



**POLITÉCNICO
DE LEIRIA**

ESCOLA SUPERIOR
DE EDUCAÇÃO
E CIÊNCIAS SOCIAIS

O papel da animação leitora no desenvolvimento do vocabulário e da expressão das emoções, em crianças com 3-4 anos

Relatório de projeto

Fabiana Correia Silva

Trabalho realizado sob a orientação de

Professora Doutora Catarina Mangas

Leiria, setembro 2023

Mestrado em Intervenção e Animação Artísticas

ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS SOCIAIS

POLITÉCNICO DE LEIRIA

AGRADECIMENTOS

O presente projeto representa a concretização de um longo percurso de aprendizagens e emoções, vivenciadas no Mestrado em Intervenção e Animação Artísticas, sendo estes dois anos cheios de determinação, dedicação, amizade e, acima de tudo, de aprendizagens.

Quero agradecer à minha orientadora professora Catarina Mangas, pela sua orientação, apoio, ajuda e disponibilidade demonstrada durante todo o processo do projeto de investigação.

Gostaria de agradecer à minha família, por todo o apoio que me deu durante este processo, sempre disponíveis para me ajudar, apoiar, motivar e incentivar a ir mais além, pois foram um suporte fundamental neste projeto. Por último, agradeço ao meu namorado e a todas as minhas amigas, por todo o apoio demonstrado.

Resumo

O presente projeto foi elaborado no âmbito do Mestrado em Intervenção e Animação Artísticas e espelha-se num trabalho de investigação, especificando a literatura infantil, a educação artística, e a forma como estas, unidas, contribuem para o desenvolvimento da criança. Este foi realizado no Centro Cénico e de Bem-Estar Social da Cela, na sala de educação pré-escolar dos 3-4 anos. Tendo em conta que o grupo apresentava dificuldades de concentração e ao nível da linguagem, teve-se como finalidade aplicar um projeto que pudesse melhorar a comunicação oral e a aquisição de novas palavras. Pretendeu-se, nomeadamente, que o grupo adquirisse conhecimentos nas temáticas das cores, emoções e animais, comparando-os no início e no final da intervenção. Conjugando a literatura e as artes, esperava-se contribuir, em particular, para a aquisição de vocabulário. Durante o processo de intervenção foram lidas diversas histórias, sendo que essas funcionaram como facilitador às dinâmicas realizadas durante dois meses. As dinâmicas envolveram as artes plásticas, a música, o teatro e a dança, que tornaram as atividades lúdicas/educativas.

Os resultados obtidos demonstraram que o presente projeto teve um impacto positivo neste grupo de participantes, pois através de atividades lúdico-educativas, observou-se uma evolução a nível da comunicação, vocabulário, assim como a nível dos conhecimentos.

Palavras-chave

Animação artística, animação da leitura, criança, educação literária, vocabulário; emoções.

ABSTRACT

This project was developed within the scope of the Master's Degree in Artistic Intervention and Animation and is based on research work, specifying children's literature, artistic education, and the way in which these, together, contribute to the child's development. This was held at the Cela Scenic and Social Wellbeing Center, in the pre-school education room for 3–4-year-olds. Taking into account that the group had difficulties with concentration and language, the aim was to implement a project that could improve oral communication and the acquisition of new words. The aim was, in particular, for the group to acquire knowledge on the themes of colors, emotions and animals, comparing them at the beginning and end of the intervention. Combining literature and the arts, it was hoped to contribute, in particular, to the acquisition of vocabulary. During the intervention process, several stories were read, which served as a facilitator for the dynamics carried out over two months. The dynamics involved visual arts, music, theater and dance, which made the activities playful/educational.

The results obtained demonstrated that this project had a positive impact on this group of participants, as through playful-educational activities, an evolution was observed in terms of communication, vocabulary, as well as knowledge.

Key words

Artistic animation, reading animation, child, literary education, vocabulary, emotions.

ÍNDICE GERAL

Agradecimentos.....	ii
Resumo.....	iii
Abstract	iv
Índice Geral.....	v
Índice de Figuras.....	vii
Índice de Tabelas	viii
Abreviaturas, Siglas e Acrónimos	ix
Introdução	1
Motivação pessoal.....	1
Problema de investigação e pertinência do estudo	2
Questão de investigação e objetivos.....	2
Estrutura do trabalho	3
I Enquadramento teórico	5
1.1 A educação artística na infância.....	5
1.2 A educação literária e a literatura para a infância	9
1.3 Os domínios da área da expressão e comunicação	13
II Metodologia	16
2.1 Tipo de estudo	16
2.2 Cenário e Participantes.....	16
2.3 Técnicas e Instrumentos de recolha de dados	17
2.4 Técnicas de análise dos dados.....	18
2.5 Questões éticas.....	19
2.6 Procedimentos.....	19
2.7 Cronograma e descrição das atividades	21

III Apresentação dos dados e discussão de resultados	35
Conclusões.....	47
Limitações do estudo.....	48
Referências bibliográficas.....	50
Anexos	54
Anexo 1.....	55
Anexo 2.....	56
Anexo 3.....	62
Anexo 4.....	63
Anexo 5.....	64
Anexo 6.....	65
Anexo 7.....	66
Anexo 8.....	67
Anexo 9.....	68
Anexo 10.....	69
Anexo 11.....	70
Anexo 12.....	71
Anexo 13.....	77
Anexo 14.....	81

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1- Cartas dos alimentos (construídas pela investigadora)	62
Figura 2 - Cartas com temáticas diversificadas (construídas pela investigadora)	63
Figura 3 - Fantoches da bruxinha Kiki (fotografia captada pela investigadora)	64
Figura 4 - Jogo do caça às cores.....	65
Figura 5 - Lupas coloridas	66
Figura 6- Monstrinhos das cores (autoria própria)	67
Figura 7- Jogo das Emoções (fotografia captada pela investigadora).....	68
Figura 8- Tapete das emoções (fotografia captada pela investigadora).....	69
Figura 9- Cartões para a mímica (construídas pela investigadora).....	70
Figura 10 - 1º História da bruxinha Kiki	71
Figura 11 - 2º História da bruxinha Kiki	72
Figura 12 - 3º História da Bruxinha Kiki	73
Figura 13 - 4º História da Bruxinha Kiki	74
Figura 14 - 5º História da Bruxinha Kiki	75
Figura 15- 6º História da Bruxinha Kiki	76
Figura 16- Dados educativos de histórias (fotografia captada pela investigadora).....	77
Figura 17 - 1º História com os dados.....	78
Figura 18 - 2º História com os dados.....	79
Figura 19 - 3º História com os dados.....	80
Figura 20- Jogo de preencher as formas	81

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1 - Tabela dos objetivos da investigação	22
Tabela 2- Tabela dos objetivos da investigação (continuação).....	23
Tabela 3 – Grelha de observação 1 (início do mês abril)	36
Tabela 4 -Grelha de observação 2 (final do mês maio).....	39
Tabela 5 -Grelha de análise de conteúdo – animais e emoções	44

ABREVIATURAS, SIGLAS E ACRÓNIMOS

CCC – Centro Cénico e de Bem-Estar Social da Cela

ESECS – Escola Superior de Educação e Ciências Sociais

PEA - Perturbação do Espectro do Autismo

PLeia – Politécnico de Leiria

PNL - Plano Nacional de Leitura

INTRODUÇÃO

O presente estudo em arte e educação, espelha-se num trabalho de investigação, especificando a literatura infantil, a educação artística, e como estas unidas, contribuem para o desenvolvimento da criança. Recorreu-se à literatura infantil, tendo sido utilizados livros do Plano Nacional de Leitura. A intervenção foi realizada na sala de Educação Pré-escolar dos 3/4 anos do Centro Cénico e de Bem-Estar Social da Cela, vulgo CCC. Esta visou o desenvolvimento das crianças ao nível linguístico, mais especificamente na aquisição de vocabulário. Para o efeito, foram abordados temas como as cores, as formas, as emoções, os animais, os alimentos, entre outros que surgiram espontaneamente durante o processo.

MOTIVAÇÃO PESSOAL

A opção pela temática em estudo deve-se à experiência e vivência da investigadora nas diversas áreas da arte e baseou-se nas aprendizagens que a investigadora adquiriu ao longo da licenciatura em Educação Social. Sendo que, no presente Mestrado em Intervenção e Animação Artísticas, descobriu e redescobriu, métodos e técnicas de intervenção, tendo sempre como base a educação artística.

Neste projeto em específico, o público-alvo são as crianças, por ser um público que desperta interesse. As crianças são sinceras, inovadoras, criativas, entre muitas outras potencialidades que estas apresentam. O projeto pretende contribuir para a aquisição de vocabulário, para que estas se possam expressar com mais facilidade, e entender melhor o mundo que as rodeia. Tem também em vista o despertar do interesse pela leitura, pela visualização e utilização de livros com imagens, que façam despertar interesse e curiosidade, levando cada criança para o mundo da imaginação.

Acredito que ao trabalhar com as crianças, elas vão aprender muito connosco, porém nós também vamos aprender muito com cada uma delas.

PROBLEMA DE INVESTIGAÇÃO E PERTINÊNCIA DO ESTUDO

Tendo como base um diálogo realizado com a educadora, sendo a responsável da sala, foi possível compreender quantas crianças participariam no projeto, se existiam algumas com necessidades específicas, sendo que existe uma criança autista e outra com atraso no desenvolvimento.

Ainda no decorrer desse diálogo, surgiram as problemáticas sobre aquele grupo em questão, sendo que são na maioria crianças com 3 anos, que apresentam dificuldades de concentração. Para além desse problema, uma grande parte do grupo apresenta dificuldades ao nível da linguagem. Foi também referido que certas temáticas precisam de ser mais trabalhadas com eles, sendo essas o conhecimento das emoções e a gestão das mesmas. Sendo que as boas maneiras também são um tema pertinente para se trabalhar com este grupo.

A intervenção, tem em vista a diminuição dessas dificuldades e problemas, onde através das artes se possa trabalhar a concentração e a linguagem, utilizando as artes plásticas, musical, teatral, assim como a dança, sendo que as artes apresentam dinâmicas lúdicas, que facilitam não só a aquisição de conhecimentos, bem como a retenção dessas informações.

QUESTÃO DE INVESTIGAÇÃO E OBJETIVOS

Tendo em conta o que foi referido no ponto anterior, questionou-se sobre o significado que as histórias teriam para aquelas crianças, de como se identificariam com as mesmas, e no que as artes fomentariam o seu desenvolvimento, auxiliando a superação de certas dificuldades que as mesmas apresentam.

Assim, tendo em conta os objetivos da intervenção e investigação, surgiu a seguinte questão: De que forma a animação artística de obras literárias contribui para a aquisição e desenvolvimento da linguagem de crianças com 3-4 anos, em particular nas temáticas das cores, animais e emoções?

Após a formulação desta questão de partida, definiram-se os seguintes objetivos de investigação:

- a) Construir atividades de animação da leitura destinadas a crianças com 3- 4 anos.
- b) Promover a aquisição e o desenvolvimento da linguagem nas crianças com 3-4 anos.
- c) Comparar a linguagem de crianças com 3-4 anos antes das atividades e depois da aplicação do conjunto das atividades de animação.
- d) Promover a aquisição e o desenvolvimento de conhecimentos sobre as temáticas das cores, dos animais e das emoções nas crianças com 3-4 anos.

ESTRUTURA DO TRABALHO

O presente projeto encontra-se dividido em três grandes partes, sendo que a primeira corresponde ao enquadramento teórico, tendo uma dimensão reflexiva. Um dos pontos iniciais corresponde à educação artística na infância, onde será abordada a arte e a livre expressão da criança, explorando a criatividade, mencionando ainda a animação artística e a animação sociocultural.

O segundo ponto principal corresponde à educação literária e à literatura para a infância, abordando ainda o Plano Nacional de Leitura, sendo que alguns dos livros utilizados durante esta investigação integram esse plano. As histórias serão apresentadas tendo em conta a sua potencialidade educativa, dando ênfase ao seu papel formativo e educativo. Nesse seguimento, referir-se-á a animação da leitura e os seus valores educativos.

A segunda parte corresponde à metodologia adotada, onde estão referidos: o tipo de estudo, o cenário e os respetivos participantes. Ainda contemplará as técnicas e os instrumentos de recolha de dados utilizados durante o processo de investigação e intervenção. Além do que já foi referido anteriormente, contém ainda as questões éticas, relativas ao presente projeto.

Apresenta, ainda, a planificação do projeto de intervenção, com o cronograma das atividades idealizadas para o mesmo.

Relativamente à terceira parte, esta corresponde à apresentação e discussão de resultados.

I ENQUADRAMENTO TEÓRICO

No presente capítulo, abordam-se os contributos de autores que têm vindo a realizar análises e investigações sobre os temas da atual investigação.

Será abordada a educação artística na infância, tendo em vista a arte, a liberdade de expressão da criança e a criatividade. Além disso, abordar-se-á informação sobre a educação literária e a literatura para a infância, dando ênfase ao Plano Nacional de Leitura, observando como os contos possuem potencialidades educativas.

Relativamente à animação, destaca-se a animação artística, abordar-se-á a animação sociocultural, bem como a animação da leitura e os seus valores educativos.

1.1 A EDUCAÇÃO ARTÍSTICA NA INFÂNCIA

A educação é a base de uma sociedade, através desta o indivíduo atua no seu meio envolvente. Este direito encontra-se consagrado, no artigo 28.º da declaração dos Direitos da criança, onde refere que “Os Estados Partes reconhecem o direito da criança à educação e, tendo nomeadamente em vista assegurar progressivamente o exercício desse direito na base da igualdade de oportunidades: a) Tornam o ensino primário obrigatório e gratuito para todos; b) Encorajam a organização de diferentes sistemas de ensino secundário, geral e profissional, tornam estes públicos e acessíveis a todas as crianças e tomam medidas adequadas, tais como a introdução da gratuidade do ensino e a oferta de auxílio financeiro em caso de necessidade” (UNICEF, 2019, p. 23).

Segundo a Convenção sobre os Direitos da Criança, a criança é todo um ser humano menor de 18 anos, a não ser que em situações excecionais, onde por lei, lhe for possível atingir a maioridade mais cedo (UNICEF, 2019).

1.1.1 A arte e a livre expressão da criança

Segundo o Artigo 13º, presente na parte I, da Declaração dos Direitos da Criança, “A criança tem o direito à liberdade de expressão. Este direito compreende a liberdade de

procurar, receber e expandir informações e ideais de toda a espécie, sem consideração de fronteiras, sob forma oral, escrita, impressa ou artística ou por qualquer outro meio à escolha da criança” (UNICEF, 2019, p. 13).

A arte é um elemento indispensável no desenvolvimento da expressão pessoal, cultural e social, esta articula a imaginação com a razão, estando conectada à emoção. A arte é uma forma de expressão de ideias, sentimentos, medos, dúvidas ou crenças, porém não se apresenta só como uma expressão, mas também como uma forma de conhecimento. Referindo ainda que a arte é considerada uma força poderosa e onnipresente, ajuda o indivíduo a modelar as suas atitudes, as crenças e os comportamentos, salientando a existência em sociedade, e atua como instrumento de compreensão das atitudes da vida (Mangas, 2021).

A expressão artística pretende comunicar e transparecer aquilo que não podemos ou não conseguimos dizer verbalmente. “Através da expressão livre, a criança não só desenvolve a imaginação e a sensibilidade, como também aprende a conhecer-se e a conhecer os outros, aceitando e respeitando a autenticidade de cada um ou o modo pessoal como cada um exprime de acordo com as suas ideias, sentimentos” (Sousa, 2003, p. 169).

Ao criar uma obra de arte, acabamos por exteriorizar inquietações assim como novas ideias. Quando essa é feita por uma criança, ela revela a sua relação afetiva com o meio ao seu redor, ou seja, com família, amigos e a escola.

1.1.2 A criatividade

A criatividade remete para uma dinâmica evolutiva, que nos desperta o pensamento, a procura de compreender e incentivar, nas diferentes fases do desenvolvimento mental da criança. É uma forma linguística de ver e interpretar o mundo ao nosso redor (Raposo, 2004, p. 4).

A criatividade contribui para o enriquecimento das potencialidades individuais, no contexto social, assim como as tendências para o apelo dos valores culturais nas sociedades.

A abordagem sobre a mesma, desenvolve-se em particular com o ponto de vista do que a relaciona com os aspetos da realidade, sendo que a realidade é múltipla e multifacetada. Relativamente ao carácter pessoal, esta demonstra um papel importante, nas criações do Homem, relevando os aspetos da sua inscrição cultural, mais do que a inscrição social, política e económica. Esta perspetiva reconhece uma perspetiva histórica, evolutiva que funda a própria conceção de humanidade e de liberdade humana (Raposo, 2004, p. 23).

A criatividade é considerada um elemento da “vida plena”, onde o indivíduo, “através da sua abertura ao mundo, da sua confiança na sua própria capacidade para estabelecer novas relações com os outros e com o que a rodeia, deve ser mais criadora e igualmente mais socializada” (Raposo, 2004, p. 35). A criatividade, encontra-se ligada à motivação primária do Homem, isto é, o ser humano tem tendência para se realizar a si próprio, para se tornar o seu maior potencial.

Essa tendência referida anteriormente, está relacionada com a pirâmide de Maslow (teoria da hierarquia das necessidades humanas), onde o princípio das motivações dos seres humanos e dos seus níveis de satisfação são referenciados, numa relação de hierarquia direcionada, a partir das necessidades humanas. Tendo como base as necessidades fisiológicas como (comida, água, abrigo, entre outras), sendo seguida pelo patamar da segurança (sendo essa segurança física, de saúde, da família). Após esse, encontra-se o patamar social, onde retrata a importância do amor, da amizade, da família e da comunidade. O próximo patamar é o de estima, que refere o reconhecimento, o status e a autoestima. No topo da pirâmide encontra-se a realização pessoal, sendo essa a criatividade, o talento e o desenvolvimento pessoal (Pereira & Fernandes, s.d.).

