenvolvimento das crianças, se se tiver em conta o tempo e o contexto em que são utilizados.

- 2- Considera que as crianças atualmente estão muito "ligadas" à tecnologia?

Sim, considero. As crianças, no geral, desde muito pequenas que têm contacto com tecnologia, na minha opinião, em demasia.

- 3- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma relativamente aos digitais?

Depende do que as crianças estão habituadas. No entanto as imagens e sons dos brinquedos digitais por si só, são bastante cativantes para as crianças.

- 4- O que é que uma criança entre os 3 e os 6 anos consegue/ deve aprender?

Uma criança entre os 3 e os 6 anos deve desenvolver a autonomia, a socialização, aspetos cognitivos e motores.

- 5- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sem dúvida. As experiências sensoriais vividas pelas crianças, geralmente, tornam-se em aprendizagens significativas. A criança aprende pelos sentidos.

- 6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo?

Depende. Há momentos em que a criança necessita de aprender a brincar sozinha e há outros em que é importante saber brincar em grupo e desenvolver o sentido de partilha.

- 7- Conhece algum tipo de pedagogia, como por exemplo o método de Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim, conheço diversas pedagogias. Apesar de não me orientar apenas por uma delas, considero pertinentes diversos fundamentos das mesmas.

- 8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionadas com a sua personalidade/problemas?

No geral, sim.

- 9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas por elementos gráficos presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Por vezes sim, uma vez que as crianças normalmente representam nos desenhos as suas vivências e o seu quotidiano. Por isso uma criança que tem muito contacto com brinquedos digitais, irá ser influenciada pelos mesmos.

- 10- Conhece algum brinquedo/jogo que ajude no desenvolvimento infantil e que estimule os sentidos?

Sim. Existem diversos. Os brinquedos com cor e textura, por exemplo, estimulam os sentidos.

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Agradeço profundamente a sua disponibilidade para a resposta a estas questões. O seu contributo será fundamental para o desenvolvimento da minha investigação académica.

Com os melhores cumprimentos,
Patrícia Maximiano Gomes

[Faint handwritten text at the bottom of the page]

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Dados pessoais:

Ano de nascimento: 1966

Há quantos anos desempenha a função de educador(a) de infância? 30 anos

Questionário:

- 1- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que esta evolução dos brinquedos contribui também para a evolução das crianças?

São importantes para ajudar no desenvolvimento da criança, pois auxiliam no nível motor e cognitivo.

- 2- Considera que as crianças atualmente estão muito "ligadas" à tecnologia?

Sim de certa forma pois estamos num mundo cada vez mais marcado pela tecnologia.

- 3- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma relativamente aos digitais?

Não. A criança cada vez mais cedo, na idade começa a relacionar-se de forma temporal pela constante utilização dos dispositivos tecnológicos. Isso entra no dia a dia da criança e desperta os interesses que outro brinquedo não lhe dá. Com/ cor/ movimento.

- 4- O que é que uma criança entre os 3 e os 6 anos consegue/ deve aprender?

Uma criança entre os 3 e 6 anos desenvolve as suas capacidades motoras/cognitivas/afetivas e sociais. É uma fase etária de muitas aprendizagens. É a etapa de descoberta, de fazer tudo sozinho, das experiências.

- 5- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

O estímulo sensorial é importante porque é através dele que a criança conhece e experimenta o mundo e que adquirem ferramentas que a ajudam nas aprendizagens e nas competências.

- 6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo?

São ambos importantes pois a criança tem necessidade de brincar sozinho e em grupo ao longo do dia.

- 7- Conhece algum tipo de pedagogia, como por exemplo o método de Montessori? Se conhece, acha pertinente?

O método Montessori é o método em que dão relevância à autonomia, à liberdade com limites, mas aprendizagem e área de interesse. Mas há outros também importantes. Há vários métodos (pedagogia do Projeto/edu. Escda Moderna/edu de Deus e mais) todos eles têm a sua importância e cabe à educadora fazer as suas escolhas de forma a dar uma melhor resposta às

Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionadas com a sua personalidade/problemas?

necessidades da criança.

Não devemos avaliar uma criança só pelo desenho que faz mas de certa forma ajuda a perceber o desenvolvimento e também a forma de comunicar.

- 9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas por elementos gráficos presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Sim, a criança tem muito a influência do que vê no seu dia a dia, mas suas visões, mas não só também depende da sua criatividade e aí ela tem originalidade.

- 10- Conhece algum brinquedo/jogo que ajude no desenvolvimento infantil e que estimule os sentidos?

Há vários jogos que ajudam a estimular os sentidos. Na realidade todos eles possuem essa característica embora uns mais direcionados num do que outro.

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Teria a preocupação que fosse atrativo pelas
imagens / cores.

Agradeço profundamente a sua disponibilidade para a resposta a estas questões. O seu contributo será fundamental para o desenvolvimento da minha investigação académica.

Com os melhores cumprimentos,

Patrícia Maximiano Gomes

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusa a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

.....

Ano de nascimento

.....

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

.....

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

.....

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

.....

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

.....

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

.....

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

.....

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

.....

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

.....

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

.....

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

.....

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Paços de Ferreira

Ano de nascimento

1963

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

32

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Aprende imensas coisas, quer sozinha, quer sendo estimulada.

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Os que permitem a manipulação livre, de forma criativa, incentivando-as à descoberta: conceitos, aplicabilidade, aprendizagem ativa.

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Sim. Desde os comprados até aos elaborados com material de desperdício e/ou reciclado. Devem estar ao dispor das crianças de forma a poder explorá-los livremente.

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

As duas formas são importantes.

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim.

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Depende da fase do desenho em que a criança se encontra.

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Nem sempre.

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Os que têm imagens apelativas, que permitam à criança interpretar a história, mesmo que nem sempre corresponda exatamente ao que está escrito.

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Os Valores, a Cidadania, o Respeito sobre o Ambiente.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Porto

Ano de nascimento

1964

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

36

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Expressar-se de diferentes formas e desenvolver as suas diferentes capacidades

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Brinquedos que permitam o uso de diferentes capacidades, não substituam as crianças e de espaço à criatividade

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Sim, alguns. Desde que permitam a interação e criatividade (ex: legos)

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Ambos, pois tem funções diferentes mas igualmente importantes no desenvolvimento da criança

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim. Cada pedagogia usada em exclusividade é redutora nas possibilidades de criar oportunidades de aprendizagem

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelas interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Sim, em parte

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Aqueles que permitem a criança fazer uso das suas capacidades e que criam desafios na aprendizagem

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Algo no âmbito da exploração da Natureza, que deixe espaço para pesquisar mais informação

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Braga

Ano de nascimento

1972

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

24

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Tudo o que lhe ensinarem de forma clara, pedagógica e lúdica.

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Não considero que houve evolução, apenas é diferente. Os que desenvolvem a criatividade e a partilha.

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Sim, precisam é de ter acesso a eles.

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Em grupo pela solidariedade que pode gerar.

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim, todas as pedagogias são pertinentes pois permitem aprender.

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Não.

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Sim.

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Braga

Ano de nascimento

1973

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

25

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Tudo aquilo pelo qual se interessa!

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Material reciclável

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

São diferentes e depende dos interesses de cada criança.

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Ambas as brincadeiras são importantes pois cada uma tem os seus objetivos.

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim conheço. Cada pedagoga tem a sua metodologia. Sim, sobretudo quando a criança é ativa no seu processo de aprendizagem.

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Todas.

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Sim.todos

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Todos os livros (PNL) e jogos lógicos, de concentração, individuais e coletivos.

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Emoções

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Lisboa

Ano de nascimento

1995

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

3

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Tudo aquilo que lhe despertar o interesse e que a entusiasme

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim, é bom conhecer diferentes perspectivas e estratégias e os seus benefícios

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Sim, o desenho da forma e o modo como se organizam as linhas depende e variam consoante o normal desenvolvimento da criança e não evoluindo da linha, para as linhas paralelas, para a cruz, a seguir o triângulo... É normal e expectável, mesmo que não reconheçam a forma que estão a desenhar

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Não

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Que levem a questionar e que façam pensar. Que tenham espaço de manobra para a autonomia e pensamento crítico da criança

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Não. Materiais não estruturados, que estimulem a imaginação

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Depende do hábito, do exemplo, do estímulo. Se forem estimulados para isso sim

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Ambos em diferentes momentos, podem desenvolver-se capacidades diferentes

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Conjuntos, seriação, pensamento lógico, imaginação

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Lisboa

Ano de nascimento

1966

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

29

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Com amor, tudo...

