



**Manual de Apoio à Dinamização  
Materiais Lúdico-Pedagógicos  
sobre Desenvolvimento Local**



COLETÂNEA

**Produtos e Práticas do Desenvolvimento Local**





ANIMAR

MANUAL DE APOIO  
À DINAMIZAÇÃO

---

MATERIAIS  
LÚDICO-PEDAGÓGICOS  
SOBRE  
DESENVOLVIMENTO LOCAL  
PARA  
CRIANÇAS E AGENTES  
EDUCATIVOS

ANIMAR  
LISBOA | SETEMBRO 2020

Título:  
**MANUAL DE APOIO À DINAMIZAÇÃO  
MATERIAIS LÚDICO-PEDAGÓGICOS SOBRE DESENVOLVIMENTO LOCAL  
PARA CRIANÇAS E AGENTES EDUCATIVOS**

Autor:  
Animar (coordenação)

Capa:  
PPCR - Comunicação, Lda.

Composição e paginação.  
Animar

Edição:  
Animar - Associação Portuguesa para o Desenvolvimento Local

Impressão e acabamento:  
CMVA, Print

Setembro de 2020

# ANIMAR ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA PARA O DESENVOLVIMENTO LOCAL

A ANIMAR - Associação Portuguesa para o Desenvolvimento Local é uma associação privada sem fins lucrativos, de dimensão nacional, fundada em 1993, e que reúne atualmente cerca de 120 organizações e 100 pessoas com intervenção nas áreas do desenvolvimento local, da economia social e solidária, da educação formal e não-formal, do associativismo e da cidadania ativa.

Marcada na sua génese por uma clara vocação rural, a ANIMAR viria a transformar-se mais tarde numa rede em que coexistem e cooperam associações e cidadãos/as que vivem e atuam em territórios rurais e urbanos, unidos em torno de um objetivo comum de melhoria das suas condições de vida, de democracia local quotidiana e da transformação sustentável e harmoniosa dos territórios.

A ANIMAR está presente em todo o território continental e Açores, o que lhe facilita o estabelecimento de contactos com entidades públicas e privadas e com uma grande diver-

cidade de associações e grupos nacionais, bem como a criação de condições de trabalho profícuas e de diálogo permanente.

Para além da representatividade que decorre do número extremamente significativo de membros e parceiros/as, a lógica de funcionamento em rede e a estratégia de incentivo das parcerias locais e regionais e da intercooperação que a ANIMAR privilegia, confere-lhe uma capacidade acrescida de mediação e de interlocução junto de um conjunto alargado de entidades públicas e privadas, tanto em Portugal como internacionalmente.

Dos objetivos estatutários da ANIMAR, avultam a promoção da igualdade de oportunidades e de género com vista a uma mais equitativa distribuição da riqueza, ao melhoramento da qualidade de vida das populações e à redução das assimetrias; a congregação de esforços e apoios à atuação em rede em prol do Desenvolvimento Local, da democracia participativa, da economia social e solidária e da promoção da cidadania e igualdade, numa lógica territorial, de organizações, grupos e indivíduos.

A ANIMAR tem como missão valorizar, promover e reforçar o desenvolvimento local nos territórios, a cidadania ativa, a igualdade, a ecologia, a democracia e a coesão social na sociedade portuguesa, enquanto pilares de uma sociedade mais justa, equitativa, solidária e sustentável, associa-se a estruturas e desenvolve projetos que se conjugam e se articulam de forma a ser reconhecida como uma organização de referência na promoção do desenvolvimento integrado dos territórios.

## CONTEXTUALIZAÇÃO

*Os materiais lúdico-pedagógicos sobre Desenvolvimento Local para crianças e agentes educativos surgiram no âmbito de um projeto da ANIMAR denominado **‘Capacitar para Agir em Rede II’ financiado ao abrigo do PO ISE – Programa Operacional Inclusão Social e Emprego, medida 3.36 – Capacitação institucional das organizações da economia social membros do Conselho Nacional para a Economia Social, com prazo de execução de 2018 a 2020.***

Insera-se na atividade ‘Campanha Agir pelo Desenvolvimento Local’, nomeadamente no Roteiro Educação para o Desenvolvimento Local que tem como objetivo reforçar a visibilidade e a importância do trabalho das organizações de desenvolvimento local junto de públicos estratégicos, nomeadamente jovens, crianças e responsáveis educativos.

