

Vamos descobrir o castelo? Um projeto desenvolvido com crianças de 2/3 anos de idade

Ana Cristina Oliveira de Sousa Pinto
ESECS / IPL
anapinto68@gmail.com

Maria Isabel Pinto Simões Dias
ESECS / IPL
isabel.dias@ipleiria.pt

RESUMO ALARGADO

Surgindo no âmbito do *Projeto Creche* (ESECS/IPL), o presente relato conta a experiência tida, em contexto de creche, no ano letivo 2009/2010, com 15 crianças de 2/3 anos de idade, numa Instituição Particular de Solidariedade Social da cidade de Leiria. Procurando identificar se as crianças destas idades faziam jogo dramático e qual o papel do adulto nesta linguagem artística, o educador de infância e a auxiliar da ação educativa foram, também, participantes ativos nesta experiência.

Após a realização de diversas leituras onde se constatou que o jogo simbólico e dramático é fundamental para o desenvolvimento do ser humano, permitindo ao Homem conhecer-se melhor a si e aos outros, desenvolvemos o projeto de sala “*Vamos descobrir o castelo e tudo o mais que lá existe*” levando as crianças a vivenciar as diferentes personagens que um dia habitaram nos castelos.

Este projeto iniciou-se no dia dos reis, tendo como indutor uma conversa a propósito do referido dia. As respostas das crianças acerca de quem é o rei permitiram aferir que um rei é alguém que manda, que usa uma coroa e que os “*outros têm de fazer o que ele manda*”. A partir das verbalizações das crianças propôs-se fazer a realização do jogo “o rei manda” com a personagem rei e seus súbitos. No dia seguinte, novas questões surgiram. A partir desta troca de informação, mostraram-se imagens representativas das personagens (rei, rainha, princesa e príncipe) e do local de habitação do rei (castelo) que, posteriormente foram afixadas num placard, na sala. Três dias depois voltou-se a recordar o papel das personagens já abordadas e possibilitou-se o assumir das mesmas: como anda, como fala, o que faria, ... Depois de novas perguntas levantadas, surgiram novas personagens (pajem, aia e guarda) que foram afixadas no placard com a respetiva identificação. No dia seguinte, em conversa com as crianças, decidiu-se qual das novas personagens cada um gostaria de ser, assumindo-as na sua forma de andar e de falar.

Esta metodologia, conversa sobre as personagens e suas características, observação de imagens com a sua identificação, colocação dos nomes no placard e vivência das personagens escolhidas, permitiu, também, identificar o criado, o cozinheiro, o caçador, o pastor, o camponês, o trovador, o bobo e o nobre.

Após a identificação das personagens, foi colocado o seguinte problema às crianças: o que fazer perante uma invasão ao castelo? (*O rei e a rainha estavam*

a dar uma festa no castelo. A meio da mesma, o guarda apercebe-se que alguém o quer invadir. O que fazer?).

Construindo o cenário com as personagens identificadas, surgiu uma nova personagem na figura do educador, um convidado.

Filmando esta atividade, com as devidas autorizações assinadas, por parte dos pais e da instituição, pode-se registar e analisar os dados. Destes destacamos a vivência, por parte das crianças, de dois tipos de jogos: simbólico e dramático. O jogo simbólico foi vivenciado por onze das catorze crianças participantes², com oito situações identificadas, da qual destacamos a luta com os assaltantes, o baile e o despedir do rei e da rainha que envolveram, cada uma, sete crianças.

No jogo dramático, analisado sob o ponto de vista das situações problemáticas, da solução de problemas e da interação de personagens, participaram as mesmas 11 crianças³. Identificaram-se 4 situações problemáticas (3 sugeridas pelo educador e uma por uma criança), 5 soluções de problemas (3 sugeridas pelas próprias crianças) e 7 interações de personagens (quatro foram sugeridas pelas crianças e as restantes pelo educador).

Após a concretização e análise deste projeto, podemos afirmar que as crianças se envolveram de forma livre e espontânea em situações de jogo simbólico e de jogo dramático. No entanto, para a concretização do jogo dramático, o papel do educador revelou-se fundamental para a definição de situações problemáticas, solução de problemas e interação de personagens.

Realidade Aumentada em TIC

Artur Manuel Rodrigues Coelho

Agrupamento de Escolas Venda do Pinheiro/ UIED – FCT/UNL

artur.rodrigues.coelho@gmail.com

As tecnologias de Realidade Aumentada integram informação e imagens virtuais geradas por computador em tempo real de forma direta ou indireta sobre ambientes reais (Lee, 2012). As suas aplicações educativas incluem livros de histórias que se estendem para o digital, jogos educativos, visualização interativa de conteúdo em 3D (sistemas, mecanismos complexos ou objetos) ou utilização de browsers em percursos georreferenciados (Chang, Hwang, Chen, & Müller, 2011). Até há pouco tempo circunscrita ao computador pessoal ou a sistemas dedicados, a Realidade Aumentada está a tornar-se progressivamente acessível através de uma gama crescente de aplicações para sistemas operativos móveis Android e iOS, incluindo browsers dedicados, jogos, conteúdos publicitários e aplicações para visualização de conteúdo em 3D.

A possibilidade de utilizar aparelhos móveis (*smartphones* ou *tablets*) combinada com o potencial da realidade aumentada de visualizar conteúdos digitais contextualizados sem depender de suportes físicos faz-nos pensar que este poderá ser um meio potenciador de novas formas de aprender e explorar o

² Três crianças não se envolveram, estiveram como observadores

³ As restantes três crianças continuaram como observadores