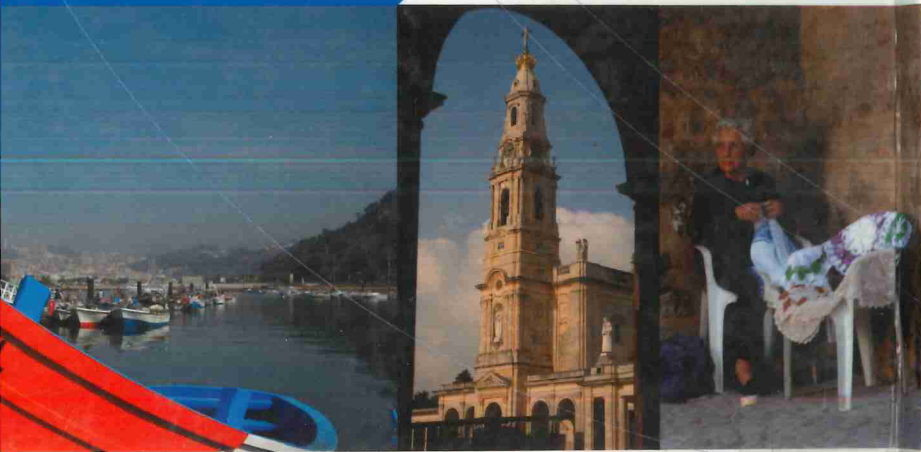


Pensar a Região de Leiria

Pensar a Região de Leiria



908
LEI
49
A

edições
Afrontamento



Projecto de investigação

identidade[s] e diversidade[s]
As linhas com que se cosem as pertenças



Actas do congresso pensar a região de Leiria

908 / Lei / 49

Ricardo Vieira (coord.)



Actas do Congresso
"PENSAR A REGIÃO
DE LEIRIA"

Edição participada por
ESEL – Escola Superior de Educação de Leiria
IPL – Instituto Politécnico de Leiria
Governo Civil de Leiria

Título: Actas do Congresso "Pensar a Região de Leiria"

Coordenador: Ricardo Vieira

© 2005, Escola Superior de Educação de Leiria e autores

Revisão: Maura Mendes

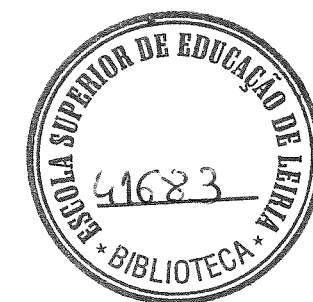
Edição: Escola Superior de Educação de Leiria e Edições Afrontamento

ISBN Edições Afrontamento: 972-36-0751-4

ISBN Escola Superior de Educação de Leiria: 972-95207-2-0

Depósito legal: 220289/04

Execução Gráfica: Rainho & Neves, Lda. / Santa Maria da Feira
Janeiro de 2005



Edições Afrontamento
Escola Superior de Educação de Leiria

ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DE LEIRIA AO SERVIÇO DA COMUNIDADE: UM PROJECTO DE ANIMAÇÃO NA FOZ DO ARELHO

Miguel Oliveira, Ana Roque, Marta Gesteiro e Patrícia Duarte

Escola Superior de Educação – Instituto Politécnico de Leiria

Resumo

Este artigo apresenta um projecto de animação e ocupação de tempos livres promovido pela Escola Superior de Educação de Leiria (ESEL) na Foz do Arelho, concelho das Caldas da Rainha.

O projecto consistiu na criação de um espaço denominado por “Ludolândia”, de carácter lúdico-educativo, para crianças com idades compreendidas entre os três e os seis anos. A iniciativa surgiu da parte da Câmara Municipal das Caldas da Rainha, ao identificar a necessidade que os veraneantes teriam ao nível da ocupação dos tempos livres dos seus educandos.

A referida necessidade foi apresentada à ESEL que se disponibilizou para conceber um projecto para criação de uma ludoteca de praia onde fossem proporcionadas aprendizagens e experiências educativas a todas as crianças participantes, num ambiente lúdico, durante o mês de Agosto de 2003.

Este artigo apresentará a justificação do projecto, assim como os seus objectivos e princípios orientadores. Explicitaremos também todo o funcionamento e planificação, finalizando com a avaliação e respectivas conclusões.