### **Para quem se dirige**

Enquanto ferramenta pedagógica, estes recursos são dirigidos a agentes educativos que em diferentes contextos, formais e não formais, pretendam dinamizar atividades junto de crianças dos 8 aos 12 anos. Atividades estas que se foquem na reflexão e na aprendizagem em torno de conceitos e princípios que estão diretamente relacionados com o desenvolvimento local, por exemplo, cidadania ativa, igualdade, colaboração, trabalho em equipa, cultura e património

Este manual de apoio à dinamização tem como finalidade servir de apresentação aos materiais lúdico-pedagógicos sobre DL e de guia à aplicação dos mesmos.

locais, ambiente, contribuindo para a construção e desenvolvimento de espírito crítico individual e coletivo sobre estas temáticas.

Em contexto de educação formal, todos os recursos aqui apresentados – Livro, Jogos e Agenda – poderão ser enquadrados na área curricular de Cidadania e Desenvolvimento, mas também podem ser utilizados noutros espaços de educação não formal mobilizadores de crianças, como ATL's, campos de férias, escutismo, etc..

Pretende-se que as temáticas presentes em cada um dos materiais sejam trabalhadas de forma sistemática e criativa para que os resultados sejam mais efetivos. No final, é intuito que um conceito tão abstrato como é o de Desenvolvimento Local, seja mais facilmente percebido por crianças e que estas sejam potenciais transmissoras do seu significado e princípios.

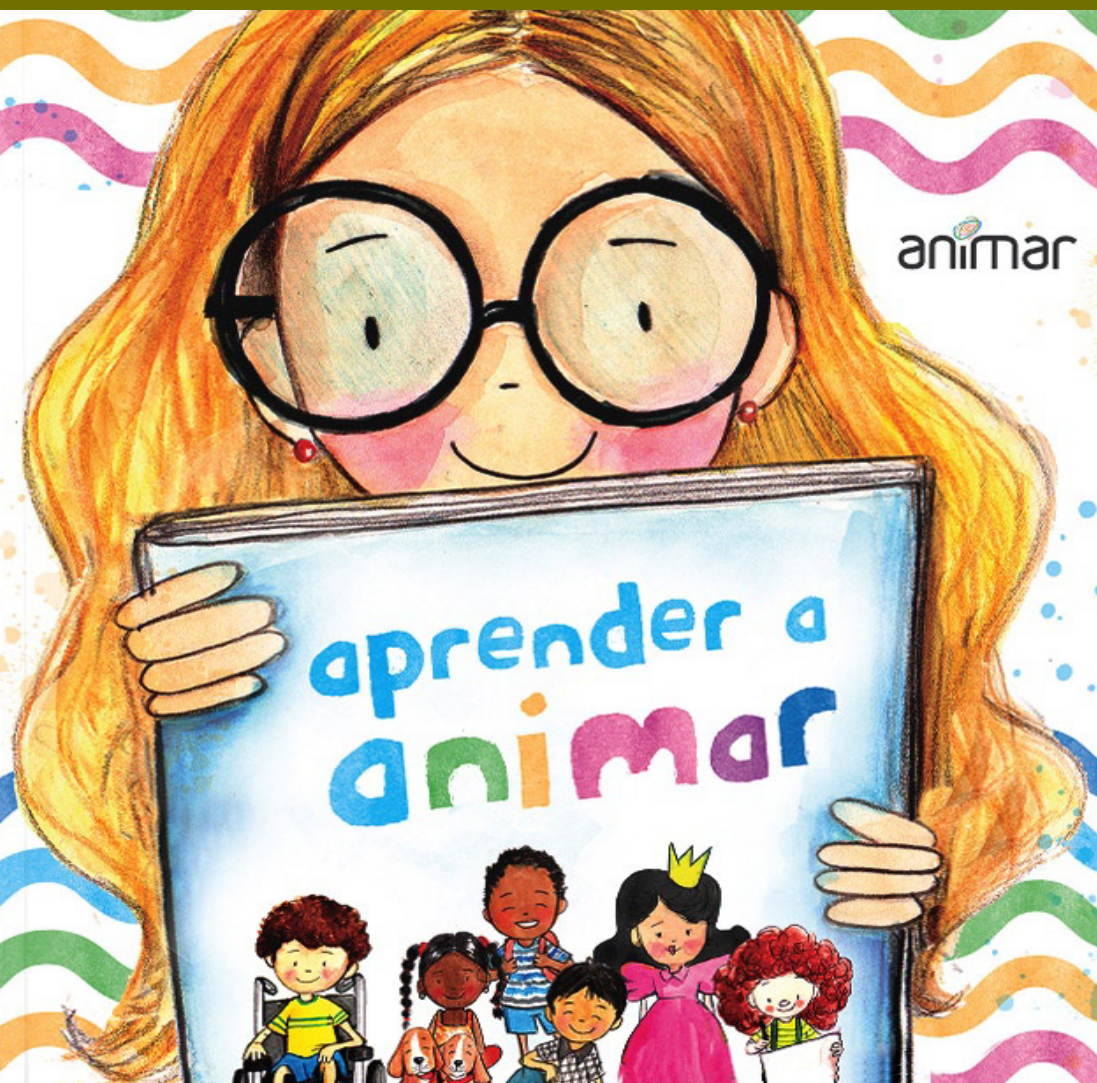
De seguida, vamos apresentar a **Agenda Animar**, o **Livro Aprender a Animar** e os **4 jogos de tabuleiro**, que também estão reproduzidos em versão chão, em tamanho gigante.

