

VIII CONFERÊNCIA DE MIIS

MEDIAÇÃO INTERCULTURAL E INTERVENÇÃO SOCIAL



Livro de Resumos

Ócio, jogo e brincadeira:
aprendizagens e mediação
intercultural

Ricardo Vieira

José Carlos Marques

Pedro Silva

Ana Vieira

Cristóvão Margarido

Rui Matos

ORGs.



**POLITÉCNICO
DE LEIRIA**

ESCOLA SUPERIOR
DE EDUCAÇÃO
E CIÊNCIAS SOCIAIS



CICS.NOVA
CENTRO INTERDISCIPLINAR
DE CIÊNCIAS SOCIAIS

Centro Interdisciplinar
de Ciências Sociais
CICS.NOVA.IPLeia

8.^a Conferência de Mediação Intercultural e Intervenção Social
Ócio, Jogo e Brincadeira: aprendizagens e mediação
intercultural

Leiria, 27 e 28 de novembro de 2020

Livro de Resumos

Título: Livro de Resumos:

8.^a Conferência de Mediação Intercultural e Intervenção Social – Ócio, Jogo e Brincadeira: aprendizagens e mediação intercultural.

Organizadores: Ricardo Vieira, José Carlos Marques, Pedro Silva, Ana Vieira, Cristóvão Margarido, Rui Matos

Capa: Rui Lobo

Edição: ESECS.Politécnico de Leiria e CICS.NOVA.IPLeiria

ISBN: 978-989-8797-52-0

Outubro de 2020

Os resumos incluídos neste livro foram objeto de avaliação científica.

Este trabalho foi financiado por fundos nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito do projeto «UIDB/04647/2020» do CICS.NOVA – Centro Interdisciplinar de Ciências Sociais da Universidade Nova de Lisboa e pela ESECS.IPLeiria.



Centro Interdisciplinar
de Ciências Sociais
CICS.NOVA.IPLeiria



ESCOLA SUPERIOR
DE EDUCAÇÃO
E CIÊNCIAS SOCIAIS



Fundação
para a Ciência
e a Tecnologia



centro de
investigação em
qualidade de vida



Jornal
DE LEIRIA

Comissão organizadora

Ana Maria Vieira, Instituto Politécnico de Leiria

Cristóvão Margarido, Instituto Politécnico de Leiria

José Marques, Instituto Politécnico de Leiria

Pedro Silva, Instituto Politécnico de Leiria

Ricardo Vieira, Instituto Politécnico de Leiria

Rui Matos, Instituto Politécnico de Leiria

Comissão científica

Abílio Amiguinho, Instituto Politécnico de Portalegre
Amélia Lopes, Universidade do Porto
Américo Peres, Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro
Ana Camões, Instituto de Estudos Superiores de Fafe
Ana Maria Vieira, Instituto Politécnico de Leiria
Ariana Cosme, Universidade do Porto
Catarina Mangas, Instituto Politécnico de Leiria
Cláudia Luísa, Universidade do Algarve
Cristiana Madureira, Agrupamento de Escolas Dr. Júlio Martins (mediadora socioeducativa)
Cristóvão Margarido, Instituto Politécnico de Leiria
Dália Costa, Universidade de Lisboa
Encarnacion Bás Penha, Universidade de Múrcia
Esperança do Rosário Jales Ribeiro, Instituto Politécnico de Viseu
Evangelina Bonifácio, Instituto Politécnico de Bragança
Filipa Coelho, Instituto Superior de Ciências Educativas, Odivelas
Florbelá Gandra, ESE Paula Frassinetti
Isabel Baptista, Universidade Católica
João Ruivo, Instituto Politécnico de Castelo Branco
José António Caride, Universidade de Santiago de Compostela
José Carlos Marques, Instituto Politécnico de Leiria
Leonor Teixeira, Instituto Politécnico de Santarém
Luís Alcoforado, Universidade de Coimbra
Manuel Sarmento, Universidade do Minho
Maria Helena Mesquita, Instituto Politécnico de Castelo Branco
Maria João Hortas, Instituto Politécnico de Lisboa
Miguel Prata Gomes, ESE Paula Frassinetti e Instituto Politécnico de Leiria
Paulo Delgado, Instituto Politécnico do Porto
Pedro Silva, Instituto Politécnico de Leiria
Ricardo Pocinho, Instituto Politécnico de Leiria
Ricardo Vieira, Instituto Politécnico de Leiria
Rita Gradaille Pernas, Universidade de Santiago de Compostela
Roberto Macedo, Universidade Federal da Bahia

Rosa Novo, Instituto Politécnico de Bragança
Rui Matos, Instituto Politécnico de Leiria
Rui Pinto, Instituto Politécnico do Porto
Rui Santos, Instituto Politécnico de Leiria
Rui Trindade, Universidade do Porto
Sandra Antunes, Instituto Politécnico de Viseu
V́ctor Arufe Giráldez, Universidade da Corunha
Victoria Pérez de Guzmán Puya, Universidade Pablo de Olavide
Xosé Manuel Cid, Universidade de Vigo

Índice geral

Comissão organizadora	5
Comissão científica	6
Nota introdutória.....	13
Programa	15
Resumos	21
<i>Comunicações 1 – Jogos eletrônicos e dispositivos digitais.....</i>	23
IPL1-12649 Os Jogos Eletrônicos como Dispositivos Mediadores: Caminhos Possíveis para Formação de Licenciandos numa Universidade Pública no Brasil	24
Vanessa Rios Macedo	
IPL1-22760 Experiências Formativas em História no Youtube Inspiradas na Série Televisiva Game of Thrones	25
Társio Roberto Macedo	
IPL1-25012 Jogos Eletrônicos Violentos: uma Catarse ou um Detonador de Violência?	26
Tháryk Teixeira Entreportes, Tássio Tesuo Yoshinaga, Roberta Maria Ferreira Alves	
IPL1-59891 Games com Narrativa Histórica como Dispositivo Digital para Mediação de Experiências Formativas em Ensino de História: uma Pesquisa com o Jogo “Game of Thrones - RPG”	27
Társio Roberto Lopes Macedo	
<i>Comunicações 2 – Ócio, jogo e brincadeira: potencialidades educativas</i>	29
IPL1-12813 Ócio, Jogo e Brincadeira: que Potencialidades? Que Desafios?	30
Ana Simões	
IPL1-46056 Jogos e Brincadeiras no Horário Livre: Processos Educativos em Construção	31
Gabriela Dias Sartori, Fernando Donizete Alves	
IPL1-46234 As Vozes do Lúdico – Entre Culturas, para Lá das Fronteiras.....	32
Ana Piedade	
IPL1-84620 Bumba Meu Boi: uma Reflexão das Danças do Brasil	33
Maike Junior Magalhães	
<i>Comunicações 3 – Jogos e brincadeiras de rua</i>	35
IPL1-13124 Brincar com Materiais Soltos: um Olhar Ecológico	36
Joana Vilar Pereira, Ana Rita Fonseca, Frederico Lopes, Rita Cordovil	
IPL1-24969 Apropriação e Reinvenção dos Jogos Espontâneos em Prática Artística Relacional e Performativa, como Meio de Intervenção Urbana	37
Titos Moises Pelembe	
IPL1-64457 Bicicletas: Liberdade sobre Rodas	38
Janaina Isis Rodaski, Giselle Priscila Scheidt Martins Gartner	
IPL1-88454 MLO - Moving and Learning Outside	39
Rodrigo Ramalho	
<i>Comunicações 4 – Jogos, saúde, identidades e inclusão</i>	41

IPL1-14987 A CIF como Estrutura de Classificação de Perfil Funcional e Prescritivo nos Jogos Reativos.....	42
Marlene Rosa, Luís Eva, Natália Martins	
IPL1-19473 Sintra Cresce Saudável: Comparação dos Níveis de Competência Motora, em Alunos Do 2.º E 4.º Ano do Primeiro Ciclo do Ensino Básico Antes de Uma Intervenção.....	43
Francisco Carvalho, Marcos Onofre, Ana Quitério, António Rodrigues, Adilson Marques, João Martins	
IPL1-38372 Projeto "Jogamos Tudo, Brincamos Todos": o Arranque	44
Raul Antunes, Nuno Amaro, Rui Matos, Alicia Ribeiro, Beatriz Coelho, Catarina Mangas	
IPL1-38912 Programa Inclusivo de Intervenção Psicomotora com Crianças em Idade Pré-Escolar	45
Adriana Frazão, Sofia Santos, Paula Lebre	
Comunicações 5 – Jogos didáticos e experiências escolares.....	47
IPL1-16166 Teatro: uma Possibilidade na Educação Física	48
Maíke Junior Magalhães	
IPL1-17466 Jogos Didáticos	49
Diana Iung Dal Olmo	
IPL1-24891 O Jogo Educacional Multipli Enquanto Atividade Lúdica e de Aprendizagem Matemática	50
Fernando Sebastião, Dina Tavares, Hugo Menino, Eunice Oliveira, Ana la Féria, Rita Teixeira	
IPL1-35635 The Cultural Mediator Teacher: Brazil and Portugal in the Boardgame “Os Lusíadas”	51
Aline C. Oliveira, Laércio Peixoto do Amaral Neto	
Comunicações 6 – Ócio, jogo e brincadeira: populações adultas e relações intergeracionais	53
IPL1-26639 El Ocio y sus Beneficios para las Personas Mayores ante el Nuevo Escenario Demográfico	54
Yolanda Lázaro Fernández, Idurre Lazcano Quintana	
IPL1-37458 Adultos Brincantes: o Lúdico que Permeia o Viver	55
Gabriela Dias Sartori, Fernando Donizete Alves	
IPL1-63985 Projeto Mãos da Terra: Jogo Sementes de Saber	56
Rui Duarte Santos, Marisa Carlos, Cristóvão Margarido, Ricardo Pocinho	
IPL1-68150 O Ócio e o Lúdico na Realização Pessoal e no Prazer de Viver a Vida. Um Estudo de Caso com Músicos com + de 80 Anos.	57
Ricardo Vieira, Ana Maria Vieira	
IPL1-88996 A(Voz) e Netos.....	58
Ana Ferreira, Cristóvão Margarido, Rui Duarte Santos, Emanuel Margarido	
Comunicações 7 – Jogos, saúde, identidades e inclusão	59
IPL1-41810 O “Poder” Brincar: o Espaço da Brincadeira na Reabilitação da Criança com Deficiência.....	60
Ana Paula Ribeiro Hirakawa, Karla Dias Tomazella	
IPL1-60835 ProLearn4ALL: a Brincadeira e o Jogo a Favor da Construção de Recursos Lúdico-Pedagógicos Inclusivos	61
Nuno Fragata Marques, Catarina Mangas, Carla Freire	
IPL1-83795 Un Acercamiento a la Juventud con Discapacidad Desde el Aprendizaje en el Ambito del Ocio .	62
Aurora Madariaga, Joseba Doistua	
Comunicações 8 – Jogos didáticos e experiências escolares.....	63
IPL1-35797 Explorando o Ócio Criativo a Partir das Histórias em Quadrinhos.....	64
Renata Nalim Basilio Tissi	
IPL1-43975 Atividades Lúdicas no Processo de Ensino Aprendizagem.....	65
Larissa Procópio, Guynyver Castilho, Laércio Peixoto do Amaral Neto	

IPL1-65845 Jogos Didáticos - uma Nova Perspectiva de Ensino	66
Stephany Baumer Franceschini, Laércio Peixoto Do Amaral Neto, Camila Baumer Ribeiro	
IPL1-68605 Jogos e Ensino: um Novo Panorama para o Ensino-Aprendizagem.	67
Ana Carla Meneghetti, Laércio Peixoto do Amaral Neto	
Comunicações 9 – O jogo e o brincar em tempo de pandemia	69
IPL1-20910 Projeto de Extensão “Vivências em Atividades Diversificadas de Lazer” no Contexto da Pandemia	70
Matheus Oliveira Santos	
IPL1-27446 O Brincar Intercultural de Crianças Imigrantes Durante a Pandemia no Rio De Janeiro	71
Adriana Maria De Assumpção, Mohammed ELHajji, Gabriela Azevedo de Aguiar, João Paulo Rossini Teixeira Coelho	
IPL1-27578 Ócio Cultural-Digital: Família Emcena Conectada em Tempos-Espaços de Isolamento Social/Covid19	72
Rosely Cubo Pinto de Almeida, Maria Dulce Santiago de Carvalho	
IPL1-33526 Juego Y Covid-19 en el Contexto Español	73
Apolinar Varela, Silvia López Gómez, Raúl Fraguela Vale	
IPL1-41490 Brincar no Jardim de Infância em Tempo de Covid-19: o que Mudou na Percepção da Criança?..	74
Mariana Moreira, Rita Cordovil, Guida Veiga, Frederico Lopes	
Comunicações 10 – Jogo e investigação	75
IPL1-35363 O Jogo da Investigação Antropológica	76
Bruno Urbano	
IPL1-43556 O Jogo e a Brincadeira como Instrumento Pedagógico Promotor da Qualidade no Campo da Prática Pedagógica.....	77
Matilde da Conceição Afonso Neto	
IPL1-55844 A Formação Lúdica de Professores para a Infância: Articulações Práticas e Teóricas a Partir de Vivências de Lazer, de Jogo e de Brincadeira	78
Rosana Coronetti Farenzena	
IPL1-63228 Mediando percepções urbanas através do planeamento colaborativo rápido: o sistema de transportes da Marinha Grande durante um fórum técnico sobre mobilidade e desenvolvimento sustentável	79
Micael Sousa	
IPL1-86188 O Jogo como Instrumento Fundamental da Descoberta e do Conhecimento	80
Carlos Fragateiro	
Comunicações 11 – Jogos e mediação intercultural em contexto escolar.....	81
IPL1-23754 A Animação Sociocultural como Estratégia Preventiva de Conflitos Escolares: uma Percepção dos Alunos do 1º Ciclo do Ensino Básico	82
Bruno Trindade, Maria José Conde, Ricardo Pocinho	
IPL1-38016 A Escola como Lugar de Hospitalidade: (Co)Construção de Aprendizagens em Tempo de Lazer	83
Cristiana Madureira, Evangelina Bonifácio, Maria Lopes de Azevedo	
IPL1-56960 Culture, Arts, Sport et Loisir Dans une Politique D’Éducation Intégrale au Brésil	84
Gesuina de Fatima Elias Leclerc	
IPL1-77762 Jogos Educativos de Origem Africana e Afro-Brasileira	85
João de Deus Fonseca Junior, Rita de Cássia Dias Pereira de Jesus	
Comunicações 12 – Ócio, jogo e desenvolvimento comunitário	87

IPL1-35117 Quem Canta Seus Males Espanta: Educação Social, Mediação Intercultural, Animação e Desenvolvimento Comunitário	88
Ana Maria Vieira, Ricardo Vieira	
IPL1-39633 Recolha e Organização de uma Exposição Etnológica: o Lúdico e o Ócio na Animação e Desenvolvimento Comunitário	89
Ricardo Vieira, Ana Maria Vieira	
IPL1-48180 Ócio, Jogo e Brincadeira nos Processos Educativos dos Povos Originários Brasileiros em sua Relação com a Perspectiva do Bem Viver	90
Marcos José de Aquino Pereira	
IPL1-66860 Homo Ludens, Tempo Livre e Animação Sociocultural. O Lúdico como Práxis Comunitária	91
Albino Luís Nunes Viveiros	

Nota introdutória

A 8.^a conferência de Mediação Intercultural e Intervenção Social, a realizar online, nos dias 27 e 28 de novembro de 2020, tem por tema Ócio, Jogo e Brincadeira: Aprendizagens e Mediação Intercultural.

O Ócio, o Jogo e a Brincadeira produzem aprendizagens, criatividade, reflexividade e são mediados não só por terceiras pessoas, mas também pelas circunstâncias sociais da história de vida dos implicados. Nestes processos há comunicação, consigo próprio, através da reflexão com o eu e com o outro com quem se joga ou brinca. E comunicação é mediação, seja intramediação, nessa autocompreensão e autodefinição de si, em que a reflexão é fulcral para a definição da autoidentidade, seja intermediação com o(s) outro(s) com quem se brinca ou joga, sejam eles pares ou gerações jovens, adultas, ou mais velhas.

Na sociedade atual, o ócio, a brincadeira e o jogo assumem configurações complexas e, por vezes, contraditórias, na articulação das suas diferentes dimensões no espaço, no tempo da vida quotidiana e nas biografias individuais (nas idades jovens, adultas e idosas).

O Centro Interdisciplinar de Ciências Sociais da Universidade Nova de Lisboa, pólo do Instituto Politécnico de Leiria, e a Escola Superior de Educação e Ciências Sociais do Instituto Politécnico de Leiria convidaram mediadores interculturais, professores, educadores, investigadores, cientistas sociais, da educação e do desporto, educadores sociais, assistentes sociais e animadores e outros interventores sociais, a debater a importância do Ócio, do Jogo e da Brincadeira enquanto espaços e tempos de aprendizagem, socialização, sociabilidade e interculturalidade.

Esta conferência, anual, tem sido realizada, desde 2014, nos auditórios da Escola Superior de Educação e Ciências Sociais de Leiria. No contexto atual da pandemia do Covid-19, que atingiu Portugal a partir do mês de março de 2020, muito do ensino superior (e básico e secundário também), em Portugal e no mundo, transformou-se rapidamente em teletrabalho, recorrendo os professores e as instituições a plataformas de ensino à distância, tais como, o Zoom-Colibri, Microsoft Teams, entre outras. Felizmente, o Instituto Politécnico de Leiria há anos que dinamizava cursos de ensino à distância, coordenados pela Unidade de Ensino à Distância (UED), e muitos professores já estavam familiarizados com estas ferramentas e com este modelo de ensino.