1.1.3 A animação artística

A animação artística é um elemento transformador, que permite desvendar os problemas de uma comunidade e em conjunto com os seus indivíduos, proporcionar soluções mais assertivas através da imaginação e criatividade. Ao ser construída pelo grupo, irá surgir uma análise mais sensível e apropriada, fornecendo assim metodologias

de resolução de conflitos, de forma a evitar violência ou desentendimentos. Cada indivíduo participa de forma consciente e crítica na comunidade em que está inserido, promovendo assim a participação comunitária (Sousa, 2020).

As artes são bons meios de intervir socialmente, pois permitem interpolar, internalizar e expressar, através do processo artístico. Esse processo flutua de duas maneiras: para dentro, de forma a gerar consciência individual e o seu fortalecimento, e externamente, gerando consciência coletiva, empoderamento da comunidade e mudança social. Durante todo o processo estão envolvidas as emoções e decisões (Sousa, 2020).

Capacita assim, os indivíduos para a análise, a organização, a criação e a expressão criativa, tendo como base os seus valores e o desenvolvimento dos indivíduos e da comunidade.

1.1.4 A animação sociocultural

A animação sociocultural estará interligada com a animação artística, no projeto, sendo que ambas se complementam e permitem realizar uma intervenção com os participantes, podendo essa ser individual ou em grupo.

A animação sociocultural, é um modelo de intervenção social, educativo e cultural, caracterizado por se concretizar através de uma metodologia participativa destinada a gerar processos auto-organizativos individuais, grupais e comunitários, orientados para o desenvolvimento cultural e social dos seus destinatários (Sousa, 2020). É possível afirmar que “A animação sociocultural é um conjunto de técnicas sociais que, baseadas numa pedagogia participativa, tem como finalidade promover práticas e atividades voluntárias” (Batista, 2014, p. 2), que com a participação ativa da população se desenvolvem num determinado grupo ou comunidade, se manifestam nos diferentes âmbitos da animação sociocultural e que procuram o desenvolvimento da qualidade de vida.

Referindo ainda que a animação sociocultural, tem de conter uma metodologia, onde dinamize com os recursos comunitários, tomando como ponto de partida a realidade territorial, ou seja, que dinamize aquilo que já existe na comunidade, com os recursos

já existentes nas comunidades, tentando perceber o que essa faz com esses mesmos recursos e de que forma os podemos potencializar. Deve ainda fomentar a participação, o processo grupal, a auto-organização, a implicação, a iniciativa, o diálogo e a criatividade, evitando o dirigismo (Sousa, 2020).

1.2 A EDUCAÇÃO LITERÁRIA E A LITERATURA PARA A INFÂNCIA

A literatura é um facilitador para a educação, porém é necessário utilizar histórias que promovam os valores de igualdade de gênero, englobando também histórias sobre outras culturas. A literatura necessita de trabalhar para a interculturalidade, em que todos aceitem as culturas e se relacionem entre elas.

A literatura infantil, incorpora a criança num espaço imaginário sem modificar a realidade, permitindo-lhe entrar no mundo da fantasia, num espaço aberto que o facilita. Conta ainda com o intuito de desenvolver o espírito crítico nas crianças, porém é necessário inserir todo o tipo de histórias que se enquadrem na forma como a sociedade se encontra estruturada. Com o efeito de que todas as crianças se vejam representadas nos livros, evitando o desenvolvimento de preconceitos na relação com o outro, fomentando a inclusão de todas as crianças, independentemente do seu gênero, etnia ou capacidades físicas e motoras (Paour, 2018, pp. 8-10).

A leitura nas escolas é considerada uma atividade relevante, esta reúne áreas fundamentais para o desenvolvimento global da criança. Permitem que a criança adquira capacidades de resolução de conflitos emocionais, desenvolvem a linguagem, o vocabulário e os conceitos. Para além disso desperta a criatividade e a transmissão de saberes. Desperta ainda o gosto e hábito por ler e escrever, a aquisição da autoaceitação, da autoestima, como ainda auxilia a criança a superar os problemas de crescimento (Crespo, 2015).

1.2.1 Plano Nacional de Leitura

O Plano Nacional de Leitura para 2017-2027 (PNL, Quem somos, 2017), perspectiva-se como uma condição fundamental, para construção e consolidação de uma sociedade

livre, com coesão social, acesso democrático à informação, ao conhecimento, e à criação e fruição culturais.

No decorrer dos anos referidos anteriormente, este plano pretende “apoiar e fomentar programas especialmente vocacionados para favorecer a integração social através da leitura, em diferentes suportes; a formação dos diferentes segmentos da população - crianças, jovens e adultos; a inclusão de pessoas com necessidades específicas; o desenvolvimento articulado de uma cultura científica, literária e artística; e, ainda, o acesso ao saber e à cultura com recurso às tecnologias de informação e comunicação” (PNL, 2017, pp. 5-8).

O PNL, contém parcerias com as escolas, bibliotecas, instituições do ensino superior, com os centros de formação, de reconhecimento, validação e qualificação. Tendo ainda parceria com as unidades de investigação, instituições de cultura, ciência e tecnologia, bem como as autarquias locais.

Pretende facilitar o acesso à leitura e ao conhecimento, aumentando os hábitos e os índices de leitura da população. Procura melhorar as competências e os níveis de literacia dos portugueses, promovendo o prazer e o gosto pela leitura. Fomenta a consciencialização da sociedade do valor e da importância da leitura, estimulando uma cultura a um ambiente económico-social favoráveis à multiplicação das práticas e dos contextos sociais de leitura. Potencializar a presença e a projeção mediática da leitura nos meios escritos, impressos e digitais, em presença e na internet. Visa ainda associar a leitura às ciências, as humanidades, às artes e às tecnologias digitais, de acordo com uma nova ecologia que se faz de múltiplas literacias. Desejam usar a leitura para combater a desinformação, o preconceito e a ignorância (PNL, s.d.).

1.2.2. Histórias: potencialidades educativas

A literatura infantil, é considerada importante ao nível do seu papel formativo e educativo, bem como no fortalecimento da identidade e do desenvolvimento mental. As histórias representam para as crianças um espaço de liberdade, dando a conhecer a origem do mundo, do homem das plantas e dos animais. A atividade de ler e contar

histórias, contribui para o alargamento do vocabulário da criança, adquirindo novos significados das palavras (Soares, 2012).

As histórias encontram-se repletas de fantasia, colocam a criança em contacto com circunstâncias difíceis da vida humana, de forma simbólica, que resultam numa procura de soluções enquanto leem. Através das aventuras e dificuldades, que o herói de cada história enfrenta, a criança adquire uma ponte entre o real e o imaginário, entre o visível e o não visível, que irá contribuir assim para a sua organização, facilitando a resolução de problemas de forma criativa, aliviando possíveis situações de tensão e de desregulação emocional.

Segundo Crespo, “A vida emocional e os problemas associados são a matéria-prima da literatura narrativa escrita, proporcionando ao leitor a possibilidade de refletir, de encontrar soluções e de agir com criatividade” (Crespo, 2015, p. 52). A leitura e a escrita permitem ao leitor tornar as suas emoções conscientes de forma a refletir sobre elas, podendo descobrir e redescobrir emoções que se encontravam omitidas (Crespo, 2015).

A hora do conto em contexto escolar, como prática pedagógica, onde o animador/contador de histórias, possui a liberdade de escolher melhor técnica de leitura de voz alta, que melhor se adequa às características do grupo, tendo sempre em conta a sua faixa etária, temática e interesse do seu público-alvo. Quando se trabalha com crianças poderá ser vantajoso o uso da leitura expressiva, onde cada personagem tem uma voz, a leitura do texto é acompanhada por expressões faciais, de forma a captar uma maior atenção das crianças. As histórias apresentam a especificidade de dar a liberdade ao animador/contador, de escolher como vai explorar a história, podendo ser feito através da leitura, do diálogo, da dramatização, entre outras (Crespo, 2015).

A leitura pode ser diversificada, utilizando diferentes técnicas das que foram referidas anteriormente. Para reinventar as formas tradicionais de leitura das histórias, pode-se acrescentar luzes, cores, sons ou cenários que complementem o momento de leitura, prendendo assim a atenção dos ouvintes (Soares, 2012).

Completando o que já inicialmente foi referido, os contos apresentam uma estrutura, com uma diversidade de conteúdos e temáticas, tendo uma linguagem simples e

acessível para o leitor. São compostos por cenários naturais, bem como elementos mágicos, incentivando a construção de mecanismos conscientes no confronto com o desconhecido e com as inseguranças que a criança/leitor possa sentir em relação ao mundo exterior.

1.2.3 A animação da leitura e os seus valores educativos

A animação da leitura é uma atividade que permite o despertar de futuros leitores. A animação da leitura pretende realizar animações relacionadas à história lida, ou seja, procurar métodos que permitam às crianças e jovens adquirir um comportamento leitor. Permitindo que o leitor, beneficie e desfrute autonomamente da leitura e da escrita como formas de comunicação, bem como fontes de enriquecimento e prazer cultural. Através da leitura, “o público é conduzido através do ritmo, do gesto, dos sons, da palavra a novas experiências, novas alternativas de vivenciar, experimentar, de conservar tradições, transmitir valores e de conhecer o mundo” (Silva, 2013, p. 10).

A animação leitora, é um terreno fértil para a construção e desenvolvimento de atitudes, num processo interativo. Para além do destaque da escolha do texto, bem como a criação de um ambiente agradável para os ouvintes/crianças, deve-se ter em conta três princípios orientadores. Nas ações da animação leitora o mais importante é o contacto regular das crianças com a literatura literária. Outro fator relevante neste tipo de animação, é o facto de as crianças terem de assumir um papel ativo nas ações. E por fim é necessária a junção da animação leitora com as outras linguagens artísticas (por exemplo a expressão plástica, teatro, entre todas as outras vertentes da arte), desde que estas não se sobreponham à leitura (Paour, 2018).

Com efeito, a promoção da animação de leitura, possibilita a articulação pedagógica entre as linguagens artísticas, potenciando os valores educativos inscritos nos textos literários. Esta tendo como recurso a literatura para a infância oferece, ao educador/animador a possibilidade de espaços para a identificação e expressão da criança, criando-se um caminho para o seu desenvolvimento enquanto leitor, que consegue se expressar sobre si e sobre os outros, através do auxílio dos livros (Paour, 2018).

Uma boa sessão de animação da leitura contempla diferentes momentos, ajustados à realidade, tendo em conta os fatores da idade do público-alvo, a duração de cada sessão e o contexto em que estamos a intervir. Essa leitura pode ser complementada através de dinâmicas, individuais ou grupais, que reforcem as aprendizagens (Barros, 2020).

1.3 OS DOMÍNIOS DA ÁREA DA EXPRESSÃO E COMUNICAÇÃO

A Área de Expressão e Comunicação das Orientações Curriculares para a Educação Pré-escolar (Silva et al., 2016), inclui diferentes domínios que estabelecem uma relação entre si. Constituem formas de linguagem indispensáveis para a criança interagir com os outros, exprimindo os seus pensamentos e emoções de forma própria e criativa, dando sentido e representatividade ao mundo que a rodeia. Devido a estas características, é considerada uma área básica, incidido em pontos essenciais no desenvolvimento e aprendizagem. Na área de Expressão e Comunicação estão incluídos o domínio da Linguagem Oral e Abordagem à Escrita, que se complementam na aprendizagem da língua (Silva et al., 2016).

1.3.1. Domínio da Linguagem Oral e Abordagem à Escrita

Relativamente ao domínio da linguagem oral e abordagem à escrita, este deve ser visto como um processo de apropriação contínuo, que se desenvolve desde cedo. Através dos contactos, interações e experiências vivenciadas nos diversos contextos de vida da criança, vão se adquirindo competências comunicativas. Essas são transversais e essenciais à construção do conhecimento nas diferentes áreas e domínios.

Referindo agora o desenvolvimento da linguagem oral, este apresenta uma importância fundamental na educação pré-escolar. A linguagem oral é central na nossa comunicação com os outros, na aprendizagem e na exploração e desenvolvimento do pensamento, o que permite que a criança se desenvolva a nível cognitivo.

Fornecer um maior domínio da linguagem oral, é um objetivo fundamental da educação pré-escolar, cabendo à educadora/animadora a oportunidade de criar condições para que as crianças aprendam. Para essa aprendizagem é necessário criar um clima de

comunicação em que a linguagem e a forma como o educador/animador fala e se exprime constitui um modelo para a interação e aprendizagem das crianças. Para criar um bom clima de comunicação, é essencial que o educador/animador escute a criança, que valorize a sua contribuição para o grupo. O facto de disponibilizarem tempo e espaço para que cada um fale e se exprima com o grupo, facilita o seu desenvolvimento e aquisição de linguagem.

A qualidade do contexto influencia a qualidade do desenvolvimento da linguagem das crianças. Quanto mais estimulante for o ambiente linguístico, mais vantajosas serão as experiências vividas, assim como os desafios propostos, o que conseqüentemente irá promover um maior desenvolvimento cognitivo, linguístico e emocional (Sim-Sim, Silva, & Nunes, 2008).

Segundo as “Orientações Curriculares para a Educação Pré-escolar”, O desenvolvimento da linguagem é complexo, devido à multiplicidade de aspetos e fatores que estão envolvidos. Contudo existem duas grandes componentes na aquisição da linguagem, que se inter-relacionam, sendo essas a comunicação oral e a consciência linguística (Silva et al., 2016).

A comunicação oral permite à criança alargar o seu vocabulário, construindo frases mais corretas e complexas, adquirindo um maior domínio da expressão e da comunicação que lhe permitam formas mais elaboradas de representação. O quotidiano da educação pré-escolar permite que as crianças utilizem adequadamente frases simples de diversas formas (afirmativa e negativa) e tipos (interrogativa e exclamativa, entre outras), bem como as concordâncias de género, número, tempo, pessoa e lugar.

Há que ter sempre cuidado em situações de grande grupo, pois existem crianças que apresentam mais dificuldades em exprimir-se, que conseqüentemente podem não participar. É de responsabilidade do educador/animador alargar as situações de comunicação, em diferentes contextos, de forma que as crianças compreendam e dominem progressivamente a comunicação como emissores e recetores (Silva et al., 2016).

A comunicação pode ainda ser feita através da comunicação não verbal, utilizada para explorar diferentes contextos, como a mimica, jogos dramáticos, projetos de teatro, entre outros que constituem um suporte importante da comunicação oral (Silva et al., 2016).

II METODOLOGIA

Neste capítulo apresenta-se a metodologia seguida no processo de intervenção e investigação. Tendo em conta que este trabalho pretende obter um conhecimento mais aprofundado e real, entende-se que se enquadra numa metodologia convencional apresentando um cariz qualitativo.

2.1 TIPO DE ESTUDO

O presente estudo, tal como já foi referido anteriormente, pretende investigar o desenvolvimento do vocabulário e da expressão das emoções das crianças, utilizando a literatura infantil e a educação artística, como meios de aquisição de conhecimentos. A literatura atua como um facilitador e iniciador às temáticas trabalhadas, e a educação artística, permite que as crianças adquiram esse conhecimento de forma lúdica.

Neste estudo, realizou-se diálogos com os participantes, de forma a perceber as dificuldades, e como se sentem naquela atividade. Dando oportunidade de adaptar as próximas atividades para que todos se sentissem confortáveis. Tendo como base a perceção dos participantes relativamente ao conforto e bem-estar de cada atividade, permitiu que se realizam-se ajustes e adaptações ao longo do projeto. Este método de avaliação, foca-se numa pesquisa exploratória, deve-se ao facto de serem crianças com apenas 3 e 4 anos, que ainda não possuem facilidade em escrever, sendo assim uma das formas de recolher informações sobre determinados aspetos, aumentando a familiaridade com aquele grupo. O facto de implementarmos este método qualitativo de perceção e de avaliação de cada participante, permitiu que o projeto se fosse adaptando e modificando ao longo da intervenção.

2.2 CENÁRIO E PARTICIPANTES

Esta investigação realizar-se-á numa sala de educação pré-escolar do Centro Cénico da Cela, a sala dos 3 e 4 anos. O Centro Cénico e de Bem-Estar Social da Cela é uma instituição particular de solidariedade social, localizada na Cela, concelho de Alcobaça,

distrito de Leiria. Foi fundada em 1973, por um grupo de jovens com o intuito da promoção cultural, recreativa e desportiva da comunidade. Posteriormente de modo a dar respostas às necessidades emergentes, alargaram os seus objetivos, sendo os principais: a solidariedade social e o bem-estar da população. Para concretizarem esses objetivos, criaram-se múltiplas ações e respostas sociais, como a escola de música, o grupo folclórico, a estrutura residencial para pessoas idosas, serviço de apoio domiciliário, centro de dia, centro de atividades de tempos livres, o pré-escolar e a creche (Centro Cénico e de Bem-Estar Social da Cela, 2023).

Possui ainda natação para as crianças, bem como educação musical. Este centro coloca ainda ao dispor dos Encarregados de Educação, o transporte escolar aos seus educandos.