INTRODUÇÃO

Este artigo é resultante de uma comunicação feita no âmbito do congresso “Identidade(s) e Diversidade(s) da Região de Leiria – As linhas com que se cosem as per tenças”, apresentando um projecto de criação de um espaço de diversão, aprendizagem e ocupação de tempos livres. O projecto foi aplicado durante o mês de Agosto de 2003 na praia da Foz do Arelho, com o objectivo de proporcionar experiências lúdico-educativas a crianças com idades compreendidas entre os três e os seis anos.

Muitos se devem ter questionado sobre qual o papel que um projecto desta natureza poderia ter na formação da identidade e diversidade de uma região, no entanto, se olharmos para o tema central do congresso “Pensar a Região de Leiria”, poderemos

ver que para além de ser necessário promover eventos que provoquem reflexão sobre a região, é também necessário pensar e traçar um plano estratégico que enquadre projectos de intervenção na comunidade.

Este projecto é um pequeno exemplo de interacção entre uma instituição de ensino superior e a comunidade, mostrando desta forma o trabalho desenvolvido por professores e alunos, contribuindo assim para o aumento da qualidade de vida da população da região.

O projecto surgiu na sequência de um problema identificado pela Câmara Municipal das Caldas da Rainha que se traduz na necessidade de promover um serviço de apoio às famílias veraneantes. A concepção e acompanhamento do projecto foi da responsabilidade da Escola Superior de Educação de Leiria, proporcionando a todas as crianças participantes um vasto leque de inesquecíveis experiências nas mais diversas áreas de interesse infantil.

Foram utilizadas metodologias activas e dinâmicas, onde os jogos de descoberta e de construção, o contacto com diferentes materiais, a prática de diversas técnicas no âmbito das expressões, o conto e os banhos na piscina se assumiram como as estratégias prioritárias para alcançar os objectivos traçados para o projecto e que apresentamos posteriormente. Todos os conteúdos trabalhados neste espaço foram pensados de acordo com o nível de desenvolvimento, com os interesses e motivações das crianças.

O principal objectivo consistiu em proporcionar às crianças momentos únicos e intensos, com o devido enquadramento por parte dos monitores, num clima de respeito, liberdade e segurança.

JUSTIFICAÇÃO E PERTINÊNCIA DO PROJECTO

A evolução do quadro social e familiar tem sofrido ao longo dos últimos anos profundas alterações na sua organização: os pais trabalham fora de casa, o número de elementos da família tende a reduzir e os avós ainda trabalham ou vivem longe.

Neste sentido é necessário criar espaços adequados para o desenvolvimento de "(...) actividades pedagógicas, nos quais se prevejam períodos específicos para actividades educativas, de animação e de apoio às famílias, tendo em conta as necessidades destas" (Ministério da Educação, 2002: 5).

O objectivo não foi escolarizar os tempos livres das crianças que nele participaram, nem atribuir a este trabalho a função exclusiva "de guarda", no sentido de ausência de qualidade educativa. Pretendeu-se, sim, criar um espaço que integrasse tempos de aprendizagem intencionalizados, garante de uma dinâmica convivencial, lúdico e securizante para impedir os tempos vazios das crianças e a dificuldade das famílias em conseguir espaços gratuitos onde deixar os seus educandos.

OBJECTIVOS

Objectivos Gerais

- Dar resposta às necessidades de ocupação dos tempos livres das crianças do concelho das Caldas da Rainha em período de férias;
- Dinamizar o espaço balnear da Lagoa de Óbidos na Foz do Arelho;
- Apoiar as famílias na ocupação dos tempos livres dos seus educandos;
- Criar um espaço onde as crianças não tenham apenas a oportunidade de brincar, mas onde trabalhem e construam a sua aprendizagem.

Objectivos Específicos

- Desenvolver actividades significativas de natureza lúdica nas áreas das expressões, plástica, motora e dramática;
- Promover o desenvolvimento pessoal e social da criança numa perspectiva de educação para a cidadania;
- Promover a auto-estima, criatividade e imaginação através do desenvolvimento de actividades livres e orientadas;
- Desenvolver o espírito de equipa e cooperação;
- Despertar a curiosidade e o pensamento crítico;
- Desenvolver a expressão e a comunicação através de linguagens múltiplas como meios de relação, de informação, de sensibilização estética e de compreensão do mundo.