Foi com base nesta experiência que a 8ª Conferência de Mediação Intercultural e Intervenção Social, de que aqui apresentamos os resumos das comunicações realizadas nos dias 27 e 28 de novembro de 2020, se transformou, rapidamente, numa conferência online.

O livro de atas, um e-book, com os textos completos dos cinquenta resumos que se apresentam de seguida, será publicado no final do ano de 2020.

O evento, de nível internacional, contou com dois conferencistas principais: Maria Belén Caballo Villar, doutora em Ciências da Educação pela Universidade de Santiago de Compostela e Professora Titular e investigadora do Departamento de Pedagogía e Didáctica da Universidade de Santiago de Compostela que fez a conferência de abertura do 1º dia, intitulada “Educar para o ócio: um desafio comunitário”; e Carlos Alberto Ferreira Neto, Professor Catedrático na Faculdade de Motricidade Humana (FMH) da Universidade de Lisboa (UL) e atualmente Presidente da Casa da Praia-Centro doutor João dos Santos, que fez a conferência de abertura do 2º dia, intitulada “O brincar como linguagem universal: uma perspetiva ecológica e inclusiva”.

Para além das comunicações livres cujos resumos se apresentam de seguida, divididos em 12 sessões, 6 no dia 27 e 6 no dia 28, a saber, 1. Jogos eletrónicos e dispositivos digitais; 2. Ócio, jogo e brincadeira: potencialidades educativas; 3. Jogos e brincadeiras de rua; 4. Jogos, saúde, identidades e inclusão; 5. Jogos didáticos e experiências escolares; 6. Ócio, jogo e brincadeira: populações adultas e relações intergeracionais; 7. Jogos, saúde, identidades e inclusão (2ª mesa); 8. Jogos didáticos e experiências escolares (2ª mesa); 9. O jogo e o brincar em tempo de pandemia; 10. Jogo e investigação; 11. Jogos e mediação intercultural em contexto escolar; 12. Ócio, jogo e desenvolvimento comunitário, a conferência contou ainda com uma mesa redonda e com cinco workshops.

A mesa redonda, moderada pelo Professor Rui Matos, Professor do Instituto Politécnico de Leiria, foi constituída por João Amado, professor da Universidade de Coimbra, Diana de Vallescar, mediadora intercultural, e Joana Viana, professora da Universidade de Lisboa. Os workshops visaram as seguintes temáticas: “Construir os próprios brinquedos... passos para resgatar uma tradição e um direito” (dinamizado por João Amado), “Gaming, Simulação e Mediação Intercultural - experiência prática” (dinamizado por Diana de Vallescar), “Aprender com Tecnologias. Explorando os jogos, a programação e a robótica” (dinamizado por Joana Viana), “Animação Sociocultural como Brincoterapia (Brincar, Socializar, Prevenir & Educar)” (dinamizado por Bruno Trindade) e “O mediador como provocador motor” (dinamizado por Rui Matos).

Programa

Sexta-feira, 27 de novembro de 2020		
9:15-9:45	Abertura de trabalhos	<p>Cláudia Pereira (Secretária de Estado para a Integração e as Migrações);</p> <p>Rui Pedrosa (Presidente do Politécnico de Leiria);</p> <p>Sandrina Milhano (Diretora da ESECS - Politécnico de Leiria);</p> <p>Luís Filipe Barbeiro (Presidente do CTC da ESECS - Politécnico de Leiria);</p> <p>Ana Vieira (Coordenadora do CICS.NOVA.IPLeiria)</p>
9:45-10:30	Conferência Educar para o ócio: um desafio comunitário	M. Belén Caballo Villar (Universidade de Santiago de Compostela)
10:30-11:00	Pausa para café	
11:00-12:30	Comunicações	<p>1 – Jogos eletrónicos e dispositivos digitais</p> <p><i>IPL1-1264 Os Jogos Eletrónicos Como Dispositivos Mediadores: Caminhos Possíveis Para Formação De Licenciandos Numa Universidade Pública No Brasil</i></p> <p><i>IPL1-22760 Experiências Formativas Em História No Youtube Inspiradas Na Série Televisiva Game Of Thrones</i></p> <p><i>IPL1-25012 Jogos Eletrónicos Violentos: Uma Catarse Ou Um Detonador De Violência?</i></p> <p><i>IPL1-59891 Games Com Narrativa Histórica Como Dispositivo Digital Para Mediação De Experiências Formativas Em Ensino De História: Uma Pesquisa Com O Jogo “Game Of Thrones - Rpg”</i></p> <p>2 – Ócio, jogo e brincadeira: potencialidades educativas</p> <p><i>IPL1-12813 Ócio, Jogo E Brincadeira: Que Potencialidades? Que Desafios?</i></p> <p><i>IPL1-46056 Jogos E Brincadeiras No Horário Livre: Processos Educativos Em Construção</i></p> <p><i>IPL1-46234 As Vozes Do Lúdico – Entre Culturas, Para Lá Das Fronteiras</i></p> <p><i>IPL1-84620 Bumba Meu Boi: Uma Reflexão Das Danças Do Brasil</i></p>

		<p>3 – Jogos e brincadeiras de rua</p> <p><i>IPL1-13124 Brincar Com Materiais Soltos: Um Olhar Ecológico</i></p> <p><i>IPL1-24969 Apropriação E Reinvenção Dos Jogos Espontâneos Em Prática Artística Relacional E Performativa, Como Meio De Intervenção Urbana</i></p> <p><i>IPL1-64457 Bicicletas: Liberdade Sobre Rodas</i></p> <p><i>IPL1-88454 MLO - Moving And Learning Outside</i></p> <p>4 – Jogos, saúde, identidades e inclusão</p> <p><i>IPL1-14987 A CIF Como Estrutura De Classificação De Perfil Funcional E Prescritivo Nos Jogos Reativos.</i></p> <p><i>IPL1-19473 Sintra Cresce Saudável: Comparação Dos Níveis De Competência Motora, Em Alunos Do 2.º E 4.º Ano Do Primeiro Ciclo Do Ensino Básico Antes De Uma Intervenção</i></p> <p><i>IPL1-38372 Projeto "Jogamos Tudo, Brincamos Todos": O Arranque</i></p> <p><i>IPL1-38912 Programa Inclusivo De Intervenção Psicomotora Com Crianças Em Idade Pré-Escolar</i></p> <p>5 – Jogos didáticos e experiências escolares</p> <p><i>IPL1-16166 Teatro: Uma Possibilidade Na Educação Física</i></p> <p><i>IPL1-17466 Jogos Didáticos</i></p> <p><i>IPL1-24891 O Jogo Educacional Multipli Enquanto Atividade Lúdica E De Aprendizagem Matemática</i></p> <p><i>IPL1-35635 The Cultural Mediator Teacher: Brazil And Portugal In The Boardgame "Os Lusíadas"</i></p> <p>6 – Ócio, jogo e brincadeira: populações adultas e relações intergeracionais</p> <p><i>IPL1-26639 El Ocio Y Sus Beneficios Para Las Personas Mayores Ante El Nuevo Escenario Demográfico</i></p> <p><i>IPL1-37458 Adultos Brincantes: O Lúdico Que Permeia O Viver</i></p> <p><i>IPL1-63985 Projeto Mãos Da Terra: Jogo Sementes De Saber</i></p> <p><i>IPL1-68150 O Ócio E O Lúdico Na Realização Pessoal E No Prazer De Viver A Vida. Um Estudo De Caso Com Músicos Com + De 80 Anos.</i></p> <p><i>IPL1-88996 A(Voz) E Netos</i></p>
12:30-14:00	Almoço	

14:00-16:00	<p>Mesa Redonda:</p> <p>Tempos e espaços sociais e educativos: Pedagogias do lazer</p>	<p>Brinquedos Populares: um património inspirador e sem fronteiras João Amado (Universidade de Coimbra e mentor e coordenador da Escola do Brinquedo Tradicional Popular, Loureiro/Cernache/Coimbra)</p> <p>Gaming, Simulação e Mediação Intercultural Diana de Vallescar (Interpontos: coaching, formação, mediação intercultural)</p> <p>Aprender com Tecnologias: jogos, programação e robótica Joana Viana (Universidade de Lisboa)</p>
16:00-16:30	Pausa para café	
16:30-18:30	Workshops	<p>Construir os próprios brinquedos... passos para resgatar uma tradição e um direito João Amado (Universidade de Coimbra e mentor e coordenador da Escola do Brinquedo Tradicional Popular, Loureiro/Cernache/Coimbra)</p> <p>Gaming, Simulação e Mediação Intercultural - experiência prática Diana Vallescar (Interpontos: coaching, formação, mediação intercultural)</p> <p>Aprender com Tecnologias. Explorando os jogos, a programação e a robótica Joana Viana (Universidade de Lisboa)</p> <p>Animação Sociocultural como Brincoterapia (Brincar, Socializar, Prevenir & Educar) Bruno Trindade (Técnico Superior de Animação Sociocultural)</p> <p>O mediador como provocador motor Rui Matos (Politécnico de Leiria e CIEQV)</p>
Sábado, 28 de novembro de 2020		
9:00-10:00	<p style="text-align: center;">Conferência</p> <p style="text-align: center;">O brincar como linguagem universal: uma perspetiva ecológica e inclusiva</p>	Carlos Neto (Universidade de Lisboa)
10:00-10:30	Pausa para café	
10:30-12:00	Comunicações	<p>7 – Jogos, saúde, identidades e inclusão</p> <p><i>IPL1-41810 O “Poder” Brincar: O Espaço Da Brincadeira Na Reabilitação Da Criança Com Deficiência</i></p> <p><i>IPL1-60835 ProLearn4ALL: A Brincadeira E O Jogo A Favor Da Construção De Recursos Lúdico-Pedagógicos Inclusivos</i></p> <p><i>IPL1-83795 Un Acercamiento A La Juventud Con Discapacidad Desde El Aprendizaje En El Ambito Del Ocio</i></p>

8 – Jogos didáticos e experiências escolares

IPL1-35797 Explorando O Ócio Criativo A Partir Das Histórias Em Quadrinhos

IPL1-43975 Atividades Lúdicas No Processo De Ensino Aprendizagem

IPL1-65845 Jogos Didáticos - Uma Nova Perspectiva De Ensino

IPL1-68605 Jogos E Ensino: Um Novo Panorama Para O Ensino-Aprendizagem.

9 – O jogo e o brincar em tempo de pandemia

IPL1-20910 Projeto De Extensão “Vivências Em Atividades Diversificadas De Lazer” No Contexto Da Pandemia

IPL1-27446 O Brincar Intercultural De Crianças Imigrantes Durante A Pandemia No Rio De Janeiro

IPL1-27578 Ócio Cultural-Digital: Família Emcena Conectada Em Tempos-Espaços De Isolamento Social/Covid19

IPL1-33526 Juego Y Covid-19 En El Contexto Español

IPL1-41490 Brincar No Jardim De Infância Em Tempo De Covid-19: O Que Mudou Na Percepção Da Criança?

10 – Jogo e investigação

IPL1-35363 O Jogo Da Investigação Antropológica

IPL1-43556 O Jogo E A Brincadeira Como Instrumento Pedagógico Promotor Da Qualidade No Campo Da Prática Pedagógica

IPL1-55844 A Formação Lúdica De Professores Para A Infância: Articulações Práticas E Teóricas A Partir De Vivências De Lazer, De Jogo E De Brincadeira

IPL1-63228 Mediando percepções urbanas através do planejamento colaborativo rápido: o sistema de transportes da Marinha Grande durante um fórum técnico sobre mobilidade e desenvolvimento sustentável

IPL1-86188 O Jogo Como Instrumento Fundamental Da Descoberta E Do Conhecimento

11 – Jogos e mediação intercultural em contexto escolar

IPL1-23754 A Animação Sociocultural Como Estratégia Preventiva De Conflitos Escolares: Uma Percepção Dos Alunos Do 1º Ciclo Do Ensino Básico

IPL1-38016 A Escola Como Lugar De Hospitalidade: (Co)Construção De Aprendizagens Em Tempo De Lazer

		<p><i>IPL1-56960 Culture, Arts, Sport Et Loisir Dans Une Politique D'Éducation Intégrale Au Brésil</i></p> <p><i>IPL1-77762 Jogos Educativos De Origem Africana E Afro-Brasileira</i></p> <p>12 – Ócio, jogo e desenvolvimento comunitário</p> <p><i>IPL1-35117 Quem Canta Seus Males Espanta: Educação Social, Mediação Intercultural, Animação E Desenvolvimento Comunitário</i></p> <p><i>IPL1-39633 Recolha E Organização De Uma Exposição Etnológica: O Lúdico E O Ócio Na Animação E Desenvolvimento Comunitário</i></p> <p><i>IPL1-48180 Ócio, Jogo E Brincadeira Nos Processos Educativos Dos Povos Originários Brasileiros Em Sua Relação Com A Perspectiva Do Bem Viver</i></p> <p><i>IPL1-66860 Homo Ludens, Tempo Livre E Animação Sociocultural. O Lúdico Como Práxis Comunitária</i></p>
12:00-13:00	Lançamento de livros	<p>Migrações, Minorias Étnicas, Políticas Sociais e (Trans)Formações.</p> <p>de Ricardo Viera, José Carlos Marques, Pedro Silva, Ana Vieira e Cristóvão Margarido</p> <p>Entre outros</p>
13:00-13:30	Encerramento	

Resumos

Comunicações 1 – Jogos eletrónicos e dispositivos digitais

IPL1-12649 Os Jogos Eletrônicos como Dispositivos Mediadores: Caminhos Possíveis para Formação de Licenciandos numa Universidade Pública no Brasil

Vanessa Rios Macedo – UFBA

Os jogos eletrônicos fazem parte do cotidiano de gerações que interagem com diferentes mídias e se comunica por elas, atribuindo-lhes diferentes sentidos. Inseridos nesse contexto, pesquisadores, a exemplo de Alves (2005), Moita (2007), Gee (2004) e Espinoza et al (2011) tem revelado possíveis contribuições dos jogos eletrônicos para a aprendizagem. Este trabalho é fruto da pesquisa de Mestrado, que teve como objetivo compreender como os jogos eletrônicos como dispositivos podem mediar a formação, bem como apresentar uma proposta de formação que discuta a presença dos jogos eletrônicos, como elemento da sociedade contemporânea, enfatizando suas contribuições para as propostas que norteiam as práticas formativas no Departamento de Educação de uma universidade pública de Salvador, Bahia. Para responder o problema: De que modo uma proposta mediada pelos jogos eletrônicos pode contribuir para a formação de licenciandos?, dialogamos também com autores como Macedo (2002, 2010, 2012, 2013), Dominicé (2006, 2012) e Larossa (2002, 2010), que discutem a formação dos sujeitos. A pesquisa tem aporte metodológico de base qualitativa, com pressupostos da pesquisa-formação, através da mediação de alguns dispositivos para coleta de informações, como entrevista semi-estruturada, questionários e diário de bordo. Após a análise, percebemos as contribuições da pesquisa para os licenciandos, no que se refere à aproximação desses sujeitos com elementos da cultura digital, ratificando assim, a necessidade de rever o atual currículo do DEDC-I, inserindo os jogos eletrônicos enquanto dispositivos mediadores na formação dos licenciandos. Compreendemos e valorizamos os sujeitos como autores da sua própria formação, reconhecendo os desafios a serem enfrentados para envolver a comunidade nos processos formativos mediados pelos jogos, como dispositivos para diferentes aprendizagens.

Palavras-chave: jogos eletrônicos; formação docente; pesquisa-formação; aprendizagem

IPL1-22760 Experiências Formativas em História no Youtube Inspiradas na Série Televisiva Game of Thrones

Társio Roberto Macedo - UFBA

O constructo de pesquisa da presente tese configura-se fundamentado em conteúdos em vídeo compartilhados em rede, que dialogam através de elementos da cultura pop com narrativas históricas, tendo a série televisiva Game of Thrones como subsídio fundante. A investigação em pauta busca compreender como se configuram experiências compreensivas na formação em História, em rede, tendo como dispositivo mediador de interpretação as interações no canal do YouTube com conteúdos que relacionam cultura pop e narrativas históricas, tomando como constructo de interpretações a referida série televisiva. Foram utilizados referenciais teóricos de autores como D'Ávila (2016), Santos (2013, 2015, 2016, 2019), Macedo (2006, 2010). Trata-se de uma pesquisa de inspiração etnográfica em redes digitais com análise de conteúdos de base hermenêutica. Conclui-se explicitando potenciais formativos e lúdicos-formativos a partir das interações e interpretações construídas no YouTube, experienciadas via interpretações da série televisiva. Ressalta-se, assim, a necessidade de se multirreferencializar o ensino de História e de se compreender de forma mais profunda e ampliada a formação contemporânea em História.

Palavras-chave: formação; ensino de história; cibercultura; multirreferencialidade.

IPL1-25012 Jogos Eletrônicos Violentos: uma Catarse ou um Detonador de Violência?