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Madeira, puzzles, muita rua

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Nem sempre

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Tudo é preciso, há momentos para tudo... Mas a socialização e o brincar em grupo são fundamentais

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim... Montessori, Pimkler... Não sou fundamentalista, mas retiro algumas ideias de cada uma

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Existe

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Não

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

O monstro das cores, o Cuquedo, Adivinha quanto gosto de ti,...

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

A empatia

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Lisboa

Ano de nascimento

1987

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

1

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Tudo

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim.

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Consoante a capacidade motora fina se desenvolve a criança começa a ser capaz de desenhar formas e depois existe uma tendência de repetição. Mais tarde, outra tendência se manifesta no desenho a partir das preferências da criança, que já consegue desenhar mais formas e objetos..

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Sim.

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Puzzles, jogos de encaixe, enfiamentos, jogos de memorização, dominós, livros com imagens apelativas e letras grandes. Livros com rimas.

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Hoje em dia existe uma maior variedade e brinquedos com características mais didáticas. Contudo, na minha opinião as crianças podem e devem realizar aprendizagens e brincar com vários tipos de materiais, inclusivamente os não estruturados.

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Se a criança não tiver o hábito de usar muito os brinquedos digitais (desde cedo) não irá sentir essa necessidade. E assim os brinquedos e materiais físicos poderão cativar tanto como os outros.

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Ambas. Porque desenvolvem diferentes habilidades (tanto motoras como cognitivas).

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Algo que seja útil.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Porto

Ano de nascimento

1968

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

32

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Regras sociais.

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Os brinquedos devem ser escolhidos por eles ou contribuírem para a sua escolha. Eles sabem o que fazer e o que escolher.

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Nem tanto. Os digitais captam a atenção mais depressa. Contudo, não são os mais didáticos nem pedagógicos.

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Das duas maneiras.

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Todos são importantes no desenvolvimento das competências da criança. Cada método dá o seu contributo.

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

O círculo é a forma mais usada e a primeira a ser conseguida.

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelas interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Claro que sim.

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Livros de histórias e jogos de construções e encadeamento.

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Matemática.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Lisboa

Ano de nascimento

1996

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

1

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Satisfação das necessidades básicas; utilização dos fechos, botões, etc; reconhecer os números até 10; valores (respeito, entreajuda, etc); cores; construção de legos e puzzles; desenhar a figura humana; entre outras

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Em grupo. A partilha é muito importante e deve ser estimulada a partir da infância, para além de que as crianças devem aprender a conviver com o outro e a aceitar as ideias dele.

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Não

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Depende da criança, mas por norma, a forma mais utilizada é o círculo porque é mais fácil do que as linhas retas.

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelas interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Não. Muitas vezes as cores que utilizam não correspondem ao que vêem, mas sim ao que lhes apetece no momento. Podem fazer um sol amarelo e outro verde, conforme a cor que lhes apetece utilizar

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

A função dos brinquedos é praticamente a mesma, só evoluiu a sua estrutura e os materiais utilizados. Legos, puzzles, brinquedos que imitam a vida adulta (ferramentas, a cozinha, etc), mas os brinquedos mais importantes, para mim, são os que as crianças "arranjam" a partir de materiais e elementos que a nós nunca nos iriam parecer um brinquedo (painéis para fazer baterias, folhas de árvore para fazer um bolo, por exemplo)

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Se forem estimulados a isso sim, porque permitem partilhar e brincar com outras crianças. Uma criança que passa mais tempo num tablet do que num parque, pode acabar por ficar mais centrada em si e por "não saber" brincar com o outro.

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Jogos - legos e puzzles

Livros - todos os que passem uma mensagem devem ser apresentados, devem ter ilustrações apelativas e mais imagem que texto (este ponto vai evoluindo conforme a faixa etária)

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Cores, valores como o respeito e a aceitação da diferença, números até 10 (5 anos), motricidade fina (linhas retas, círculos, atacadores, fechos), por exemplo.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Faro

Ano de nascimento

1974

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

25

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Impossível responder a isto, durante esses três anos, as crianças aprendem todas as bases do conhecimento. É demasiado vasto para especificar.

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Conheço. Todos as metodologias são pertinentes

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Não. Depende do estado de espírito da criança naquele momento.

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Sim, na medida que tudo o que nos rodeia influencia-nos, estimula-nos, inspira -nos.

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Depende da área que se quer trabalhar. Há livros e jogos específicos para cada área a desenvolver. Pessoalmente gosto de jogos de encaixe (do género dos Legos) porque permitem desenvolver muitas competências.

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Todos os brinquedos são eficazes e até mesmo objetos que não foram desenhados como brinquedos.

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Sim, conseguem. Crianças pequenas precisam do contacto com objetos reais, pois só assim conseguem apreender o mundo que as rodeia.

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Ambos são pertinentes. Depende do objetivo que se quer atingir, da idade da criança, do seu grau de socialização, capacidade de atenção...

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Gosto de jogos que desenvolvam a área do raciocínio lógico-matemático, como seriação, classificação, formas geométricas, noções espaço-temporais.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Madeira

Ano de nascimento

1979

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

19

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Consegue aprender conteúdos de diversas áreas, assim como adquirir diversas capacidades, desde que receba estímulos desafiantes e variados ao longo de todo o processo de ensino

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim.

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Círculos.

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Penso que não.

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Livros de literatura infantil; Puzzles; Jogos de classificação e seriação; Empilhamento e encaixe;

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

É difícil escolher uma única temática, mas talvez abordasse as emoções e os relacionamentos.

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Brinquedos de estímulo sensorial, motor, dramático e cognitivo, que promovam também a interação das crianças.

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Dada a conjuntura atual da sociedade, os digitais fazem parte do quotidiano das crianças, logo a maior parte está mais familiarizada com eles do que com os físicos.

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Ambos têm a sua importância, pois permitem desenvolver diferentes capacidades.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Leiria

Ano de nascimento

1982

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

6 anos

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Cores, partes do corpo, animais, tamanhos e formas.

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Brinquedos manuais e mais naturais

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Sim

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Os 2

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim, conheço outras, acho que todas as pedagogias misturadas são muito importantes. Podemos aproveitar e utilizar métodos de diversas pedagogias, acho bastante vantajoso.

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Círculo ou oval.

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelas interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Sim

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Acho que qualquer livro de histórias pode ser adaptado para crianças em idade pré escolar. Em relação aos jogos, acho muito importante puzzles e jogos de encaixe.

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Cores, tamanhos e formas.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Lisboa

Ano de nascimento

19/11/1981

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

7

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Literacia, motricidade fina e grossa ser fundadora das suas próprias aprendizagens (interesses e motivação)

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Aprendizagem activa. High Scope

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Sim. Os movimentos circulares

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Sim em parte sim

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Livros com imagens apelativas e letra grande

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

A diversidade cultural

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Não. Acho que muitas das vezes não são os brinquedos super evoluídos que vão durar uma maior eficácia para o seu desenvolvimento mas sim o caminho percorrido através dos seus interesses e vivências que vão fazer com que essa aprendizagem seja sobretudo significativa e daí sim com uma maior eficácia. Porque tudo o que fizer sentido para nós vai ficar gravado para sempre ☺

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Podem sem dúvida. Mas hoje em dia acho que as crianças estão submersas também neste mundo digital que nem sempre funciona a favor do desenvolvimento social e cultural delas

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Cada um tem os seus benefícios e os seus objetivos. Acho que são importantes que se possa experimentar diversas vivências. É tão rico que um criança se possa conhecer num momento de reflexão e introspeção como num grupo de pares em que através disso consegue também alcançar outras experiências que sozinha não terá.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Porto

Ano de nascimento

1960

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

38

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Desenvolver todas as suas capacidades ao nível motor, emocional e intelectual para quando chegar ao primeiro ciclo consiga fazer as aprendizagens necessárias

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

A Montessori conheço pouco, só o que li sobre o assunto, mas conheço bem o MEM e acho pertinente, mas há várias pedagogias cada qual com o seu valor.