PRINCÍPIOS ORIENTADORES

Tendo em conta que este projecto foi, inicialmente, previsto para desenvolver com crianças com idades compreendidas entre os três e os seis anos,¹ considerámos importante consultar as Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar, retirando alguns princípios que consideramos indispensáveis, para fundamentar e orientar este projecto, nomeadamente os que Maria da Assunção Folque (2000) apresentou nas Jornadas Pedagógicas em Évora: "1) o processo de aprendizagem desenvolve-se a partir do que a criança já sabe; 2) o processo de aprendizagem desenvolve-se em interacção com os outros; 3) a criança é sujeito do processo educativo; e 4) a criança aprende agindo, explorando o mundo à sua volta mas também reflectindo sobre a sua experiência".

1) O processo de aprendizagem desenvolve-se a partir do que a criança já sabe

Os monitores devem ter respeito pelos saberes de todas as crianças valorizando os seus saberes e a sua cultura, tornando-os pontos de partida para novas aprendizagens.

¹ Foram integradas crianças com idades superiores às previstas, no entanto, consideramos que estes princípios se aplicaram.

É necessário partir do que a criança já sabe, valorizando a sua pessoa e a sua cultura de pertença para reforçar a construção de uma auto imagem positiva. Se a criança tiver confiança nela própria e nas suas capacidades, acabará por se tornar curiosa e com vontade de explorar o mundo à sua volta.

Os monitores devem valorizar a criação de um clima de livre expressão, onde cada criança se sinta à vontade para partilhar com os colegas e com eles os seus saberes, os seus interesses, as suas preocupações e as suas motivações, basicamente a sua relação com o mundo.

2) O processo de aprendizagem desenvolve-se em interacção com os outros

É neste princípio que surge a riqueza que se pode obter no contacto com grupos heterogêneos, com a diversidade de parceiros. A valorização de diferentes ideias, comportamentos e formas de representar o mundo, torna mais rico o ambiente de aprendizagem e é vista como uma vantagem para o avanço de cada criança.

Com este projecto, os monitores podem proporcionar a cada criança a possibilidade de se relacionar com outras crianças e adultos e de explorar um novo espaço com actividades lúdicas diversificadas.

3) A criança é sujeito do processo de aprendizagem

Os monitores não podem ver a criança apenas como objecto neste projecto, mas sim como sujeito do seu processo de aprendizagem. É necessário que os monitores partilhem com a criança as tomadas de decisão e a gestão do próprio projecto, solicitando a participação na planificação, no processo de desenvolvimento e na avaliação das experiências de aprendizagem. Esta atitude, segundo Folque (2000: 8) "(...) veicula o respeito pela criança enquanto cidadã não só na vida futura ou na comunidade mas dentro do grupo", como também promove o desenvolvimento cognitivo e linguístico.

4) A criança aprende agindo, explorando o mundo à sua volta mas também reflectindo sobre a sua experiência

Parece-nos muito importante que os monitores se preocupem igualmente com a organização do espaço e com o equipamento ao nível dos materiais, para que, simultaneamente, possam proporcionar à criança uma diversidade de experiências nas diferentes áreas de trabalho.

A reflexão sobre a acção, bem orientada, pode proporcionar à criança uma tomada de consciência sobre a experiência vivida, ajudando-a a evoluir para níveis de compreensão mais avançados.

A última etapa deste projecto é, sem dúvida, a sua avaliação, à qual está subjacente a reflexão, que ajuda a criança a tomar consciência de todo o processo vivido "(...) obrigando-a a pensar e a analisar os seus desejos e interesses, bem como os do grupo" (Folque, 2000: 10).

Ao tomar consciência da sua acção, a criança apercebe-se dos avanços e retrocessos, partilhando com os monitores e com o grupo, explicitando o que fez e tornando mais claras as suas ideias através da fala.

"As tomadas de decisões sobre o que fazer perante um determinado problema, necessidade ou pergunta que se coloca, implicam a capacidade de resolver problemas com criatividade" (Id. Ibid.).

FUNCIONAMENTO

Este projecto consistiu na criação de um espaço de convite ao jogo, onde a criança pôde encontrar objectos lúdicos com os quais agiu livremente, e onde a aprendizagem se processou segundo as suas experiências pessoais e de grupo, bem como os seus interesses e motivações.

O espaço da Ludolândia foi organizado por ateliers que se completaram e articularam de modo a possibilitar um trabalho global, com vista ao desenvolvimento afectivo, social e cultural de todas as crianças participantes.

Fizeram então parte do projecto três ateliers, sendo estes o de expressão dramática, o de expressão plástica e o de movimento. Foram também proporcionados banhos de piscina com o apoio e vigilância dos monitores.