Tháryk Teixeira Entreportes - Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri;

Tássio Tesuo Yoshinaga - Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri;

Roberta Maria Ferreira Alves - Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri

Como é do conhecimento de todos, a violência é um traço marcante da sociedade moderna, por esse motivo, com intuito de fazer um recorte para refletirmos pontualmente sobre esse aspecto social, escolhemos como objeto de estudo, um delito muito veiculado na imprensa nacional e internacional em março de 2019, o e “Massacre de Suzano”, um ato de violência que ocorreu na região metropolitana de São Paulo e serviu como detonador da pesquisa que apresentamos nesta proposta. Nosso objetivo é refletir sobre a ideia de serem os jogos eletrônicos violentos na realidade virtual como fonte geradora de violência na realidade vivida, através de um levantamento comparativo entre os benefícios e malefícios oriundos do uso frequente de tais jogos. Durante séculos a humanidade utiliza os jogos, de forma geral, para contribuir na formação corporal, afetiva e cognitiva, preparando a inteligência e o caráter do usuário para convivência social. Dessa maneira jogar deixa de ser uma brincadeira para ser uma atividade intelectual e social. Contudo os jogos eletrônicos quando comparados aos outros tipos de jogos, perdem esse potencial e são avaliados negativamente, por serem comumente relacionados como possíveis incitadores de violência, essa modalidade é constantemente colocada à margem de tudo que é valorizado em relação aos jogos. Para direcionarmos nossa pesquisa contamos com a análise da teoria de Agamben e Foucault sobre a violência, Boudrillard e sua teoria sobre o simulacro, aliados a trabalhos acadêmicos de renomados pesquisadores do assunto; publicações de noticiários sobre o incidente. Questionamos, assim, se há relação entre jogos e a violência, ou se a mesma seria algo pertinente à natureza humana.

Palavras-chave: jogos eletrônicos violentos; realidade virtual; massacre de suzano; simulacro.

IPL1-59891 Games com Narrativa Histórica como Dispositivo Digital para Mediação de Experiências Formativas em Ensino de História: uma Pesquisa com o Jogo “Game of Thrones - RPG”

Társio Roberto Lopes Macedo – UFBA

Games com inspirações em processos históricos como dispositivo digital para mediação de experiências formativas em ensino de História: uma pesquisa com o jogo “Game of Thrones: RPG” é uma pesquisa sobre a busca de compreensão de como se configura a experiência compreensiva na formação em História de alunos do ensino médio, tendo como dispositivo mediador de interpretação a narrativa do jogo "Game of Thrones RPG". Foram utilizados referenciais teóricos implicados ao campo dos games, principalmente através de autores como Lynn Alves (2005) e Espen Aarseth (2013). Na área de ensino de História, Maria Antonieta Tourinho (2004), Jaime Pinsky (2011), Isabel Barca (2011) foram os principais autores trabalhados. No campo da etnopesquisa e da etnografia, Marli André (2002) e Roberto Sidnei Macedo (2000), fundamentaram a metodologia optada. Quanto a discussão sobre a formação como uma experiência irreduzível de sujeitos que aprendem, Marie-Christine Josso (2002) e Roberto Sidnei Macedo (2012) compuseram a centralidade do campo de estudo teórico da pesquisa. A presente dissertação foi configurada por uma pesquisa qualitativa de inspiração etnográfica, com análise de conteúdos de base hermenêutica. As conclusões apontam para a emergência de uma formação em História singular, estruturada pela experiência com games, principalmente no que concerne aos modos de compreensão, ricos em imaginação e perspectivas multirreferencializadas, com densos processos de imersão e possibilidades problematizantes sobre a formação histórica na Escola Básica. A partir das conclusões da pesquisa, propomos o conceito de potencial formativo dos games em ensino de História, a ser alcançado pela análise do conjunto de compreensões via as experiências irreduzíveis de estudantes na aprendizagem de História, mediados pelos jogos eletrônicos em contextos heterogêneos.

Palavras-chave: games; ensino de história; formação; cibercultura.

Comunicações 2 – Ócio, jogo e brincadeira: potencialidades educativas

IPL1-12813 **Ócio, Jogo e Brincadeira: que Potencialidades? Que Desafios?**

Ana Simões - Instituto Politécnico de Lisboa/Escola Superior de Educação

O presente estudo pretende refletir sobre as potencialidades e os desafios colocados ao ócio, jogo e brincadeira na sociedade atual, especificamente no âmbito da infância. Estes processos de atividade social e grupal têm sido estudados pelos especialistas da educação em geral, quer ao nível da educação formal, quer não formal. No campo da educação não formal, Freire (2001) salienta o ócio e o tempo livre enquanto atividades fundamentais ao desenvolvimento humano, pois que estas correspondem a oportunidades e desafios que promovem o enriquecimento pessoal e social dos indivíduos. Cabeza (2007) corrobora a perspetiva de Freire, acrescentando que o ócio é indissociável da cidadania, pois que ambos concorrem para o reforço dos vínculos entre as pessoas e as instituições, através da liberdade, da igualdade e do diálogo intercultural. Perez (2011) defende uma “educação para o tempo livre”, ancorada na ação da Animação Sociocultural, nos âmbitos cultural, social e educativo, através do jogo como estratégia de intervenção. Na metodologia utilizada, privilegiou-se a análise documental, tendo-se elaborado um mapeamento e análise de conteúdo dos relatórios de estágio de um grupo de 6 estudantes finalistas do curso de Animação Sociocultural (ano letivo 2017-2018) de uma escola superior de educação. Para esta análise, foram selecionados 4 relatórios decorrentes da intervenção dos 6 estudantes em contextos de Animação na Infância (centros de atividades de tempos livres e componente de apoio à família). O ócio, o jogo e o brincar fazem parte da ação daqueles estudantes, sendo o pilar da sua intervenção profissional (com o desenvolvimento de projetos em torno do brincar, do ócio e do aprender-fazendo). As conclusões sobre a relevância do ócio, do tempo livre, do jogo e do brincar enquanto potenciais espaços e tempos de aprendizagem, socialização, sociabilidade e interculturalidade evidenciam que aqueles processos proporcionam inúmeras potencialidades e desafios à sociedade atual.

Palavras-chave: ócio; jogo; brincadeira; aprendizagens.

IPL1-46056 Jogos e Brincadeiras no Horário Livre: Processos Educativos em Construção

Gabriela Dias Sartori - Universidade Federal de São Carlos;

Fernando Donizete Alves - Universidade Federal de São Carlos

A questão que gerou esse artigo foi: O que a possibilidade do horário livre, em um projeto de educação não formal, revela nos jogos e brincadeiras? Esse trabalho teve por objetivo compreender como e quais conhecimentos emergem da vivência de jogos e brincadeiras por um grupo de crianças durante o horário livre no Programa Curumim. Trata-se de um projeto de educação não formal do Serviço Social do Comércio (SESC) da cidade de São Carlos, no estado de São Paulo, Brasil. O horário livre compreende uma das atividades da rotina do projeto em que as crianças podem escolher do que brincar e com quem brincar sem interferência direta dos educadores. A coleta de dados foi realizada por meio da observação não estruturada, observação participante e diários de campo e contou com a participação de quarenta e duas crianças de 7 a 12 anos do Programa Curumim, os dados foram analisados com inspiração na Análise de Conteúdo. Os resultados revelam que ao proporcionar tempo e espaço para o livre brincar entre as crianças, o projeto valoriza as potencialidades de criação e de expressão, seus desejos e as relações que são construídas. Afirmamos o brincar como uma prática social, tanto para as crianças, como para os adultos e para as infâncias. Os processos educativos imersos no brincar são diversos e vão sendo construídos e (re)construídos sem um período mensurável. Identificamos que alguns processos educativos estiveram presentes nos sentimentos, escolhas, maneiras de falar e se expressar, compreendendo também que alguns processos foram subjetivos e internos de cada um. A ação da criança escolher do que quer brincar, à revela enquanto sujeito de sua intenção e ação, pois, ressalta seus saberes, sua maneira de pensar, de se organizar, conversar, se expressar, enfim, usar de sua liberdade nesse momento de brincar, por suas escolhas.

Palavras-chave: jogo; criança; processos educativos; educação não formal.

IPL1-46234 **As Vozes do Lúdico – Entre Culturas, para Lá das Fronteiras**

Ana Piedade – IPBeja, CRIA, Lab-At/IPBeja

O lúdico, sobretudo as brincadeiras e os jogos infantis cruzam tempos e espaços – nos territórios entre dentro das fronteiras de um país, mas também apesar delas e para além delas. A comunicação apresentada reporta-se a um trabalho de campo realizado num território da área metropolitana de Lisboa, em jardins de infância e escolas do primeiro ciclo (3) em diferentes momentos temporais, e que olhava as actividades lúdicas praticadas pelas crianças que frequentavam as instituições. Procurava-se compreender o modo como se reproduziam os saberes e práticas lúdicas em contexto escolar e familiar. Investigou-se, relativamente aos contextos familiares, de que modo se reproduziam entre gerações, os quadros sociais da memória. Emergiram aspetos ligados às migrações internas em Portugal a que correspondiam terminologias, designações e variantes diversas na forma como se desenrolavam, sobretudo, os jogos. Concomitantemente foi possível detectar a influência de outros contextos geográficos europeus e africanos bem como de grupos minoritários estabelecidos em Portugal nas brincadeiras de alguns grupos de crianças cuja parentela havia emigrado ou imigrado para Portugal ou, ainda, vivia entre a raia portuguesa/espanhola e o território estudado. Estes aspetos foram cruzados com outro estudo mais tardio, no mesmo contexto territorial, agora abrangendo homens e mulheres com idades superiores a 75 anos, naturais ou residentes há mais de 40 anos, na localidade, que através do método biográfico, se reportaram ao tempo de crianças/ jovens e as actividades lúdicas então praticadas. Uma vez mais emergiram aspetos que permitiam contextualizar as actividades lúdicas em termos de estrato sociocultural, género, faixa etária mas também em termos locais, regionais, nacionais e transnacionais, dando conta da relação que pode estabelecer-se entre cultura(s) e lúdico mas também - e no caso é o que mais interessa – da ponte para a interculturalidade que o lúdico pode tornar-se.

Palavras-chave: lúdico; multiculturalidade; interculturalidade; infância.

IPL1-84620 Bumba Meu Boi: uma Reflexão das Danças do Brasil

Maike Junior Magalhães - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais - Campus Muzambinho.

Introdução: A dança é tão antiga como a própria existência do homem. Porém, este tema é pouco trabalhado dentro das escolas, deixando assim fatos e contextos históricos de extrema importância para os alunos com relação a história do Brasil. **Objetivo:** Analisar as percepções dos participantes de um projeto de Danças do Brasil sobre a Dança Popular Brasileira Bumba meu Boi nas aulas de Educação Física. **Metodologia:** Desenvolveu-se este estudo, a partir da criação de um projeto sobre Danças do Brasil, no curso de Educação Física, no segundo semestre de-2017. O mesmo foi aplicado no primeiro semestre de-2018, em uma instituição brasileira no Sul de MG, com duração de 3 meses. Fundamenta-se em uma pesquisa qualitativa, utilizou-se como instrumento de coleta um questionário. Para esta pesquisa foram analisadas as respostas da pergunta: Você sabe o que é bumba meu boi? E as suas justificativas. Participaram quatro turmas do 5º ano do Ensino Fundamental I (9 a 12 anos), totalizando 30 alunos de ambos os sexos. Destaca-se que pedimos a assinatura dos responsáveis pelos menores de idade com a assinatura do termo de livre esclarecimento (TCLE). **Resultados e discussões:** Os resultados apresentaram que os alunos desconheciam essa dança. Acredita-se que o desconhecimento dos alunos esteja ligado a dois aspectos importantes, a falta de interesse e preparação dos professores; e pelo fato de que a dança não é algo presente como as modalidades esportivas que são praticadas dentro e fora das escolas. **Considerações finais:** O projeto tinha como objetivo apresentar aos alunos as principais danças de cada região do Brasil, por meio de jogos, brincadeiras, e expressões corporais. Assim contribuir para a reflexão dos mesmos sobre as principais danças de cada região brasileira. Conclui-se que os envolvidos nesta pesquisa não sabiam o que era a principal dança das regiões norte e nordeste brasileira.

Palavras-chave: bumba meu boi; danças do brasil; educação física escolar.

Comunicações 3 – Jogos e brincadeiras de rua

IPL1-13124 **Brincar com Materiais Soltos: um Olhar Ecológico**

Joana Vilar Pereira - Laboratório de Comportamento Motor, Faculdade de Motricidade Humana, Universidade de Lisboa, CIPER, Faculdade de Motricidade Humana, Universidade de Lisboa;

Ana Rita Fonseca - Projeto Brincapé, Associação 1,2,3 Macaquinho do Xinês

Frederico Lopes - Laboratório de Comportamento Motor, Faculdade de Motricidade Humana, Universidade de Lisboa, Projeto Brincapé; Associação 1,2,3 Macaquinho do Xinês;

Rita Cordovil - Laboratório de Comportamento Motor, Faculdade de Motricidade Humana, Universidade de Lisboa; CIPER, Faculdade de Motricidade Humana, Universidade de Lisboa

Esta reflexão parte do contexto da observação directa de crianças a brincar livremente. Estes momentos ocorreram aquando do projeto “Brincapé” que, entre outras coisas, promove o brincar livre com materiais soltos, nos recreios escolares. Em busca da lente teórica através da qual se pode observar o fenómeno do brincar, este artigo visa refletir sobre uma abordagem articulada entre a Teoria das Loose Parts (Nicholson,1971) e o conceito de affordances (Gibson, 1979). As loose parts (materiais soltos) são objetos e materiais sem uma finalidade pré-definida, que podem ser manipulados, transportados e combinados de diversas formas. Esta característica torna-os particularmente interessantes para o enriquecimento dos espaços de brincar porque permite aumentar as possibilidades de acção disponíveis no ambiente i. e. as affordances. Estes materiais podem ser de origem natural, como troncos, folhas, paus; ou de origem sintética, como cordas, caixas, pneus. No espaço de brincadeira qualquer “coisa” pode potencialmente servir para algo, ser útil. As crianças começam por recolher, juntar, guardar, coleccionar os materiais, é o início da brincadeira. O valor dos objectos e recursos disponíveis depende da situação, de cada sujeito, de cada descoberta que fazem da sua utilidade e potencialidade. Este “valor” parece directamente relacionado com o conceito de affordances, que, por sua vez, tem lugar num ecossistema relacional, situacional e dinâmico. Ao proporcionarmos às crianças ambientes ricos, que permitam ter experiências diversificadas e oportunidades de escolha, estamos a contribuir para o seu bem-estar e desenvolvimento saudável.

Palavras-chave: affordance; materiais soltos; espaços de jogo e recreio; bem-estar.

IPL1-24969 Apropriação e Reinvenção dos Jogos Espontâneos em Prática Artística Relacional e Performativa, como Meio de Intervenção Urbana

Titos Moises Pelembe

O presente trabalho visa debruçar-se em torno da apropriação e reinvenção dos jogos espontâneos em prática artística relacional e performativa, como meio de intervenção urbana. A pesquisa centra-se no estudo dos diferentes modos de atuação artística no espaço público, a partir da exploração dos jogos espontâneos enquanto estratégia de ressignificar a ludicidade em ato crítico de pensar e agir sobre a cidade. Bem como contribuir na ativação e valorização dos espaços lúdicos, através da criação artística baseada nos jogos espontâneos. E por fim estimular as relações humanas por meio das práticas lúdicas. Neste contexto, o ato de apropriação e reinvenção artística dos jogos espontâneos, permitiu criar espaço de reflexão social, referente à importância que os jogos representam na vida humana, enquanto elemento cultural e simbólico de uma determinada sociedade. Atendendo e considerando que atualmente os jogos encontram-se em risco de entrar em desuso, se não houver nenhuma ação local de resgate, assim como o esforço coletivo a escala global. Vários estudos consultados apontam múltiplas razões e fatores de ordem social, econômica, política, cultural, étnica e tecnológica que têm marcado a história da humanidade. A partir de apropriação e reinvenção dos jogos o trabalho visou desencadear ações de proximidade junto do público, das quais materializaram-se a partir da exploração das práticas relacionais no espaço público. Desta forma, envolvendo a participação do público no processo artístico, como meio de tornar o mesmo ato inclusivo, bem como de potencializar a dimensão colaborativa na resolução dos problemas sociais. O processo participativo do público, culminou com a realização de experiências artísticas no espaço público, as referidas experiências tiveram lugar na Vila de Amares (Portugal) e na Cidade de Maputo (Moçambique), consultar: <https://studentsdropwork.com/2018/08/01/titos-pelembe/>. Igualmente estão em curso ações investigativas através das plataformas virtuais, em resposta ao período de confinamento social devido a pandemia de Covid -19.

Palavras-chave: jogos espontâneos; espaço urbano; práticas artísticas relacionais.