**MATERIAIS LÚDICO-PEDAGÓGICOS  
SOBRE  
DESENVOLVIMENTO LOCAL  
PARA  
CRIANÇAS E AGENTES EDUCATIVOS**



LIVRO

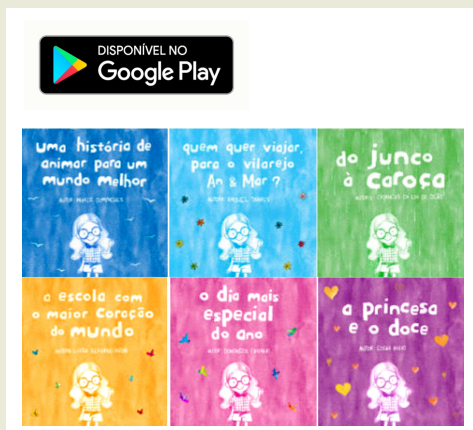
APRENDER A ANIMAR





# O Livro 'Aprender a Animar' pretende:

Transmitir, através de 6 histórias infantis, princípios relacionados com cidadania ativa e participativa, solidariedade, cooperação, inclusão, equidade e desenvolvimento local.



---

Livro em formato papel

---

Livro em formato digital

---

audiobook, através de uma app

---

PODE DESCARREGAR  
O LIVRO  
**APRENDER A ANIMAR EM:**

[www. animar-dl.pt/rroteiro-educacao-dl](http://www.animar-dl.pt/rroteiro-educacao-dl)

HISTÓRIA



**CIDADANIA ATIVA  
E PARTICIPATIVA**

# QUEM QUER VIAJAR PARA O VILAREJO AN & MAR?

Raquel Tavares  
Slow Movement Portugal

## SOBRE A HISTÓRIA

Este conto é sobre a história de uma grande empreitada –uma empreitada que uniu habitantes de um vilarejo em torno do apoio e construção de um lugar solidário para duas crianças excluídas, e onde todos juntos tentaram construir um ambiente humano que ajudasse a um futuro melhor.

Os heróis são dois irmãos que vêm de longe e têm o sonho de encontrar um lugar onde morar a que possam chamar seu, sentir como a sua ‘casa’, de forma a viverem tranquilos e em paz, tal como acontecia no lugar em que nasceram e viveram os seus primeiros anos.

Estes dois miúdos são ao mesmo tempo banais e extraordinários, e a forma de resolver os obstáculos que surgem na sua aventura de procurar um lugar e ajudar esse lugar a ter qualidade de vida, é o que a história nos convida a descobrir!