Uma grande parte das actividades foi livre, dando oportunidade à criança de escolher os seus jogos e brincadeiras, no entanto, diariamente, foi proposta pelos monitores uma actividade diferente em cada um dos ateliers.

Este projecto funcionou durante o mês de Agosto entre as dez e as doze horas da manhã, e entre as quinze e as dezoito e trinta da tarde, de Segunda-feira a Domingo.

No que diz respeito às condições de frequência, e como já foi referido anteriormente, este espaço foi destinado a crianças com idades compreendidas entre os três e os seis anos, podendo ser utilizado num período máximo de duas horas diárias por criança.

Dos recursos materiais utilizados destacam-se os materiais lúdicos, didácticos e de desperdício.

Relativamente aos intervenientes, pode referir-se a participação da Câmara Municipal das Caldas da Rainha e da Escola Superior de Educação de Leiria. A equipa de trabalho foi constituída por um coordenador, docente na ESEL, por seis monitores, alunos finalistas do curso de Educação de Infância da mesma instituição, e ainda por quatro monitores cedidos pelo Instituto Português da Juventude, dos quais se destaca um professor de Educação Visual e Tecnológica.

Quanto às funções destes intervenientes, à Câmara Municipal de Caldas da Rainha coube a divulgação, acompanhamento e financiamento total do projecto. Esta instituição teve a responsabilidade de montar o espaço e os equipamentos, assim como adquirir todos os materiais necessários ao funcionamento do projecto, desde a renovação do stock dos materiais de desgaste à substituição de materiais e equipamentos avariados.

A Escola Superior de Educação de Leiria teve a responsabilidade de conceber e aplicar o projecto, elaborando o documento base, assim como, seleccionar e formar o grupo de trabalho que pôs em prática o mesmo.

DIVULGAÇÃO

A divulgação prevista fez-se, numa primeira fase, através dos meios de comunicação social locais (rádios e jornais), divulgando os objectivos do projecto e dando destaque ao aproveitamento dos tempos livres e do brincar para o desenvolvimento harmonioso da criança, estimulando, simultaneamente, o interesse do público para as potencialidades do espaço que se criou.

Numa segunda fase, a estratégia de divulgação utilizada passou pela realização e distribuição de *flyers*, com a planificação semanal.

CURSO DE FORMAÇÃO

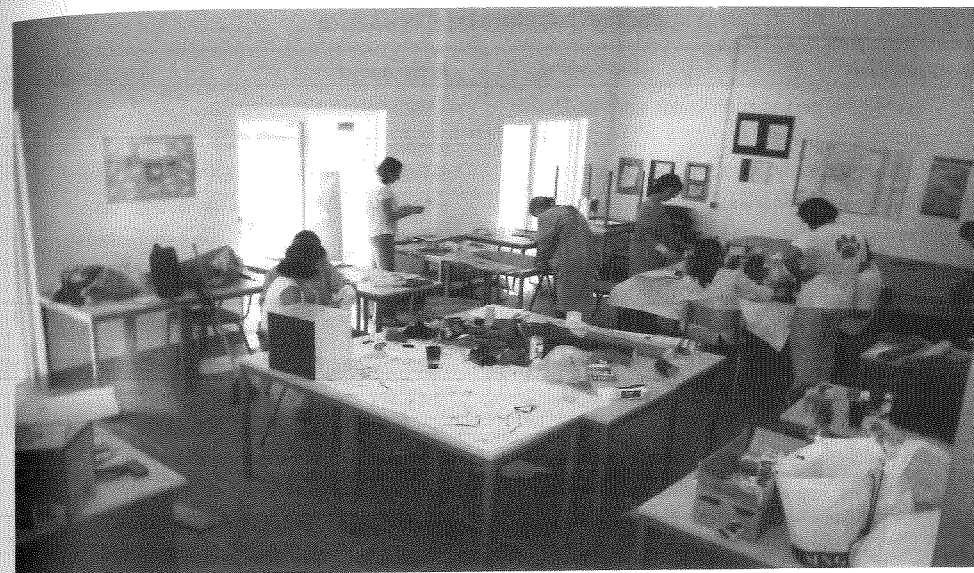
Depois de aprovado o projecto pela Câmara Municipal das Caldas da Rainha a ESEL promoveu um curso de formação para todos os monitores seleccionados para dinamizar a Ludolândia.