IPL1-64457 Bicicletas: Liberdade sobre Rodas

Janaina Isis Rodaski - SEED/PR

Giselle Priscila Scheidt Martins Gartner - Centro Universitário Campo Real

Este estudo tem o objetivo de compreender a bicicleta, como brinquedo, e discutir diferentes questões, como gênero, consumo e liberdade por meio das similaridades e diferenças no que se refere as expressões desenvolvidas culturalmente, durante a infância e juventude de variadas gerações de moradores da cidade de Guarapuava -PR- Brasil. A pesquisa é de cunho qualitativa, caracterizada como descritiva, e tem os seguintes objetivos específicos: a) apresentar a perspectiva do uso da bicicleta como um brinquedo; b) mostrar a bicicleta como um instrumento de socialização entre as gerações; c) elencar as similaridades e diferenças da utilização da bicicleta por diferentes gerações. Os principais referenciais teóricos são os estudos de Ferreira (2006), Kishimoto (2010) e Marcellino (1989), os quais associados aos instrumentos de pesquisa utilizados, ou seja, narrativas e registros fotográficos, contendo brinquedos e brincadeiras utilizadas no município de Guarapuava-PR, acabam por dar suporte a metodologia da história oral. A pesquisa evidenciou os seguintes resultados: a bicicleta além de ser um meio de transporte, dependendo da finalidade da sua utilização, também é classificada como um brinquedo. Além do que, diferentes gerações possuem distintas experiências com este brinquedo, principalmente, ao estarem atreladas a questão de segurança dos locais disponíveis para o uso da bicicleta, as possibilidades de consumo e incentivo. Por ser este um brinquedo que passou por várias realidades, tornou-se um aparato de socialização entre pessoas de diferentes idades, fazendo parte da construção do meio e de aprendizagem.

Palavras-chave: bicicleta; brinquedo; cultura; guarapuava.

IPL1-88454 MLO - Moving and Learning Outside

Rodrigo Ramalho - Câmara Municipal de Torres Vedras

Contrariamente ao que temos assistido na nossa sociedade, no que respeita ao sedentarismo e à inatividade física das crianças pela falta de tempo e de espaço para brincarem livremente em espaços externos, e em contacto com a natureza, têm surgido vários estudos que defendem e comprovam que o brincar ao ar livre, preferencialmente em ambientes naturais, produz benefícios em diversos níveis essenciais para o desenvolvimento integral da criança. Da identificação desta necessidade nasceu o projeto Moving and Learning Outside (MLO), no âmbito do programa Erasmus+, com o objetivo de promover a prática da educação ao ar livre através de uma abordagem que conjuga o brincar e a atividade física no pré-escolar. Este projeto foi coordenado pelo Município de Torres Vedras em parceria com a Faculdade de Motricidade Humana da Universidade de Lisboa, três jardins de infância, de Portugal, da Croácia e da Estónia, uma ONG da Grécia e uma universidade da Noruega. O projeto visou especificamente:- Alterar as perceções de decisores políticos, educadores e pais sobre as possibilidades dos espaços exteriores como um ambiente rico e valioso para a aprendizagem, desenvolvimento e bem-estar das crianças do pré-escolar. - Melhorar as competências pedagógicas dos educadores de infância e equipa do pré-escolar que trabalham com as crianças no ambiente exterior, adotando estratégias com base na atividade física e no brincar. Estes objetivos foram alcançados através da implementação de várias atividades envolvendo crianças, educadores, assistentes operacionais, pais e a Câmara Municipal e da elaboração de um conjunto de ferramentas práticas que promovam a utilização dos recursos pedagógicos sobre o brincar ao ar livre no trabalho com crianças do pré-escolar. Com este projeto, construímos a Metodologia MLO que se pretende implementar na generalidade dos jardins de infância do nosso território e em todos os que tenham interesse em implementá-la.

Palavras-chave: brincar; ar livre; atividade física; pré-escolar.

Comunicações 4 – Jogos, saúde, identidades e inclusão

IPL1-14987 A CIF como Estrutura de Classificação de Perfil Funcional e Prescritivo nos Jogos Reativus

Marlene Rosa - Escola Superior de Saúde, Politécnico de Leiria; Centro de Inovação em Tecnologias e Cuidados da Saúde (ciTechCare), Politécnico de Leiria, Leiria, Portugal;

Luís Eva - Escola Superior de Saúde, Politécnico de Leiria

Natália Martins - Escola Superior de Saúde, Politécnico de Leiria

Os jogos têm vindo a ser cada vez mais utilizados para fins terapêuticos. Urge a necessidade de desenvolver metodologias que adequem a sua prescrição de acordo com o nível de incapacidade das pessoas. **Objetivo:** Testar a implementação da Classificação Internacional de Funcionalidade, Incapacidade e Saúde (CIF) como mecanismo de classificação de jogos e jogadores com fins terapêuticos. **Métodos:** No âmbito do projeto ReativUS (<http://reativus.com/>), foram desenvolvidos 3 jogos, recorrendo a processos de reutilização de material, numa dupla perspetiva, terapêutica e ecológica. Cada solução de jogo foi estruturada em diferentes níveis, tendo em conta as habilidades necessárias para o seu desempenho. Para cada jogo foi classificada a restrição máxima do jogador quanto ao domínio das Funções e Estruturas e das Atividades e Participação, através da atribuição dos qualificadores da CIF. Três investigadores participaram no processo de classificação usando a CIF. Foram comparados 3 jogos quanto à frequência de domínios incluídos, assim como em relação à média dos valores de qualificadores para cada nível de jogo (0, adequado para indivíduos sem restrição; 4- adequado para indivíduos com restrição completa). **Resultados:** Os jogos classificados (Lente e Lata- jogo (J) 1; Caixa D'ovos –J2; Flipper – J3) parecem ser equivalentes na frequência de códigos relacionados com as funções neuromusculares (J1=3; J2=4; J3=3). O J2 destaca-se por ser consideravelmente diferente na frequência de domínios das funções mentais (J1=3; J2=7; J=3) e das estruturas relacionadas com o movimento (J1=2; J2=4; J3=2). O intervalo de valores médios dos qualificadores para cada nível de jogo foi: Nível1(NV1): 2.33 (J2) – 3.5 (J3); NV2: 1.83 (J1) - 2.68(J3); NV3: 1.5 (J1) – 1.63 (J3). **Discussão/Conclusão:** Foi possível compreender que a CIF pode ser um instrumento útil na caracterização dos domínios em saúde trabalhados pelo jogo e na adequação dos níveis de exigência a um perfil de restrição funcional de um jogador.

Palavras-chave: jogos; saúde; funcionalidade.

IPL1-19473 Sintra Cresce Saudável: Comparação dos Níveis de Competência Motora, em Alunos Do 2.º E 4.º Ano do Primeiro Ciclo do Ensino Básico Antes de Uma Intervenção

Francisco Carvalho - Faculdade de Motricidade Humana;

Marcos Onofre - Laboratório de Pedagogia, Faculdade de Motricidade Humana e UIDEF, Instituto de Educação, Universidade de Lisboa, Lisboa, Portugal;

Ana Quitério - Laboratório de Pedagogia, Faculdade de Motricidade Humana e UIDEF, Instituto de Educação, Universidade de Lisboa, Lisboa, Portugal;

António Rodrigues - Laboratório de Pedagogia, Faculdade de Motricidade Humana e UIDEF, Instituto de Educação, Universidade de Lisboa, Lisboa, Portugal;

Adilson Marques - CIPER, Faculdade de Motricidade Humana, Universidade de Lisboa, Lisboa, Portugal;

João Martins - Laboratório de Pedagogia, Faculdade de Motricidade Humana e UIDEF, Instituto de Educação, Universidade de Lisboa, Lisboa, Portugal

É importante promover a prática de atividade física (AF) e a competência motora (CM) nas crianças. O brincar livre, o jogo e a Educação Física são os contextos para o seu desenvolvimento. O objetivo deste trabalho foi comparar os níveis da CM e AF, num programa de intervenção, em alunos do 2.º e 4.º ano do primeiro ciclo do ensino básico. Métodos: Avaliaram-se 272 alunos (105 raparigas) através da bateria de testes do MOBAK, que inclui a CM na área do objeto, corpo e total. Perguntou-se aos pais se os seus alunos participavam em AF dentro e fora da escola. No tratamento dos dados foram utilizados os testes do Qui-Quadrado, t student ou Mann-Whitney para comparar as características dos alunos do grupo de intervenção (GI, n = 141) e grupo de controlo (GC, n = 131) no momento inicial. Resultados: Relativamente à área do objeto, o GI apresentou 4.3 ± 2.2 vs 4.4 ± 2.3 , $p=0.557$ relativamente ao GC. Na área do corpo, o GI obteve 4.8 ± 1.8 vs 4.3 ± 1.8 , $p=0.018$ em relação ao GC. No total, o GI teve 9.1 ± 3.2 e o GC teve 8.7 ± 3.4 , $p=0.327$. No que concerne à AF dentro da escola, 91.1% do GI participa, enquanto no GC a participação é de 73.9%, $p=0.001$. Na AF fora da escola, o GI também apresentou um resultado mais elevado em comparação com o GC (70.6% vs 58.7%, $p=0.069$). O GI apresenta valores totais de participação em AF superiores ao GC (3.5 ± 1.6 dias/semana vs 2.7 ± 3.2 1.7 dias/semana). Conclusão: Ambos os grupos apresentaram valores de CM próximos dos 50% e níveis de AF reduzidos. O GI apresentou melhores resultados na CM e AF. É fundamental intervir para potenciar a CM e os níveis de AF dos alunos no primeiro ciclo do ensino básico. É fundamental haver um ensino de coadjuvação em Educação Física.

Palavras-chave: escola; brincadeira; crianças; educação.

IPL1-38372 Projeto "Jogamos Tudo, Brincamos Todos": o Arranque

Raul Antunes - Escola Superior de Educação e Ciências Sociais - Politécnico de Leiria;
Nuno Amaro - Escola Superior de Educação e Ciências Sociais - Politécnico de Leiria;
Rui Matos - Escola Superior de Educação e Ciências Sociais - Politécnico de Leiria;
Alicia Ribeiro - Escola Superior de Educação e Ciências Sociais - Politécnico de Leiria;
Beatriz Coelho - Escola Superior de Educação e Ciências Sociais - Politécnico de Leiria;
Catarina Mangas - Escola Superior de Educação e Ciências Sociais - Politécnico de Leiria

O Projeto ‘Jogamos Tudo, Brincamos Todos’ tem como principal objetivo a promoção da inclusão através de jogos desportivos adaptados, que fomentem noções relacionadas com a educação para a cidadania e respeito pela diferença, em crianças do 1º Ciclo do Ensino Básico (CEB). O objetivo deste projeto passa por avaliar o impacto de um programa de atividade física, baseado em jogos adaptados, com a duração de 8 semanas (8 sessões), nas seguintes dimensões: a) atitudes de inclusão face aos pares com deficiência; b) perceção das competências das crianças com deficiência. As sessões seguem uma lógica de progressão e consolidação de conhecimentos, sendo cada uma constituída por quatro momentos/atividades: ‘Segue-me’ – aquecimento que simula a deslocação de uma pessoa com deficiência visual e o papel do guia; ‘BalãoBall’ – simula uma situação de deficiência motora (falta de funcionalidade dos membros superiores); ‘Bowling Sentado’ – simula o típico jogo do bowling realizado por uma pessoa que se desloca através de uma cadeira de rodas; ‘Jogo das Caixas’ - simula uma ação concretizada a partir dos sons do meio ambiente, por impossibilidade de usar a visão. Será utilizado um questionário que visa verificar as atitudes de inclusão para com os pares com deficiência e, ainda, verificar a perceção das crianças sobre a competência dos seus pares com deficiência, em dois momentos (inicial e final), procurando encontrar semelhanças e diferenças que possibilitem a avaliação do Projeto. A comunicação pretende apresentar o pré-teste do Projeto realizado no ano letivo 2019-2020 numa turma do 3º ano de uma escola do 1º CEB da região de Leiria, procurando-se refletir sobre a operacionalização do mesmo e sobre os resultados alcançados. A partir deste processo, espera-se ajustar e reformular as planificações e as práticas no sentido de alargar o número de participantes nos próximos anos letivos.

Palavras-chave: inclusão; deficiência; jogos desportivos adaptados; 1º Ciclo do Ensino Básico.

IPL1-38912 Programa Inclusivo de Intervenção Psicomotora com Crianças em Idade Pré-Escolar

Adriana Frazão - INET-MD, Instituto de Etnomusicologia - Centro de Estudos em Música e Dança, FMH, ULisboa;

Sofia Santos - UIDEF – Instituto da Educação, FMH, ULisboa;

Paula Lebre - INET-MD, Instituto de Etnomusicologia - Centro de Estudos em Música e Dança, FMH, ULisboa

Embora não seja um critério de diagnóstico, os problemas motores estão presentes em mais de 50% das crianças com PEA, com repercussões no seu desenvolvimento socioemocional, e como um dos preditores da trajetória desenvolvimental. As abordagens terapêuticas baseadas no corpo-movimento parecem assumir um papel significativo neste contexto. Vários programas de intervenção psicomotora para crianças com perturbações do espectro do autismo (PEA) em idade pré-escolar, incluem o brincar como estratégia para a promoção de competências psicomotoras e socioemocionais. Neste âmbito, a intervenção psicomotora tem conhecido um aumento crescente ao nível da prestação de apoios a crianças com PEA, em diversos contextos, apesar da falta de evidências a nível dos resultados pessoais deste subgrupo. Desta forma, nesta comunicação, pretende apresentar-se um projeto de investigação cujo objetivo será compreender os efeitos de um programa inclusivo de intervenção psicomotora, orientado para o desenvolvimento de competências de crianças com PEA. Fundamentado numa revisão sistemática da literatura sobre os programas desta natureza que têm sido implementados, pretende-se descrever o estudo que visa: 1) identificar os planos metodológicos, 2) estabelecer o perfil psicomotor da população-alvo, e 3) analisar a sua relação com as competências sociais e emocionais, de crianças com e sem PEA. Estes dados contribuirão para o desenho e implementação de um modelo inclusivo de intervenção psicomotora baseado em evidências, cuja finalidade será garantir que o perfil do aluno ao nível das competências consciência e domínio do corpo e de relacionamento interpessoal das crianças com e sem PEA seja alcançado com sucesso, quando aplicado em turmas do ensino pré-escolar em Portugal Continental. O estudo pretende contribuir para a validação científica de programas de intervenção psicomotora de referência, ao nível das práticas e apoios no ensino pré-escolar, e para a identificação das limitações e recomendações para a prática e investigação.

Palavras-chave: intervenção psicomotora; perturbação do espectro do autismo; competências psicomotoras; educação inclusiva.

Comunicações 5 – Jogos didáticos e experiências escolares

IPL1-16166 Teatro: uma Possibilidade na Educação Física

Maike Junior Magalhães - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais - Campus Muzambinho.

Busca-se aqui, apresentar possibilidades de como a arte do teatro e a prática educacional se desdobram de modo que ampliem-se a concepção e as aplicações do ensino do teatro nas escolas. **Objetivo:** Analisar as percepções dos alunos do ensino fundamental II sobre o teatro nas aulas de Educação Física. **Metodologia:** Desenvolveu-se este estudo durante o estágio supervisionado-obrigatório, com duração de 1 mês, sendo 2 aulas por semana com cada turma, com princípio de introduzir o teatro nas aulas de Educação Física. Fundamenta-se em uma pesquisa qualitativa, utilizou-se como instrumento de coleta um questionário com duas perguntas norteadoras. Participaram 96 alunos, de 3 turmas do ensino fundamental II, idades entre 11 a 15 anos, de ambos os sexos, de uma instituição brasileira do Sul de MG. Destaca-se que somente 24 dos 96 alunos concluíram todos os processos da pesquisa. **Resultados e discussões:** Os resultados apresentaram que a temática relacionada a artes corporais com ênfase na prática do teatro, ainda não estão muito presentes nas aulas de Educação Física. A maioria dos alunos (66,6%), que concluíram a pesquisa relataram que não sabiam o que era teatro; não tinham vivenciado antes, e (33,3%), dos que sabiam, apresentaram respostas superficiais; relataram que não era possível se praticar teatro nas aulas de Educação Física. Porém, no decorrer das intervenções por meio de jogos e brincadeiras os alunos começaram a se interessar pelo teatro, os mesmos começaram a participar de forma ativa nas aulas, a criar novos jogos e brincadeiras teatrais. **Considerações finais:** Constata-se que por meio de atividades lúdicas seja uma ótima ferramenta para se introduzir o teatro nas aulas de Educação Física. Conclui-se que a maioria dos envolvidos nesta pesquisa não sabiam o que era o teatro e muito menos que era possível vivenciar o mesmo nas aulas de Educação Física.

Palavras-chave: jogos e brincadeiras teatrais; educação física escolar; teatro.

IPL1-17466 Jogos Didáticos

Diana Iung Dal Olmo - IFPR- Instituto Federal do Paraná

Com o passar do tempo foi possível analisar os métodos de aprendizagem e sua eficácia, então pôde-se perceber que, com os jogos didáticos, há uma melhora na qualidade de ensino. Ao longo do tempo viu-se a importância dos jogos na sociedade e as habilidades com ele desenvolvidas, como criatividade, foco, resolução de problemas, persistência, raciocínio lógico, resiliência, entre outras habilidades e competências. O professor precisa de muita criatividade para desenvolvê-los, aplicar e aperfeiçoá-los de acordo com as dificuldades de seus alunos. O jogo deve ter um objetivo principal onde o desejo do professor é que o aluno obtenha conhecimento, e assim, através dele, possa ensinar a importância dos diversos conteúdos, separados em disciplinas escolares. Neste caso, foi desenvolvido o jogo para a disciplina de fisiologia vegetal, onde o professor desenhou formas geométricas (com o auxílio do tangram) que se encaixavam umas nas outras de acordo com suas formas. Na sala de aula, apresentada as formas geométricas aos alunos que deveriam, de acordo com seus conhecimentos e dicas do professor, montar a sua forma. Após montado, os alunos identificariam o que era, dando seguimento as explicações. Junto com seus conhecimentos, dicas do professor e a montagem das peças chegaram à conclusão sobre o que se tratava o assunto: transpiração, fotossíntese, entre outros temas desta disciplina. Um método envolvendo matemática, artes na Colorimetria e design das formas, biologia para o ensino de fisiologia vegetal e português para a compreensão das perguntas incentivando os alunos a compreensão de que as disciplinas escolares estão interligadas, além de facilitar o ensino-aprendizagem dos mesmos. Conclui-se por sua vez que o jogo tem sua eficácia para o ensino devido ao envolvimento de um todo, tornando possível que o estudante adquira habilidades que o transforme e aprimore sua relação com os colegas no momento do jogo.