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Não

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelas interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Não tenho uma opinião formada exata.

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Livros muitos e com imagens estimulantes. Jogos variados e que ajudem a desenvolver mais do que uma área de conteúdo. Neste tipo de jogos e livros é muito importante a estimulação da linguagem.

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

O respeito pelo outro e as boas formas de relacionamento.

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Todos os brinquedos são importantes. Poderá adaptar-se consoante as idades e o que se pretende estimular na criança.

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Umhas vezes sim e outras não. Depende do que pretendemos trabalhar e desenvolver.

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Ambas são importantes, mas as brincadeiras em grupo estimulam de várias formas.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Lisboa

Ano de nascimento

1993

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

5

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Parte pessoal e social é muito importante primeiro de tudo, estabelecer relações de afetividade

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Sim, brinquedos com uma componente cognitiva associada

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Sim, se forem estimuladas para isso, um bocado de menos tecnologia seria importante para cativar mais a atenção por brinquedos físicos

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Os dois, é importante saber brincar sozinho, para estimular o pensamento e raciocínio lógico mas em conjunto também é importante trabalhar a partilha, troca de ideias de saberes

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Não

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Não sei

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Talvez

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Qualquer um com o símbolo ler +

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Algo que fosse ao encontro dos interesses desse grupo de crianças

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Coimbra

Ano de nascimento

1978

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

21

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

A brincar

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Claro que sim, no Jardim de infância não utilizam os tablets e brincam juntos e principalmente ouve se as gargalhadas e as vozes das crianças

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

São os dois importantes. Cada um no seu momento. Contudo, em grupo é muito mais enriquecedor, pois há partilha de ideias e opiniões entre eles.

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Vários,

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Não

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Há muitos.

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

A brincar.

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Lisboa

Ano de nascimento

1976

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

20

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

A partilhar, a brincar

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Todos o que a sua imaginação lhes permitir utilizar

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

CLARO K SIM ... mas terá de existir estímulo e empenho da parte dos adultos para os incentivar a utilizar

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Em grupo, para aprender a estar e a partilhar com os outros

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim conheço, sim acho

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Não

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Talvez

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Livros de histórias infantis

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

A relação com o outro

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Setúbal

Ano de nascimento

1980

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

12

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

A brincar livremente, a ser feliz, a saber que é diferente dos outros e que é aceite tal como é

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Sim. Livros e brinquedos de fim aberto (loose parts)

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Em grupo, porque permite partilha, negociação, expressão, entre outros fatores sociais.

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim conheço o método Montessori e acho-o pertinente. Bem como o método Reggio Emilia. O importante é a criança visualizar, experimentar e experienciar o que a rodeia.

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Sim. Círculos

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Não

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Qualquer livro infantil e brinquedos de fim aberto

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Setúbal

Ano de nascimento

1980

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

15

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Ser feliz, ser autónoma dando liberdade a que seja a criança a desenvolver as suas funções de modo a que se desenvolva e cresça no seu ritmo.

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim conheço, acho pertinente sim a pedagogia de Montessorip

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

- Sim
 Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Sim acho que existe influência sim. Mas também tem a ver com a própria criança e a sua própria história.

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Imagens apelativas, textos perceptíveis0

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

A ser feliz

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

- Sim
 Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Livros

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

- Sim
 Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Sim, basta o adulto estimular nesse sentido e ter algum cuidado com o tempo de utilização dos materiais digitais. Pois a base principal é o contacto físico com brinquedos, atividades de exterior a vivência, a partilha entre pares, o contacto com o mundo e depois sim desde que seja um tempo controlável as tecnologias.

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Depende, existem brinquedos que são preferidos em grupo, brincar em grupo é importante para aprenderem a colaborar, a partilhar. Individualmente também faz sentido pois às vezes a criança quer é necessita de estar só a fazer e a explorar.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Setúbal

Ano de nascimento

1989

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

10

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Sobre si e sobre o mundo

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Brinquedos de madeira e materiais não estruturados

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Não

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Os dois são importantes

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim, muito.

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Sim. Círculos e linhas

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Sim

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Todos podem ser eficazes, dependendo da qualidade do material (preferência madeira, papel, cartão, materiais naturais) e do objetivo da sua utilização.

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Não sei. Tenho a sensação que já há jogos para tudo. Mas gostava que fossem desenhados de forma menos infantilizada, mais aproximado da realidade.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Leiria

Ano de nascimento

1961

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

34

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Regras de socialização, memorização de canções, lengalengas, trava- línguas, esquema corporal, sentido crítico e estético.....

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim, e existem instituições que só trabalha a partir desse método.

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Sim, o sol, as flores,o céu e as nuvens, os meninos e as árvores.

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Muitas vezes.

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Livros com poucas palavras e muitas imagens apelativas e Jogos que levam à estruturação do pensamento.

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Que possam usar a sua imaginação e criatividade.

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Os que levam a criança a usar a sua criatividade.

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Depende do brinquedo, muitas vezes o mais banal cativa.

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Em grupo é mais pedagógico porque tem de saber partilhar, ajudar, usar a imaginação e aceitar a ideia do outro.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

São Miguel

Ano de nascimento

1972

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

25

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Tudo o que conseguir reter

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim, conheço! Sim... todos os métodos, não sendo complementares, fornecem instrumentos

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Não

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

As vezes

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Os que permitem o uso da imaginação e que fazem pensar

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Esta é difícil! Mas o que acho que falta um pouco, algo que valorizasse o respeito pelo outro e por si mesmo, ponto de partida para tudo o que possa aprender, e desta forma, SER!

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Hoje em dia há muita coisa facilitadora de aprendizagens... falta a experiência e o ultrapassar pequenos obstáculos, a construção e o jogo simbólico

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Alguns! Porque a tecnologia é facilitadora

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Os dois são úteis e importantes

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Setúbal

Ano de nascimento

1982

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

15

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Aprender a brincar ao faz de conta, desenvolver a criatividade e imaginação, adquirir noções básicas lógico matemáticas e de linguagem. Conhecer o mundo e a comunidade em q se insere.

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim, tem ferramentas mt úteis para a nossa prática.

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

A criança exterioriza o q sente através do desenho. Não creio q exista tendência de formas, existe sim a liberdade de expressão no q se desenha.

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Sim

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Histórias com fio condutor e jogos de raciocínio lógico.

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Sensações que o corpo pode experimentar através dos sentidos.

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Sim a evolução do mundo é dos brinquedos permite uma evolução das aprendizagens. Nestas idades os jogos lógicos são muito importantes.

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Conseguem, desde q lhes sejam oferecidos de igual forma como as tecnologias. Estes brinquedos ensinam a ser criança e a brincar.

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Em grupo pois permite o desenvolvimento da socialização, conceito dmtao perdido nos últimos tempos.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Lisboa

Ano de nascimento

1958

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

39

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Está nas OCEPE. Dos 3aos 6 são contínuos. Aos5/6tem de estar preparados para o novo ciclo.

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Conheço várias. Todas têm o seu os pontos fortes e fracos. Não sou fundamentalista

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Há crianças que não têm jeito para o desenho, para as arte

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Influencia social, de família no qual a criança vive.

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Gosto de jogos didático que estimulem o raciocínio lógico-matemático. Livros de lendas, FÁBULAS, Contos tradicionais. Recontar a "história" ou a podiam alterar..Inventar histórias

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Na minha infância era a natureza.

Agora pode ser explorado com amostras de diverso material.

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Sim, têm o tacto, olfato e o paladar..