O curso foi dividido em duas partes distintas, a primeira contemplando aspectos teóricos relacionada com os temas *Ocupação de Tempos Livres, Actividade Lúdica e Planificação* e uma segunda de carácter mais prático onde foram construídos materiais de apoio ao projecto.

QUADRO 1

Parte Teórica	Parte Prática
<p>Conteúdos programáticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conceito de tempos livres; - Vantagem dos tempos livres; - Função dos tempos livres; - Características da pedagogia de tempos livres; - Importância do jogo e da actividade lúdica no desenvolvimento global da criança; - Projecto e planificação específica. 	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboração de planos semanais; - Elaboração de <i>flyers</i>; - Elaboração do Regulamento Interno: <ul style="list-style-type: none"> · Normas e regras de funcionamento; · Fichas de inscrição; - Oficina de construção de materiais: <ul style="list-style-type: none"> · Construção de cenários; · Construção de fantoches; · Adaptação de histórias; · Construção de outros materiais de apoio.

FIGURA 1



PLANIFICAÇÃO DO PROJECTO

Segundo Dewey (1968) para planificarmos deveremos tornarmo-nos inteligentemente atentos às aptidões, necessidades e experiências vivenciadas pelos educandos. Em segundo lugar, desenvolver estas sugestões de base, de tal forma que elas se transformem num plano ou num projecto que, por sua vez, se organize num todo assumido pelo grupo.

Os ateliers que funcionaram na Ludolândia constituíram o pano de fundo da planificação a desenvolver neste espaço, no entanto, as actividades acabaram por ser fruto dos interesses das crianças tidos em conta pelos monitores.

O plano que apresentamos prevê os ateliers, com os objectivos previstos para cada um deles, bem como alguns exemplos de actividades que puderam ser postas em prática ao longo de todo o projecto.

QUADRO 2

Atelier I – Expressão Dramática

Objectivos	Actividades
<ul style="list-style-type: none"> - Reproduzir gestos codificados para transmitir mensagens diversas; - Interpretar e reproduzir com o corpo situações imaginárias; - Exprimir sentimentos, desejos e ideias por meio do corpo; - Usar fantoches como elementos facilitadores da expressão de sentimentos e desejos; - Reproduzir dramaticamente situações quotidianas e relatos literários. 	<ul style="list-style-type: none"> - Estórias; - Jogos dramáticos; - Teatro de sombras; - Teatro de fantoches e marionetas; - Jogos de luz e cor; - Jogos de movimento e drama; - Jogos de palavras; - Projecção em vídeo; - Etc.

FIGURA 2



QUADRO 3

Atelier II – Expressão Plástica

Objectivos	Actividades
<ul style="list-style-type: none"> - Conhecer as características e possibilidades de diversos materiais, utensílios e suportes do desenho e da pintura, assim como dos seus modos de utilização e conservação; - Desenvolver a expressão gráfica; - Desenvolver a criatividade; - Exprimir-se plasticamente usando e aplicando diferentes técnicas; - Desenvolver as destrezas manipulativas; - Desenvolver a sensibilidade para perceber formas corpóreas e volumes, e reconhecer as suas possibilidades plásticas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Desenho; - Pintura; - Digitinta; - Plasticina; - Construção de fantoches; - Construção de cenários; - Estampagem; - Actividades de colagem; - Actividades de recorte; - Actividades de modelagem; - Etc.

FIGURA 3



QUADRO 4
Atelier III – Movimento

Objectivos	Actividades
<ul style="list-style-type: none"> - Desenvolver a motricidade global; - Descobrir as possibilidades motoras das diferentes partes do corpo; - Respeitar as características corporais dos outros - Utilizar as capacidades sensitivas do corpo para o conhecimento dos objectos; - Iniciar ou confirmar a definição da própria lateralidade; - Controlar as diferentes formas de deslocação; - Desenvolver a coordenação visual-motora global aplicada à manipulação de objectos; - Desenvolver noções espaciais e temporais básicas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Percursos; - Jogos colectivos; - Exercícios motores; - Sessões de movimento; - Etc.

FIGURA 4



AVALIAÇÃO DO PROJECTO

A avaliação foi bastante significativa com a realização de reflexões partilhadas por coordenador, monitores e crianças. Estas contemplaram:

- As actuações dos intervenientes,
- O desenvolvimento e impacto do projecto,
- A relação entre as capacidades expressas nos objectivos do projecto,
- O grau de satisfação e desenvolvimento alcançado pelas crianças,
- A funcionalidade e utilidade do mesmo para a comunidade.