Palavras-chave: conhecimento; formas geométricas; habilidades; jogos.

IPL1-24891 O Jogo Educacional Multipli Enquanto Atividade Lúdica e de Aprendizagem Matemática

Fernando Sebastião - Politécnico de Leiria;

Dina Tavares - Politécnico de Leiria;

Hugo Menino - Politécnico de Leiria;

Eunice Oliveira - Politécnico de Leiria;

Ana la Féria – Alfiii;

Rita Teixeira - Alfiii

Jogar é uma atividade lúdica que proporciona situações de prazer e de descontração, motivando o envolvimento e a atenção das crianças, o que pode ser um fator decisivo para aprender matemática, de forma significativa (Grando, 2000). Para Ponte (2005), o jogo é um tipo de tarefa que deve integrar a experiência matemática das crianças, cabendo ao professor selecionar os jogos a explorar, de acordo com objetivos curriculares a atingir. Do ponto de vista da investigação afigura-se importante proceder à avaliação de jogos educacionais, contribuindo para a melhoria da qualidade desses recursos (Savi et al., 2010). Em relação à dinamização dos jogos, diversos estudos evidenciam que a participação dos alunos em competições matemáticas, de natureza inclusiva, promove a autoconfiança, o autoconceito e a motivação do aluno para aprender matemática (Amado, Carreira & Ferreira, 2016; Tavares & Pinto, 2019). Este estudo pretende avaliar o jogo educacional Multipli, enquanto recurso educativo, e descrever a perceção de crianças relativamente à sua experiência de jogo, no contexto de um campeonato nacional online. Adota-se o modelo ARCS (Dempsey & Johnson, 1998) para analisar a motivação dos alunos na aprendizagem, com base em quatro categorias: atenção, relevância, confiança e satisfação. Consideram-se também categorias relacionadas com a experiência do utilizador, amplamente utilizadas noutros modelos de avaliação de jogos: imersão, habilidade, divertimento, desafio, interação social e aprendizagem (Savi et al. 2010). O estudo desenvolvido é observacional, de natureza descritiva (Bogdan & Biklen, 1994; McMillan & Schumacher, 2005). O instrumento de recolha de dados é o inquérito por questionário, aplicado a crianças do 3.º, 4.º, 5.º e 6.º anos de escolaridade, que permite recolher a informação avaliada sob a forma de afirmações, segundo uma escala de concordância. É espectável que este estudo contribua para a compreensão e utilização dos jogos ao nível pedagógico enquanto tarefa para a aprendizagem da matemática.

Palavras-chave: jogos educacionais online; avaliação de jogos; competição matemática; ensino básico.

IPL1-35635 The Cultural Mediator Teacher: Brazil and Portugal in the Boardgame “Os Lusíadas”

Aline C. Oliveira – IFPR;

Laércio Peixoto do Amaral Neto - IFPR

Think about the processes of cultural mediation and their application in today's educational environment is a keystone to the integration of different areas of knowledge in teaching process and a way to ensure a significant learning. Therefore, as a proposition of overlap between ludic and historical-literary culture, this work aims to present the board game production "Os lusíadas", whose fundamentals are supported by the theory of cultural transfers by Michel Werner and Michel Espagne (1999) and the idea of integration between games and education, supported by Tizuko Morchida Kishimoto (2014). Connections between different cultures give rise of new original cultural goods, by mixing previous experiences and knowledge. Thus, the present educational game is a fruit of the approximation of the ludic experiences and the literature studies. The present board game is a proposal to escape from the traditional teaching. According to Kishimoto, the educational game is one that uses a playful activity as a mean of obtaining information of a specific educational content. The evolution of games leads to the possibility of transformation of any subject into something playable, in a practice that relates learning and fun, facilitating the acquisition of knowledge. The elements of the game represent subjects to be learned by students, and the in-game situations leads them to experience real situations, based on metaphorical situations proposed by the teacher. In that sense, the game is allegorical, and transform an abstraction into a real situation for the student. We intent by means of our proposal, an immersion in the time of Vasco da Gama's trip to India as descried by Luís de Camões in the poem “Os Lusíadas”. Since those are well-considered subjects at basic education of Brazilian institutions, the modern, strategic and collaborative boardgame here proposed mediates multiple and collective experiences to students, where historicity is a main theme. The game also provides poetic contact with “Os Lusíadas”.

Palavras-chave: jogos; educação; transferências culturais; Os lusíadas.

Comunicações 6 – Ócio, jogo e brincadeira: populações adultas e relações intergeracionais

IPL1-26639 **El Ocio y sus Beneficios para las Personas Mayores ante el Nuevo Escenario Demográfico**

Yolanda Lázaro Fernández - Universidad de Deusto (Spain);

Idurre Lazcano Quintana - Universidad de Deusto (Spain)

Entre el 2000 y el 2050, la proporción de la población mundial que tiene 60 años de edad o más se duplicará, lo que nos lleva a afirmar que la sociedad actual se enfrenta a un reto y escenario demográfico sin precedentes. Por ello tanto el envejecimiento poblacional como el envejecimiento individual son factores importantes que modulan las necesidades de salud, seguridad social y protección social, así como la manera en la cual se satisfarán estas necesidades. Desde una perspectiva de ciudadanía necesitamos avanzar hacia una sociedad en la que estemos todos, desde la propia especificidad y dignidad de cada uno, en este caso las que implican las diferencias en edad. Ante esta situación, una de las evidencias más claras es el aumento del tiempo libre y el significado que tiene para el colectivo de personas mayores. Dentro del tiempo libre situamos el tiempo de ocio que es el que la persona dedica a realizar lo que quiere, prefiere y le permite configurar determinados hábitos, estilos de vida y formas de entender el descanso y desarrollo recreativo de nuevas actividades. Es especialmente relevante el binomio que se establece entre las personas mayores y las experiencias de ocio, ya que éstas pueden servir de enclave de otros conceptos como la pertenencia, identidad, participación, multiculturalismo, diversidad, entre otros (Montero, García y Bedmar, 2011). Las personas mayores deben consolidar hábitos de ocio activos y saludables que sean fuente de estimulación física, cognitiva y social que, además proporcione satisfacción y objetivos vitales. En definitiva, estas son algunas de las razones que permiten justificar que el ocio es una fuente de bienestar para el colectivo de personas mayores (García y Hombrados, 2002) y un reto al que dar respuesta.

Palavras-chave: cambio demográfico; personas mayores; ocio; beneficios.

IPL1-37458 **Adultos Brincantes: o Lúdico que Permeia o Viver**

Gabriela Dias Sartori - Universidade Federal de São Carlos;
Fernando Donizete Alves - Universidade Federal de São Carlos

Este estudo parte do pressuposto de que os jogos e as brincadeiras, como uma experiência atemporal, permeia a vida das pessoas fazendo-se presente em suas memórias, relações sociais, familiares, de ócio e trabalho. Nesse sentido, o objetivo foi compreender como os adultos entendem a experiência do brincar, seja no dia-a-dia pessoal e/ou de trabalho. Participaram do estudo, seis adultos, sendo 3 residentes no Brasil e 3 na Espanha e que atuam em contextos de educação formal e não formal. Os dados foram coletados por meio de narrativas orais cujo eixo central foi a experiência do brincar na vida adulta. Os resultados apresentados se relacionam diretamente com experiências vividas com família, amigos e com lugares que a memória guardou a cor, o cheiro e muitas vezes, o sabor. Outros apontamentos são em relação com o trabalho, que ora interfere ora se mostra potencialmente possível de ser permeado pelo brincar. Se misturam as relações, as pessoas e percepções que ficaram vivas na memória, e que são tanto da infância, da juventude, vida adulta e em alguns casos da velhice. Percebemos, com os relatos dos participantes, que o brincar está presente nas lembranças da infância, e que de maneiras diferentes para cada pessoa, foi se mostrando presente ao longo da vida. Descobrimos neste estudo, diversos adultos brincantes, que jogam jogos de tabuleiro, vídeo game, andam de bicicleta, contam piada, dançam, plantam e consideram esses e outros momentos de prazer, de encontro e entrega de si, como suas maneiras de seguir brincando. Entrelaçados ao lúdico, estão significados que foram e ainda vão sendo construídos, aprendizados que decorrem da experiência brincante e que podem reverberar, seguir nos formando, ao longo do viver. Esperamos com este estudo valorizar o brincar por compreender seu potencial humano e formador, que se revela perene no viver.

Palavras-chave: jogo; brincadeira; adulto; experiência.

IPL1-63985 Projeto Mãos da Terra: Jogo Sementes de Saber

Rui Duarte Santos - CICS.NOVA.IPLeiria e ESECS.IPLeiria;
Marisa Carlos - Centro Social Paroquial de São Tiago da Guarda;
Cristóvão Margarido - CICS.NOVA.IPLeiria e ESECS.IPLeiria;
Ricardo Pocinho - CICS.NOVA.IPLeiria e ESECS.IPLeiria

“Mãos da Terra”, é um projeto educativo intergeracional que se insere na comunidade de Santiago da Guarda, Ansião (Região Centro de Portugal). Em 2017, surgiu a possibilidade de reabilitar uma horta do Centro Social Paroquial de São Tiago da Guarda (CSPSTG) com o objetivo de fortalecer as relações intergeracionais entre os utentes da resposta social Centro Dia do CSPSTG, as crianças e jovens do Centro Escolar de Santiago da Guarda, Creche e a comunidade envolvente. Como refere Pinto (2009, p.20), “as práticas intergeracionais procuram juntar pessoas com um propósito, através de atividades que as beneficiem mutuamente e que promovem um melhor entendimento e respeito entre gerações”. As atividades intergeracionais são benéficas para o desempenho cognitivo, emocional e social das pessoas idosas, permitindo melhorar o nível de satisfação com a vida. Durante o período de inverno, o cultivo da horta torna-se bastante difícil devido às condições climáticas adversas, ficando assim comprometido o projeto durante esses meses. No sentido de ultrapassar esta limitação, foi desenhado um jogo chamado Sementes de Saber, para minimizar o afastamento entre as gerações durante essa época do ano, possibilitando a promoção de atividades intergeracionais relacionadas com os fins do projeto. Este jogo aborda categorias como: cultura geral, história, geografia, clima e agricultura. Com base numa metodologia de investigação-ação, constatou-se em dois momentos de observação participante, que o jogo realizado permitiu: envolver os participantes, dar a conhecer o projeto, promover a partilha de valores entre as diferentes gerações e ganhos ao nível do reconhecimento dos papéis sociais dos diferentes intervenientes. Os resultados sugerem que, os momentos de diversão e aprendizagem fruto da aplicação deste jogo, tem contribuído para um maior bem-estar das pessoas idosas e crianças envolvidas.

Palavras-chave: atividades intergeracionais; idosos; crianças; jogo.

IPL1-68150 O Ócio e o Lúdico na Realização Pessoal e no Prazer de Viver a Vida. Um Estudo de Caso com Músicos com + de 80 Anos.

Ricardo Vieira - ESECS.IPLeiria;

Ana Maria Vieira - ESECS.IPLeiria

Apresentamos nesta comunicação um estudo de caso realizado com músicos com mais de 80 anos (alguns com mais de 90 anos) que há mais de 20 anos se voltaram a juntar para formar uma orquestra (violino, violoncelo, acordeão, saxofones, trompete, bandolim, viola e bateria) não só para fazer espetáculos para populações mais seniores, como é o caso de lares da terceira idade, mas também para atuar em festas comunitárias. Contudo, o principal interesse que alimenta este projeto recriado sobre os projetos de infância e juventude, onde todos, ou quase todos, já haviam tocado em tunas de uma mesma aldeia (grupos diferentes das tunas estudantis contemporâneas) que se organizavam com estes instrumentos em muitas aldeias portuguesas, servindo, inclusivamente, de escolas de música, é o estarem juntos. O ensaiar semanalmente é um momento de convívio, de ócio, de entretenimento, de atualização de notícias da comunidade, de aprendizagem interpessoal (uns aprenderam a tocar novos instrumentos), intergeracional (alguns jovens de 20/30 anos e outros não tão jovens, de 50/60 anos de idade juntaram-se aos de 80 e 90) e intercultural (o diálogo prazeroso sobre as histórias de vida individuais a cujas narrativas fomos assistindo, em modo de observação direta e, por vezes, mesmo, de observação direta participante promoveu o conhecimento e as atitudes interculturais), de lúdico, de assumir o prazer de viver e, em consequência, redesenhar projetos de vida individuais e coletivos que alongam o tempo de vida com qualidade e com convivialidade. Após um enquadramento histórico do grupo musical e breve apresentação biográfica dos seus músicos, exploramos a importância do ócio e do prazer de tocar e viver em grupo como ingredientes de uma vida saudável e de um envelhecimento feliz, recorrendo às narrativas etnobiográficas de um desses músicos hoje com 93 anos de idade.

Palavras-chave: música; ócio; prazer de viver; mediação intercultural.

IPL1-88996 A(Voz) e Netos

Ana Ferreira - CLDS4G – Alvaiázere;

Cristóvão Margarido - CICS.NOVA.IPLeiria e ESECS.IPLeiria;

Rui Duarte Santos - CICS.NOVA.IPLeiria e ESECS.IPLeiria;

Emanuel Margarido - ESECS-IPLeiria

Esta pesquisa teve como meta potenciar atividades musicais como estratégias de promoção de mediação intercultural. Desenvolveram-se atividades que permitiram perceber se a música poderia servir (e de que forma) de veículo para a (con)vivência entre as crianças do Centro Comunitário S. José e os idosos do Centro Social de S. Pedro, sendo que ambos os equipamentos pertencem à Cáritas Diocesana de Coimbra. A pluralidade de culturas que caracteriza a sociedade portuguesa pode trazer-nos um conjunto de aprendizagens positivas e benéficas para o nosso desenvolvimento e para uma melhor compreensão do outro pois “Há uma transformação do eu sempre que se aprendem novos conhecimentos, seja na escola, seja nos diversos contextos culturais” (Vieira e Vieira, 2016:37). A mediação intercultural procura intervir mostrando a importância da criação de alternativas à resposta quase imediata para o que surge de diferente. É preciso aprender a (com)viver e não a tolerar. Nesta pesquisa, que assentou num paradigma de investigação-ação, fomentou-se a interação entre crianças e idosos, utilizando a música como elemento chave de ligação/estabelecimento de pontes (Torremorell, 2008). Desta forma, os objetivos definidos para a realização desta investigação foram: perceber a importância atribuída pelas crianças e os idosos à música; criar atividades musicais para promover a interação entre as duas populações e compreender se a música serviu como ferramenta de mediação, potenciadora de mudança e transformação. Depois de idealizar, desenvolver, observar e analisar as atividades, concluímos que a música, se constituiu inequivocamente como uma ferramenta de mediação intergeracional/intercultural. Se a mediação é, entre outras coisas, um trabalho constante de partilhas culturais, de construção de pontes e fundamentalmente um processo de transformação, a música mostrou que é uma ferramenta que pode ajudar na construção de pontes, entre gerações com diferenças distintas, o que leva inequivocamente a uma maior abertura na (e à) relação com “o outro”.

Palavras-chave: música; jogo intergeracional; idosos; crianças.

Comunicações 7 – Jogos, saúde, identidades e inclusão

IPL1-41810 O “Poder” Brincar: o Espaço da Brincadeira na Reabilitação da Criança com Deficiência

Ana Paula Ribeiro Hirakawa - CERIV - Centro Especializado em Reabilitação M'Boi; Mirim;
Karla Dias Tomazella - CERIV - Centro Especializado em Reabilitação M'Boi Mirim

O brincar na infância tem um papel fundamental na constituição e desenvolvimento da criança tanto nos aspectos psíquicos quanto sociais. Sendo assim, a reabilitação infantil não é somente pensada a partir de uma visão médica, mas ela deve englobar uma intervenção interdisciplinar que parte do lugar da criança em que o lúdico é a forma da mesma, poder se relacionar com o mundo. Público a quem se destinou: Crianças com deficiência física e ou auditiva e ou intelectual com idade entre 5 a 12 anos e seus familiares. Etapas realizadas: Durante 4 dias, em um período de 10 horas cada dia, foi disponibilizado em espaço aberto de um centro especializado em reabilitação da cidade de São Paulo, atividades lúdicas para o brincar, com o tema de “verão”, ou seja, o ambiente trouxe recursos que remetiam ao clima de verão e os pacientes e seus familiares foram estimulados pela equipe multidisciplinar (Psicologia, fonoaudiologia, terapia ocupacional, nutrição e serviço social) a participarem de forma livre das atividades interativas e sensoriais propostas. Resultados: Essa ação de interação social e aproximação dos familiares com a terapia oferecida a seus filhos, levou a maior entendimento destes últimos quanto a importância do brincar e de ter momentos em que a criança pode simplesmente estar na brincadeira, e que isso por si só já é um processo terapêutico. Conclusão A partir do momento em que se oferece à família e à criança com deficiência, a possibilidade da prática de atividades lúdicas e do brincar que é disponível a toda criança, se abre um espaço de pensar não na deficiência, mas sim na infância e na sua relação com o mundo lúdico, ou seja, a criança com deficiência não necessita somente de habilitação e reabilitação, mas necessita de estar no mundo na sua essência infantil que é brincar livremente.