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Em grupo. Comete-se um erro grave quando se promove o individualismo

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Um jogo didático que estimula-se a consciência Fonológica, a escrita Os sentidos (existe na Holanda) e Ciência (existem no Norte de Itália- Milão)

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Porto

Ano de nascimento

1996

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

1

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Respeitar o outro

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Sim

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Sim, se houver um equilíbrio entre os brinquedos físicos e os digitais é possível

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Em grupo, para desenvolver as relações com os seus pares

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim, Montessori e Pikler, muito pertinentes

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Sim

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Lisboa

Ano de nascimento

1994

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

3

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

A ser criança, brincar muito. O céu é o limite. Isto é, não devia haver aprendizagens obrigatórias, as crianças comandam as aprendizagens .

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Conheço o método montessori, waldorf, Piaget e outros... na minha prática dou mais valor ao do mem

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Sim, a criança evolui no seu desenho, começam por ser riscos aleatórios, depois vem um género de círculos e cada vez ficam mais precisos.

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Possivelmente

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Livros acho que todos eles, desde livros de imagens, livros de receitas, ou até mesmo um folheto de um supermercado. Jogos considero que os menos estruturados possível, de modo a que permita que eles dêem largas à sua imaginação.

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Não, são brinquedos com uma finalidade própria e só servem para aquilo. Uma caixa, por exemplo, permite mil e uma possibilidade, hoje pode ser uma tenda, amanhã um foguetão.

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Não, infelizmente agora as crianças estão muito ligadas ao mundo digital, até as mais pequenas já conhecem todos os desenhos animados de canais pandas... e o confinamento só fez com que isso piorasse...

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Incentivo muito à brincadeira em grupo, na partilha. Mas também considero importante que cada um tenha o seu espaço com os seus brinquedos.

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Sinceramente, não sei. Acho que para estas idades mais pequenas a questão das suas emoções é muito importante, por isso talvez trabalhasse nesse sentido.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Setúbal

Ano de nascimento

1980

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

12

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Ser autónoma, curiosa e confiante nas suas capacidades

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Elementos da natureza e materiais não estruturados

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Não, infelizmente as crianças estão cada vez mais dependentes da tecnologia

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Em grupo, pois estimula o respeito pelo outro, a organização de ideias, controlar frustrações, etc

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim, gosto do método apesar de achar muito individualista

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Os desenhos estão a ficar cada vez mais estereotipados

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Não

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Os que estimulam a criatividade

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Criatividade, auto estima

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Leiria

Ano de nascimento

1966

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

34

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Aprender a ser autónoma e descobrir o mundo que a rodeia

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Tem sido boa a evolução mas é preciso cada vez + importante saber escolher os brinquedos. Dos 3-6 anos são eficazes os brinquedos que permitem descobertas e que estimulem a criatividade.

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Conseguem, mas para muitos adultos é +fácil colocar 1 telemóvel ou tablet na mão da criança que esta fica entregue a si própria.

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

São ambos importantes porque saber brincar sozinha é muito importante mas saber relacionar-se com os outros, aceitar as regras, aceitar o perder também é determinante para o desenvolvimento da criança.

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Conheço e acho pertinente.

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Sim.

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Penso que sim.

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Livros com qualidade estética.

Jogos: lego, puzzles, 3D, dominó, jogos de encaixe, ...

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Ui tantos temas que as crianças precisam de compreender.

As novas famílias, arte, hortas

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Faro

Ano de nascimento

13/11/1982

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

12

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Tudo o que for do seu interesse desde que seja de forma estimulante e desafiadora.

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Brinquedos de causa-efeito.

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Não, porque alguns são muito básicos, pouco desafiadores e no geral o gráfico é péssimo.

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

As duas são muito importantes.

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim, muito importante.

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Não.

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Não.

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Livros que tenham a ver com o conhecimento do mundo.

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

A empatia.

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Lisboa

Ano de nascimento

1978

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

Há 7 meses

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

.....

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim, acho interessante

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

.....

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Talvez, porque a criança expressa o que sente, o que vive.

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Legos/puzzles e jogos de encaixe

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

.....

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

A evolução do brinquedo veio prejudicar um pouco o desenvolvimento da criança. Pois a criança não sente necessidade de explorar outros objetos que se encontram à sua volta.

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Não, os brinquedos digitais tem um grande poder, perante as crianças, devido às cores, músicas, os desenhos animados e os seus movimentos.

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Em grupo, ajuda a criança a partilhar, interagir e a socializar.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Porto

Ano de nascimento

1996

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

1

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim bastante pertinente

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Não concordo nem discordo depende muito de cada criança

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Em crianças tão pequenas não dá para perceber se estará relacionado ou não

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Todos os que as crianças possam fazer parte com os que são com ímanes, o que tenham que ser as crianças a construir

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Sim as atividades que temos que propor tem que ser atividades menos tecnológicas mas ao mesmo tempo didáticas e criativas

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Sim. Desde que bem trabalhados os brinquedos físicos por vezes até cativamo-nos do que os computadores e os tablets

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Em grupo. Principalmente para partilha e o trabalho que pode ser desenvolvido com as crianças quando estão em pequeno ou grande grupo

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Viana do castelo

Ano de nascimento

1960

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

32

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Muitas coisas

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

High scope

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Nao

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Sim

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Ha varios

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Matematica e Portugues

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Sim

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

As vezes

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Grupo para a partilha

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Educadora de infância

Ano de nascimento

1994

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

3 anos

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

As rotinas / aprender a falar

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Jogos lúdicos

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Infelizmente as crianças cada vez mais estão dependentes das tecnologias e já não se interessam tanto pelos jogos lúdicos

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Ambas as maneiras são importantes.

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim . Cada método tem as suas coisas boas e menos boas. Temos que adaptar

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Formas circulares

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Sim

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Qualquer um de qualidade, livros recomendados pelo Plano nacional de leitura / jogos de encaixe didático

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Algo relacionado com um tema que as crianças do grupo tivessem interesse

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Santarém

Ano de nascimento

1970

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

30

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

O mundo à sua volta

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Todos depende do contexto

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Sim

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Das duas formas. Depende da criança e do contexto

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim em articulação com outros.

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Depende da criança

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

De alguma forma

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Todos têm benefícios e limitações

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Aquilo em que a criança apresenta ser a sua fragilidade

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Viseu

Ano de nascimento

1964

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

12

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

A interagir com os outros
A respeitar os outros
A partilhar

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Muito pertinente

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim
 Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Muitas vezes sim

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Livros coloridos livros interactivos

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim
 Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Eu considero que o meio ambiente consegue ser o mais favorável ao ensino das crianças mas tudo o que seja manipulado e construído pelas crianças tem um impacto favorável

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim
 Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Sim porque são mais reais

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

As duas formas são importantes

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Braga

Ano de nascimento

1981

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

15

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Falar corretamente, desenvolver a criatividade e imaginação ser feliz

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Jogos de encaixe puzzles

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Sim

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Grupo. Porque assim tb desenvolve a partilha e cumpre regras

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Não

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Pode ser

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Livros de capa grossa, e sobre amizade, partilha

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

O amor

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Setúbal

Ano de nascimento

1979

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

17

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Tudo o que esteja ao seu redor e seja do seu interesse

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Materiais de fim aberto e não estruturados

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Os digitais são muito apelativos através dos sons e imagens coloridas o que faz com que as crianças fiquem mais atraídas.

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Penso que seja imprescindível brincar quer de forma individual, como em grupo.

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim, a pedagogia montessorí é um excelente auxílio, bem como Reggio Emilia.

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Geralmente começam pelos rabiscos e depois para as formas circulares

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

São influenciados pelo meio em que a criança vive.

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Jogos tradicionais e livros de várias temáticas

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Números, cores, formas geométricas

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Viseu

Ano de nascimento

1956

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

40

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

A sua aprendizagem depende muito dos estímulos

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Os que a criança "construir"

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Sim

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Depende do brinquedo e da idade mas de uma maneira geral o brincar em grupo é mais rico

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Todos os métodos, e pedagogos foram importantes na psicologia

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Sim à medida que a criança cresce o desenho toma mais formas

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Não

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Valores

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Aveiro

Ano de nascimento

1965

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

24

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Depende do seu desenvolvimento e maturidade, mas deverá adquirir conceitos úteis para a vida a socialização será muito importante, bem como os afetos.