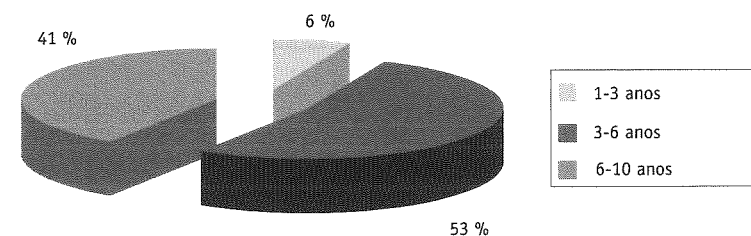
O projecto culminou com uma exposição à comunidade de todo o trabalho desenvolvido através de comunicações públicas e publicações em jornais e revistas.

CONCLUSÕES

Pensamos que a concretização deste projecto foi muito importante para as famílias que nele participaram, uma vez que tiveram oportunidade de deixar os seus educandos num espaço educativo de qualidade, acompanhados por monitores responsáveis. Por outro lado, com a sua aplicação, a Câmara Municipal em parceria com a ESEL pôde oferecer a todas as crianças a oportunidade de usufruir de experiências educativas diversificadas e interacções sociais alargadas com outras crianças e adultos.

Relativamente à adesão do público-alvo, como apresenta o **gráfico 1**, participaram nas actividades cerca de mil crianças, na sua maioria com idades compreendidas entre os três e os seis anos (53%), sendo que 41% das mesmas tinham entre seis e dez anos e apenas 6% pertenciam a uma faixa etária inferior a três anos.

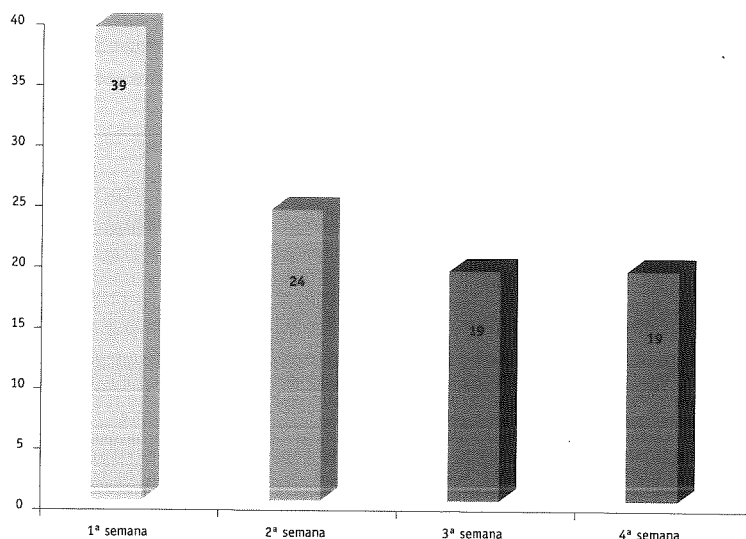
GRÁFICO 1
Faixa Etária da População Participante



A participação diária foi variável ao longo das quatro semanas, tal como podemos observar através do **gráfico 2**. Esta participação teve uma afluência média de vinte e cinco crianças por dia, sem contar com os grupos organizados, tais como colónias de férias e ATL².

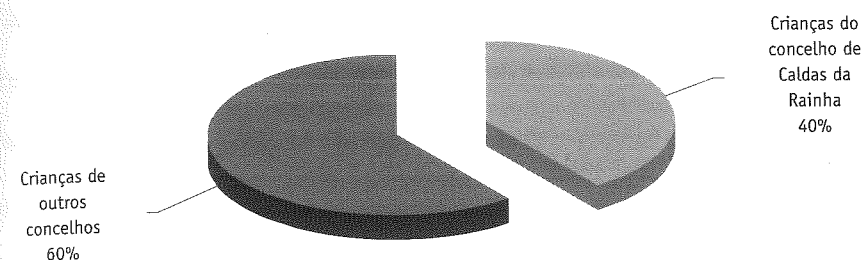
Na primeira semana registámos a média mais elevada do mês, trinta e nove crianças por dia. Na segunda semana, esta média caiu para 24 crianças/dia. Na terceira e quarta semanas do mês, devido às condições climatéricas e conseqüente decréscimo de veraneantes, a média de crianças diminuiu significativamente para 19 crianças/dia.