O projeto de intervenção e investigação “O papel da animação leitora no desenvolvimento do vocabulário e da expressão das emoções, em crianças com 3-4 anos” especificou-se num grupo de 17 meninas e 8 meninos, com idades compreendidas entre os 3 e os 4 anos. Este grupo frequenta aulas de natação e tem, também, um momento dedicado à hora da sesta. Destaca-se, ainda, que existe uma criança com espectro do autismo, sendo que uma das suas grandes dificuldades é a comunicação oral. Além dessa criança, existe também uma menina com um problema de saúde grave, que apresenta também grandes dificuldades na fala, acompanhada por uma perda de memória.

2.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLHA DE DADOS

Neste projeto foram implementadas diversas técnicas e instrumentos de recolha de dados, nomeadamente a observação participante, no sentido de observar todos os participantes e os seus desenvolvimentos. Posto isso, “permite-nos observar as actividades das pessoas, as características físicas da situação do ponto de vista social e o que nos faz sentir o facto de fazermos parte integrante daquela realidade” (Correia, 2009, p. 32), sendo esses dados autênticos e fiéis à realidade. Como complemento foram realizados registos áudio. Toda a informação obtida, foi sintetizada num diário de bordo, que acompanhou a investigadora durante todo o processo de intervenção.

De forma a auxiliar e complementar esse instrumento de recolha de dados, foram utilizadas duas grelhas de observação (anexo 1), uma no início da intervenção (no início do mês de abril) e outra no final da intervenção (final do mês de maio), contendo as áreas do desenvolvimento integral das crianças. A respetiva grelha apresenta categorias relacionadas com a utilização da linguagem oral, abrangendo a aquisição de palavras e os seus significados. Contempla, ainda, itens que permitem registar o conhecimento das crianças sobre as cores, os animais e as emoções. Neste instrumento, incluiu-se, também, uma coluna, onde se pretende registar a capacidade de cada indivíduo relativamente à construção de frases (simples ou complexas). A grelha de observação foi selecionada pois permite observar os comportamentos dos participantes, como as suas evoluções, sendo útil para possíveis reflexões sobre os desenvolvimentos individuais (Paour, 2018, p. 21).

De forma a sintetizar o desempenho das crianças ao longo das intervenções, consideraram-se quatro níveis de avaliação, sendo esses o muito bom (representado pela cor verde), o bom (representado com a cor amarela), o suficiente (representado com a cor vermelha) e ainda foi acrescentada a cor azul para representar os participantes que não falam devido a problemas de saúde ou a deficiências, como já foram referidos anteriormente no projeto. Esses níveis de avaliação, tiveram como base a análise do percurso individual ao longo da implementação do projeto, de forma global, tendo como base as respostas assertivas de cada um, bem como as descrições, e a capacidade da articulação de frases longas.

Os instrumentos e técnicas selecionados e acima descritos, tornaram-se vantajosas para o projeto, por permitirem obter dados organizados, tanto de forma escrita como de forma mais sucinta através da grelha, facilitando, assim, cada obtenção de dados sobre cada indivíduo.

2.4 TÉCNICAS DE ANÁLISE DOS DADOS

Através dos instrumentos de recolha de dados, no caso o diário de bordo e as grelhas de observação, foi implementada a técnica de análise de conteúdo, que teve por base os itens de cada uma das colunas da grelha de observação, que foram considerados

enquanto categorias de análise: utiliza a linguagem oral para comunicar, reconhece as cores, reconhece os animais e descreve-os, reconhece as emoções e descreve-as, utiliza a linguagem oral para se exprimir emocionalmente e articula frases com várias palavras. A análise de conteúdo parte da mensagem, “seja ela verbal (oral ou escrita), gestual, silenciosa, figurativa, documental ou diretamente provocada” (Puglisi & Franco, 2021, p. 13) para a obtenção de mensagens com sentido interpretativo. Esta técnica de análise de dados, permitiu avaliar o percurso de desenvolvimento infantil e identificar as diferenças ocorridas desde o início da implementação do presente projeto até à sua conclusão.

2.5 QUESTÕES ÉTICAS

Os dados obtidos e recolhidos no presente estudo foram tratados com a máxima confidencialidade. Caso seja necessário referir alguma criança em específico, essa foi identificada apenas por uma letra do alfabeto como forma de representação.

Para a intervenção do presente estudo, foi enviada para a instituição uma carta de apresentação, na qual explica o intuito do projeto, e quais os seus objetivos. Na qual obteve-se a resposta positiva de todos os encarregados de educação, sendo que todos permitiram a participação do seu educando no projeto, bem como a captação das fotografias e vídeos.

2.6 PROCEDIMENTOS

Referindo agora a planificação do projeto de intervenção, foi construído um conjunto de atividades para cada mês (sendo dois meses de projeto), de modo a que fosse possível observar a evolução e aquisição da língua pelas crianças. As atividades realizadas neste projeto foram planeadas para dois dias por semana, na parte da manhã, e tiveram a duração de 10 a 45 minutos, sendo realizadas paragens para criar momentos de diálogo com o grupo e renovar a capacidade de concentração das crianças. Tendo como base um diálogo com a educadora responsável pela sala, foi confirmado que estas crianças dos 3-4 anos, disponham de pouca capacidade de concentração se a atividade

a realizar não for atrativa ou dinâmica/lúdica. Posto isso, as paragens realizaram-se quando a investigadora percebia que o grupo começava a dispersar e a perder o foco na atividade, havendo a necessidade de parar por uns breves minutos, criando também um momento de diálogo e reflexão grupal. Como indutor, recorreu-se a histórias infantis e a cartas temáticas.

No primeiro mês (abril) previu-se a utilização dos livros “De que cor é um beijinho?” de Rocio Bonilla, na atividade 1, e “O livro das cores dos lápis” de Drew Daywalt, na atividade 7. Estes iniciaram a abordagem às cores e formas, sendo livros que contêm no seu interior várias imagens e referências, que facilitaram o diálogo, de forma a que a investigadora perceba o que o grupo já conhece.

Para o segundo mês (maio), planificou-se a utilização do livro do “O Monstro das Cores” de Anna Llenas na atividade 12, e o “O novelo de emoções para os mais pequeninos” de Elizabete Neve, na atividade 17, que vão permitir à criança conhecer e gerir melhor as emoções, recorrendo à associação dessas com as respetivas cores. A escolha desses, foi sobretudo pelo facto que têm bastante cor e tornam-se atrativos, de forma a captar a atenção da criança. Apresenta a temática das emoções, sendo mais fácil a sua compreensão através da ligação às cores, como também permitiu relacionar as emoções com os próprios comportamentos que dessas advêm. Permitted também criar momentos de reflexão e de conversa com o grupo, sobre o que acham que cada personagem está a sentir naquele momento e se se identificaram com aquela personagem naquela página. Além disso, “O novelo de emoções para os mais pequeninos”, está incluído no PNL, nas leituras iniciais, para as idades dos 3 aos 5 anos tendo, também, sido indicado pela educadora de sala, já que algumas crianças apresentavam dificuldades em reconhecer todas as emoções, e em descrever-las ou reconhecer o que mesmas implicam ou produzem no nosso corpo. Segundo o autor “Na idade pré-escolar as crianças expressam diversas emoções, inferem estados emocionais em si e nos outros e falam fluentemente sobre os mesmos”, refere ainda que estas já são capazes de regular e modelar a intensidade emocional, adequando ao seu objetivo (Machado et al., 2012, p 203).

Recorreu-se às cartas, com diferentes temáticas, sendo elas os alimentos (frutas, legumes, entre outros), tipos de vestuário, animais, meios de transporte (anexos 2 e 3). As cartas permitiram primeiramente perceber quem conhecia o que era mostrado nas imagens, sendo que cada dia era um tema diferente. As cartas eram mostradas uma a uma e era questionado quem conhecia ou quem sabia o que estava na imagem. As crianças tinham de colocar o dedo no ar e esperar que fossem chamados para responder. Assim que respondessem, e se acertassem, era dada a oportunidade de falarem sobre o que estava na carta, onde poderiam referir se já tinham visto ou se tinham em casa, entre outras perguntas que surgiam consoante o diálogo, aproveitando sempre o momento para estes praticarem a sua linguagem oral, trabalhando a articulação e a formação de frases mais longas. Essa oportunidade de diálogo, era aberta a todo o grupo, dando a possibilidade que todos fossem ouvidos.

Durante o planeamento das atividades, foram implementadas as áreas de expressão plástica, expressão musical, tendo ainda atividades na área do teatro.

No decorrer de toda a implementação do projeto, todas as sessões começaram com uma música, que para além de servir como uma forma de potencializar a adesão, servindo também para os consciencializar que irá começar uma atividade com a dinamizadora. A música tinha como base os temas do corpo e da aprendizagem, pelo facto de, ao longo do projeto, serem implementadas atividades que pretendiam potenciar a aquisição de novas palavras e o desenvolvimento dos conhecimentos nestas temáticas. Além disso, através da mesma, pretendeu-se observar quem tinha dificuldades na comunicação oral, na articulação e ainda na memória, nomeadamente na retenção da letra da música.

A música tem a seguinte letra, “Com o meu corpo vou descobrir, tudo o que eu estou a sentir, com o meu corpo eu vou saber, que tudo posso aprender”, durante a canção podem ser utilizados gestos de grupo, que acompanhem e ajudem no ritmo.

2.7 CRONOGRAMA E DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

No presente capítulo, encontra-se uma tabela (tabela dos objetivos do projeto/atividades) dividida em três partes, sendo que essa contém: os objetivos da investigação, o número da sessão, as atividades, os objetivos das atividades em

OBJETIVOS DA INVESTIGAÇÃO	Nº DA SESSÃO	ATIVIDADES	OBJETIVOS DAS ATIVIDADES EM ARTICULAÇÃO COM OS OBJETIVOS DA INVESTIGAÇÃO	OUTROS OBJETIVOS / OBJETIVOS TRAVERSAIS/OBJETIVOS GLOBAIS...
Investigar de que modo a animação artística de obras literárias contribui para a aquisição de vocabulário, por parte de crianças com 3-4 anos, nas temáticas das cores, frutas, formas, animais e emoções	1	Atividade 1	<ul style="list-style-type: none"> Identificar as cores; Associar as cores aos objetivos e animais que conhece; 	<ul style="list-style-type: none"> Fomentar o interesse pelos livros; Aumentar a capacidade de concentração;
		Atividade 2	<ul style="list-style-type: none"> Relembrar as cores através da leitura do livro "De que cor é um beijinho?"; Criar um momento de diálogo; 	<ul style="list-style-type: none"> Expressar a criatividade e a liberdade de expressão; Introduzir a componente das artes plásticas;
	2	Atividade 3	<ul style="list-style-type: none"> Identificar as frutas apresentadas; Promover o diálogo; 	<ul style="list-style-type: none"> Desenhar frutas, associando as cores às frutas; Introduzir a componente das artes plásticas;
	3	Atividade 4	<ul style="list-style-type: none"> Criar personagens e ações; Adquirir um leque de vocabulário; Promover um momento de diálogo; 	<ul style="list-style-type: none"> Permitir um momento de criatividade; Desenvolver a liberdade de expressão; Introduzir a componente do teatro;
	4	Atividade 5	<ul style="list-style-type: none"> Associar as palavras às imagens; Criar um momento de diálogo; Implementar os conteúdos das atividades anteriores; 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar os conhecimentos do grupo; Desenvolver a capacidade de espera;
		Atividade 6	<ul style="list-style-type: none"> Relembrar o vocabulário; Elaborar uma mini história com as palavras apresentadas; Criar momentos de diálogo; 	<ul style="list-style-type: none"> Introdução à criação de histórias; Desenvolver a imaginação;
	5	Atividade 7	<ul style="list-style-type: none"> Identificar as imagens presentes no livro "O livro das cores dos lápis"; Relembrar as cores; 	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolver o interesse pela literatura infantil;
		Atividade 8	<ul style="list-style-type: none"> Promover o diálogo entre o grupo; Identificar as cores dos lápis; Adquirir vocabulário; 	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolver a motricidade fina; Fomentar a imaginação e criatividade; Trabalhar as artes plásticas;
Investigar de que modo a animação artística de obras literárias contribui para a aquisição de vocabulário, por parte de crianças com 3-4 anos, nas temáticas das cores, frutas, formas, animais e emoções	6	Atividade 9	<ul style="list-style-type: none"> Identificar as cores das cartolinas com as dos objetos; Localizar as cores no espaço que o rodeia; Promover a aquisição de vocabulário; 	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolver a mobilidade física;
	7	Atividade 10	<ul style="list-style-type: none"> Identificar as cores e formas; Desenvolver a noção das correspondências; 	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolver a motricidade fina;
	8	Atividade 11	<ul style="list-style-type: none"> Identificar as cores; Reforçar a noção das correspondências; 	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolver a motricidade fina;
		Atividade 12	<ul style="list-style-type: none"> Relembrar as cores e emoções que essas representam; Identificar as emoções; 	<ul style="list-style-type: none"> Promover o gosto pela literatura infantil; Desenvolver a capacidade de concentração;
	9	Atividade 13	<ul style="list-style-type: none"> Investigar as diferentes texturas e cores; Promover a aquisição de vocabulário; 	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolver os sentidos;
		10	Atividade 14	<ul style="list-style-type: none"> Descrever o que está desenhando na folha; Explicar porque fez aquelas escolhas; Descrever o que sentiu ao ouvir aquelas músicas;
11	Atividade 15	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer as expressões; Relembrar as emoções; Criar momentos de diálogo; 		

Tabela 1 - Tabela dos objetivos da investigação

articulação com os objetivos da investigação e por fim outros objetivos, sendo esses objetivos transversais ou objetivos globais. Esta permite uma observação geral de todo o projeto, tornando uma leitura mais rápida e acessível.

OBJETIVOS DA INVESTIGAÇÃO	Nº DA SESSÃO	ATIVIDADES	OBJETIVOS DAS ATIVIDADES EM ARTICULAÇÃO COM OS OBJETIVOS DA INVESTIGAÇÃO	OUTROS OBJETIVOS / OBJETIVOS TRAVERSAIS/OBJETIVOS GLOBAIS...
Analisar de que modo a animação artística de obras literárias contribui para a expressão das emoções por parte de crianças com 3-4 anos.	12	Atividade 16	<ul style="list-style-type: none"> Identificar a cor que calhou com a respetiva emoção; Explicar o que os faz sentir aquela emoção; Identificar as expressões faciais; Desenvolver a língua; 	
	13	Atividade 17	<ul style="list-style-type: none"> Relembrar as emoções; Associar as cores às emoções; 	
	14	Atividade 18	<ul style="list-style-type: none"> Identificar as expressões às emoções do dado; Associar as expressões às emoções; Promover a aquisição da língua e do vocabulário; 	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolver o efeito espelho;
		Atividade 19	<ul style="list-style-type: none"> Identificar as expressões faciais do outro; Descrever o que sentiram ao espelhar o colega; 	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolver o efeito espelho;
	15	Atividade 20	<ul style="list-style-type: none"> Adquirir o vocabulário; Desenvolver a criação de frases; 	<ul style="list-style-type: none"> Promover a imaginação;
	16	Atividade 21	<ul style="list-style-type: none"> Identificar as emoções com base nas expressões faciais; Descrever o que está a sentir; 	<ul style="list-style-type: none"> Trabalhar o ritmo, através da música; Desenvolver a capacidade de concentração e de espera;
	17	Atividade 22	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer as figuras geométricas; Identificar as cores; Promover o diálogo; 	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolver a motricidade fina; Fomentar a imaginação e criatividade;
	18	Atividade 23	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolver a comunicação não-verbal; Promover o diálogo; Aquirir o vocabulário; 	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer a importância dos sentidos (tato, audição e visão); Refletir sobre outros meios de comunicação não-verbal;

Tabela 2- Tabela dos objetivos da investigação (continuação)

Neste projeto estavam planeadas 23 atividades para realizar durante os dois meses de intervenção, porém houve imprevistos que levaram à não aplicação de oito atividades, sendo essas as atividades 7, 8, 10, 14, 18, 19, 21 e 22, que se encontram descritas no anexo 2. A falta de realização das atividades referidas anteriormente, deveu-se ao facto de serem realizadas visitas de estudo nos dias em que iriam ser realizadas essas atividades e de um surto de varicela que impediu um trabalho com todas as crianças em simultâneo.

No seguimento das tabelas acima apresentadas, são apresentadas ao pormenor todas as atividades realizadas no projeto de intervenção, iniciando pelos recursos necessários para cada atividade, a duração aproximada e os procedimentos para a realização da mesma.

Atividade 1 - Leitura do livro “De que cor é um beijinho?”

Recursos: O livro “De que cor é um beijinho?” de Rocio Bonilla; uma manta para contar a história no chão junto com o grupo.

Duração da atividade: 10 minutos

Procedimentos: Leitura do livro “De que cor é um beijinho?” de Rocio Bonilla, pela dinamizadora, numa manta, de forma a todos estarem mais confortáveis, sentados em círculo para todos observarem o livro.

Antes da leitura do livro, a dinamizadora pode perguntar ao grupo se já conhece a história, o que a história trata só observando a capa, entre outras perguntas possíveis, para introduzir primeiramente o livro. Este diálogo inicial, permite potenciar a adesão e curiosidade nos participantes.

Atividade 2 – Pintar um beijinho

Recursos: 25 folhas brancas (uma por participante); material de colorir (canetas, lápis, tintas...).

Duração da atividade: 20 minutos.

Procedimentos: Nesta atividade, será disponibilizada por participante uma folha em branco, assim como materiais para colorir. Será proposto que cada participante, interprete a história que acabou de ouvir (“De que cor é um beijinho?” de Rocio Bonilla), e desenhe na sua perspetiva de que cor acha que é o beijinho. Assim que todos terminarem será realizada uma conversa em grupo, onde cada um explicará que cor utilizou e o porquê de escolher aquela cor.