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Em certa medida, mas existe excesso de tecnologias em detrimento de outras atividades práticas para o quotidiano.

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Depende do brinquedo.

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Grupo, para existir partilha, regras de jogo entre outras.

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

O Movimento da Escola Moderna. Estudei no Instituto Piaget.

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Emotivas, pelas dimensões dos personagens, cores localização das imagens.

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Sim sem dúvida.

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Em que se verifique interdisciplinaridade de conceitos.

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Afetos, Emoções, regras. Conceitos de saúde desporto música etc.

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Porto

Ano de nascimento

1967

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

28

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

.....

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

.....

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Nao

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Nao

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Não há material mais ou menos eficaz.

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Criativo e divertido

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Elementos da natureza, materiais de desperdício

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Nao

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Em grupo, porque a brincar em grupo aprende a partilhar, a socializar

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Viseu

Ano de nascimento

1963

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

35

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Ser sociável, respeitar e compreender regras e rotinas diárias, noção de espaço, quantidade, tempo, ouvir, contar e recontar histórias, questionar e procurar respostas, fazer experiências e ter contacto com vários materiais, ter noção de si e do outro, desenhar a figura humana, reconhecer letras e algarismos, fazer rimas, puzzles, identificar e reconhecer sons, reconhecer várias texturas, saber as cores, etc.

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim conheço e é muito importante!

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Não

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Tem alguma influencia, embora não considere que seja isso.

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Livros de histórias, jogos sensoriais, legos.

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

A preservar a natureza e o meio ambiente!

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Todos os brinquedos são importantes, sobretudo os que estimulam a parte cognitiva e sensorial, puzzles, enfiamentos, seriações, etc.

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Sim, desde que sejam atrativos, pois as crianças são muito sensíveis ao toque e à parte visual, manipular objetos é agradável para qualquer criança!

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Depende, os dois são fundamentais, no entanto o brinquedo de grupo permite à criança partilhar, respeitar o outro, ser empática, sociável e aprender regras de convívio social.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Portalegre

Ano de nascimento

1973

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

25

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Brincar ao faz de conta, respeitar o outro, saber esperar a sua vez, interesse pela leitura.

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Brinquedos soltos, de origem natural, que recriem objetos do dia a dia

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Atualmente vivemos muito virados para a tecnologia, mas os brinquedos que nos permitem brincar ao faz de conta, são fundamentais para aprendermos a lidar com situações quotidianas

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Em grupo vai contribuir para a socialização

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim, acho

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Círculos

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Motos, puzzles, construção e brinquedos de faz de conta

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

A lidar com situações quotidianas, co medos e emoções inerentes

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Évora

Ano de nascimento

1977

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

21

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Autonomia, confiança

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Jogos didáticos, brincadeira livre junto com o educador

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Não, os digitais não ajudam

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Ambos, cada qual de sua forma

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim, um bom método

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Talvez

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Sim

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Imagens apelativas

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

A realidade bem explicada

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Portalegre

Ano de nascimento

1985

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

12

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

A socializar, a respeitar o outro, conhecer o meio em que vive, profissões que pertencem à sociedade, os meios de transporte...

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Muito

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Círculos

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Sim

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Livros de histórias, livros sobre o conhecimento do mundo (animais, natureza...), jogos de construção, de encaixe, jogos de tabuleiro ..

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Reino animal (diferentes famílias, onde vivem, do que se alimentam, como se reproduzem..)

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

A evolução dos brinquedos altera a forma como as crianças experienciam o mundo. Estes novos brinquedos são importantes mas não se deve descurar outros tipos de brincadeiras.

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Sim, conseguem e cada vez mais devem ser privilegiados. Os brinquedos físicos promovem o conhecimento aliado à socialização, à coordenação motora..

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Em grupo pois desta forma aprende a partilhar, a esperar a sua vez, a desenvolver a auto estima, os laços afetivos com os colegas..

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Lisboa

Ano de nascimento

1967

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

32

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Respeito pelo outro, partilha de brincadeiras, ser curiosa, interessada no mundo que a rodeia. Ser e sentir-se feliz.

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim, para além desse método a Pedagogia de Projeto permite à criança uma maior participação ativa na sua aprendizagem.

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Não tenho opinião

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelas interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Sim

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Livros com histórias com suspenses constantes que permitem as crianças sonhar mas também serem participantes ativos na descoberta do desenlace final
Legos, jogos de memória. Jogo da Glória, loto

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Todo o tipo de jogos que estimulem a criatividade, concentração, descoberta (ex. Legos, puzzles, Tangram). Materiais reciclados

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Sim. Todos os materiais colocados à disposição da criança, por mais rudimentares que sejam, cativam a criança na descoberta de outras funções e outro tipo de utilização. Sempre com imensa criatividade

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Em grupo há sempre uma estimulação e aprendizagem recíproca. Troca de saberes, interajuda...

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Conhecimento do mundo, os cuidados a ter com o meio ambiente, valores

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Leiria

Ano de nascimento

1962

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

34

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

A ser autónoma nos seus hábitos de higiene e alimentares, a ser solidária com o próximo, a respeitar o outro, a ser criativa (explorando, experimentando e desenvolvendo), a aumentar o seu vocabulário, desenvolvendo a sua linguagem. Deve estimular o seu raciocínio e o seu sentido abstrato... deve explorar todas as suas sensações

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim conheço e acho

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelas interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Sim... influencia e muito. Aliás noto bastante isso

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Livros que foquem e estimulem valores, que permitam sonhar e fantasiar com ilustrações bonitas e saudáveis. Quanto aos jogos, os de encaixe tipo legos, permitem criar, construir... os puzzles permitem desenvolver a nossa capacidade de atenção e raciocínio...a bola para jogar, a corda para saltar, que permite exercitar e desenvolver a motricidade global

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Jogos de encaixe, brinquedos que permitam o jogo simbólico e experiências sensoriais e brinquedos que estimulem a brincadeira ao ar livre... um pouco de tecnologia também é importante mas muito q.b. e controlada pelo adulto

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Infelizmente cativam por tempo limitado

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Em grupo... é muito importante que a criança saiba conviver, partilhar e aceitar

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Valores como a partilha, o amor, o respeito pelo próximo...a saber contar, relacionar/ diferenciar... a saber rimar

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Braga

Ano de nascimento

68

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

29

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Contatar com diversas experiências,

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Tradicional e facilmente manipuláveis

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Não, são estímulos distintos

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Grupo, socializam, cumprindo regras, desenvolvem diversas áreas

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim, materiais muito sensoriais

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Sim, predomina o círculo e o quadrado

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Não

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Temas atrativos, motivadores que os cativem

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

A nível comportamental

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Lisboa

Ano de nascimento

1976

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

24

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

As diferentes áreas de conteúdos das ocepe.

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Brinquedos sensoriais, jogos de construção, matemáticos, etc

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Sim acho, desde que sejam apelativos e despertem a curiosidade do grupo.

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

São importantes ambos, pois desenvolvem competências distintas, como a partilha e interação com o outro.

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Conheço o método Montessori e o movimento escola moderna. Ambos têm vantagens e desvantagens.

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Sim existe essa tendência. Escolhem muito o círculo e o retângulo.

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Nem sempre.

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Livros pedagógicos com mensagens interessantes. Jogos matemáticos e de consciência fonológica.

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

As noções espaciais por exemplo.

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Coimbra

Ano de nascimento

1993

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

1

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Tudo o que for, essencialmente, do seu in

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim, conheço. E sim, em certos aspetos, acho bastante pertinente.

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Penso que não. Cada criança tem um desenvolvimento diferente e por isso, a sua forma de desenhar é sempre diferente.

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Podem ser, sim. Mas não necessariamente. Muitas vezes a forma como é feita o desenho corresponde à faixa etária em que a criança se encontra. Quanto às cores usadas, podem apenas ser escolhas aleatórias da criança. No entanto, há especificidades nos desenhos que nos podem transmitir alguma coisa.

