

MODULE ESTUDANTES

ATIVIDADE 1. BRINCAR... E SE EU...?

- **TEMPO SUGERIDO:** 40m.
- **RECURSOS:** Cadeira de rodas, muletas, vendas para os olhos; tampões para os ouvidos; auscultadores; recursos digitais, óculos, telemóvel.
- **LÍNGUAS:** ING / ESP / POR.

INTRODUÇÃO:

Brincar é uma forma de aprender que pode ser realizada através do faz-de-conta. Esta é uma atividade a realizar com as crianças para que elas experimentem diferentes formas de sentir o mundo. Ao estarmos conscientes da situação de outra pessoa, podemos adaptar a forma como falamos, nos movemos, o que dizemos e como agimos para uma melhor comunicação e interação.

OBJETIVOS:

- Desenvolver a empatia.
- Tomar consciência dos constrangimentos que alguns colegas, com uma doença rara, enfrentam quando estão na sala de aula ou no recreio.

SEQUÊNCIA DE ATIVIDADE:

- Num tempo destinado à dramatização ou à educação física, planeie experimentar um faz-de-conta com os alunos.

- Pode fazer algumas perguntas como: Conhecem alguém que ande numa cadeira de rodas? Já observaram como ele/ela se movimenta? Na nossa escola temos alguns alunos que...? Quem é que partiu a perna ou o braço? etc.
- Convide algumas crianças a experimentar e a utilizar os recursos que preparou previamente.
- Os voluntários utilizam os adereços.
- As crianças sem adereços devem formar pares com outras que tenham vendas nos olhos ou óculos modificados.
- Todos dão um passeio pela escola (por exemplo: à biblioteca; ao recreio...) e alguém filma o grupo ao longo do percurso com o telemóvel.
- Depois do passeio, ouça o que as crianças dizem sobre a experiência. Pergunte às crianças que utilizaram adereços, como se sentiram? O que pensaram? Que dificuldades encontraram durante o passeio? E as outras crianças? O que observaram? O que sentiram?
- Esta atividade pode ser o ponto de partida para outras atividades, relacionadas com outros conteúdos curriculares. O jogo pode ser registado pelas crianças utilizando diferentes formas de representação e apresentado num espaço da escola ou da comunidade.

MODULE ESTUDANTES

ATIVIDADE 1. BRINCAR... E SE EU...?

RECURSOS:

- Cadeira de rodas, muletas, vendas para os olhos; tampões para os ouvidos; auscultadores; recursos digitais, óculos, telemóvel.