Atividade 3 – Reconhecer os alimentos

Recursos: Nesta atividade é necessária uma preparação prévia por parte da dinamizadora, na seleção das imagens a utilizar. Para esta atividade é preciso 25 folhas brancas (uma por participante); Materiais de colorir (canetas, tintas, lápis...); Uma manta; Imagens temáticas (anexo 3);

Duração da atividade: 20 minutos para a apresentação das frutas + 20 min para desenharem e apresentarem os seus desenhos ao grupo.

Procedimentos: Nesta atividade, é necessária uma preparação prévia por parte da dinamizadora, na seleção das imagens que irá utilizar para trabalhar nesta atividade em específico. Sendo que as imagens serão selecionadas consoante o tema que será trabalhado, neste caso propriamente dito, serão utilizadas imagens de alimentos (anexo 3). Esta atividade permite trabalhar o vocabulário da criança, num ambiente de diálogo de grupo. O dinamizador tem a possibilidade de analisar o vocabulário das crianças, através de perguntas, como por exemplo: “como se chama esta fruta?”; “e essa fruta é de que cor?”; “Das frutas que estão aqui qual é a tua preferida?”.

Após a apresentação de todas as frutas e de um momento de diálogo, é solicitado que cada criança faça um desenho da sua fruta preferida. Para isso é necessário que cada criança tenha uma folha em branco para poder desenhar. Assim que todos os participantes tenham terminado o desenho será feita novamente uma roda no chão (em cima de uma manta) onde cada um irá mostrar o seu desenho ao grupo e dizer qual a fruta que está desenhada.

As imagens utilizadas pela dinamizadora no presente projeto, encontram-se dispostas no anexo 3.

Atividade 4 – Jogo da personagem estátua

Recursos: Coluna portátil; telemóvel; um lugar amplo e seguro; uma manta

Duração da atividade: 20 minutos + 10 minutos de reflexão.

Procedimentos: Nesta atividade, será utilizada música para complementar e facilitar o jogo. Esta atividade consiste em ter música no fundo para que os participantes possam dançar ou caminhar. Assim que a música parar eles têm de parar e não podem alterar a posição em que se encontrem. A dinamizadora irá percorrer um a um e perguntar que estátua é e o que está a fazer, onde o participante irá imaginar que está num local em específico e dizer o que está a fazer nesse local. Esta atividade poderá ser feita através de temáticas, consoante a idade dos participantes. Se forem participantes mais novos que tenham alguma dificuldade

em imaginar alguma atividade em específico ou algo em específico que estão a fazer no local pedido, pode-se optar por eles imaginarem que estão a imitar um animal. Poderão ser realizadas várias rondas com diferentes temáticas, aumentando gradualmente a sua dificuldade.

A presente atividade, permite que os participantes se movam pela sala, que libertem energia, de forma a se manterem saudáveis. Para além disso, permite que estes brinquem ao faz-de-conta de uma maneira lúdica, que adquiram vocabulário e se desenvolvam ao nível da língua. No fim da presente atividade, realiza-se um momento de reflexão com os participantes, de forma a observar o que estes acharam assim como o que aprenderam, sendo que essa poderá ser realizada numa manta.

Atividade 5 – Reconhecer as imagens

Recursos: 30 Imagens previamente selecionadas (anexos 4); uma manta;

Duração da atividade: 20 minutos

Procedimentos: Para a realização desta atividade, será necessária uma preparação prévia por parte da dinamizadora, na seleção das imagens que irá utilizar. As imagens podem ser de animais, comida/alimentos, objetos, ou algo com cores específicas, dependendo do que a dinamizadora pretende trabalhar. Após a seleção feita, é apresentada ao grupo uma imagem de cada vez, para que cada um possa identificar o que está na imagem, sendo que o ideal será ter mais imagens do que o número de participantes, para que todos tenham oportunidade de tentar acertar.

Esta atividade torna-se vantajosa ao realizar no chão, em cima de uma manta, para que todos consigam observar as imagens apresentadas. Permite ainda que todos se consigam ver e ouvir, o que contribui para uma maior aquisição de conhecimentos. As imagens utilizadas nesta atividade, encontram-se presentes no anexo 4.

Atividade 6 – Criar uma mini história

Recursos: Imagens utilizadas nos anexos 2 e 3 ou com outra temática; uma manta; fantoche (anexo 5).

Duração da atividade: 20 minutos

Procedimentos: Para esta atividade, será necessário ter diversas imagens, sendo que essas podem representar animais, objetos, comida/alimentos. Neste caso serão utilizadas as imagens dos anexos 2 e 3, já que o grupo refletiu um pouco sobre elas.

Esta atividade consiste na criação de uma mini história, através das imagens apresentadas. De forma a ser mais fácil de iniciar a atividade, a dinamizadora começa por dar início à história, escolhendo uma imagem para ser o ponto de partida da mesma. De seguida, cada um dos participantes por vez, irá selecionar uma imagem e acrescentar algo há história incluindo o elemento da imagem. A atividade pode terminar quando todos tiverem oportunidade de participar e acrescentar algo na história.

Atividade 9 – Caça às cores

Recursos: Cartolinas coloridas (anexo 6); um espaço amplo e seguro; objetos que correspondam às cores das cartolinas, ou que contenham essas cores;

Duração da atividade: 30 minutos.

Procedimentos: Nesta atividade de caça às cores, são utilizadas cartolinas de diferentes cores, sendo essas, cores que estejam presentes no ambiente onde se encontram os participantes (anexo 6). A atividade consiste em ser colocada uma cartolina de uma cor em cima da mesa, onde os participantes tenham de procurar no seu redor objetos que sejam da cor correspondente à da cartolina. De forma a explorarem o ambiente ao seu redor, prestando atenção às cores.

Após a caçada, será pedido que cada participante, à vez, agarre num objeto e diga que cor esse objeto tem e o que é, sendo que após agarrar será pedido para o arrumar de novo no seu devido lugar.

Atividade 11 – Descobrir as cores pelas lupas mágicas

Recursos: diversas lupas com o interior colorido (anexo 7) contruídas pela investigadora; lanterna; parede branca

Duração da atividade: 30 minutos.

Procedimentos: Para realizar esta atividade foi necessária uma preparação prévia da investigadora, nomeadamente: para a construção das lupas, sendo essas feitas de cartão com papel celofane, com uma cor diferente para cada lupa; para a preparação do espaço onde irá decorrer a atividade, já que este tem de permanecer parcial ou totalmente escuro.

A atividade tem início com a apresentação de indicações sobre as regras e forma de organização do grupo. Assim que todos os participantes estejam preparados, prossegue-se para a apresentação das cores, apontado a lanterna para a parede, de forma a que esta forme uma sombra colorida. Essa apresentação deve ser feita com cada cor individualmente, dando a hipótese aos participantes de dizerem que cor estão a observar. Quando todas as cores tiverem sido apresentadas, poderá dificultar-se a atividade, tornando-a mais divertida, apresentando duas cores em simultâneo, sobrepondo-as e deixando os participantes adivinharem que cor irá resultar daquela junção.

De seguida, é solicitado aos participantes um trabalho de pintura, onde utilizem a técnica do espelho, ou seja, cada criança coloca tintas apenas de um lado da folha e dobra-a. Após espalharem a tinta, a folha é novamente aberta, de forma a observarem a mistura de tintas que surgiu, sendo que ainda é possível utilizar a imaginação, para dizer o que a mancha de tinta lhes lembra.

No fim da atividade, é oferecida uma mini lupa colorida a cada criança, para que explorem em casa as sombras coloridas, verificando como os objetos ao seu redor mudam de cor se as observarem com a lupa.

Atividade 12 - Leitura do livro “O monstro das cores”

Recursos: O livro “O monstro das Cores” de Anna Llenas (pop-up); uma manta;

Duração da atividade: 10 minutos.

Procedimentos: Leitura do livro “O Monstro das Cores” de Anna Llenas, lido pela dinamizadora, numa manta, sendo que todos devem estar em círculo.

Antes da leitura do livro, a dinamizadora pode perguntar ao grupo se já conhece a história, o que a história fala só observando a capa, entre outras perguntas possíveis, para introduzir primeiramente o livro. Este diálogo inicial, permite potencializar a adesão e curiosidade nos participantes.

Atividade 13 – Conhecendo os monstros

Recursos: Para esta atividade é necessária uma preparação prévia, para a confecção dos diferentes monstros, cada um contendo no seu interior diferentes texturas e sons (anexo 8); uma manta;

Duração da atividade: 30 minutos.

Procedimentos: Nesta atividade serão utilizados os monstros confeccionados pela dinamizadora (anexo 8), sendo que esses representam as cores referidas na leitura do livro “O monstro das cores”. Cada um dos monstros irá representar uma emoção, além disso cada um terá no seu interior diferentes objetos, que resultaram em diferentes texturas, ao mexer e apalpar. Na presente atividade é apresentado um monstro por vez, perguntando ao grupo o que representa aquele monstro, de seguida esse é passado por cada participante, dando a oportunidade de mexer nele e de poder sentir o que esse tem dentro. À medida que o participante vai tocando e mexendo, vai sendo perguntado o que está a sentir, se é algo duro, se é mole ou se faz barulho. Consequentemente, vamos

conseguindo perceber o que o participante está a sentir, se sente raiva, alegria, calma, através do som ou da própria textura.

A presente atividade será realizada no chão, em cima de uma manta para que o grupo todo se encontre sentado no chão em forma de círculo para que todos possam ser escutados por igual.

A atividade apresenta inúmeras vantagens ao trabalhar com as crianças, pois permite desenvolver os sentidos, fomentando o tato, e ao mesmo tempo despertar a curiosidade do que poderá estar dentro de cada um. Vendo sempre como isso altera os seus sentimentos. Permite ainda adquirir novas palavras no seu vocabulário, através do diálogo em grupo.

Atividade 15 – Reconhecer as expressões e emoções

Recursos: O jogo das emoções e expressões (da “europrice baby”) - anexo 9; caso não tenha o jogo, é preciso criar o seu próprio jogo, utilizando cartões e imagens retiradas da internet; uma manta se a atividade for realizada no chão ou uma mesa para a atividade ser realizada numa superfície mais dura.

Duração da atividade: 30 minutos.

Procedimentos: Nesta atividade será utilizado um jogo da “europrice baby” (anexo 9), mais especificamente o jogo das emoções com 7 puzzles de expressões. Este contém diversas expressões faciais, que vêm em peças com cabelos, sobrancelhas, diversos olhos (conforme a emoção) com o nariz, e por fim diferentes formas da boca (consoante a emoção). É um jogo indicado para maiores de 24 meses, e que trabalha a comunicação e linguagem, o desenvolvimento intelectual, a criatividade e imaginação, a socialização e valores e o desenvolvimento motor.

Tendo este jogo como base, será pedido que cada um, à vez, consiga preencher as expressões consoante o que é pedido (preencher a cara de tristeza, contente...). Por fim é criado um momento de diálogo, onde será pedido a cada participante

para recriar a sua expressão, correspondente ao que está a sentir naquele dia e associar uma cor há emoção correspondente.

O jogo permite a criação de diálogo, o conhecimento das emoções e as respetivas expressões faciais, sendo que durante todo o procedimento se trabalha a observação, atenção e concentração.

Atividade 16 – “Tapete das emoções”

Recursos: Um tapete circular com as cores correspondentes às emoções que se vão trabalhar (anexo 10); um saquinho de tecido com areia ou feijões no seu interior (de forma a ganhar algum peso); uma manta;

Duração da atividade: 30 minutos.

Procedimentos: Nesta atividade será utilizado um “tapete das emoções” confeccionado pela dinamizadora (anexo 10), sendo que esse, contem seis círculos sobrepostos, sendo que cada círculo deve ser da cor representante de cada emoção. Cada círculo, deve ser de tamanho diferente, cola-se um sobre o outro, como se fosse um “tiro ao alvo”.

Coloca-se o “tapete das emoções” no chão, onde é pedido em cada ronda, que um participante, atire um saquinho de areia, de modo a cair em algum dos círculos do tapete. Na cor que o saquinho caiu, será realizada em grupo uma conversa sobre essa emoção. Os participantes que vão atirar o saquinho vão sendo alterados em cada ronda. Serão criadas várias rondas, através dessas iremos “brincar” com as expressões faciais (pedindo que façam uma expressão feliz se cair no amarelo, que representa a alegria, e por assim adiante). Noutra ronda será pedido que digam um animal / situação / objeto, que lhe lembre ou que o faça sentir a emoção que calhou. Podendo ser trabalhada a forma como se movimentam e se sentam quando sentem medo, por exemplo, ou como caminham quando estão contentes. A atividade poderá ser realizada com todos os participantes sentados no chão ou nas cadeiras, sendo que quando for necessário se levantem e se movimentem pela sala.

Atividade 17 - Leitura do livro “O novelo de emoções para os mais pequeninos”

Recursos: O livro “O novelo de emoções para os mais pequeninos” de Elizabete Neves;
uma manta;

Duração da atividade: 10 minutos.

Procedimentos: Leitura do livro “O novelo de emoções para os mais pequeninos” de Elizabete Neves, lido pela dinamizadora, numa manta para que todos tenham oportunidade de observar o livro. Nesta atividade contamos com o apoio das profissionais que já adquirem conhecimento sobre aquele grupo.

Antes da leitura do livro, a dinamizadora pode perguntar ao grupo se já conhece a história, o que a história aborda só observando a capa, entre outras perguntas possíveis, para introduzir primeiramente o livro. Este diálogo inicial, permite potencializar a adesão e curiosidade nos participantes.

Atividade 20 – História com a bruxinha Kiki e os dados

Recursos: Uma manta; um fantoche, sendo que neste caso será utilizada uma bruxinha (anexo 5); dados de histórias;

Duração da atividade: 30 minutos.

Procedimentos: Nesta atividade, irá trabalhar-se a criatividade, o vocabulário e criação correta de frases. Esta dinâmica começa com todos os participantes sentados em cima de uma manta, num formato de roda, para que todos possam ouvir e observar o que está a ser trabalhado na atividade. Será primeiramente explicada a atividade, que consiste numa criação de uma história, com a ajuda da nossa personagem principal a bruxinha Kiki (fantoche) – anexo 4, tendo o auxílio de dados, sendo que esses contêm em cada face objetos, animais, comida, entre outros.

A história começa pela dinamizadora que tem consigo a bruxinha na sua mão, e gira inicialmente um dos dados, escolhidos de forma aleatória. Através do desenho que calhar na face do dado, terá de começar apresentando a bruxinha e iniciando

a história, usando na frase o que lhe calhou. De seguida quem estiver do lado direito da dinamizadora seguirá a história, rodando um dado escolhido aleatoriamente por ele, e com o desenho que calhou terá de continuar a história. Isto repetir-se-á sucessivamente até voltar à dinamizadora, que por sua vez, decidirá se a atividade finaliza ali ou se há vontade de ir a uma segunda volta.

Neste exercício é importante explicar a todos os participantes que tem de estar com muita atenção e escutar muito bem, o que já foi contado e o que será que irá ser dito. Ao realizarmos este exercício trabalhamos, a espera, a atenção, a concentração, a criatividade e a imaginação. Além dos aspetos referidos anteriormente, este exercício em específico permite trabalhar a aquisição de vocabulário, e a criação correta de cada frase com a respetiva pronúncia correta. Pois, sempre que um participante não criar corretamente uma frase, cabe à dinamizadora corrigir até o participante dizer corretamente a frase ou palavra.

Atividade 23 – Jogo dos sentidos

Recursos: Uma manta; uma coluna portátil; um telemóvel; uma venda ou um saco/caixa para a parte do tato; os objetos que serão para descobrir; imagens, para o jogo da mímica (anexo 11).

Duração da atividade: 30 minutos.

Procedimentos: Esta atividade foi pensada para trabalhar o vocabulário através dos sentidos, mais especificamente através do tato, da visão e da audição. Inicialmente será realizado um diálogo, para tentar entender se os participantes sabem quais são os cinco sentidos, sendo que para esta atividade apenas serão utilizados os três referidos anteriormente.

Após o diálogo, é iniciada a atividade, onde cada criança lançará um dado onde cada face possui as seguintes opções (audição, mímica ou tato). Por vez, cada participante lançará o dado e terá de cumprir com o que é pedido, se calhar a audição, terá de adivinhar o som que está a ouvir. Caso calhe mímica terá de

exemplificar o que está na imagem, de forma a que os restantes participantes acertem. Relativamente ao tato, serão vendados se assim se sentirem confortáveis, tentando adivinhar o que estão a sentir, caso não se sintam confortáveis, o objeto será colocado no saco opaco, ou então dentro de uma caixa.

É necessária uma preparação prévia por parte da dinamizadora, na seleção dos sons, da mímica e dos objetos que serão analisados através do tato, bem como as imagens que serão utilizadas no jogo da mímica (alguns exemplos no anexo 11).

III APRESENTAÇÃO DOS DADOS E DISCUSSÃO DE RESULTADOS

Neste capítulo, procede-se à apresentação dos dados recolhidos ao longo do projeto de intervenção e à respetiva análise e discussão.

Como referido anteriormente, todas as sessões iniciaram-se com uma música, sendo possível perceber, através da análise de conteúdo do diário de bordo, que esta despertou o interesse dos participantes, que a quiseram cantar sozinhos, decorando a letra e compreendendo o sentido da música. Esta foi, também, uma ótima forma de colocar as crianças mais à vontade e de as incentivar a quererem participar nas atividades, bem como um estímulo à sua comunicação oral e expressão de vocabulário. Tornou-se, assim, uma ótima forma de potenciar a adesão das crianças para as atividades que se iriam concretizar naqueles dias, funcionando como um método para captar a atenção dos participantes, de forma a ouvirem as indicações fornecidas pela investigadora.