Palavras-chave: reabilitação; pessoas com deficiência; criança.

IPL1-60835 ProLearn4ALL: a Brincadeira e o Jogo a Favor da Construção de Recursos Lúdico-Pedagógicos Inclusivos

Nuno Fragata Marques - ESAD.CR, LIDA, CICS.NOVA.IPLeiria – iACT, Politécnico de Leiria;
Catarina Mangas - ESECS, CICS.NOVA.IPLeiria – iACT, CI&DEI, Politécnico de Leiria;
Carla Freire - ESECS, CI&DEI, CICS.NOVA.IPLeiria – iACT, Politécnico de Leiria

Com o intuito de aumentar a consciência das crianças do 1º Ciclo do Ensino Básico para a aceitação da diferença, o projeto ProLearn4ALL criou recursos lúdico-pedagógicos acessíveis que reuniu numa maleta, procurando dar a conhecer os principais domínios da deficiência (auditivo, intelectual, motor e visual). Cruzando as áreas da Educação, do Design e da Inclusão, e partindo de princípios do Project Based Learning, foram conceptualizados vários produtos ao longo das diversas fases do projeto, tais como livros em multiformato, jogos de pergunta-resposta, jogos de chão, entre outras propostas, tendo sido selecionados dez recursos para serem desenvolvidos, testados e validados: cinco livros de apresentação de personagens, quatro jogos inovadores e interativos e uma história final com uma abordagem holística. Cada produto pretende sensibilizar para um domínio da deficiência a partir de uma personagem definida com características específicas. Neste sentido, da conceção e manuseio de materiais impressos à recriação de jogos de grupo acessíveis, mas potenciadores de reflexão individual, procuraram-se soluções criativas que permitissem a construção de narrativas, abordando temáticas que caracterizam a deficiência. Recorreu-se, por exemplo, a imagens com o intuito de serem desvendadas pelo tato, à criação de histórias e realização de tarefas a partir da simulação de limitações físicas e sensoriais, à associação de conceitos a objetos e/ou emoções, entre outras situações que potenciassessem a curiosidade por formas de comunicação alternativas e aumentativas. Espera-se que o processo de descoberta potencie a entajuda e a compreensão das diferenças entre pares, através do reconhecimento de características, situações e ações específicas que são usadas a favor de um processo de identificação com as personagens. O jogo e a brincadeira contribuem, neste sentido, para mudar atitudes e comportamentos face a pessoas com deficiência, e reforçar uma noção de pertença associada ao respeito e aceitação pela diferença.

Palavras chave: acessibilidade; inclusão; jogo; deficiência.

IPL1-83795 Un Acercamiento a la Juventud con Discapacidad Desde el Aprendizaje en el Ambito del Ocio

Aurora Madariaga - Estudios de Ocio, Universidad de Deusto;

Joseba Doistua - Estudios de Ocio, Universidad de Deusto

Desde Estudios de Ocio entendemos que el ocio es una experiencia humana integral y un derecho humano fundamental. El ocio se caracteriza por ser un espacio de protagonismo y autonomía, donde se disfruta y vivencia, participando de una forma activa y plena, es un ámbito que aporta multitud de beneficios personales, grupales o sociales a toda persona siendo todos ellos de naturaleza física, cognitiva o conductual y en el que las barreras para poder participar deben estar minimizadas. Y el derecho al ocio, en la actualidad, es una conquista social reconocida en numerosas e importantes declaraciones de organismos internacionales y queda reflejado en la convención de derechos humanos de las personas con discapacidad de Naciones Unidas en 2006. En las últimas décadas el cambio más significativo en relación al ocio ha sido su propia consideración: actualmente se valora como algo socialmente necesario y que incluye una diversidad de actividades que suponen una multiplicidad de resultados positivos y satisfactorios, tanto para la sociedad como para la propia persona. El ocio como promotor del desarrollo humano, responde a necesidades de toda la ciudadanía, identificando e interpretando las demandas, necesidades y motivaciones de las personas y su relación con la construcción de vidas más plenas y satisfactorias. La ciudadanía tiene un rico concepto de ocio, vive en un mundo conectado donde la oferta de ocio es cada día mas amplia y plantea demandas en esta esfera de la vida, todo ello ocurre de manera similar en el colectivo de las personas jóvenes con discapacidad y por ello es necesario desarrollar estrategias y acciones que garanticen el aprendizaje y la participación en ocio de ese grupo de población.

Palavras-chave: ocio; educacion; juventud; discapacidad.

Comunicações 8 – Jogos didáticos e experiências escolares

IPL1-35797 **Explorando o Ócio Criativo a Partir das Histórias em Quadrinhos**

Renata Nalim Basilio Tissi - SEEDUC/RJ

O presente trabalho buscou associar Histórias em Quadrinhos no Ensino de Biologia com o ócio criativo (DE MASI, 2000). O projeto foi desenvolvido no Colégio Estadual Deodato Linhares, município de Miracema, estado do Rio de Janeiro, Brasil. Participaram do projeto dez alunos do Ensino Médio Regular de forma voluntária. O objetivo do projeto foi incentivar os alunos a criarem suas próprias tiras em quadrinhos e por meio delas aprenderem temas relacionados ao ensino de Biologia. Um dos temas abordados foi o mosquito *Aedes aegypti* e a Dengue, uma das doenças negligenciadas no Brasil (BRASIL, 2010). Trabalhar com tiras em quadrinhos evidenciou sua importância na Educação visto que sua utilização colabora para o desenvolvimento das habilidades artísticas, socialização, criatividade e motivação no ato da criação. “Sua criação deve ser fruto de um processo interativo, reflexivo e questionador” (CARUSO; SILVEIRA, 2009). De acordo com Damasceno (2016) “percebe-se que os quadrinhos passaram a ser utilizados com diferentes objetivos pedagógicos”. As tiras em quadrinhos podem ser exploradas em qualquer contexto. De Masi (2000) no seu livro *O ócio criativo* afirma que “o trabalho pode ser um prazer se, justamente, for predominantemente intelectual, inteligente e livre”. No projeto foi possível observar que os alunos ao criarem suas tiras em quadrinhos aprendiam Biologia e não reclamavam, pois estavam fazendo algo prazeroso onde a criatividade e liberdade ao desenharem estavam presentes. Não era um fardo estudar naquele momento mesmo que fosse difícil criar suas próprias tiras. O foco do projeto era entender se era possível ensinar temas em Biologia por meio de histórias em quadrinhos. Este ensino deveria acontecer de forma prazerosa e criativa. Foi com a utilização do recurso didático tiras em quadrinhos que se tornou possível vivenciar isso no projeto.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; ócio criativo; ensino de biologia; recurso didático.

IPL1-43975 Atividades Lúdicas no Processo de Ensino Aprendizagem

Larissa Procópio - Instituto Federal do Paraná;

Guynyver Castilho - Instituto Federal do Paraná;

Laércio Peixoto do Amaral Neto - Instituto Federal do Paraná

Ao longo do tempo o sistema educacional vem criando diferentes práticas de ensino para que a sociedade em geral tenha a oportunidade de construir um conhecimento gradativo e mais desenvolvido. Segundo (LOPES, 2006, p.110) “brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia”. Com este objetivo a ideia de englobar atividades lúdicas no ensino se apresenta cada vez mais eficaz, pois abre caminhos alternativos interligados à convivência, brincadeira, participação e exploração. A realização de uma atividade dinâmica como um jogo é mais atrativa que um conteúdo apresentado de forma tradicional, que muitas vezes se torna pouco interessante para o aluno. Sabendo que o lúdico proporciona aprendizado com diversão e pode se tornar uma ferramenta eficaz para o ensino de ciências biológicas, foi proposto um jogo de tabuleiro em tamanho real, que aborda questões referentes ao sistema nervoso humano. O jogo foi aplicado em sala de aula, com alunos do 8º ano do ensino fundamental. O tabuleiro possui algumas casas numeradas e cada uma contém perguntas relacionadas ao conteúdo do sistema nervoso. Todos saem da casa de número 1 e começa aquele que conseguir a maior pontuação no dado. A cada jogada, o dado é lançado novamente e o estudante avança a quantidade correspondente, e, na medida em que avança as casas, deve respondê-la corretamente, conquistando pontos no jogo. Esta prática foi utilizada como método de revisão e apresentou grande eficácia na fixação e compreensão do conteúdo pelos discentes.

Palavras-chave: aprendizado significativo; atividades lúdicas; jogo de tabuleiro; ciências biológicas.

IPL1-65845 Jogos Didáticos - uma Nova Perspectiva de Ensino

Stephany Baumer Franceschini - Instituto Federal do Paraná - Campus Palmas;
Laércio Peixoto Do Amaral Neto - Instituto Federal do Paraná - Campus Palmas;
Camila Baumer Ribeiro - Universidade Paulista - Campus II Santos

Durante muito tempo na história da educação se confundiu o verbo “ensinar” com “transmitir”. O professor sempre foi considerado o detentor de todo o conhecimento e o aluno uma mera tábula rasa. Todavia, percebe-se a necessidade da criação de um método para tornar o aprendizado significativo. Diante disso, os jogos didáticos se tornaram uma ótima opção de ensino, tornando o aprendizado mais autônomo, visto que um jogo permite ao discente construir seus próprios conhecimentos. Segundo o psicólogo russo Lev Vygotsky (1984), o ato de brincar juntamente com a interação social, provocada pela brincadeira, propicia o desenvolvimento intelectual da criança, já que ela pode externar suas emoções. Portanto, os jogos possibilitam a aprendizagem de forma menos maçante, uma vez que representa uma fuga do ensino tradicional, estimula a criatividade e permite uma interação social com os colegas. O ensino de microbiologia nas escolas públicas brasileiras é muito teórico e abstrato, apesar de os microrganismos possuírem uma relação direta com a vida dos discentes isso implica em aulas enfadonhas. Sendo assim, se torna necessário que os alunos se envolvam com o aprendizado e conseqüentemente consigam contextualizar o conteúdo. Com o objetivo de expor novas metodologias de ensino, o presente trabalho propõe-se a apresentar o jogo de RPG “Seattle: uma batalha microscópica”, história narrada em um futuro distópico, entre os anos de 2048 a 2053. Neste jogo, a terra foi infestada por zumbis, e o propósito dos jogadores é completar as missões, seguindo em busca da cura, durante o qual os alunos são confrontados a utilizarem seus conhecimentos (ou adquirirem novos) na área de microbiologia. O contexto de jogo escolhido permite ao mesmo tempo uma evasão do factual para um cenário que passa a ser a nova “realidade” para os jogadores, tornando a experiência da aquisição de conteúdos mais significativa e menos abstrata.

Palavras-chave: microbiologia; jogos educativos; ensino lúdico; aprendizado significativo.

IPL1-68605 Jogos e Ensino: um Novo Panorama para o Ensino-Aprendizagem.

Ana Carla Meneghetti - Instituto Federal do Paraná- Campus Palmas;

Laércio Peixoto do Amaral Neto - Instituto Federal do Paraná- Campus Palmas

Interesse e cooperação são atitudes que os professores gostam de observar em seus alunos durante as aulas. Todavia, aulas tradicionais nem sempre favorecem a interação entre o aluno e o conteúdo, promovendo uma sala de aula pouco interessante. Desta forma, os recursos didáticos ofertam novas alternativas significativas para os professores administrarem suas aulas, permitindo maior contato entre conteúdo e aluno, favorecendo o desenvolvimento cognitivo dos discentes. Dentre tais recursos didáticos, encontram-se os jogos, que possibilitam maior estímulo aos alunos e, com isso, uma melhor compreensão do conteúdo. Como objetivo, os jogos são uma forma lúdica de explorar conteúdos muitas vezes abstratos, trazendo o aluno para “dentro” do conteúdo, assim as representações do assunto serão mais “reais”, ainda que no contexto do jogo. Dentro do “círculo mágico” (sensu Johan Huizinga, 2009) da situação do jogo o estudante poderá assimilar melhor, devido a concentração que estará exercendo para concluir as tarefas lúdicas, tornando deveras importante no ensino prático da ciência. Em muitas ocasiões, livros e apostilas trazem abordagens abstratas, de difícil compreensão, assim, a memorização é resultado da abordagem tradicional. Desse modo, como forma didática de ensino e aprendizagem, foi produzido um jogo educativo cuja finalidade é estabelecer as relações entre o micro e macrocosmo de conhecimentos gerais da biologia e, integrando diferentes conceitos de matérias ofertadas separadas que funcionam de forma integrada dentro da Ecologia. Portanto, com a utilização de um jogo didático com elementos de RPG, o componente curricular poderá ser apresentado de forma atrativa, estreitando a relação do conteúdo de forma motivadora e criativa, demonstrando que todos os conteúdos estão entrelaçados, pois em várias ocasiões, muitos estudantes não conseguem relacionar os conteúdos entre si, lhes distanciando da ideia que tudo na biologia funciona de forma integrada o que faz o ensino de ciências sofrer perdas significativas em suas especificidades.

Palavras-chave: inovação; ensino de ciências; jogos educativos; conexão interdisciplinar.

Comunicações 9 – O jogo e o brincar em tempo de pandemia

IPL1-20910 Projeto de Extensão “Vivências em Atividades Diversificadas de Lazer” no Contexto da Pandemia

Matheus Oliveira Santos - Prefeitura Municipal de Ribeirão Preto

Esta pesquisa foi realizada a partir da minha inserção enquanto educador voluntário no projeto de extensão “Vivências em Atividades Diversificadas de Lazer” do Departamento de Educação Física e Motricidade Humana, da Universidade Federal de São Carlos, Brasil. Devido a pandemia da Covid-19 houve a interrupção das atividades presenciais do projeto, sendo necessário iniciar algumas ações remotamente. Semanalmente são publicados dois vídeos no canal do projeto no YouTube com descrição de jogos, brincadeiras, atividades musicais, contação de histórias e congêneres possíveis da realização no ambiente doméstico, procurando compartilhar com os participantes alguma alegria e conforto, tendo o cuidado com o necessário distanciamento social. Essa ação foi nomeada #BrinqueEmCasa. Os vídeos são compartilhados no canal do Facebook do projeto e são enviados pelo WhatsApp para os responsáveis dos participantes. A presente pesquisa teve como objetivo analisar os desafios do projeto no contexto da pandemia da Covid-19. A metodologia utilizada foi a pesquisa qualitativa com ênfase na fenomenologia. Com o intuito de compreender o fenômeno pesquisado, foram construídos diários de campo das reuniões virtuais da equipe de educadores. Na análise dos dados foram estabelecidas duas categorias, a saber: a) Desenvolvimento das atividades remotas: nesta categoria foram apresentados os desafios da equipe de educadores na elaboração de vídeos e na construção do jornalzinho do projeto; b) Contato com as famílias dos participantes: esta segunda categoria aborda todo o esforço da equipe de educadores para conseguir contato com os familiares do projeto, bem como a preocupação deles com ações humanitárias, como distribuição de cestas básicas e kits lúdicos. Por fim, gostaria de destacar o comprometimento dos educadores neste período de pandemia, não só na elaboração de vídeos e outras atividades, mas também na busca constante pelo contato com as famílias dos participantes e na construção de ações humanitárias para enfrentamento das situações de vulnerabilidade.

Palavras-chave: processos educativos; lazer e educação popular; atividades remotas.

IPL1-27446 O Brincar Intercultural de Crianças Imigrantes Durante a Pandemia no Rio De Janeiro

Adriana Maria De Assumpção - Universidade Estácio de Sá - UNESA e DIASPOTICS /UFRJ;

Mohammed ELHajji - ECO e Eicos / UFRJ;

Gabriela Azevedo de Aguiar - Eicos/UFRJ;

João Paulo Rossini Teixeira Coelho - ECO/UFRJ

Nosso cenário de pesquisa e acompanhamento de famílias imigrantes é a Praia de Copacabana, zona sul do Rio de Janeiro. Temos como objetivo analisar narrativas de crianças migrantes e suas mães, entendendo-as como dados empíricos constituídos por meio do diálogo construído (Ribeiro, Souza e Sampaio, 2018), a respeito das brincadeiras realizadas na praia, onde acontecem atividades. Durante a pandemia e o isolamento social essas atividades não vêm acontecendo. Percebemos uma mudança nas rotinas das famílias e uma nova experiência com um tempo que estava suspenso: o brincar com seus filhos. O direito ao brincar deve ser reconhecido como essencial para o pleno desenvolvimento das crianças (Pnpi, 2010). A metodologia se fundamenta na análise de narrativas de mães e crianças durante o isolamento social por meio de ligações telefônicas, no aplicativo de WhatsApp e nos materiais audiovisuais compartilhados. Partimos de uma perspectiva teórica que considera a interculturalidade como pressuposto para trabalhar com famílias imigrantes, respeitando a diversidade cultural e fortalecendo esses grupos com respeito e solidariedade. Entendemos que são parceiros dessa conversa, não apenas como forma de entender sua importância na / para a pesquisa, tornando-os autores parceiros, conhecendo suas histórias por meio de suas vozes. A fundamentação teórica é oriunda de estudos sobre migrações (Sayad, 2006), dialogicidade e alteridade (Bakhtin, 2003) e estudos do cotidiano (Certeau, 1994). As narrativas serão trabalhadas a partir da perspectiva da análise intercultural com a noção de “esquemas de interpretação” de Schütz (2010, p. 122-124, ou seja, o exercício de compreendermos as práticas interculturais pelas grades simbólicas da cultura de origem e a apreensão do seu discurso pela sociedade de destino.