GRÁFICO 2
Participação Média Diária



Se analisarmos o **gráfico 3** poderemos constatar que do número total de crianças participantes, 40% pertenciam ao concelho das Caldas da Rainha e 60% a outros concelhos do distrito e também a outros distritos do país dos quais destacamos Lisboa. Este aspecto poderá mostrar que este pode ter sido um projecto muito importante para a promoção desta região.

GRÁFICO 3
População Participante



Para além de todos os aspectos focados anteriormente, este projecto promoveu ainda a Instituição ESEL, divulgando o seu trabalho e possibilitando a interacção escola/comunidade.

Foi também um importante serviço de apoio à família, na medida em que permitiu a todos os veraneantes a possibilidade de usufruir de um serviço que lhes permitisse deixar os seus educandos num espaço dinamizado por pessoas com formação nas áreas da educação e da animação.

Numa futura edição do projecto poder-se-iam introduzir algumas alterações, nomeadamente ao nível do horário de funcionamento, estando este espaço apenas aberto ao público durante a tarde, já que foi verificada uma maior afluência de crianças neste período do dia.

Outra proposta seria alargar a faixa etária até aos dez anos de idade, visto uma percentagem significativa da população, cerca de 41%, ter sido constituída por crianças com idades compreendidas entre os seis e os dez anos.

Consideramos ainda que, seria importante criar um atelier para adultos dada a sua grande adesão às actividades, pois, contrariamente ao que se pensava, uma grande parte dos pais e/ou encarregados de educação, ao invés de deixarem os seus educandos no espaço, acabavam por permanecer e participar nas actividades.

Seria também importante que este projecto pudesse, futuramente, ser alargado a outras praias do distrito de Leiria.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AAVV (1998), *Fórum: Está na Hora de Brincar*, Guarda, ADM Estrela.
 AAVV (1996), *A Importância dos Espaços Lúdicos*, Viseu, GAEMD.
 AUFAUVRE, Marie-Renée (1987), *Aprender a Brincar, Aprender a Viver*, Editora Manole.
 AXLINE, V. M. (1976), *Play Therapy*, New York, Balantine Books.
 BARBIER, Jean Marie (1993), *Elaboração de Projectos de Acção e Planificação*, Porto, Porto Editora.
 DINELLO, Raimundo (1982), *Droit an jeu*, Bruxelles, Editions de l'OMEP.
 DINELLO, Raimundo (1983), *A l'aube de l'animation ludique*, Bruxelles, Editions de l'OMEP.

² As crianças integradas nestes grupos organizados não foram contabilizadas individualmente, no entanto, podemos acrescentar que recebemos uma média de dois grupos por semana.