O conteúdo das observações registadas, no diário de bordo, ao longo das primeiras seis atividades, foi analisado e, como complemento, foi preenchida a grelha de observação 1 (início do mês de abril), que se encontra abaixo.

Início do mês de abril						
	Utiliza a linguagem oral para comunicar	Reconhece as cores	Reconhece os animais e descreve-os	Reconhece as emoções e descreve-as	Utiliza a linguagem oral para se exprimir emocionalmente	Articula frases com várias palavras
A	Verde	Verde	Verde	Amarelo	Verde	Verde
B	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Vermelho	Vermelho
C	Amarelo	Verde	Amarelo	Verde	Vermelho	Vermelho
D	Azul	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo
E	Amarelo	Vermelho	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo
F	Verde	Verde	Verde	Verde	Verde	Verde
G	Verde	Verde	Amarelo	Verde	Amarelo	Verde
H	Verde	Verde	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Verde
I	Amarelo	Verde	Verde	Verde	Amarelo	Amarelo
J	Amarelo	Verde	Verde	Verde	Amarelo	Amarelo
K	Amarelo	Verde	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Vermelho
L	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Vermelho	Vermelho
M	Amarelo	Verde	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo
N	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo
O	Amarelo	Verde	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo
P	Verde	Verde	Verde	Amarelo	Amarelo	Amarelo
Q	Amarelo	Verde	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo
R	Amarelo	Verde	Verde	Amarelo	Amarelo	Amarelo
S	Verde	Verde	Verde	Amarelo	Amarelo	Verde
T	Verde	Verde	Verde	Amarelo	Verde	Amarelo
U	Verde	Verde	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Verde
V	Verde	Verde	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo
W	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo	Amarelo
X	Amarelo	Verde	Verde	Amarelo	Amarelo	Amarelo
Y	Amarelo	Verde	Verde	Amarelo	Amarelo	Amarelo

Verde	Muito bom
Amarelo	Bom
Vermelho	Suficiente
Azul	Não falam

Tabela 3 – Grelha de observação 1 (início do mês abril)

Observando os resultados obtidos a partir das observações realizadas no início do mês de abril, é possível afirmar que a grande maioria das crianças possuía grandes dificuldades na linguagem e nos conteúdos explorados. A maioria tinha muitas dificuldades a nível do reconhecimento dos animais e nas suas descrições, sendo essa dificuldade observada através dos jogos das cartas com a temática dos animais.

Realizando uma análise mais fina, foi possível compreender que algumas crianças conheciam os animais, ainda que nem sempre o conseguissem descrever, por exemplo, como era o seu corpo ou de que cor era, ou então não relacionavam o animal ao som correspondente (onomatopeias). Entende-se que estes resultados se devem ao facto destas crianças se encontrarem no estágio pré-operatório, que “vai aproximadamente dos 18 meses aos seis anos de idade” (Sandler, 1978, p. 21), onde as crianças apenas imitam os sons e as palavras, não tendo uma preocupação especial com o seu significado ou a precisão com que o fazem, utilizando apenas ações interiorizadas (Sandler, 1978).

Os conhecimentos demonstrados pelas crianças provêm, acima de tudo do contato e interação que determinadas crianças têm com os animais, particularmente com os animais domésticos, ou, em alguns casos, com animais da quinta. Entende-se que estas experiências constituem uma mais-valia na construção do conhecimento do mundo e conseqüentemente no desenvolvimento global da criança. Segundo (Belo, 2012, p. 2) “A importância de o ensino das ciências se iniciar precocemente na vida de um aluno é cada vez mais assumida pelos intervenientes da ação educativa (...) mas também pelo facto de preparar as crianças, que se encontram no jardim de infância”.

Destaca-se, porém, que alguns participantes não se encontravam tão disponíveis para participar nas atividades de grupo, tal como foi anotado diversas vezes no diário de bordo “I - fala pouco em grupo, pouco participativa”, “U - participa algumas vezes, mas ainda são muito poucas”, “N - dificuldade em dizer frases completas e dificuldade em dizer palavras e descrever animais”, “X - fala pouco em grupo, mas sozinha consegue dizer frases bem construídas (mas com algumas paragens)”.

Após serem observadas as dificuldades das crianças, o projeto foi-se adaptando, no sentido de potenciar uma comunicação mais acessível a todos. As atividades seguintes passaram a ser trabalhadas com grupos mais pequenos, o que tornou a observação mais detalhada e focada.

Realizou-se a criação de histórias (atividade 6), através das cartas já referidas anteriormente, com o auxílio de um fantoche (neste caso a bruxinha Kiki), de forma a captar mais a atenção das crianças para a atividade e para que estes se expressassem mais oralmente, nomeadamente através da interação com a bruxinha.

Tendo como base as histórias criadas (anexo 12) com recurso à bruxinha Kiki (atividade 6), foi possível observar que muitos dos participantes diziam frases simples e curtas, como por exemplo: “E transformou a girafa num cavalo” (dito pelo I, história ‘A bruxinha Kiki e os animais’) ou “Ela foi passear de gorro para a neve” (dito pelo I - história ‘A viagem da bruxinha Kiki’). A produção destas frases foi acompanhada por muito apoio por parte da investigadora. Porém, alguns dos participantes apresentaram uma grande capacidade de articular frases mais longas e complexas, conseguindo utilizar a linguagem oral para comunicar corretamente. Esses participantes destacavam-se nas

histórias, não só pela complexidade das frases, mas também porque tinham a capacidade de dar continuidade às histórias, conectando palavras e momentos que já tinham sido referidos antes. Esses participantes encontram-se classificados com a cor verde na tabela.

Como exemplos de sucesso, destacam-se: “A bruxinha Kiki não queria comer cebola, queria comer melancia” (criança J - história ‘A bruxinha Kiki e o cão fugitivo’), “A bruxinha Kiki foi passear e uma vaca passou muito depressa por ela, e a Kiki caiu no lago, e o mergulhador foi lá e ajudou-a” (referido pela A - história ‘A viagem da bruxinha Kiki’), “No caminho encontrou uma girafa mais pequena, que estava doente, e levou-a para o hospital, onde comeu framboesas para ficar melhor” (dito pelo R - história ‘A bruxinha Kiki e os animais’) e, ainda, “No mercado comprou os ovos, batata frita, massa, iogurtes, no fim comprou um chocolate para comer em casa” (enunciado por R - história ‘A bruxinha Kiki foi às compras’).

O fantoche encontra-se interligado ao ato de brincar, sendo esse associado à linguagem teatral, por meio lúdico e de fantasia, que possibilita o “seu conhecimento e aprendizagem por meio da brincadeira e tudo o que gira em torno dela” (Silva, 2011, p. 21). Já a utilização das cartas permitiu também observar quem tinha conseguido reter a informação e o conhecimento sobre a imagem que estava na carta.

Ao longo da atividade, cada vez que algum dos participantes não se lembrava ou não sabia o que era, era pedido aos colegas que o ajudassem e explicassem o que se encontrava na carta, fomentando assim, também, o espírito de ajuda e de trabalho de equipa, pois todos tinham de criar a história. As atividades de grupo, tinham um carácter cooperativo, onde os todos os indivíduos interagem e cooperavam em conjunto para atingir o objetivo final da atividade. Este tipo de atividades grupais salienta a aprendizagem cooperativa, ajudando também na inclusão, “mesmo quando existem várias categorias tais como grupos de etnias distintas” (Leite et al., 2019, p. 104).

Entende-se que a cooperação foi uma realizada porque, e tal como afirma (Leite et al., p. 104) (...) “não existe um número perfeito de elementos por grupo (...) No entanto, deve-se iniciar com grupos de pequenas dimensões”, o que se verificou neste caso, em que a atividade foi realizada num grupo mais pequeno, com 5 a 6 participantes. Entende-

se que esta opção se tornou mais vantajosa do que realizar com todo o grupo, já que permitiu observar cada uma das crianças com mais atenção e auxiliar cada uma com precisão.

As diversas histórias, criadas pelos diferentes grupos, encontram-se no anexo 12.

Com base nas atividades 9, 11, 12, 13, 15, 16, 17,20 e 23, foi preenchida a grelha de observação 2, abaixo, que, a par da análise de conteúdo feita às observações expressas no diário de bordo, permitiu alcançar alguns resultados que importa destacar.

Final do mês de maio						
	Utiliza a linguagem oral para comunicar	Reconhece as cores	Reconhece os animais e descreve-os	Reconhece as emoções e descreve-as	Utiliza a linguagem oral para se exprimir emocionalmente	Articula frases com várias palavras
A	Verde	Verde	Verde	Verde	Verde	Verde
B	Verde	Amarelo	Verde	Verde	Amarelo	Amarelo
C	Amarelo	Verde	Amarelo	Verde	Amarelo	Vermelho
D	Verde	Verde	Verde	Verde	Verde	Verde
E	Verde	Vermelho	Verde	Verde	Verde	Verde
F	Verde	Verde	Verde	Verde	Verde	Verde
G	Verde	Verde	Verde	Verde	Verde	Verde
H	Verde	Verde	Verde	Verde	Verde	Verde
I	Amarelo	Verde	Verde	Verde	Amarelo	Verde
J	Verde	Verde	Verde	Verde	Verde	Verde
K	Amarelo	Verde	Verde	Verde	Amarelo	Amarelo
L	Amarelo	Verde	Verde	Amarelo	Amarelo	Amarelo
M	Verde	Verde	Verde	Verde	Amarelo	Verde
N	Amarelo	Verde	Verde	Verde	Amarelo	Amarelo
O	Amarelo	Verde	Verde	Verde	Amarelo	Verde
P	Verde	Verde	Verde	Verde	Amarelo	Verde
Q	Amarelo	Verde	Verde	Verde	Amarelo	Verde
R	Amarelo	Verde	Verde	Verde	Amarelo	Amarelo
S	Verde	Verde	Verde	Verde	Verde	Verde
T	Verde	Verde	Verde	Verde	Verde	Verde
U	Verde	Verde	Verde	Verde	Amarelo	Verde
V	Verde	Verde	Verde	Verde	Amarelo	Amarelo
W	Amarelo	Verde	Verde	Verde	Amarelo	Verde
X	Verde	Verde	Verde	Verde	Verde	Verde
Y	Amarelo	Verde	Verde	Amarelo	Amarelo	Amarelo

	Muito bom
	Bom
	Suficiente
	Não falam

Tabela 4 -Grelha de observação 2 (final do mês maio)

A grande maioria das crianças apresentava, no início da intervenção, uma dificuldade em comunicar através da linguagem oral, sendo um desafio criar frases com várias palavras, como foi possível observar na grelha de observação 1 (início do mês de abril), presente na página 36. O conteúdo das observações registadas, no diário de bordo, ao

longo das restantes atividades (da atividade 9 à atividade 23), foi analisado e, como complemento, foi preenchida a grelha de observação 2 (final do mês de maio), que se encontra abaixo.

Na atividade designada de “Caça às cores” (atividade 9) os participantes tinham à sua disposição todos os objetos de brincar da sala, com a devida autorização da educadora. Estes tinham de ir à caça de objetos que fossem da cor da cartolina colocada em cima da mesa tendo, no final, sido pedido às crianças que referissem o nome da cor e dos objetos que tinham ido buscar. Por ser uma atividade que continha movimento, a maioria mostrou-se entusiasmada e empenhada, sendo que um dos participantes procurou nos utensílios da cozinha de brincar, pois sabia que lá estava uma cesta com a cor igual à da cartolina, tendo afirmado “eu escolhi a cesta, com a cor igual à do papel, porque me lembrei dela” (participante L). Esta atividade, para além de permitir compreender quem conhecia ou tinha noção das cores, acabou por ser uma atividade que implicou movimento, memória e produção oral de um conjunto alargado de palavras. No fim foi questionado a todos se os objetos continham as cores certas, até que um dos participantes (participante J), observou dentro de uma panela (de brincar) amarela, ervilhas, sendo que essas eram da cor verde e estavam na cartolina errada. Assim que todos confirmaram que estavam os objetos nas cores correspondentes, foi pedido que cada um ajudasse a arrumar os objetos no devido lugar, sendo que os participantes iam dizendo que objetos levavam e para onde, de forma a estimular a linguagem oral, nomeadamente a capacidade de nomeação e descrição.

O que mais surpreendeu a investigadora e a educadora da sala, foi o caso em específico do participante com perturbação do espectro do autismo (participante E). Esta é uma criança que tem dificuldades de concentração e demonstra pouco interesse em participar. Porém, nesta atividade, demonstrou imensa vontade em participar, com o auxílio da educadora, que lhe ia dando os objetos das diversas cores. Este conseguiu associar os objetos às cores correspondentes e nomeou as cores em inglês (sendo que foram praticamente as únicas palavras percecionadas nitidamente pela investigadora durante os dois meses da intervenção). Pelo facto desta atividade ser vista e considerada mais divertida pelos participantes, todos quiseram participar e, inclusive, pediram para ser realizada uma nova ronda. Nessa segunda ronda, já houve mais rapidez da parte dos

participantes em realizar a atividade, pois já conheciam a metodologia e as regras da mesma.

O progresso das crianças ao nível da temática das cores foi percebido, essencialmente, a partir da atividade das lupas coloridas (atividade 11). Esta atividade, para além de despertar o interesse dos participantes, por ser inovadora, tornou-se também motivante por estimular, para além da aprendizagem individual das cores, a noção de que a junção de duas cores formaria uma nova. Os participantes A, H, I, J, M, O, T e U destacaram-se, não só pela sua motivação em participar, acertando a maioria das cores individuais, como pelo facto de se esforçarem para tentar adivinhar as cores, quando misturadas. Entende-se, portanto, tal como (Tognon, Dias, & Dias, s.d., p. 9) que a “variabilidade de brincadeiras exercidas nessa fase dá entonação a uma série de transformações ocorridas, tanto na esfera biológica, como na psicológica e emocional desses indivíduos” e que a atividade 11 é um retrato vivo dessa situação. Aliás, todo o projeto foi pensado e planeado com atividades que permitissem que as crianças explorassem e conhecessem melhor as emoções e também as expressões faciais associadas a cada uma.

Ao longo das atividades foram, ainda, criados momentos de diálogo, onde em conjunto eram exploradas formas de as crianças se acalmarem quando estão irritadas, quais os comportamentos a ter quando estão tristes e o impacto dessa emoção no nosso corpo (por exemplo, queremos estar sozinhos ou ficamos mais encolhidos e de cabeça baixa) ou como o nosso corpo fica quando estamos contentes (ficamos com mais energia e a sorrir). Estas aprendizagens tornaram-se visíveis em alguns dos participantes, pois quando ficavam com raiva ou chateados, era possível observá-los a respirar fundo e a tentarem autorregular-se. Através do projeto foi, portanto, possível avaliar quem reconhecia as emoções e se as conseguia descrever, tendo-se verificado que nas atividades iniciais, como a atividade 12 (“Leitura do livro – O monstro das cores”), havia a noção das emoções mais conhecidas, como a tristeza e a alegria, mas muita dificuldade em reconhecer as outras ou em conseguir descreve-las.

Na atividade 13 (Conhecer os monstros) foi possível levar as crianças a conhecer e analisar novas emoções, representadas nos monstros através de sons, cores e

texturas, recorrendo-se a uma exploração sensorial e à partilha oral do que cada uma ia captando, através dos sentidos. Verificou-se que esta estratégia resultou no aumento dos níveis de atenção e concentração, o que potenciou a aquisição de novos conhecimentos e novo vocabulário. Percebeu-se, portanto, que a presença dos monstros estimulou a comunicação, possibilitando “à criança o conhecimento e a exploração do seu meio através dos órgãos dos sentidos” (Cordazzo & Vieira, 2007, p. 96). Na realidade, entende-se que esta atividade foi uma das que criou mais impacto, tanto a nível de empenho, como de aquisição de conhecimentos, pois até os participantes que se mostravam, habitualmente, menos participativos, demonstraram querer tocar e explorar os sons e as texturas, falando sobre elas, inclusive os participantes que apresentavam deficiência. Entende-se, por isso, tal como (Cordazzo & Vieira, 2007, p. 92), que “A brincadeira é vista na literatura como um recurso que pode estimular o desenvolvimento infantil e proporcionar meios facilitadores para a aprendizagem escolar”.

Devido à resposta positiva das crianças face à criação de histórias com a bruxinha Kiki, entendeu-se que seria pertinente criar mais histórias, desta feita com recurso a dados (atividade 20). Esta atividade, cujos resultados estão expressos no anexo 13, permitiu perceber que as crianças participantes conseguiram, não só, apresentar ideias criativas, como fazê-lo com recurso a conhecimentos anteriormente interiorizados. Assim como na criação de histórias com a bruxinha, a criação de histórias com os dados também resultou na produção de frases mais simples e outras mais complexas, dependendo do grupo de participantes que estava a realizar a atividade, ainda que se tenha verificado que as frases curtas foram em menor número comparativamente com a atividade da bruxinha. Exemplo de frases mais curtas: “O balão era castanho era muito grande” (criança R - história ‘A menina foi à praia’), “Foram brincar ao parque, ele levou a sua mochila vermelho” (participante B - história ‘O João foi passear’). Já os participantes que criaram frases mais longas e complexas, referiram o seguinte: “O balão do João voou, e foi muito rápido a chegar lá acima, mas o pai do João foi buscar uma escada para ir buscar o balão preto do João” (criança I - história ‘O João foi passear’), “O João foi andar de bicicleta na neve, mas caiu na neve, tentou outra vez, mas caiu de novo, ele não desistiu e tentou de novo e desta vez não caiu” (criança I - história ‘O João foi passear’),

“A menina encontrou animais e eles tinham as patas sujas, eles fugiram muito rápido, mas ela seguiu os animais” (participante J - história ‘A menina e o gatinho’). A criação das histórias com os dados permitiu, assim, novamente, a observação de evoluções nas crianças participantes, tanto ao nível das frases usadas na construção da história, como na densidade dos diálogos que surgiram durante as atividades.