Palavras-chave: brincar; infância; imigração; interculturalidade.

IPL1-27578 Ócio Cultural-Digital: Família Emcena Conectada em Tempos-Espaços de Isolamento Social/Covid19

Rosely Cubo Pinto de Almeida - ICDEP - Instituto Cultural Dinâmica Energética do Psiquismo de São Paulo/Brasil;

Maria Dulce Santiago de Carvalho - UNIPTAN - Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves

O presente artigo ressalta a relevância lúdica tecnocultural dos ‘Role Playing Games’ e ‘Jogos Virtuais de Simulação’ (Millán Barroso, 2009) como vivência familiar (ambiência domiciliar de isolamento social/COVID19) expressiva de emoções e sentimentos em que os protagonistas criam percepção criativo-espontânea de ressignificação de papéis psicossociais e apreendem novas estratégias de vínculos/afetividades atribuindo sentido à experiência transitiva entre o real e o imaginário (Motta, 1995 e 2002; Pereira, et al., 2012; Corrêa, 2013). O palco dos videogames (Bryce y Rutter, 2007) se insere como experiência de ócio cultural-digital (Echeverría e Merino, 2008) organizado por contextos de Presença-Pertença (Basso e Pustilnik, 2002) constituídos pela subjetividade do Ser-Estar (Vázquez Medel, 2003) no aqui-agora/espaco-temporal catártico com efeito vital transformador (Moreno, 1984); desde estas perspectivas os papéis apreendidos e mediados pelas interculturalidades dos personagens-protagonistas que decorrem no palco-cenário (Vázquez Medel, 2000) de dramas-tramas real-simbólicos das representações arquetípicas socializadoras (Datner, 1985) facilitam a potencialização da interatividade. Ao invés de desqualificar os videogames (Bryce e Rutter, 2007) visto não existirem evidências que os relacionem com situações de dependência ou influência psicopatológica (Estallo, 2008; Falcão, 2011) os ‘Role Playing Games’ e ‘Jogos Virtuais de Simulação’ (Motta, Thomaz e Melo, 2015) são modalidades de experiências de ócio que possibilitam intramediação criativo-espontânea-lúdica relacionada às aprendizagens e reflexividades sobre Momentos (Moreno, 1987) vivenciados pelas famílias face ao “resguardo pandêmico-COVID19”; resultante destes processamentos, as jornadas criativas familiares tornam-se EU-TU e EU-ISSO (Buber, 1995) trazendo para os jogos e ao Encontro, a TELA-ISSO em que transitam-atualizam suas identidades socioculturais (Turkle, 1997; Batista, 2010). A transposição do ‘como é’ para o ‘como se’ possibilita que, mediado pelas telas, o jogo favorece a transcendentalidade espaço-temporal de interação-integração reconfigurado continuamente pelo ócio cultural-digital e promove o reencontro do indivíduo consigo mesmo, com o outro e com seus entornos, ainda que em cenário de isolamento social/COVID19.

Palavras-chave: ócio cultural-digital; jogos eletrônicos; família em isolamento social; interculturalidade.

IPL1-33526 **Juego Y Covid-19 en el Contexto Español**

Apolinar Varela - Universidad de Navarra;

Silvia López Gómez - Universidade de Santiago de Compostela;

Raúl Fraguela Vale - Universidade da Coruña

En la comunicación se presentan los resultados parciales de una investigación realizada durante el confinamiento por la COVID-19 en el Estado español. El estudio tiene como principal objetivo conocer cuáles son los hábitos lúdicos de las familias con hijas/os antes y durante el confinamiento por la pandemia del corononavirus. Para tal fin, se diseñó un cuestionario con diferentes bloques temáticos, entre los que destacan los relacionados con las preferencias y horas de juego de las niñas y niños antes y durante el confinamiento. Este cuestionario ha sido sometido a juicio crítico de expertos y enviado a la población a través de correos electrónicos y sistemas de mensajería instantánea, así como difundido a través de la prensa y redes sociales. Entre los resultados destaca el aumento del juego de pantallas con respecto a los juegos de ejercicio durante el confinamiento. Manteniéndose en porcentajes similares anteriores a la pandemia los juegos simbólicos, de construcción y de reglas. Esta investigación puede suponer una buena oportunidad para incrementar el conocimiento sobre el juego en la infancia. Además de aportar una mejor comprensión sobre la realidad del juego en el hogar y en la sociedad en general.

Palavras-chave: juego; COVID-19; coronavírus; España.

IPL1-41490 Brincar no Jardim de Infância em Tempo de Covid-19: o que Mudou na Percepção da Criança?

Mariana Moreira - CIPER, Faculdade de Motricidade Humana, Universidade de Lisboa;

Rita Cordovil - CIPER, Faculdade de Motricidade Humana, Universidade de Lisboa;

Guida Veiga - Departamento de Desporto e Saúde, Escola de Ciências e Tecnologia, Universidade de Évora; Comprehensive Health Research Center (CHRC), Universidade de Évora, Portugal;

Frederico Lopes - Laboratório de Comportamento Motor, Faculdade de Motricidade Humana, Universidade de Lisboa

Devido à pandemia causada pela síndrome Covid-19, para garantir uma reabertura segura dos espaços de Jardim de Infância em Portugal, o Governo definiu diretrizes para a reorganização do funcionamento desses estabelecimentos de ensino. Apesar de recomendarem o distanciamento físico, estas diretrizes frisaram a importância de se garantir o direito a brincar, essenciais ao desenvolvimento harmonioso e bem-estar da criança. Este artigo expõe o desenho de um estudo qualitativo, integrado num projeto de doutoramento em curso, que tem como objetivo analisar a percepção das crianças em idade pré-escolar sobre as mudanças que ocorreram no seu brincar após a implementação das diretrizes do Governo. Através de uma abordagem metodológica de estudo de caso múltiplo, prevê-se a participação de 24 crianças do pré-escolar (5-6 anos) de 4 Jardins de Infância do concelho de Gondomar (6 de cada jardim de infância), de ambos os sexos, sem problemas do neurodesenvolvimento. Para valorizar a criança como participante ativo na construção e determinação da sua experiência, a recolha de dados será concretizada através de metodologia participativa, com recurso ao desenho e à entrevista semiestruturada. Prevê-se ainda a utilização das notas de campo, observação participante e o registo em vídeo dos comportamentos das crianças no jardim de infância. A análise de dados será realizada através da análise de conteúdos das entrevistas, e análise categorial/temática dos desenhos e dos comportamentos observados por vídeo e notas de campo. A consistência do estudo será garantida por autoria externa, e a credibilidade assegurada através da revisão dos conteúdos pelas próprias crianças, e supervisão do trabalho do investigador. Pretende-se com este estudo dar a conhecer como é que a criança percebe este fenómeno, e dessa forma contribuir para que as diretrizes do Governo possam ser eventualmente repensadas à luz das perspetivas e necessidades do seu principal utilizador, a criança.

Palavras-chave: pré-escolar; brincar; desenhos e entrevista semi-estruturada; coronavírus.

Comunicações 10 – Jogo e investigação

IPL1-35363 O Jogo da Investigação Antropológica

Bruno Urbano - IPLeiria

A investigação antropológica baseia-se no método de observação-participante para recolha de dados etnográficos que caracterizam uma dada cultura e comparativamente contribuem para a compreensão da humanidade. Apesar da simplicidade da formulação teórica, a aplicabilidade prática de um trabalho de campo antropológico é feito de imponderáveis, variações e consequentes dificuldades circunstanciais, que decorrem de relações dinâmicas, com constantes contribuições e efeitos de retroalimentação entre os atos do antropólogo, na sua qualidade de de investigador e os seus informantes, objetos de observação que, com os seus comportamentos corporizam a cultura que se pretende conhecer e compreender. Análogo a um processo de aprendizagem, estas interações nem sempre ocorrem num contexto formal, concebido para a transmissão de informação. Esta contingência e aleatoriedade pressupõe do antropólogo a capacidade de cenarização e reação para ativamente propiciar a constituição de situações conducentes à recolha de informação e construção de saber. Com base no trabalho de campo realizado pelo autor na última década, procuram-se as intersecções entre o processo de investigação antropológica, baseado no método de observação-participante e o conhecimento da teoria dos jogos, como estudo formal de conflito e cooperação, que tem sido objeto de múltiplas aplicações inclusivamente como processo de pesquisa, no que este pode contribuir para as estratégias de interpelação do campo de estudo. Como pode a teoria dos jogos ser um recurso heurístico para promover a colaboração dos informantes ou, pelo contrário, se constitui como um elemento de enviesamento do trabalho de pesquisa e quais as questões éticas que advêm desta abordagem.

Palavras-chave: antropologia; método; jogo; heurística.

IPL1-43556 O Jogo e a Brincadeira como Instrumento Pedagógico Promotor da Qualidade no Campo da Prática Pedagógica

Matilde da Conceição Afonso Neto - Agrupamento de Escolas de Coronado e Castro

Este artigo apresenta o recurso educativo denominado de “Laboratório EADS – Cais de embarque para a ciência experimental na educação pré-escolar”, foi alcançado fruto da realização de um projeto de investigação, no âmbito da conclusão do Mestrado em Educação, na Especialidade de Supervisão Pedagógica, cuja pesquisa se centrou no o processo de auto-supervisão e a postura de auto - reflexão e auto-observação – autoscopia, de uma educadora de infância. Neste sentido, investigou-se as possibilidades de promoção da qualidade do processo de ensino e aprendizagem, bem como, se investigou o campo da prática pedagógica, através da realização de um conjunto de atividades de carácter lúdico-pedagógico. A pesquisa apresentada é de natureza qualitativa e foi realizada com vinte e dois discentes da educação pré-escolar, num jardim de infância da rede pública pertencente a um Território Educativo de Intervenção Prioritária (TEIP). Os dados foram analisados sistematicamente e categorizados. Os resultados mostram que os recursos criados favoreceram positivamente a intervenção educativa e elevaram a capacidade de as crianças abarcarem diferentes níveis de representação do conhecimento científico, mostra ainda evidências, que existe a possibilidade de promover a qualidade do processo de ensino e aprendizagem, através do jogo e brincadeira e da elevação da componente lúdica das atividades pedagógicas, uma vez, que esta faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Compreendeu-se ainda, que houve a promoção de um desenvolvimento focalizado porque se coordenou a produção de conhecimento dentro da prática, para em simultâneo realizar investigação e ensino tendo-se obtido como resultado o desenvolvimento de novas explorações de ensino, assim como a promoção de novas aprendizagens.

Palavras-chave: instrumento pedagógico; qualidade; prática pedagógica.

IPL1-55844 A Formação Lúdica de Professores para a Infância: Articulações Práticas e Teóricas a Partir de Vivências de Lazer, de Jogo e de Brincadeira

Rosana Coronetti Farenzena - Universidade de Passo Fundo – Brasil; Ciec – Universidade do Minho - Portugal

O presente trabalho retoma uma experiência, em contexto acadêmico, relativa à formação profissional para a docência com a infância, na licenciatura de Pedagogia, curso presencial de quatro anos e com três horas diárias de aulas, nos cinco dias úteis da semana. A partir do recorte no trabalho de uma disciplina com 64 horas aulas, voltada às abordagens da corporeidade e da ludicidade, pretende-se evidenciar o protagonismo dos estudantes em vivências de lazer, de jogo e de brincadeira como uma mais valia formativa. Essa articulação teórico-prática, que comporta vivências nos diversos tempos e espaços de vida é (re)significada nas aulas com base em narrativas multimodais, como registros de memórias, mapas visuais, maquetes, fotografias, vídeos, poesias, histórias em quadrinhos, construções de mecanismos físicos representacionais dos jogos etc. Esta metodologia oportuniza uma participação lúdica, propositiva e autoral dos estudantes, com atenção aos conteúdos subjetivos, à demanda por fundamentação teórica e às aprendizagens emergentes, destacando-se a consciência da dimensão lúdica do humano. Atenta ao reducionismo binário que antagoniza aprender e brincar/jogar ou lazer e trabalho, a disciplina constitui-se como território aberto à complexidade do homo ludens numa realidade francamente adversa às suas manifestações. Por meio de atividades curriculares que extrapolam os tempos de aula os estudantes interrogam e imprimem alterações, em caráter experimental e consoante às próprias motivações, as suas práticas de lazer, aprofundam estudos sobre o tema. Paralelamente dedicam esforços de retomada biográfica da infância, ação que permite reconhecer a centralidade e as nuances das manifestações lúdicas bem como os condicionantes desse protagonismo. Observações de campo em escolas, parques infantis, lojas de brinquedos, visitas de estudos, produções de documentários, atividades na brinquedoteca universitária com e sem a participação de crianças, aulas práticas na sala e em ginásios configuram um campo formativo conectado com a vida, de valorização orgânica da cultura lúdica.

Palavras-chave: formação docente; universidade; formação lúdica; lazer; jogo; brincadeira.

IPL1-63228 Mediando percepções urbanas através do planeamento colaborativo rápido: o sistema de transportes da Marinha Grande durante um fórum técnico sobre mobilidade e desenvolvimento sustentável

Micael Sousa - Universidade de Coimbra

Vivemos numa era de incerteza democrática, em que os antigos sistemas políticos representativos e os dogmas ideológicos inflexíveis, por vezes dissimulados, se tornam anacrónicos perante o domínio do individualismo pós-moderno ou simplesmente alimentam a polarização política. A facilidade em mudar de local, e a tendência para a concentração de diferentes indivíduos e populações, de origens culturais diferentes, tendem a gerar conflitos constantes nos espaços de vivência comum. O sistema democrático precisa de ter em conta estas novas realidades e produzir respostas de adaptação e desenvolvimento para estas novas realidades urbanas.

A abordagem do planeamento colaborativo pretende responder a estes desafios, convidando os atores sociais afetados (stakeholders), incluindo os cidadãos comuns, para participarem nas decisões de planeamento. Estas abordagens seguem os princípios da racionalidade comunicativa definidos por Habermas, o estruturalismo de Giddens e as teorias da complexidade, relacionadas com a compreensão das infinitas interações entre agentes nos espaços urbanos.

A abordagem dos “serious games” é uma das opções para gerar processos em que os “stakeholders”, especialistas, políticos e cidadãos comuns possam participar em processos de aprendizagem coletiva, que geram respostas imediatas tangíveis e produtos colaborativos que podem ajudar a gerar melhores planos urbanos.

Esta abordagem baseada em jogos foi realizada durante o “Fórum Técnico: mobilidade e desenvolvimento sustentável”, organizado pelo Município da Marinha Grande. Neste evento implementou-se um jogo colaborativo rápido, em que os participantes colaboraram ao usar recursos para definir opções estratégicas para o sistema de transportes da Marinha Grande. Este trabalho descreve essa experiência, as reações dos participantes e o resultado do jogo, incluindo algumas reflexões para futuros desenvolvimentos destas abordagens de fomento de participação e colaboração em processos de planeamento através de jogos.

Palavras-chave: colaboração; planeamento; serious games; estudos urbanos; sistemas de transportes.

IPL1-86188 O Jogo como Instrumento Fundamental da Descoberta e do Conhecimento

Carlos Fragateiro - Universidade de Aveiro (aposentado)

Hoje em dia quando analisamos o sistema de ensino confrontamo-nos com a forma desastrosa como é feita a passagem do Jardim de Infância para o 1º Ciclo do Ensino Básico, passagem que implica a perda da dimensão do jogo que até aí tinha uma dimensão dominante na vida das crianças. Esta perda leva a que o jogo e o prazer da descoberta sejam praticamente abandonados, a própria organização do espaço e a relação com o professor leva a isso, impedindo que as dimensões que são as mais importantes para uma relação de prazer com o conhecimento se tornem ausentes e levem a que o corpo da própria criança se feche. A questão central desta comunicação é lançar pistas e desafios que permitam que o espírito do jogo e do brincar atravesse todos os níveis do sistema Educativo, e que mesmo na Universidade se possa falar em espírito do Jardim de Infância que nunca deveria ser perdido. Espírito do Jardim de Infância que existe nos grandes laboratórios onde a investigação do novo acontece.

Palavras-chave: jogo; conhecimento; descoberta; prazer.