- FERRAN, Pierre (1979), *Na Escola do Jogo*, Lisboa, Editorial Estampa.
- FOLQUE, Maria da Assunção (2000), *Orientações Curriculares: Que Alicerces para a Construção das Aprendizagens*, Évora: Jornadas Pedagógicas.
- FOLQUES, Luísa (1991), *A Educação Pré-Escolar nos Países da Comunidade Europeia*, Noesis, s.l., pp. 22-24.
- FORMOSINHO, João (1994), *Pareceres e Recomendações*, Lisboa, Editora Conselho Nacional de Educação, volume I.
- FORMOSINHO, Júlia Oliveira (1996), *Modelos Curriculares para a Educação de Infância*, Coleção Infância, volume I, Porto, Porto Editora.
- KATZ, Lilian; CHARD, Sylvia (1997), *A Abordagem de Projecto na Educação de Infância*, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian.
- LADEIRAS, Laurinda; MACEDO, Maria da Glória (1999), *Educação Básica – Medidas para o Sucesso...*, Lisboa, Editorial do Ministério de Educação.
- LE BOVICI, Serge (1983), *Significação e Função do Brinquedo na Criança*, Porto Alegre, Artes Médicas.
- LEITE, Elvira; MALPIQUE, Manuela; SANTOS, Milice (1989), *Trabalho de Projecto – Aprender Por Projectos Centrados em Problemas*, Coleção Ser Professor, Porto, Edições Afrontamento.
- LEITE, Elvira; MALPIQUE, Manuela; SANTOS, Milice (1993), *Trabalho de Projecto – Leituras Comentadas*, Coleção Ser Professor, Porto, Edições Afrontamento.
- LORENZ, Konrad (1970), *Trois essais sur le comportement animal et humain*, Ed. du Seuil, Paris.
- MARTINS, Margarida Alves (1997), *10º Colóquio de Psicologia e Educação: Educação Pré-Escolar, Modelos, Investigações e Práticas Educativas – Actas*, Lisboa, Instituto Superior Psicologia Aplicada.
- MILLAR, S. (1979), *La Psychologie du jeu*, Paris, Petit Bibliotheque Peyot.
- MOYLES, Yanet R. (1998), *The Excellence of Play*, Buckingham, Philadelphia, Open University Press.
- PEREZ, M. R.; LOPEZ, E. D. (1989), *Diseno Curricular Y aprendizaje significativo*, Madrid, Cincel.
- PONTE, João Pedro (2002), *A Formação para a Integração das TIC na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico*, Porto, Porto Editora.
- RIBEIRO, António; RIBEIRO Lucie (1989), *Planificação e Avaliação do Ensino-Aprendizagem*, Lisboa, Universidade Aberta.
- MINISTÉRIO DE EDUCAÇÃO (1997), *Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar*, Núcleo de Educação Pré-Escolar, Departamento da Educação Básica, Núcleo de Educação Pré-Escolar, Lisboa.
- MINISTÉRIO DE EDUCAÇÃO (2002), *Organização da Componente de Apoio à Família*, Departamento da Educação Básica, Núcleo de Educação Pré-Escolar, Lisboa.
- SILVA, Isabel Lopes (1998), *Qualidade e Projecto na Educação Pré-Escolar*, Lisboa, Ministério da Educação.
- SÁ, Eduardo (1993), *Psicologia dos Pais e do Brincar* Lisboa, Fim de Século, D.L.
- SOLÉ, Maria de Borja (1980), *El Juego Infantil*, OIKOS, Tou, Barcelona, AS, Ediciones.
- TADINI, Franco (1978), *Reforma de la Escuela, Congreso sobre o jogo e criatividade na infância*, Turim.
- VASCONCELOS, Teresa (1997), *Legislação*, Lisboa, Editorial do Ministério de Educação.
- ZABALZA, Miguel A. (1987), *Didáctica da Educação Infantil*, Madrid, Coleção Horizontes da Didáctica, Edições Asa.
- ZABALZA, Miguel A. (1988), *Planificação e Desenvolvimento Curricular na Escola*, Lisboa, Coleção Perspectivas Actuais, Edições Asa.

SUSTENTABILIDADE E APRENDIZAGEM: QUE PAPEL PARA O CURRÍCULO?

Carlos Sobreira

Jurista

Escola Superior de Educação – Instituto Politécnico de Leiria

Palavras-chave

Sustentabilidade – prescrições – currículo – alavancas

Resumo

Este ensaio examina os argumentos do desenvolvimento sustentável e explora as suas implicações no processo ensino/aprendizagem. O currículo desempenha, sem dúvida, um papel importante na aprendizagem necessária às instituições e aos indivíduos, quer enquanto recurso para a vida quer como instrumento de incrementada aprendizagem ao longo da vida. Diferentes grupos utilizam conceitos sobre a sustentabilidade de forma a reivindicarem aprendizagens e objectivos sociais particulares. Todavia, ainda que possamos necessitar da Educação como alavanca que nos permite compreender a sustentabilidade, o conhecimento imperfeito que temos do ambiente natural caracterizado claramente pelo risco, coloca problemas à utilização de certas formas de intervenção educativa como instrumentos de mudança social. Sendo certo que não há apenas uma só via de aprendizagem da sustentabilidade pode arguir-se, de forma sólida, que existem fortes fundamentos para que a trabalheemos através da actividade Docente. Dado que a sociedade civil é crucial no processo da sustentabilidade arvora-se, de todo o interesse, que as instituições escolares e os Docentes se empenhem abertamente nestas questões e nos seus argumentos. Pretende-se examinar o assunto do desenvolvimento sustentável e explorar as suas implicações no processo ensino/aprendizagem. Algumas questões críticas serão colocadas sobre o papel que o currículo escolar pode desempenhar na preparação de um ensino para o futuro – quer para os indivíduos, quer para as instituições, como recurso para mais e melhores aprendizagens.

1. DEFINIÇÕES E QUALIFICAÇÕES

Exploram-se definições, significados e conceptualizações, arrazoando-se que o desenvolvimento sustentável deve ser percebido como um processo, através do