Através da comparação entre a tabela inicial do projeto (página 41) e a tabela final, é possível observar que muitos dos participantes progrediram nas categorias em análise. Esse resultado prende-se com a utilização de novas palavras que adquiriram através das atividades, da melhor articulação das palavras e da produção de frases mais longas. Muitos dos participantes conseguiram, portanto, desenvolver a sua expressão oral.

Para além do preenchimento das grelhas de observação 1 e 2, acima expressas, que serviram para sintetizar e comparar o progresso entre o início e o final dos dois meses de intervenção, foi também elaborada uma grelha síntese relativa ao desempenho das crianças quanto ao reconhecimento dos animais e das emoções, que permitiu analisar ainda mais pormenorizadamente o desenvolvimento dos participantes durante o projeto de intervenção, em relação aos objetivos inicialmente traçados. Relativamente à temática das cores, entendeu-se que os dados expressos nas grelhas de observação foram suficientes para a análise efetuada, uma vez que permitiram perceber quais as crianças que as reconheceram ao longo do projeto.

Tema/ Objetivo	Categoria	Subcategoria	Indicadores Unidades de Registro	Unidades de contexto
A - Os animais	Reconhecer os animais	Nomes	<u>Animais domésticos</u> "identificou os animais domésticos (...) não identificou corretamente os animais selvagens."	"O S identificou claramente os animais que existem na sua família, mas não identificou corretamente os animais selvagens."
		Descrição	<u>Descrição dos animais</u> "O A descreveu (...) os animais da quinta, menos a cabra e o touro." "O N não conseguiu descrever bem os animais (...)."	"O A descreveu corretamente todos animais da quinta, menos a cabra e o touro." "O N não conseguiu descrever bem os animais domésticos, os animais da quinta e os animais selvagens."
		Onomatopeias	<u>Onomatopeias dos animais</u> "O J, o S e o M conseguiram imitar (...) os animais domésticos e os animais da quinta." "O C conseguiu (...) os animais domésticos, mas teve dificuldade em imitar os animais selvagens."	"O J, o S e M conseguiram imitar sem dificuldade os animais domésticos e os animais da quinta." "O C conseguiu imitar os animais domésticos, mas teve dificuldade em imitar os animais selvagens."
B - As emoções	Reconhecer as emoções	Reconhecer as expressões faciais	<u>Expressões faciais</u> "(...) a maioria conseguiu identificar e explicar (...) J identificou todas sem dificuldade." "O N teve dificuldade em identificar as expressões (...)."	"Através da atividade das expressões faciais, a maioria conseguiu identificar e explicar cada uma, sendo que J identificou todas sem dificuldade, reproduzindo cada expressão com a sua cara." "O N teve alguma dificuldade em identificar as expressões da adversão e da raiva, porém identificou facilmente a de tristeza e alegria."
		Descrever as expressões faciais e as suas respectivas emoções	<u>Descrição das emoções</u> "O U, V, H e T, conseguiram descrever as emoções sem grande dificuldade (...)." "O K e o L tiveram algumas dificuldades em descrever as emoções (...)."	"O U, V, H e T, conseguiram descrever as emoções sem grande dificuldade, sendo apenas mais confusa a emoção da adversão." "O K e o L tiveram algumas dificuldades em descrever as emoções, sendo apenas mais fácil as emoções da tristeza e da alegria."

Tabela 5 -Grelha de análise de conteúdo – animais e emoções

Observando a tabela acima, é possível afirmar que o participante S só possuía conhecimento sobre os animais que tinha presentes na sua família, tendo dificuldades em conhecer os animais que estavam fora do seu ambiente diário, como foi o caso dos animais selvagens. No que diz respeito à descrição dos animais, o participante A, descreveu com facilidade os animais da quinta, tendo como exceção a cabra e o touro, sendo um dos participantes que utiliza muito os animais durante as suas brincadeiras. Esta é uma sala que possui brinquedos, tendo alguns animais da quinta, o que também

auxilia no reconhecimento de cada animal, assim como a sua descrição, sendo essa ajuda feita através do contacto visual, observando e analisando o animal (brinquedo).

Ao longo do projeto, a maioria dos participantes conseguiu adquirir e reter novos conhecimentos sobre os animais, nomeadamente os animais da quinta, através de uma visita de estudo, momento em que a investigadora também teve a oportunidade de estar presente. Na visita a uma quinta, surgiram perguntas diversas: como se chamavam alguns animais, que sons faziam, o que comiam, entre outras questões que foram surgindo, consoante os participantes faziam novas descobertas. Apesar da visita ter alterado o planeamento do projeto, é possível afirmar que se tornou uma mais valia para a aquisição e expressão de novo vocabulário, entendendo-se que “As visitas ao exterior são um forte elo de ligação entre a escola e o mundo real uma vez que as crianças exploram o ambiente tornando mais sólidas as aprendizagens que foram desenvolvidas em sala de aula” (Rodrigues, 2015, p. 30). Durante e após a realização da visita foi possível ouvir alguns dos participantes a imitarem os sons dos animais, como foi possível analisar pela tabela acima apresentada.

Relativamente à temática das emoções, dividiu-se a tabela 5 em duas subcategorias, sendo essas o reconhecimento das expressões faciais e a descrição das mesmas e da emoção correspondente. Como se percebe pela sua análise, a maioria das crianças teve a capacidade de reconhecer as expressões faciais, nomeadamente na atividade 15, onde tiveram de completar as expressões de uma face com as peças disponíveis no jogo. Porém, um dos participantes teve mais dificuldade em conseguir identificar algumas das expressões faciais, o que se entende estar associado ao facto de ser uma criança com pouca capacidade de concentração. Sendo que a concentração implica “mobilizar as capacidades mentais e físicas numa ação ou assunto durante um intervalo de tempo, necessária em todos os processos de aprendizagem” (Vicente, 2022, p. 18), entende-se que o facto do participante N ter dificuldades a este nível possa prejudicar a sua aprendizagem.

Concluindo, através deste projeto foi possível observar as evoluções na compreensão e articulação da linguagem oral, bem como um alargamento de mais conhecimentos por parte dos participantes, tanto a nível do conhecimento das emoções, como dos animais

e das cores. As atividades foram um grande impulsionador para a aquisição da aprendizagem e do desenvolvimento da língua/vocabulário, pois, através dos jogos e de atividades lúdicas, muitos demonstraram um maior nível de concentração, como um maior nível de empenho em comparação com algumas atividades já realizadas pela educadora. O facto de estes conhecimentos serem adquiridos através de atividades lúdicas, permitiu que as crianças se demonstrassem mais curiosas, interessadas e algumas bastante empolgados. Além disso, ainda foi possível compreender que muitos dos participantes já possuíam alguns conhecimentos, especialmente sobre alguns animais da quinta ou domésticos, pelo facto dos familiares possuírem quintas, onde continham também animais domésticos. Essa constatação foi verificada em todos os dias em que se realizaram atividades, através de diálogos e de frases que foram ditas pelos participantes, como por exemplo “O meu tio tem muitos porcos” (Participante A), tendo-lhe sido questionado onde o tio tinha os porcos, ao que respondeu “o meu tio tem uma quinta com muitos animais, tem porcos rosa, cães grandes e pequenos e tem um cavalo”. Ainda havia dois participantes que tinham coelhos em casa, sendo que já tinham sido visitados por alguns colegas que, assim, adquiriram o conhecimento do que era um coelho.

CONCLUSÕES

Este projeto teve como pergunta de investigação “De que forma a animação artística de obras literárias contribui para a aquisição e desenvolvimento da linguagem de crianças com 3-4 anos, em particular nas temáticas das cores, animais e emoções?”. Pretendeu perceber em que medida as atividades de animação e promoção da leitura realizadas na presente intervenção, promoveram a linguagem oral, de forma articulada com a leitura e a animação artística. Esse contato com a leitura e as expressões artísticas, teve resultados positivos na maioria dos participantes, expressos, principalmente, nas atividades que envolviam a criação de histórias com a ajuda dos adereços (fantoche e dados), e as que envolviam movimentações (atividade da caça às cores- atividade 9 e do jogo da estátua-atividade 4).

Tendo como base os resultados observados durante todo o projeto é possível afirmar que os resultados principais, recaíram num desenvolvimento ao nível da linguagem, sendo esse visível através da criação de frases mais longas, a aquisição de novo vocabulário, e a retenção de novos conhecimentos.

Deve-se ter em consideração que alguns dos participantes apresentaram dificuldades, devido à timidez e vergonha, pois não conheciam a investigadora. Porém, este projeto demonstrou-se relevante para o grupo de participantes, pois tiveram a oportunidade de estar em contato com áreas e atividades que desconheciam, como foi o caso do teatro e da literatura (na criação de histórias).

Todo o projeto foi planeado, de forma a que fosse possível desenvolver um diálogo interativo, entre as atividades e os participantes, de forma a que estes conseguissem interpretar os conteúdos referidos, com as suas experiências e vivências pessoais. Além disso, foi pensado para promover a literatura infantil, incentivando e despertando os participantes para os livros e para as aprendizagens que esses promovem. Para além disso, foram implementadas experiências artísticas, nomeadamente através do desenho, da criação de histórias, da pintura, do teatro e da música.

Visto que vivemos numa sociedade que está em constante mudança e evolução, as escolas deviam seguir também essa mudança, proporcionando às crianças oportunidades regulares de experimentação das expressões artísticas, desenvolvendo a criatividade, a imaginação. Tendo o apoio das artes (dança, música, teatro, entre outras), para fomentar a aprendizagem e exteriorização de sentimentos, formando as pessoas para serem mais sociais, a desenvolvendo o espírito de equipa e a praticarem mais a empatia. Em conjunto com a literatura (sendo essa uma forma de arte), é possível instruir, contribuir para o desenvolvimento humano, cultural, fomentando a autonomia, e ainda promover a leitura.

LIMITAÇÕES DO ESTUDO

Durante a implementação deste projeto surgiram limitações pelo caminho, tal como ocorre em todos os projetos.

A realização do projeto de intervenção com um grupo grande de participantes, originou uma limitação, pois não foi possível realizar as atividades com todos os participantes. Como este era um projeto com um cariz temporal reduzido (de apenas dois meses), tornou-se difícil conseguir trabalhar com todos de maneira igual, aqui acresce o facto de algumas crianças não poderem estar presentes em todas as atividades, e de dispormos apenas das segundas-feiras e quartas-feiras para realizar a intervenção.

Ao longo do projeto, surgiu ainda um surto de varicela, o que fez com que durante várias semanas apenas uma parte dos participantes estivesse presente. Esta situação, ainda que seja entendida como uma limitação, permitiu trabalhar mais profundamente com alguns elementos do grupo, dando mais atenção e incentivo durante a realização das atividades. Possibilitou, ainda, que fosse possível observar quem normalmente passa despercebido, por darmos mais atenção aqueles que são mais extrovertidos. A educadora da sala, referiu que acabou por também conseguir observar melhor algumas dificuldades de certas crianças, que ainda não tinha reparado.

A falta de tempo, tornou-se outra limitação, já que não permitiu aplicar, na totalidade, as atividades planeadas. Essa falta de tempo, deveu-se ao facto de surgirem visitas de estudo e de existência de aulas de música e de ginástica que foram marcadas para o mesmo dia das atividades.

Referências bibliográficas

- Barros, L. (2020). Do mediador ao leitor e os livros de permeio: contributos para uma boa sessão de animação à leitura. *A cor da letras*, 21(2), 28–47.
<https://doi.org/10.13102/cl.v21i2.5225>
- Batista, A. M. (2014). *Animação Sociocultural: imprecisões, ambiguidades, incertezas e controvérsias de uma ocupação profissional*. *Fórum Sociológico*, 25, 23-31
- Belo, V. M. (2012). Ensino das Ciências na Educação Pré-Escolar e no Ensino Básico, numa perspetiva IBSE - água e ambiente. [Dissertação de mestrado não publicada]. Universidade do Minho.
- Bonilla, R. (2017). *De que Cor é um Beijinho?* Jacarandá Editora.
- Centro Cénico e de Bem-Estar Social da Cela (2023). *Sobre nós*. Obtido de Centro Cénico e de Bem-Estar Social da Cela: <https://www.cccela.pt/pt/sobre-nos>
- Cordazzo, S. T., & Vieira, M. L. (2007). A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. *Estudos e Pesquisas em Psicologia*, 7(1), 92-104
- Correia, M. d. (2009). A observação participante enquanto técnica de investigação. *Pensar enfermagem*, 13(2), p. 30-36.
- Crespo, M. L. (2015). *Na Hora do conto: Entre o Sentir, o Imaginar e o Pensar – Contributos para o desenvolvimento de competências socioemocionais*. [Dissertação de mestrado não publicada]. Escola Superior de Educação e Ciências Sociais do Instituto Politécnico de Leiria.
- Daywalt, D. (2022). *O Livro das Cores dos Lápis*. Nuvem de Letras.
- Delgado, A. S. (2014). *Sensibilizando as crianças do pré-escolar para a aprendizagem acerca dos animais*. [Relatório da Prática de Ensino]. Universidade do Algarve - Escola Superior de Educação e Comunicação.

- K. J. (2023). *Quadrilateral Robots - Great Project Based Learning Math Activity (PBL) | Math art, Project based learning math, Math activities*. Obtido de Pinterest: <https://www.pinterest.pt/pin/124552745918398793/>
- Leite, C., Fernandes, P., Monteiro, A., Figueiredo, C., Sousa-Pereira, F., & Pinto, M. (2019). Currículo, Avaliação, Formação e Tecnologias educativas (CAFTe): II Seminário. 2. *Aprendizagem cooperativa*. Universidade do Porto
- Machado, P. M., Veríssimo, M., & Denham, S. (2012). O teste de Conhecimento das Emoções para crianças. *Artículo*, 1(34), 201-222
- Mangas, C. (2021). O papel das emoções na aquisição da linguagem e da linguagem na regulação das emoções. In J. Sousa, M. J. Santos, & M. d. Lopes, *Emoções, Artes e Intervenção* (pp. 185-194). Edições Almedina
- Neves, E. (2022). *O novelo de emoções para os mais pequeninos*. Porto Editora.
- Paour, T. P. (2018). *Quem conta uma história...acrescenta uma memória: Intervenção em Animação Lectora e Expressão Plástica*. [Relatório de Projeto]. Escola Superior de Educação e Ciências Sociais - Instituto Politécnico de Leiria.
- Pereira, F. W., & Fernandes, J. J. (s.d.). A pirâmide de maslow em pleno século XXI. 3. *A hierarquia das necessidades básicas*, 1-12. Obtido de: https://cdn.administradores.com.br/app/uploads/2022/01/29181644/academico_7118_190226_183435.pdf
- PNL. (2017). *Quem somos*. Obtido de Plano Nacional de Leitura: https://www.pnl2027.gov.pt/np4/quemsomos.html?cat_quemsomos=quemso mos
- PNL. (31 de 03 de 2017). *Resolução do Conselho de Ministros n.º 48-D/2017*. Obtido de Diário da República n.º 65/2017, 1º Suplemento, Série I de 2017-03-31, páginas 5 - 8: https://ler.pnl2027.gov.pt/sobre_nos
- Puglisi, M. L., & Franco, B. (2021). *Análise de Conteúdo*. Editora Autores Associados

- Raposo, M. E. (2004). *A construção da pessoa: educação artística e competências transversais*. [Tese de Doutorado não publicada]. Universidade Nova de Lisboa
- Resolução Da Assembleia Geral das Nações Unidas. (20 de novembro de 1959).
Declaração dos Direitos da Criança. *Princípio 7.º*, p. 2.
- Rodrigues, A. I. (2015). *A importância do contato com animais no ensino pré-escolar*. [Dissertação de Mestrado não publicada]. Escola Superior de Educação de Infância Maria Ulrich
- Sandler, A.-M. (1978). Comentários sobre o significado da obra de Piaget para a Psicanálise. *Análise Psicológica*, 1, 17-30
- Silva, A. S. (2016). Circuito do Sistema Nervoso: aplicação de jogos como estratégia de aprendizagem no ensino de Biologia. *Cadernos de Educação Básica*, 1(2), 67-76
- Silva, I. L., Marques, L., Mata, L., & Rosa, M. (2016). Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar. República Portuguesa
- Silva, L. M. (2013). *O Projeto de Animação da Leitura "Incentiv(arte)": Estudo exploratório de ação-investigação em Baião*. [Dissertação de Mestrado não publicada]. Universidade Aberta - Departamento de Educação e Ensino a Distância.
- Silva, M. N. (2011). *Teatro de fantoches: uma atividade de ciência como estratégia para aprendizagem no ensino infantil*. [Relatório de licenciatura]. Universidade de Brasília.
- Sim-Sim, I., Silva, A. C., & Nunes, C. (2008). *Linguagem e comunicação no jardim-de-infância*. Ministério da Educação- Direção-Geral de Inovação e de Desenvolvimento Curricular.
- Soares, J. M. (2012). *A hora do conto - A importância de contar histórias em contexto pré-escolar*. [Dissertação de Mestrado não publicada]. Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti.