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Qualquer um que seja do interesse da criança e estejam adequados à sua faixa etária.

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Não, sinto que os brinquedos dos dias de hoje são pouco estimuláveis e muito estruturados. Por isso, sem dúvida que os brinquedos não estruturados são os que potenciam mais a aprendizagem nas crianças.

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Se não conseguem, deviam conseguir, porque as crianças nos dias de hoje são muito expostas às novas tecnologias e, muitas vezes, isso acaba por se tornar perigoso para elas. Não existe nada como o brincar livre e autónomo para cativar as crianças.

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Da forma que a criança quiser brincar, qualquer brinquedo dá para brincar em grupo ou de forma individual. O importante é a criança demonstrar a forma como quer explorar o brinquedo, sozinha ou acompanhada.

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

O que a criança gostava de aprender, porque se não for algo do interesse dela, as aprendizagens não vão ser adquiridas da melhor forma.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Lisboa

Ano de nascimento

1963

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

37

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Consegue aprender tudo desde que seja do seu interesse.

Neste momento, acho que a aposta deverá ser no Saber Ser: valores, atitudes, autonomia, ...

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim, conheço e considero pertinente.

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

É uma resposta complexa o desenho é uma forma de representação do estadio de desenvolvimento, experimentação de materiais, e tem um caráter emocional muito forte.

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Talvez.

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Os livros são um excelente material.

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Estimular imaginação e criatividade que cada vez é menos natural.

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Brinquedos manipulativos .

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Sim e é disso que precisamos. Cada vez se vê menos desenvolvimento na coordenação motora e redução dos períodos de atenção sem estímulos visuais.

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Em grupo. A interação com os pares leva a desafios cognitivos muito interessantes.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Leiria

Ano de nascimento

1978

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

20

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Brincar

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Todos os brinquedos e não brinquedos que ajudem a criança no desenvolvimento cognitivo, sensorial e motor.

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porque?

Sim se forem bem explorados

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porque?

Cada um é importante para o desenvolvimento da criança. Para um desenvolvimento saudável é importante brincar sozinha e em grupo, as duas formas são essenciais

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim, é importante termos linhas orientadoras e todos os métodos educativos são importantes para nos ajudar na orientação do trabalho em sala

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Não

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelas interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Não

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Livros, todos os livros de histórias são didáticos pois podemos trabalhar/explorar a história de várias formas e conteúdos. Jogos, todos os puzzles, jogos de motricidade e de destreza, jogos de mesa

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Que ajudasse a exprimir as emoções

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Porto

Ano de nascimento

1974

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

21 anos

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Tudo, é uma esponja onde absorve toda a informação muito rapidamente, por vezes corretamente e outras vezes tem que ser orientado pois a sua percepção/receção da informação recebida, é diferente por vezes daquela que queremos transmitir.

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

A criança terá que ter espaço para brincar em grupo ou individualmente. Um brinquedo quando é comprado ou escolhido tem que se ter em consideração a adaptação à idade, o que pretendemos com aquele jogo, o que queremos trabalhar. Mas sem dúvida, se for um jogo que que possa reunir as duas situações, brincar individualmente ou em grupo, melhor ainda... torna-se 2 em 1.

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim. Adoro Montessori. Mas o meu trabalho não se baseia numa só pedagogia. O High Cope é o trabalho de projeto também fazem parte do meu método de trabalho, pois o cerne da questão são sempre as crianças e é delas que partem os interesses e os novos desafios.

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Por vezes sim, principalmente na figura humana.

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Não. Ainda são pequenas, ainda são muito de flores, desenhar a família, os amigos.

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

É uma pergunta difícil, pois no meu tempo não tinha nada do que agora as crianças têm, e não foi por isso que não aprendi ou desenvolvi o meu conhecimento das coisas que me rodeiam. Era feliz ou mais feliz do que atualmente as crianças desta geração, pois as novas tecnologias, tão importantes para novas conhecimentos, novas aventuras e viajar por mundos desconhecidos, retira por vezes alguma qualidade de vida e de convivência familiar e em comunidade. Mas acho que tudo tem de evoluir e não ficarmos estagnados no passado.

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Não. Pois os brinquedos/jogos digitais são mais atrativos, e acima de tudo ainda existe a possibilidade de nesses jogos/brinquedos realizá-los on-line com outros amigos e nunca os estragar.

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Jogos de memória, puzzles, jogos de associação sobre vários temas, relacionar números com quantidades...

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

"O que eu Aprendi no Jardim de Infância". Seria o título do livro sobre a vida de um grupo de crianças em que a sua segunda casa é o jardim de e partilhar com o público os trabalhos/ jogos desenvolvidos com eles durante um ano letivo. Teria seguimento este livro, pois faria um para cada idade.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Funchal

Ano de nascimento

1980

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

19

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Saber ser e estar é o mais importante

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Objetos do dia a dia

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Seria bom que sim, mas hoje em dia nota-se que não. As crianças não saem para brincar, ficam fechadas em casa.

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Em grupo. Ajuda a aprender a partilhar, socializar, compreender e respeitar regras.

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim. Tem alguns aspetos interessantes, mas não concordo com tudo.

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Sim.

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Sim

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Qualquer um que estimule a curiosidade, interesse, imaginação e criatividade da criança. Por vezes, o livro pode parecer desinteressante, mas a forma como o exploramos pode torná-lo o mais adequado e interessante possível.

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Os valores... algo que cada vez mais se nota esquecido.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Aveiro

Ano de nascimento

1962

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

35

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Tudo o que estiver ao seu alcance e das oportunidades que tiver

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Sim

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Livros de histórias e enciclopédias

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Valores e atitudes

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Brinquedos de construção

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Também

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

O brinquedo é tao mais completo quando se pode trandformar nas duas possibilidades

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Aveiro

Ano de nascimento

1971

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

28

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

A ser autónomo, ter auto-controlo emocional, competências socializantes variadas e conhecimentos diversos, de acordo com as orientações curriculares

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Acho, tal como outros. Mas, serão sempre abordagens inspiradoras, uma vez que o foco está na criança, os seus interesses e necessidades. Logo a criança que está à minha frente é única, implicando que qq actividade proposta lhe seja adaptada.

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Não entendi

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Talvez

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Livros diferentes tem usos e fins diferentes

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Seja um objecto de exploração lúdica

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Os que permitem múltipla exploração e desenvolvem ou potenciam a criatividade e imaginação

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Sim, principalmente os elementos e materiais naturais, porque são de exploração infinita e são objectos que podem ser apropriados e integrados no brincar social e espontâneo

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

São igualmente importantes.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Faro

Ano de nascimento

1958

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

25a ser suficientemente autónoma anos

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

A ser autónoma, confiante, sociável

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Material para reciclar, e espaços de ligação direta à natureza, (tintas, canetas,... folhas brancas!)

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Sim se forem devidamente induzidos pelos adultos que com eles interagem... eles seguirão seus exemplos...

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Em grupo, pois ajuda-lo-à a ser mais sociável, e o desenvolverá mais saudavelmente no conhecimento de seus limites

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Não

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Todos desde que "bem trabalhados pelos adultos" com os quais interagem

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

As diferentes posturas a tomar face ao seu semelhante numa atitude de respeito.

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Lisboa

Ano de nascimento

15-06-1974

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

21

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

A ser autónoma e a ser um cidadão ativo e consciente.

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim para ambas as questões.

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Não.

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelas interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Não

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Livros: quanto mais variados melhor, ao nível das histórias devem ter uma imagem apelativa e um bom texto.

Jogos didáticos: devem ser jogos que estimulem e sejam desafiantes para as crianças.

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Todos são importantes tendo o cuidado de não cair em exageros. Os brinquedos tecnológicos permitem desenvolver muitas áreas mas muitas vezes descuram a relação com os outros que crucial nesta faixa etária.

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Sim, desafiam muito mais a imaginação e o trabalho a pares.

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Sim, existe um tempo para tudo, da mesma forma que devem saber estar e ser com os pares e crucial saberem e gostarem de estar com eles mesmos.