Comunicações 11 – Jogos e mediação intercultural em contexto escolar

IPL1-23754 A Animação Sociocultural como Estratégia Preventiva de Conflitos Escolares: uma Perceção dos Alunos do 1º Ciclo do Ensino Básico

Bruno Trindade - Agrupamento Escolas Nuno Álvares, Portugal;

Maria José Conde - Universidade de Salamanca, Espanha;

Ricardo Pocinho - Instituto Politécnico de Leiria, Portugal

A Animação Sociocultural como estratégia preventiva de conflitos escolares: uma perceção dos alunos do 1º Ciclo do Ensino Básico Bruno Trindade¹, Maria José Conde², Ricardo Pocinho³- Agrupamento Escolas Nuno Álvares, Portugal²-Universidade de Salamanca, Espanha;³-Instituto Politécnico de Leiria, Portugal

ResumoAs escolas são um espaço de aprendizagem e desenvolvimento humano que prepara os indivíduos, desde a sua infância, para uma integração plena na sociedade, dotando-os de conhecimentos teóricos e práticos necessários para o seu crescimento. Com a complexidade e diversidade humana têm vindo a surgir problemáticas no meio escolar sobre as quais se deve refletir, com vista à resolução proactiva de comportamentos desviantes. Assim, é necessário repensar estratégias que fomentem a participação ativa e motivada dos alunos na escola, reduzindo e combatendo os comportamentos desviantes. O presente estudo tem como objetivo clarificar o papel que a Animação Sociocultural tem na mediação e na gestão de conflitos na escola. Surge como estratégia na prevenção e resolução de conflitos no meio escolar, contribuindo para o sucesso académico, social e pessoal das crianças e jovens. O presente estudo, foi realizado quadro do Programa Território Educativo Intervenção Prioritária-TEIP no Agrupamento de Escolas Nunes Álvares em Castelo Branco. Pretendeu-se verificar a perceção que os alunos do 1º ciclo têm relativamente às atividades de Animação Sociocultural de que usufruíram. Os resultados revelaram que após participação no projeto, os alunos consideraram importante a existência de atividades de Animação Sociocultural no meio escolar e que estas funcionam como prevenção da violência e da indisciplina existente nas escolas. **Palavra-Chave:** Animação Sociocultural; integração escolar; prevenção de conflitos escolares.

Palavras-chave: animação sociocultural; integração escolar; prevenção de conflitos escolares.

IPL1-38016 A Escola como Lugar de Hospitalidade: (Co)Construção de Aprendizagens em Tempo de Lazer

Cristiana Madureira - AE Dr. Júlio Martins / ISCE DOURO/ CIEIFM;

Evangelina Bonifácio - Instituto Politécnico de Bragança;

Maria Lopes de Azevedo - ISCE DOURO

A escola como lugar de hospitalidade continua a ser um território de excelência para a construção sólida das aprendizagens alicerçadas em valores universais e no respeito pela dignidade humana. Falamos de uma escola como lugar de acolhimento e de mediação intercultural, respondendo aos reptos que a convocam face à emergência social que, no tempo em que vivemos, se tornou parte do nosso quotidiano social e escolar. Há hoje a consciência de que na escola, as aprendizagens não se constroem apenas em situações de currículo formal, mas também se desenvolvem em situações informais, de tempo livre, de lazer e ócio. Nesta linha de pensamento, este texto pretende dar a conhecer o trabalho prático desenvolvido num Gabinete de Mediação de um Agrupamento de Escolas situado no Norte de Portugal. Este Gabinete, pretende veicular práticas que fomentam a convivência e o bem-estar de todos e de cada um dos envolvidos, constituindo, assim um espaço de acolhimento e de encontro intergeracional. Nele desenvolve-se a oficina criativa, dirigida a toda a comunidade educativa e que tem como intuito desenvolver nos participantes competências comunicacionais, criativas e relacionais, de modo a fomentar, em contexto informal, novas aprendizagens que contribuam para a realização de todos os envolvidos. Optou-se por uma metodologia qualitativa, recorrendo às narrativas dos participantes que foram registadas em suporte escrito. Esta oficina permitiu desenvolver competências do perfil dos alunos no final da escolaridade obrigatória, nomeadamente o relacionamento interpessoal, a informação e a comunicação, o raciocínio e a resolução de problemas, o pensamento crítico e o pensamento criativo, o desenvolvimento pessoal e a autonomia, o bem-estar e a saúde; a sensibilidade estética e artística. Aos professores, aos encarregados de educação/famílias e assistentes operacionais, permitiu a partilha, a troca de ideias e a (co)construção de saberes e, igualmente, a criação de laços entre gerações.

Palavras-chave: escola; hospitalidade; lazer; mediação socioeducativa.

IPL1-56960 Culture, Arts, Sport et Loisir Dans une Politique D'Éducation Intégrale au Brésil

Gesuina de Fatima Elias Leclerc - Ministério de Educação

La loi des Directrices et Bases de l'Éducation Nationale, n° 9.394, du 23 de décembre de 1996, fournit un concept large: l'éducation comprend les procès formatifs qui se développent dans la vie familiale, la coexistence humaine, le travail, les institutions d'enseignement et de recherche, les mouvements sociaux et les organisations de la société civile et dans les manifestations culturelles. On soutient une conception d'éducation intégrale dans laquelle la culture, les arts, le sport et le loisir sont irremplaçables comme stratégies d'ampliation d'espace, de temps et d'opportunités éducatives. Mais, cette conception est située dans un contexte où la prévalence des disciplines requises dans les examens nationaux et internationaux forment le noyau dur du curriculum et ont presque le monopole du temps scolaire. Ce travail présente un concept lié à de multiples dimensions du développement humain, soumises à des rapports éducationnels intentionnels et non intentionnels, formels et non formels, e qui comprend toujours la dimension communautaire, en suivant l'exemple d'une politique publique. Entre 2007 et 2014, au niveau du Gouvernement Fédéral, le Programme Plus Éducation - PME a été conçu et développé, associée aux dispositifs légaux prévues depuis 1996, avec l'action intersectorielle des Ministères d'Éducation, de la Culture, du Sport et du Développement Social et de la Lutte Contre la Faim. Le PME a présenté dix macro-champs d'activités d'éducation intégrale, dont on souligne ceux qui sont pertinents à notre thématique: 1) communication et usage de médias, 2) sport et loisir, 3) culture et arts. Le PME a influencé le Plan National d'Éducation dans la période 2014-2024, malgré les faits politiques depuis 2014, au niveau fédéral.

Palavras-chave: éducation intégrale; intersectorialité; macro-champs d'activités d'éducation intégrale; politique publique.

IPL1-77762 Jogos Educativos de Origem Africana e Afro-Brasileira

João de Deus Fonseca Junior - Universidade Federal do Recôncavo da Bahia;

Rita de Cássia Dias Pereira de Jesus - Universidade Federal do Recôncavo da Bahia

Este texto intitulado “Jogos Educativos de origem africana e afro-brasileira”, que visa a oferecer suporte teórico para professoras/as, de modo a viabilizar a utilização dos jogos educativos de origem africana e afro-brasileira como recurso pedagógico para o ensino nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental (1º ao 5º Ano), da Educação Básica. Enfocamos assim, através de abordagens diferenciadas a cultura e a diversidade cultural, e a presença da herança negra e afro-brasileira, como um elemento formador, extensivo a escolarização formal, através dos jogos vinculados a estas matrizes, reconhecendo suas implicações para o ensino, e para a aprendizagem, em contextos socioculturais e étnico-raciais plurais, como o brasileiro/baiano, servindo, portanto, como um contributo para a educação das relações étnico-raciais e para a implementação da lei Federal 10.639/03 que insere o ensino da História e Cultura Africana e afro-brasileira na educação básica brasileira. Consideramos que os jogos são elementos fundantes e indissociáveis da cultura brasileira, e que parte significativas dos jogos e brincadeiras vivenciados no Recôncavo da Bahia, tem como origem no entrecruzamento entre as matrizes africanas e afro-brasileiras. Desta forma, propomos apresentar o jogo como uma proposta sociocultural para o ensino, tornando-o assim, um momento de aprender-ensinar-aprender a respeitar, a conhecer, a reconhecer, a valorizar as diferenças culturais do nosso povo tão diverso, e das identidades singulares de cada pessoa participante do jogo. Reforçamos que nós professores/as devemos possibilitar a formação de crianças solidárias, criativas, que cooperam em mutualidade e respeito, que os jogos e as brincadeiras de matriz africana e afro-brasileira presentes no cotidiano cultural dos/as estudantes apresentam diversas possibilidades para prática educacional, podendo ser amplamente utilizados com finalidades pedagógicas, podendo gerar conhecimento das mais variadas áreas do conhecimento, tornando-se um importante recurso pedagógico para o ensino e para a aprendizagem significativa em contextos multiculturais e multirreferenciais como o brasileiro/baiano.

Palavras-chave: jogo; educação; afro-brasileiro, escola.

Comunicações 12 – Ócio, jogo e desenvolvimento comunitário

IPL1-35117 **Quem Canta Seus Males Espanta: Educação Social, Mediação Intercultural, Animação e Desenvolvimento Comunitário**

Ana Maria Vieira - ESECS.IPLeiria;

Ricardo Vieira - ESECS.IPLeiria

Apresentamos um estudo de caso realizado com um grupo de sujeitos entre os 20 e os 30 anos, com origens sociais diferentes que encontraram na formação de um grupo de música popular portuguesa uma forma de animação de si e dos outros. Alguns destes elementos já conviviam frequentemente, passando boa parte do seu tempo livre cantando e tocando músicas com as quais se identificavam e que remetiam para a música popular portuguesa, e viram na criação deste grupo uma forma de ter um projeto que os realizasse coletivamente nos seus tempos livres. O projeto emergiu no seio de uma associação local e, a pouco e pouco, foi-se tornando num símbolo identitário da comunidade chegando mesmo a ter um grupo de fãs em todas as atuações. Os ensaios e as atuações representavam momentos de ócio e puro prazer de cantar e viver. Nele interagiam pessoas de profissões diferentes, idades diferentes, interesses diferentes, alguns, de algum modo, algo excluídos por parte da sociedade local. A criação deste grupo de cantares e a mediação intercultural que promoveu, contribuiu para a criação de laços de convivência entre pessoas que dificilmente teriam, de outro modo, interagido socialmente e interculturalmente. Nos finais do século XX, este grupo, sediado numa comunidade do distrito de Leiria, funcionou como um catalisador para o empoderamento, o reconhecimento, o aumento da autoestima, inclusão dos seus elementos e o lúdico de si e para os outros. Em termos gerais, usando uma metodologia etnográfica sobre este trabalho etnográfico e etnomusicológico, pretendemos mostrar a importância que o canto, o ócio e a ocupação do tempo livre podem ter não só na animação, mas, também, no empoderamento, no reconhecimento e inclusão social bem como, ainda, na criação de pontes de comunicação entre pessoas que aparentemente nada têm que as una.

Palavras-chave: ócio; educação social; mediação intercultural; desenvolvimento comunitário.

IPL1-39633 Recolha e Organização de uma Exposição Etnológica: o Lúdico e o Ócio na Animação e Desenvolvimento Comunitário

Ricardo Vieira - ESECS.IPLeiria;
Ana Maria Vieira - ESECS.IPLeiria

Na segunda metade da década de 80, jovens licenciados na área das ciências sociais e humanas, deixaram Lisboa e outras cidades onde estudaram, e voltaram à aldeia que os viu nascer para viver, e procurar desenvolver. Procuraram pôr de pé algumas das aprendizagens que haviam feito na área da museologia e da antropologia. Uma exposição etnológica foi o recurso e processo para juntar gerações quer como investigadores de si quer como promotores e visitantes assíduos do espaço musealizado para o efeito. Após o desafio desses jovens, acolhido por uma associação cultural, recreativa e desportiva, avós pais e netos viram-se juntos a procurar elementos e objetos culturais que pudessem ser expostos, devidamente identificados numa ficha temática, num centro cultural onde não houve a clássica separação de artistas e público, de quem anima e de quem é animado. Os proponentes limitaram-se a dar alguma informação inicial sobre os objetos que poderiam ser recolhidos, catalogados e expostos, através dum processo mediador e emancipador de quem vai ganhando gosto pela pesquisa etnográfica. O público que visitou durante 3 meses a exposição etnológica temporária foi simultaneamente a equipa de investigação que em colaboração com os mediadores puseram toda uma comunidade, com mais de 2000 habitantes, a fazer, em tempo livre e não só, a pesquisa que lhes deu prazer, realização e contributo para o autoconhecimento familiar e comunitário...A iniciativa cultural preencheu o tempo livre de todos, fomentou a coesão social, a sua qualidade de vida, e transformou e revivificou o quotidiano numa aldeia que se desenvolveu na medida em que se pesquisou, pensou, transformou, animou, emancipou, educou e comunicou das mais diversas formas e linguagens (sugestões interpares, intergeracionais e interculturais, trabalho de grupo que atualizou tempos e contextos de décadas anteriores, fotografia, filmes, reportagens de jornais e da própria televisão).

Palavras-chave: ócio; lúdico; investigação de si; mediação intercultural.

IPL1-48180 Ócio, Jogo e Brincadeira nos Processos Educativos dos Povos Originários Brasileiros em sua Relação com a Perspectiva do Bem Viver

Marcos José de Aquino Pereira - Universidade Federal de São Carlos - UFSCar (Brasil)

O presente estudo parte das reflexões conduzidas na Pós-Graduação em Educação da UFSCar, na disciplina "Ócio, Bem Viver e Educação" e da revisão de literatura nas bases de pesquisa BDTD Capes e Scielo, tendo como foco a importância do ócio, do jogo e da brincadeira como elementos presentes nos processos educativos de diversos povos originários brasileiros, em sua relação com as perspectivas do Bem Viver. Considerou-se que a realização de jogos e brincadeiras permeiam muitas ações educativas ancestrais desses povos, além de outras práticas lúdicas, como danças e simulações de lutas, verificando-se também a importância do ócio como momento de encontro e da transmissão de conhecimentos, em que se comentam sobre caçadas, pesca e tradições, ouvem-se histórias contadas pelos anciãos, conversas essas que ocorrem espontaneamente nos instantes de descanso, de alimentação e de festa. Em nossas reflexões sobre o Bem Viver, pautadas no pensamento de Acosta e Mamani, que perpassa diversos povos originários brasileiros, percebemos a não dicotomização entre o ser humano e a natureza, uma outra visão sobre o viver bem que inclui que todos e todas vivam bem, e outra relação com o tempo, com uma valorização do tempo presente. Dessa forma, os processos educativos, dos povos originários brasileiros pesquisados, manifestam essa relação de pertencimento à natureza e esse sentimento de irmandade com os demais seres vivos, a solidariedade com os outros e as outras, e uma noção do tempo contínuo, em que trabalhar, jogar, brincar, descansar e celebrar se imbricam, como elementos complementares e simultâneos, em processos contínuos de ensino e de aprendizagem, e mais do que isso, momentos de vida e de comunhão, de povos que, em suas lutas históricas, transmitem e produzem os seus conhecimentos milenares, e apontam outras possibilidades para uma relação social e uma relação com o planeta, representadas pelo Bem Viver.

Palavras-chave: processos educativos; povos originários brasileiros; ócio; bem viver.

IPL1-66860 Homo Ludens, Tempo Livre e Animação Sociocultural. O Lúdico como Práxis Comunitária

Albino Luís Nunes Viveiros - Associação Insular de Animação Sociocultural

O lúdico é um instrumento facilitador de socialização e inclusão social. Neste contexto, propomos refletir sobre o homo ludens, aquele que joga e brinca com os outros, porque entendemos que as relações coletivas que arquitetam o conceito de comunidade também estão imbricadas na dimensão lúdica. O lúdico deve ser entendido como dimensão social e cultural da práxis comunitária. O tempo livre enquanto tempo social é primordial para o desenvolvimento da ludicidade, uma dimensão sociocultural que deverá figurar nas políticas públicas de turismo, cultura, educação, desporto e lazer. As instituições públicas e organizações da sociedade civil são parceiras primordiais para a materialização do lúdico no espaço comunitário, pois, não cabe somente à escola enquanto agente de socialização a promoção de espaços e tempos para a vivência individual e coletiva do lúdico, este desiderato deverá ser assumido por todos os atores sociais. A animação sociocultural como metodologia de intervenção social desempenha um papel sociopolítico fundamental para a transformação da realidade social no contexto comunitário. Entendemos que o lúdico é um instrumento de afirmação da cultura e criador de identidade comunitária. Os agentes da intervenção comunitária, leia-se, os animadores socioculturais têm a responsabilidade sociopolítica da promoção do ser homo ludens, ou seja, o ser humano que brinca com os outros, aquele que constrói relações em comunidade e ao fazê-lo é protagonista do jogo de socialização, pois, jogar implica sempre uma relação social e cultural com o outro.

Palavras-chave: animação sociocultural; lúdico; tempo livre; comunidade.

O Ócio, o Jogo e a Brincadeira produzem aprendizagens, criatividade, reflexividade e são mediados não só por terceiras pessoas, mas também pelas circunstâncias sociais da história de vida dos implicados. Nestes processos há comunicação, consigo próprio, através da reflexão com o eu e com o outro com quem se joga ou brinca. E comunicação é mediação, seja intramediação, nessa autocompreensão e autodefinição de si, em que a reflexão é fulcral para a definição da auto-identidade, seja intermediação com o(s) outro(s) com quem se brinca ou joga, sejam eles pares ou gerações jovens, adultas, ou mais velhas.



**POLITÉCNICO
DE LEIRIA**

ESCOLA SUPERIOR
DE EDUCAÇÃO
E CIÊNCIAS SOCIAIS



CICS.NOVA
CENTRO INTERDISCIPLINAR
DE CIÊNCIAS SOCIAIS

Centro Interdisciplinar
de Ciências Sociais
CICS.NOVA.IPLeiria

FCT

Fundação
para a Ciência
e a Tecnologia



cieqv

centro de
investigação em
qualidade de vida

**RES
MI**



IATE

Jornal
DE LEIRIA