- Sousa, A. (2003). *Educação pela arte e artes na educação - Música e artes plásticas*. Instituto Piaget
- Sousa, A. P., & Filho, M. J. (2008). A importância da parceria entre família e escola no desenvolvimento educacional. *Revista Iberoamericana de Educação*, 44(7), 1-8
- Sousa, J. . (2020). Webinar -Educação Comunitária - parte 2. Escola Superior de Educação e Ciências Sociais
- Sousa, J. (2020). Emoções, Artes e Intervenção: os elementos estruturantes da animação artística. In J. Sousa, M. J. Santos, & M. d. Lopes, *Emoções, Artes e Intervenção* (pp. 6-15). Escola Superior de Educação e Ciências Sociais - Politécnico de Leiria.
- Tognon, A. V., Dias, R. B., & Dias, T. P. (s.d.). Brincadeiras pré-escolares e psicologia do desenvolvimento: um diálogo possível a favor de recursos para promoção de habilidades sociais. 89-102. Obtido em:
<https://periodicos.unifev.edu.br/index.php/RevistaUnifev/article/view/377/318>
- UNICEF (2019). *Convenção sobre os Direitos da Criança*. Comité Português para a UNICEF.
- Vicente, A. I. (2022). *Estratégias a Desenvolver a Concentração, com Recurso à Expressão Dramática / Teatro, para Melhorar os Níveis de Compreensão desde a Educação Pré-Escolar ao 1º Ciclo do Ensino Básico*. [Dissertação de Mestrado não publicada]. Instituto Politécnico de Beja - Escola Superior de Educação.

ANEXOS





ANEXO 1

Grelhas de observação, utilizadas no início e no final do projeto de intervenção.

Início do mês de Abril						
	Utiliza linguagem oral para comunicar	Reconhece as cores	Reconhece os animais e descreve-os	Reconhece as emoções e descreve-as	Utiliza a linguagem oral para se exprimir emocionalmente	Articula frases com várias palavras
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						

	Muito bom
	Bom
	Suficiente
	Não falam

Final do mês de maio						
	Utiliza linguagem oral para comunicar	Reconhece as cores	Reconhece os animais e descreve-os	Reconhece as emoções e descreve-as	Utiliza a linguagem oral para se exprimir emocionalmente	Articula frases com várias palavras
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						

	Muito bom
	Bom
	Suficiente
	Não falam

ANEXO 2

No presente anexo 2, estão dispostas as atividades que não foram realizadas no projeto de intervenção, devido a fatores externos.

Atividade 7 - Leitura do livro “O livro das cores dos lápis”

Recursos: O livro “O livro das cores dos lápis” de Drew Daywalt; uma manta;

Duração da atividade: 10 minutos.

Procedimentos: Leitura do livro “O livro das cores dos lápis” de Drew Daywalt, pela dinamizadora, numa manta, sendo que todos devem estar em círculo, para conseguirem observar o livro.

Antes da leitura do livro, a dinamizadora pode perguntar ao grupo se já conhece a história, o que a história fala só observando a capa, entre outras perguntas possíveis, para introduzir primeiramente o livro. Este diálogo inicial, permite potenciar uma adesão e curiosidade nos participantes.

Atividade 8 – Desenhar o lápis

Recursos: 25 folhas brancas (uma por participante); materiais de colorir (tintas, lápis, canetas); uma manta;

Duração da atividade: 20 minutos

Procedimentos: A presente atividade de “desenhar o lápis”, tem como base o livro (“O livro das cores dos lápis” de Drew Daywalt) utilizado na atividade anterior (atividade 7). Nesta atividade é proposto que cada participante desenhe o seu lápis da cor que entender, demonstrando o que esse pintou, tal como é feito na história. Após todos os participantes terem realizado o seu desenho, é feita uma reflexão de grupo em cima de uma manta, de forma a todos observarem os desenhos apresentados. Será pedido a cada participante que apresente o seu desenho, explicando que cor utilizou e o que o seu lápis pintou, promovendo o

diálogo em grupo, fornecendo uma aquisição de vocabulário durante as apresentações.

Atividade 10 – Preencher as formas

Recursos: 25 bases de cartão com diversas formas desenhadas com diferentes cores sendo que cada forma contém furos, previamente feitos pela investigadora; cotonetes para todos os furos e que contenham as respectivas cores da forma onde serão inseridos.

Duração da atividade: 30 minutos.

Procedimentos: Nesta atividade, será disponibilizada por criança uma base de cartão, sendo que essa contém formas, contornadas por cores e furos (anexo 14). Serão também disponibilizados cotonetes cortados a meio, sendo que cada cotonete tem uma cor. O intuito da atividade é que os participantes consigam identificar as cores, colocando os cotonetes nos buracos com a cor correspondente, e que por sua vez consigam identificar as formas que o cartão contém.

Atividade 14 - Música com emoção

Recursos: 25 folhas brancas, para todos os participantes; material para colorir (canetas, lápis, tintas); uma coluna portátil; um telemóvel

Duração da atividade: 30 minutos

Procedimentos: Nesta atividade será utilizada música, folhas e materiais de colorir. Serão colocadas músicas com diferentes ritmos, melodias e ondas sonoras. Em cada música será dada uma folha de papel branca, e diferentes materiais de colorir, com diversas cores. Enquanto escutam a música é pedido que desenhem o que estão a sentir, o que aquela música lhes transmite. Quando uma música terminar, será abordado com os participantes o que desenharam, o que sentiram, e que sentimento sentiram ao escutar aquela música. Após essa conversa de grupo, colocar-se-á outra música que tenha como objetivo transmitir outra emoção, despertando assim outro sentimento no participante,

que terá uma folha nova em branco para poder repetir o exercício com a nova música.

Consoante a prestação dos participantes poder-se-á dificultar um pouco, pedindo que desenhem de olhos fechados, de forma a intensificar a audição, concentrando-se mais na escuta e nos movimentos do braço e da mão que deslizam livremente pela folha. Se ainda for possível, trabalhar com o grupo o uso de ambas as mãos em simultâneo noutra ronda, permitindo assim um desenvolvimento no controlo de ambas as mãos em simultâneo, podendo gerar resultados positivos e engraçados.

Esta atividade permite a criação de diálogos com o grupo, onde cada um tenha oportunidade de explicar o que desenhou e que cor usou, de forma a fomentar o uso da língua e adquirir vocabulário.

Atividade 18 – Cubo das expressões

Recursos: um dado com diferentes expressões faciais; um espelho;

Duração da atividade: 20 minutos.

Procedimentos: Nesta atividade, será utilizado um cubo das expressões, criado pela dinamizadora. Cada face do cubo, tem uma expressão diferente. O dado será lançado por cada um dos participantes, à vez o participante terá de repetir a expressão que lhe calhou. Esta atividade poderá ser realizada individualmente ou em grupo.

Para completar pode ser utilizado um espelho, de forma a que eles consigam observar a expressão que estão a fazer.

Atividade 19 – Sou o espelho do outro...

Recursos: um espaço amplo e seguro;

Duração da atividade: 20 minutos.

Procedimentos: Nesta atividade, será necessário formar pares, com todos os elementos do grupo. Quando estiverem todos organizados, será explicado que um será o espelho, onde terá de reproduzir tudo o que o outro está a fazer. Ganhando assim perceção do corpo do outro e do seu próprio corpo. Após uns minutos será a vez de trocarmos, quem foi o espelho passa a ser a pessoa e quem foi a pessoa passa a ser o espelho.

No fim da atividade, será realizado um diálogo com todos os participantes do grupo, de forma a poderem explicar o que sentiram.

Atividade 21 – Canção de como estás

Recursos: Uma manta; adereços de papel para representar as caras/bocas (se for necessário);

Duração da atividade: 30 minutos.

Procedimentos: Nesta atividade pretende-se trabalhar com o grupo a nível musical e emocional. Esta atividade com todos os participantes sentados em roda, em cima de uma manta, para que todos se possam observar e ouvir. Onde será explicado que cada criança por vez irá se levantar e ir para o centro da roda, seguindo uma música onde todos irão cantar com a dinamizadora. A música tem a seguinte letra:

“A(o) (...nome do participante...), como é que estás?

agora ela(ele) vai falar...

Contente ou assustada,

com muito medo, triste ou preocupada(o)?”

Assim que for chamado o nome do participante, este irá para o centro da roda e fará uma expressão que corresponderá ao que está a sentir. Os restantes terão de adivinhar o que esse participante está a transmitir, se está triste ou contente. Após terem adivinhado, pergunta-se ao participante porque está a sentir-se

assim, neste momento é essencial o dinamizador utilizar a escuta, e validar o que o participante contou. Mesmo sendo uma história inventada ou real, é necessário validar o que ele contou, e demonstrar que o escutamos e que é importante ele comunicar o que sente ou pensa. O dinamizador em conjunto com o grupo, pode procurar soluções para resolver ou diminuir a preocupação que o participante está a sentir, ou explicar que não faz mal ter medo.

Esta dinâmica permite aos participantes, se expressarem, trabalharem o diálogo, o vocabulário e a perceber que podemos sempre desabafar com algum adulto o que os inquieta. Reforçando mais uma vez, a importância da escuta por parte do adulto, e posteriormente dos restantes elementos do grupo.

Este exercício pode ser realizado apenas utilizando as expressões faciais, como também com umas caras/bocas feitas através de cartolinas, dependendo da idade e da interação do grupo.

Atividade 22 – Bonecos geométricos

Recursos: figuras geométricas em diferentes papeis coloridos; 25 folhas brancas (por participante); colas em bastão por mesa ou por participante; coluna portátil; um telemóvel;

Duração da atividade: 30 minutos.

Procedimentos: Esta atividade, requer uma preparação prévia por parte da dinamizadora, no recorte dos papeis coloridos, em formas geométricas. Esta atividade consiste em que cada participante construa o seu boneco (exemplo no anexo 14), através da colagem de papeis com as diferentes formas geométricas (círculo, quadrado, triângulo...). Para isso é necessário que cada participante tenha uma folha branca, cola de bastão, e vários papéis coloridos há sua disposição.

Durante o processo, a dinamizadora pode ir perguntando a cada um o que está a criar, e que formas está a utilizar e de que cor será o seu boneco. No fim de todos terem construído o seu boneco, cada um irá mostrar aos restantes participantes,

o que criou, e se deu algum nome ou algum poder para ele, deixando fluir a imaginação e criatividade.

Esta atividade poderá ser acompanhada por música de fundo, auxiliando a que estes permanecem mais calados para escutar a música, como também permite criar um ambiente mais agradável.

ANEXO 3



Figura 1- Cartas dos alimentos (construídas pela investigadora)

ANEXO 4

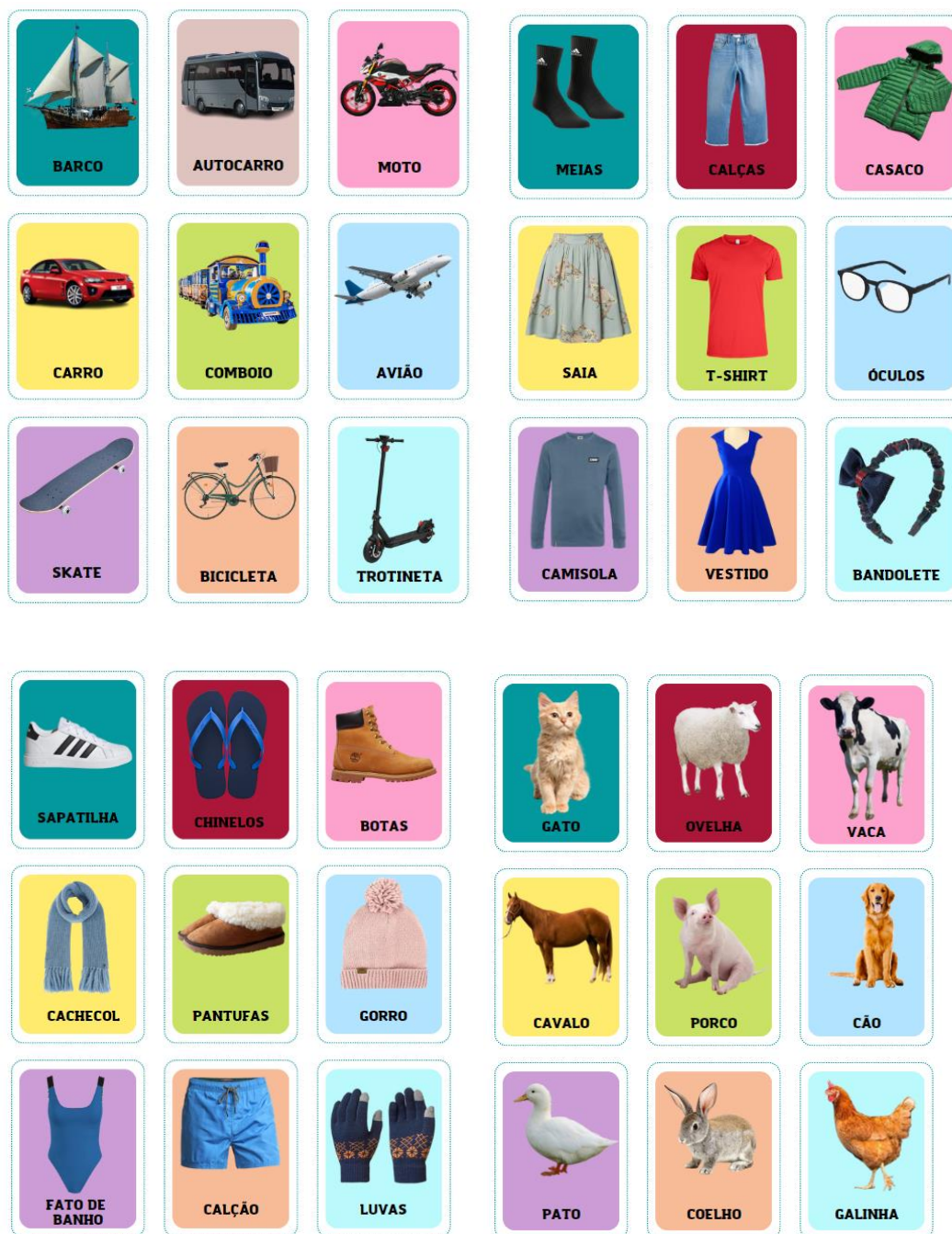


Figura 2 - Cartas com temáticas diversificadas (contruídas pela investigadora)

ANEXO 5



Figura 3 - Fantoche da bruxinha Kiki (fotografia captada pela investigadora)

ANEXO 6



Figura 4 - Jogo do caça às cores

ANEXO 7

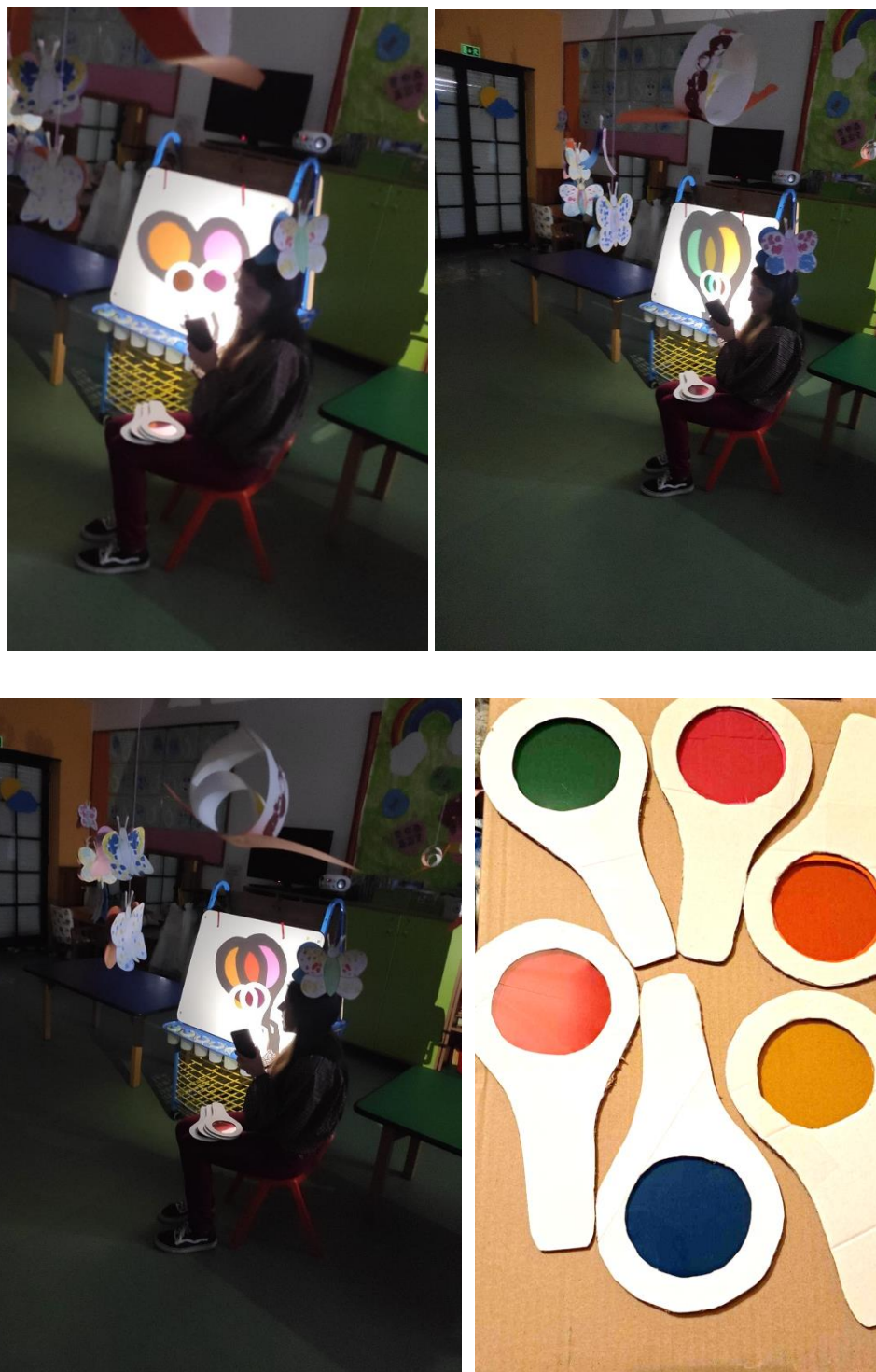


Figura 5 - Lupas coloridas

ANEXO 8



Figura 6- Monstrinhos das cores (autoria própria)

ANEXO 9



Figura 7- Jogo das Emoções (fotografia captada pela investigadora)

ANEXO 10



Figura 8- Tapete das emoções (fotografia captada pela investigadora)

ANEXO 11

Mímica:



Figura 9- Cartões para a mímica (construídas pela investigadora)

Audição: ambulância; campainha; sino; tempestade (chuva e vento); pássaros; aplausos; cão; galo; buzina de carro; som de relógio (tic tac); cavalo; Som de ondas do mar;

Tato: lápis; chave; dado; colher; moeda; mola; relógio; borracha; peça de lego; copo;

ANEXO 12

Histórias criadas pelos participantes, em conjunto com a bruxinha Kiki e as cartas apresentadas nos anexos 1 e 2.