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

É difícil limitar a um único livro os conhecimentos a adquirir.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Cascais

Ano de nascimento

43

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

19

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

A viver em sociedade, a fazer pequenos cálculos matemáticos, resolver problemas da sua vida diária, escrever o seu nome e ter consciência de alguns sons

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Os brinquedos sem uma função específica

Os brinquedos que os fazem

Pensar como puzles, blocos lógicos, dominós, lotos de texturas, etc

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Os digitais são mais fáceis de os envolver mas os físicos são muito mais completos pq estimulam várias áreas de desenvolvimento

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

No contexto de jardim de infância, é mais útil o brinquedo que permite brincar em grupo. Aprender a viver em grupo é uma das premissas mais importantes do JI

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Conheço várias e de todas podemos tirar um pouco. Montessori, highscoop, mem etc

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Há formas que respeitam cada fase de desenvolvimento.

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

A partir dos 4 anos, sim

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Livros com pouco texto e ilustrações ricas.

Jogos de madeira com blocos para construções

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Um livro com duas histórias possíveis onde a criança fosse escolhendo cada página (cada página dividida em duas com seguimentos diferentes)

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Porto

Ano de nascimento

22/12/1977

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

21

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

A contar,identificar e associar à quantidade os números, lengas lengas trava línguas, canções, pegar no lápis, saber recortar,desenhar a figuram humana,conhecer as partes constituintes do corpo,ter noção de comportamentos saudáveis tanto a nível alimentar como da higiene do corpo....

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Desconheço

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Não

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Existem imensas histórias e jogos para estas faixas etárias. Histórias com muita qualidade. Jogos legos, parafusos, imans,puzzles, enfiamentos, picos...

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

O respeito pelo outro, e a parthha,amizade.

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Jogos de encaixe, bonecos, carrinhos ,puzzles, enfiamentos ,jogos de pratos,copos,talheres, painelas.,imans...

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Sim porque são palpáveis e no Jardim são de facil acesso,os digitais,no meu caso não. Mas o digital é muito apelativo pela cor ,som .

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Acho os dois importantes, a criança deverá interagir com o outro tornando a sua vivência mais rica e partilhada,mas também deverá ter o seu momento de exploração sozinha.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Castelo Branco

Ano de nascimento

1996

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

Menos de 1 ano.

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Deve aprender a ser em primeiro lugar. Além disso, aprender e familiarizar-se com diversos aspetos do meio.

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Conheço vários modelos que têm por detrás pedagogos brilhantes. Acredito que se combinarmos aquilo que os vários modelos têm de bom, conseguimos promover práticas mais motivadoras, inovadoras e estimulantes para as crianças. Exemplo: método Montessori, modelo Reggio Emilia.

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Respondi sim à questão anterior, contudo nem sempre a escolha das cores remetem para problemas.

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Sim

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Diversos. Mas onde as ilustrações assumem um papel importante.

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Exemplo: aprender a conhecer o outro.

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Houve grande evolução ao nível das ferramentas didáticas. Essas poderão ou não contribuir para a evolução das crianças, dependendo do modo como são utilizadas. Os brinquedos mais eficazes na educação pré-escolar são todos aqueles que são manipuláveis. Os materiais não estruturados são também uma mais-valia na educação pré-escolar.

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Embora nascidos numa era já digital, acredito que as crianças conseguem ser cativadas de diversos modos.

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Sim. Ambos são importantes. É importante que a criança possa brincar de modo individual e também com os pares, permitindo-lhe a socialização.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google.

Google Formulários

Questionário para Educadores de Infância

Caro(a) Educador(a) de Infância,

Chamo-me Patrícia Maximiano e neste momento encontro-me a frequentar o segundo ano do Mestrado em Design Gráfico, da Escola Superior de Artes e Design das Caldas da Rainha, do Instituto Politécnico de Leiria. Estou a realizar uma investigação académica que me permitirá obter o grau de mestre em Design Gráfico. A minha investigação, intitulada "Sentir a Infância" tem como principal objetivo perceber a importância que o estímulo sensorial tem na infância, principalmente entre os 3 e os 6 anos, procurando ainda perceber a diferença entre este estímulo ser realizado com recurso a meios digitais e meios analógicos.

Os dados recolhidos com a investigação serão apenas utilizados no âmbito do estudo, podendo os resultados desta pesquisa ser publicados e/ou apresentados enquanto meio de divulgação científica. O direito à total liberdade de recusar a participar nesta pesquisa em qualquer momento, sem penalização ou prejuízo algum, será respeitado. Caso não pretenda responder a algumas das questões, sinta-se livre para o fazer.

Distrito onde desempenha a função de Educador(a) *

Lisboa

Ano de nascimento

1966

Há quantos anos desempenha a função de Educador(a) de Infância?

30

1- O que é que uma criança entre os 3-6 anos consegue/deve aprender?

Autonomia, respeito pelo outro, regras de sala, brincar

7- Conhece algum tipo de pedagoga, como por exemplo o método Montessori? Se conhece, acha pertinente?

Sim conheço, acho pertinente conhecer vários métodos e adaptar

8- Acha que a forma como uma criança faz um desenho, isto é, o tipo de formas e o tipo de cores que usa estão diretamente relacionados com a sua personalidade/problemas?

Sim

Não

8.1- Existe uma tendência no desenho das formas? Se sim, quais?

Sim, círculo

9- Acha que as formas e as cores utilizadas pelas crianças nos seus desenhos são influenciadas pelos interfaces e imagética presentes nos jogos, desenhos animados e livros?

Nos grupos que tenho trabalhado não

10- Quais são os livros/jogos didáticos que na sua opinião são mais eficazes para a faixa etária entre os 3-6 anos?

Com conteúdo onde a história tenha sumo, e jogos que possam aprender a brincar

11- Se pudesse construir um livro/jogo didático para crianças entre os 3-6 anos, o que gostaria que ele ensinasse?

Regras de convivência e de partilha

2- Considera o estímulo sensorial (dos 5 sentidos) importante para a aprendizagem na infância?

Sim

Não

3- Comparando a sua infância e a atual infância de uma criança, sente que a evolução dos brinquedos e ferramentas didáticas contribui também para a evolução das crianças? Que tipo de brinquedos considera mais eficazes no ensino das crianças dos 3-6 anos?

Além dos normais de uma sala de jardim de infância, casinha etc, jogos variados tais como puzzles

4- Considera que as crianças atualmente estão muito ligadas à tecnologia?

Sim

Não

5- Acha que os brinquedos físicos conseguem cativar de igual forma comparativamente aos digitais? Porquê?

Sem dúvida, desde que o estímulo para os mesmos seja o indicado

6- Na sua opinião, considera mais pertinente um brinquedo que permita à criança brincar de forma individual ou em grupo? Porquê?

Em grupo, pela partilha e para aprender a ganhar e perder

Google Formulários

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F

Primeiro contacto: "Uau"

	Visão	Tato	Olfato	Audição	Paladar
Interação com a atividade	5	4	4	5	5
Perceção da ilustração	5	5	5	5	5
Facilidade na realização da atividade	4	4	4	4	4
Estímulo à aprendizagem	5	5	5	5	5
Tempo por atividade					

Tempo total do livro (minutos) 11

Tamanho das peças e do livro Bom

Estímulo à aprendizagem Bom

Atividade preferida Audição

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F

Primeiro contacto: "Uau"

	Visão	Tato	Olfato	Audição	Paladar
Interação com a atividade	5	4	5	5	5
Perceção da ilustração	5	5	5	5	5
Facilidade na realização da atividade	4	5	5	5	3
Estímulo à aprendizagem	5	5	5	5	5
Tempo por atividade					

Tempo total do livro (minutos) 11

Tamanho das peças e do livro Bom

Estímulo à aprendizagem Bom

Atividade preferida Visão

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F

Primeiro contacto: Entusiasmo

	Visão	Tato	Olfato	Audição	Paladar
Interação com a atividade	5	4	5	5	5
Perceção da ilustração	5	5	5	5	5
Facilidade na realização da atividade	4	5	4	5	3
Estímulo à aprendizagem	5	5	5	5	5
Tempo por atividade					