Atividade: Criar histórias com a bruxinha Kiki

Dia: 12/04/2023 e dia 19/04/2023

Bruixinha Kiki e os Laranjinhos

Título: A bruxinha Kiki e o cão fugitivo

Autores: F; J; K; X; P;

Com ajuda da animadora Fabiana Silva

Era uma vez a bruxinha Kiki. Ela estava com muito calor, então comeu uma melancia, porque são fresquinhas. A Kiki decidiu não por batom, como o patinho de borracha tinha. A bruxinha Kiki não queria comer cebola, queria comer melancias. Depois de comer melancia, foi pentear os cabelos cor de laranja com uma escova de cabelo. Passado um tempo começou a ter fome e foi almoçar o pepino com as batatas e para sobremesa comeu um kiwi.

A bruxinha Kiki foi ver a sua amiga girafa, para ir ter com o seu Laloreço (homem da bruxinha). O cão foi ter com a bruxa para ir ver o Laloreço, e depois foram para a praia, só que o cão fugiu. No caminho a bruxinha foi ter com o elefante, para pedir ajuda a encontrar o cão. Foram os três à procura do cão, o Laloreço, o elefante e a bruxinha. A bruxinha Kiki calçou os sapatos no caminho, porque estava descalça por vir da areia da praia. A Bruxinha encontrou um abacate e usou o abacate para chamar o cão.

A bruxinha foi com o Laloreço e o elefante procurar o cão, e pediu ao elefante para tirar o limão do limoeiro, e o que ela encontrou? E encontraram o cão quando iam tirar o limão, estava escondido atrás da árvore.

Depois foram todos para casa descansar, porque o cãozinho estava cansado de fugir. Então foram descansar e ver bonecos.

E para terminar não podia faltar: "Com pozinhos de perlimpimpim a nossa história chegou ao fim".



Palavras sorteadas: Melancia; Patinho de borracha; Cebola; Escova de cabelo; Pepino; Batatas; Kiwi; Girafa; Cão; Elefante; Sapatos; Abacate; Limão;

Figura 10 - 1ª História da bruxinha Kiki

Atividade: Criar histórias com a bruxinha Kiki

Dia: 12/04/2023 e dia 19/04/2023

Bruxinha Kiki e os Laranjinhos

Título: A viagem da bruxinha Kiki

Autores: W; S; I; K; B; A

Com ajuda da animadora Fabiana Silva

Era uma vez a bruxinha Kiki, ela queria escolher uma saia, mas só tinha saias pretas, saias brancas, mas lembrou-se que tinha uma saia especial. Essa saia tinha pedacinhos de tecido às cores, tinha verde com bolinhas brancas e vermelho com bolinhas brancas. Ela decidiu que ia passear, e aproveitou para comprar bananas no mercado à mãe do Paulo. Como não tinha cerejas foi comprar na rua, e parou para comer uma, era muito saborosa.

Ela foi passear de gorro para a neve. A bruxinha Kiki foi com uma vaca passear na neve, e vestiu a vaquinha com roupa e sapatos. Enquanto estavam a passear, passou uma vaca muito depressa por ela, e a Kiki caiu no lago, e o mergulhador foi lá ver e ajudou-a. Pensou que tinha perdido a escova de cabelo no fundo do lago, mas o mergulhador mergulhou e foi lá buscar.

Depois a bruxinha viu um porquinho com muito cabelo, era um porquinho cor-de-rosa com o cabelo azul. O porquinho era amigo do mergulhador e foi ajuda-lo, levando a mala com as coisas do mergulhador. Ela estava com muito frio, porque estava molhada, para se aquecer foi para casa. Foi tomar um banho para se aquecer. Ela foi calçar umas botas castanhas e foi comprar papel higiênico porque tinha acabado o papel em casa. Foi a loja da mãe da Sofia comprar o papel higiênico e comprou também um ananás. Comprou também sementes de girassol, roupa, chinelos, e foi para o avião.

Do avião foi para a praia, depois foi à loja que ficava longe para ir comprar alho, abacaxi, roupa e vestidos. Depois foi para casa e comeu um doce, com cerejas o ananás e o kiwi, fez uma salada de frutas.

E para terminar não podia faltar: “Com pozinhos de perlimpimpim a nossa história chegou ao fim”.

Palavras sorteadas: Saia; Bananas; Cerejas; Gorro; Vaca; Escova de cabelo; Porco; Botas; Papel higiênico; Ananás; Alho; Kiwi;



Figura 11 - 2ª História da bruxinha Kiki

Atividade: Criar histórias com a bruxinha Kiki

Dia: 12/04/2023 e dia 19/04/2023

Bruxinha Kiki e os Laranjinhos

Título: A bruxinha Kiki e os animais.

Autores: W; S; I; B; R

Com ajuda da animadora Fabiana Silva

Era uma vez a bruxinha Kiki, acordou e foi trocar de roupa e calçou umas sapatilhas, escolheu o vestido preto com pedaços de tecidos verdes com bolinhas brancas e outros pedaços de tecido vermelho com bolinhas brancas.

Foi à loja comprar abacate, porque ia fazer um jantar com abacate. Depois a bruxinha foi andar de girafa, mas caiu e ficou doente. Como a girafa era grande, ela tentou andar na galinha, que era mais pequena. Só que a galinha fez mal à bruxinha, ela fez magia e a galinha transformou-se num sapo. Então tentou subir novamente para a girafa, mas caiu de novo no chão. E transformou a girafa num cavalo. Com pena da galinha, retirou o feitiço de sapo.

A galinha comeu mirtilos mágicos que transformaram a galinha num sapo de novo. A bruxinha subiu para cima do sapo, mas caiu.

Então decidiu que ia comprar bananas, mas desta vez sem levar a galinha.

No caminho encontrou uma girafa mais pequena, que estava doente, e levou-a para o hospital, onde comeu framboesas para ficar melhor. Levou a girafa para casa, para comer sopa de ervilhas, e descansar para ficar melhor.

E para terminar não podia faltar: “Com pozinhos de perlimpimpim a nossa história chegou ao fim”.



Palavras sorteadas: Sapatilha; Abacate; Girafa; Galinha; Mirtilos; Framboesas; Ervilhas;

Figura 12 - 3ª História da Bruxinha Kiki

Atividade: Criar histórias com a bruxinha Kiki

Dia: 12/04/2023 e dia 19/04/2023

Bruxinha Kiki e os Laranjinhas

Título: A bruxinha Kiki foi às compras

Autores: M.; H; V; B; R; Y

Com ajuda da animadora Fabiana Silva

Era uma vez uma bruxinha chamada Kiki, ela acordou e foi trocar de roupa, estava muito frio, então ela decidiu por um cachecol. Ela foi buscar uns óculos porque vê mal. Ela já não tinha frio então vestiu uns calções azuis.

Ela foi ao mercado comprar ovos, para dar à sua galinha. Ela comprou papel higiénico, ovos, e troçou no papel higiénico e caiu em cima do papel. A bruxinha levou um ananás que estava ao pé da girafa para casa. No mercado comprou os ovos, batata frita, massa, iogurtes, no fim comprou um chocolate para comer em casa.

Teve de ir ao médico porque estava com dor de barriga por ter comido muito chocolate. No fim quando chegou a casa comeu um morango mágico para ficar melhor.

E para terminar não podia faltar: “Com pozinhos de perlimpimpim a nossa história chegou ao fim”.



Palavras sorteadas: Cachecol; Óculos; Calções; Ovos; Papel Higiénico; Ananás; Morango;

Figura 13 - 4ª História da Bruxinha Kiki

Atividade: Criar histórias com a bruxinha Kiki

Dia: 12/04/2023 e dia 19/04/2023

Bruxinha Kiki e os Laranjinhos

Título: A bruxinha Kiki foi às compras

Autores: L; T; G; O; Q; U

Com ajuda da animadora Fabiana Silva

Era uma vez a bruxinha Kiki, acordou e decidiu que ia comprar umas sapatilhas novas, queria umas sapatilhas cor-de-rosa, comprou as mais bonitas sapatilhas cor-de-rosa e calçou logo. E decidiu que ia passear pela praia.

A caminho da praia comprou uma banana, quando chegou à praia sentou-se na areia e comeu a banana, muito saborosa. Passou uma senhora a vender fruta e ela comprou uma manga para comer ainda na praia. Ao olhar para o mar ela estava a pensar que podia jantar pimentos, porque são saudáveis e coloridos, existem pimentos vermelhos, verdes, amarelos e laranja. Enquanto estava na praia foi a uma lojinha perto e comprou uma fatia de melancia, muito fresquinha e deliciosa.

Colocou a sua bandolete preta na cabeça, para prender melhor o cabelo. Decidiu que ia comer uma alface na praia.

A bruxinha saiu da praia e decidiu que ia ao jardim zoológico, e viu muitos elefantes, mas um era muito pequeno e cinzento. Deu mirtilos ao elefante bebé, e viu um coelhinho com o pelo castanho. Ela viu também um gato, mas ele fugiu porque ele pensou que a bruxinha fosse má. Ela voltou para a praia para comer carne, no fim foi por o lixo no caixote do lixo e foi nadar na água. Quando saiu da água comeu cogumelos na praia.

A bruxinha calçou as botas roxas na praia, porque tinha os pés a ficarem frios. Foi para casa, porque ficou com saudades da sua amiga galinha fofinha.

E para terminar não podia faltar: “Com pozinhos de perlimpimpim a nossa história chegou ao fim”.

Palavras sorteadas: Sapatilhas; Banana; Manga; Pimentos; Melancia; Bandolete; Alface; Elefante; Mirtilos; Coelho; Gato; Carne; Cogumelos; Bota; Galinha;



Figura 14 - 5ª História da Bruxinha Kiki

Dia: 12/04/2023 e dia 19/04/2023

Bruxinha Kiki e os Laranjinhos

Título: A bruxinha Kiki e os seus amigos animais

Autores: N; R; G; U; O

Com ajuda da animadora Fabiana Silva

Era uma vez a bruxinha Kiki, que estava a limpar a casa com a sua vassoura, e ela viu o seu amigo coelhinho que se chamava Pompom. Ela foi ao frigorífico buscar uma cenoura para dar ao coelhinho. Enquanto o coelhinho comia a cenoura, a bruxinha comia uma laranja. O coelhinho queria melancia então a bruxinha tirou a casca e deu uma fatia de melancia ao coelhinho. Ela foi fazer o almoço e comeu carne com melancia.

A bruxinha tinha uma amiga vaquinha que morava ao lado da sua casa, e ela saiu para ver se ela tinha fome. Quando chegou a casa da vaquinha, perguntou se ela estava com fome e a vaquinha disse que não e deu festinhas à bruxinha.

Regressou a casa para ir pentear o seu cabelo com o pente, vestiu o fato de banho e foi à praia para nadar. A bruxinha levou a mala com comida lá dentro, e levou cerejas para comer sentada na areia.

E para terminar não podia faltar: “Com pozinhos de perlimpimpim a nossa história chegou ao fim”.

Palavras sorteadas: Cenoura; Laranja; Melancia; Carne; Vaca; Pente; Cerejas;



Figura 15- 6ª História da Bruxinha Kiki

Atividade: Criar histórias com dados de histórias
Dia 17/05/2023
Sala dos laranjinhos

Título: A menina e o gatinho.

Autores: H; J; Q; S; W; P;

Com ajuda da animadora Fabiana Silva

Era uma vez uma menina, que tinha uma camisola com muitos corações vermelhos, mas um deles era cor-de-rosa. Estava a comer um gelado, quando de repente **ouff** caiu no chão. A menina encontrou animais e eles tinham as patas sujas, eles fugiram muito rápido, mas ela seguiu os animais. Ela olhou para o relógio que estava a rodar e a fazer **tick tack tick tack**. Ela comprou uma mala, muito bonita, com pintarolas. Ela passou ao pé de uma escada que caiu em cima da cabeça da menina, e fez um dodói na cabeça, e ela magoou-se. Começou a chover e ela ficou triste, e foi para a sua casa. Assim que chegou a casa foi comer uma banana porque estava com muita fome. Ela tinha um gato que vivia com ela só que o animal fugiu e ela ficou zangada, porque não o encontrava. O gatinho estava na estrada à chuva. Ela viu as pegadas das patinhas do gatinho e descobriu que ele estava com outros animais. Os animais fugiram todos da chuva para casa da menina, só que como eram muitos estragaram algumas coisas na casa. Quando a menina entrou em casa **BANG** caiu no chão, por causa do lixo que eles fizeram. Ela tinha uma baleia que fez chover um barco. Os animais viram a menina triste e foram ajudar a construir a casa e limpar o lixo, e ela encontrou o gato no cantinho da parede e ficou muito feliz.

E para terminar não podia faltar: “Com pozinhos de perlímpim a nossa história chegou ao fim”.

Palavras usadas: Coração; Gelado; Patinhas (pegadas); Relógio; Mala; Escada; Nuvem com chuva; Banana; Zangada (cara); Nuvem com chuva; Patinhas (pegadas); **BANG** (palavra de som de queda); Baleia; Gato.



Figura 17 - 1ª História com os dados

Título: A menina foi à praia.

Autores: K; O; R; U; Y; N

Com ajuda da animadora Fabiana Silva

Era uma vez uma menina que queria escrever uma carta à avó, nessa carta dizia que ela gostava muito dela. Colocou a carta na árvore para depois poder dar à avó. A menina estava a chorar porque não tinha nada para brincar. Ela foi de caravana para a praia passear. Quando chegou a praia comeu uma banana, e foi à procura de um caixote do lixo, para não deixar lixo no chão. Jogou à bola na praia com a mãe e com o pai. Ela foi comer na praia, e comeu salsichas com batatas. Ela tinha um brinquedo que caiu enquanto comia, esse brinquedo era a sua boneca. Ela colocou a boneca na mala para não voltar a cair e partir. Ela limpou a boca porque estava suja da comida. Ela e os pais beberam café na praia. A menina foi andar de balão de ar quente, e foi dar a volta à praia no balão. O balão era castanho e muito grande. A menina fez um cocó na cueca, quando estava na praia. A menina fez isso, porque os pais estavam a beber café e ela não pediu aos pais para ir à casa de banho. Ela tinha de pedir aos pais, para irem com ela à casa de banho.

E para terminar não podia faltar: “Com pozinhos de perlimpimpim a nossa história chegou ao fim”.

Palavras usadas: Carta; Árvore; Chorar (cara); Caravana; Banana; Bola; Comida; BANG (palavra de som de queda); Mala; Boca; Café; Balão; Cocó; Café.



Figura 18 - 2ª História com os dados

Título: O João foi passear.

Autores: B; I; G; L;

Com ajuda da animadora Fabiana Silva

Era uma vez um menino chamado João, foi com os pais beber um café. Foram brincar ao parque, ele levou a sua mochila vermelha. O balão do João voou, e foi muito rápido a chegar lá cima, mas o pai do João foi buscar uma escada para ir buscar o balão preto do João. Depois foi jogar futebol com o pai, com a sua bola preta e branca, no quintal de casa. Depois a mãe do João, chamou-o mais o pai para irem comer uma hambúrguer. Depois foram os três passear de caravana, para a neve, branca e fria. O João foi andar de bicicleta na neve, mas caiu na neve, tentou outra vez, mas caiu de novo, ele não desistiu e tentou de novo e desta vez não caiu. Como ele estava cansado, mas feliz foi ver bonecos no telemóvel. No fim dos bonecos ele foi comer um gelado com sabor a chocolate. Quando acabou de comer o seu gelado de chocolate ficou muito sol, e ele voltou a ir brincar na neve, e fez um boneco de neve com uma cenoura no nariz.

E para terminar não podia faltar: “Com pozinhos de perlimpimpim a nossa história chegou ao fim”.

Palavras usadas: Café; Mala; Balão; Bola; Hambúrguer; Caravana; Bicicleta; Feliz (cara); Gelado; Sol



Figura 19 - 3ª História com os dados

ANEXO 14



Figura 20- Jogo de preencher as formas