Tempo total do livro (minutos) 15

Tamanho das peças e do livro Bom

Estímulo à aprendizagem Bom

Atividade preferida Paladar

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F

Primeiro contacto: Observadora

	Visão	Tato	Olfato	Audição	Paladar
Interação com a atividade	5	3	5	5	5
Perceção da ilustração	5	5	5	5	5
Facilidade na realização da atividade	4	5	4	5	4
Estímulo à aprendizagem	5	5	5	5	5
Tempo por atividade					

Tempo total do livro (minutos) 15

Tamanho das peças e do livro Bom

Estímulo à aprendizagem Bom

Atividade preferida Visão

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F

Primeiro contacto: Espanto

	Visão	Tato	Olfato	Audição	Paladar
Interação com a atividade	5	5	5	5	5
Perceção da ilustração	5	5	5	5	5
Facilidade na realização da atividade	4	5	4	5	4
Estímulo à aprendizagem	5	5	5	5	5
Tempo por atividade					

Tempo total do livro (minutos) 15

Tamanho das peças e do livro Bom

Estímulo à aprendizagem Bom

Atividade preferida Paladar

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F

Primeiro contacto: Fitas chamaram à atenção

	Visão	Tato	Olfato	Audição	Paladar
Interação com a atividade	5	5	5	5	5
Perceção da ilustração	5	5	5	5	5
Facilidade na realização da atividade	5	5	5	5	5
Estímulo à aprendizagem	5	5	5	5	5
Tempo por atividade					

Tempo total do livro (minutos) 17

Tamanho das peças e do livro Bom

Estímulo à aprendizagem Bom

Atividade preferida Audição

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F

Primeiro contacto: Espanto

	Visão	Tato	Olfato	Audição	Paladar
Interação com a atividade	5	5	5	5	5
Perceção da ilustração	5	5	5	5	5
Facilidade na realização da atividade	4	5	4	5	4
Estímulo à aprendizagem	5	5	5	5	5
Tempo por atividade					

Tempo total do livro (minutos) 15

Tamanho das peças e do livro Bom

Estímulo à aprendizagem Bom

Atividade preferida Audição

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F

Primeiro contacto: "Quero um livro igual a este"

	Visão	Tato	Olfato	Audição	Paladar
Interação com a atividade	5	4	5	5	5
Perceção da ilustração	5	5	5	5	5
Facilidade na realização da atividade	4	5	4	5	5
Estímulo à aprendizagem	5	5	5	5	5
Tempo por atividade					

Tempo total do livro (minutos) 17

Tamanho das peças e do livro Bom

Estímulo à aprendizagem Bom

Atividade preferida Tato

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F

Primeiro contacto: "Cheira a pizza"

	Visão	Tato	Olfato	Audição	Paladar
Interação com a atividade	5	5	5	5	5
Perceção da ilustração	5	5	5	5	5
Facilidade na realização da atividade	4	5	5	5	5
Estímulo à aprendizagem	5	5	5	5	5
Tempo por atividade					

Tempo total do livro (minutos) 13

Tamanho das peças e do livro Bom

Estímulo à aprendizagem Bom

Atividade preferida Olfato

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F

Primeiro contacto: Fitas captaram atenção

	Visão	Tato	Olfato	Audição	Paladar
Interação com a atividade	5	5	5	5	5
Perceção da ilustração	5	5	5	5	5
Facilidade na realização da atividade	4	5	4	5	5
Estímulo à aprendizagem	5	5	5	5	5
Tempo por atividade					

Tempo total do livro (minutos) 17

Tamanho das peças e do livro Bom

Estímulo à aprendizagem Bom

Atividade preferida Olfato

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F

Primeiro contacto: "Tantas folhas, posso ver todas?"

	Visão	Tato	Olfato	Audição	Paladar
Interação com a atividade	5	5	5	5	5
Perceção da ilustração	5	5	5	5	5
Facilidade na realização da atividade	5	5	4	5	4
Estímulo à aprendizagem	5	5	5	5	5
Tempo por atividade					

Tempo total do livro (minutos) 13

Tamanho das peças e do livro Bom

Estímulo à aprendizagem Bom

Atividade preferida Audição

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F

Primeiro contacto: Curiosidade

	Visão	Tato	Olfato	Audição	Paladar
Interação com a atividade	5	5	5	5	5
Perceção da ilustração	5	5	5	5	5
Facilidade na realização da atividade	4	5	5	5	4
Estímulo à aprendizagem	5	5	5	5	5
Tempo por atividade					

Tempo total do livro (minutos) 17

Tamanho das peças e do livro Bom

Estímulo à aprendizagem Bom

Atividade preferida Paladar

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F
 Tamanho das peças e do livro Bom
 Estímulo à aprendizagem Bom
 Atividade preferida Paladar

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F
 Tamanho das peças e do livro Bom
 Estímulo à aprendizagem Bom
 Atividade preferida Audição

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F
 Tamanho das peças e do livro Bom
 Estímulo à aprendizagem Bom
 Atividade preferida Tato

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F
 Tamanho das peças e do livro Bom
 Estímulo à aprendizagem Bom
 Atividade preferida Tato

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F
 Tamanho das peças e do livro Bom
 Estímulo à aprendizagem Bom
 Atividade preferida Paladar

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F
 Tamanho das peças e do livro Bom
 Estímulo à aprendizagem Bom
 Atividade preferida Audição

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F
 Tamanho das peças e do livro Bom
 Estímulo à aprendizagem Bom
 Atividade preferida Visão

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F
 Tamanho das peças e do livro Bom
 Estímulo à aprendizagem Bom
 Atividade preferida Audição

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F
 Tamanho das peças e do livro Bom
 Estímulo à aprendizagem Bom
 Atividade preferida Olfato

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F
 Tamanho das peças e do livro Bom
 Estímulo à aprendizagem Bom
 Atividade preferida Tato

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F
 Tamanho das peças e do livro Bom
 Estímulo à aprendizagem Bom
 Atividade preferida Olfato

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F
 Tamanho das peças e do livro Bom
 Estímulo à aprendizagem Bom
 Atividade preferida Olfato

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F

Tamanho das peças e do livro Bom

Estímulo à aprendizagem Bom

Atividade preferida Visão

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F

Tamanho das peças e do livro Bom

Estímulo à aprendizagem Bom

Atividade preferida Visão

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F

Tamanho das peças e do livro Bom

Estímulo à aprendizagem Bom

Atividade preferida Paladar

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F

Tamanho das peças e do livro Bom

Estímulo à aprendizagem Bom

Atividade preferida Olfato

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F

Tamanho das peças e do livro Bom

Estímulo à aprendizagem Bom

Atividade preferida Visão

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F

Tamanho das peças e do livro Bom

Estímulo à aprendizagem Bom

Atividade preferida Paladar

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F

Tamanho das peças e do livro Bom

Estímulo à aprendizagem Bom

Atividade preferida Paladar

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F

Tamanho das peças e do livro Bom

Estímulo à aprendizagem Bom

Atividade preferida Audição

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F

Tamanho das peças e do livro Bom

Estímulo à aprendizagem Bom

Atividade preferida Visão

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F

Tamanho das peças e do livro Bom

Estímulo à aprendizagem Bom

Atividade preferida Olfato

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F

Tamanho das peças e do livro Bom

Estímulo à aprendizagem Bom

Atividade preferida Olfato

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F

Tamanho das peças e do livro Bom

Estímulo à aprendizagem Bom

Atividade preferida Paladar

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F

Tamanho das peças e do livro Bom

Estímulo à aprendizagem Bom

Atividade preferida Tato

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F

Tamanho das peças e do livro Bom

Estímulo à aprendizagem Bom

Atividade preferida Audição

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F

Tamanho das peças e do livro Bom

Estímulo à aprendizagem Bom

Atividade preferida Tato

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F

Tamanho das peças e do livro Bom

Estímulo à aprendizagem Bom

Atividade preferida Tato

Guião para teste do projeto prático

Idade 3 4 5 6 Sexo M F

Tamanho das peças e do livro Bom

Estímulo à aprendizagem Bom

Atividade preferida Paladar