Tendo como base uma estrutura de conto, tentou-se que no enredo se fossem reunindo vários elementos que pudessem ser trabalhados em atividades de apoio à história e a partir dela. A **Roda do Falar**, será talvez a mais forte e mais evidente, na medida em que permite e tenta promover que as crianças a simulem com o objetivo de fazerem os seus próprios círculos

de conversação nos quais possam trabalhar projetos e resolver questões, onde possam desenvolver em conjunto soluções inovadoras.

Com a 'Roda do Falar', pretende-se que as crianças possam praticar atividades de desenvolvimento de competências de autonomia, tomada de decisão, comunicação, participação ativa. Competências tão centrais no chapéu que é o conceito de Desenvolvimento Local.

Este conto salientou angústias e emoções e a necessidade de nos sentirmos amados. Estas são questões individuais que também são importantes no bem-estar de um lugar, e que não são muito abordadas: o bem-estar emocional dos seus cidadãos!

As crianças da história fazem desenhos mágicos e se veem uma cara triste, carrancuda, zangada, desenham-na a sorrir e as coisas compõem-se. Esta situação foi criada precisamente com o intuito de servir de pista a atividades de educação e gestão emocional na sala de aula, em ateliers ou em família.

Outro aspeto igualmente importante e que serve também de referência em toda a história, e o qual se pretende que seja trabalhado, é o conceito de *Slow Living* e *Slow City*.

A importância destes conceitos relaciona-se com o facto da história ser da autoria da Associação Slow Movement que vê assim a possibilidade de poder divulgar os seus princípios para as crianças e para quem com elas trabalha.

A ideia de reforçar as coisas simples e boas, a referência à correria, até a própria questão da paz, dos momentos tranquilos, uma vontade comum de melhorar o quotidiano, a escala e dimensão humana, a valorização de uma praça central onde as pessoas se reúnem e celebram, o usufruto do ambiente natural da região, e de uma certa delicadeza de linguagem

que conduz à calma, são tudo pormenores com os quais se tentou que ficasse subjacente a possibilidade de trabalhar o movimento *Slow Living* e *Slow Cities* no âmbito do desenvolvimento local. Quisemos, assim, deixar a nossa marca.

O desenvolvimento local não se centra unicamente no desenvolvimento económico, mas também na qualidade de vida dos que lá vivem e dos que por lá passam, o que segue muito em consonância com os princípios *Slow City* e *Slow Living*.

As *Slow Cities*, poderiam ser chamadas cidades de 'Bem Viver', pois reforçam a oportunidade de encontrar soluções e serviços que permitam aos cidadãos viverem o seu território de uma forma simples e prazerosa.

Valorizam também a procura por conjugar o melhor do passado, as tradições com o melhor do presente, a inovação, seja no comércio, na alimentação, no turismo, no lazer no trabalho.

Isto significa um território mais 'lento', onde as pessoas vivem com menos correria, respeitando o meio ambiente natural e a biodiversidade, o consumo ético, o património arquitectónico, histórico e cultural, o comércio e a produção local, a conciliação eu, trabalho, família, o uso consciente das tecnologias, o *design* e os produtos artesanais, os mercados locais, o urbano construídos à escala humana, os serviços humanizados e com mais afetos.

Locais que possam sentir a ligação e conexão com o mundo globalizado, mantendo o espírito de comunidade. Ou seja, um mundo globalizado mais virtuoso, no qual as pessoas se complementem, as mais velhas possam ser guardiãs da experiência enquanto os mais novos se comprometem em preservar o sentido de comunidade e o que vem de trás, contudo inovando e globalizando.

HISTÓRIA



PRESERVAÇÃO DO PATRIMÓNIO  
ARTESANAL | CULTURA LOCAL

# DO JUNCO À CAROÇA

Crianças da EB 1 de Deão  
Associação Juvenil de Deão

## SOBRE A HISTÓRIA

O junco, uma planta-ser vivo, um dia foi cortado e retirado do seu *habitat* natural, ficando triste, pois sentia-se só e perdido, pensava que a sua vida terminaria sem qualquer utilidade.

Uma carocha encontra o junco e fica feliz por ter encontrado um amigo. Demora algum tempo a perceber que o seu recente amigo está triste, contudo, quando o percebe, sente empatia por ele e interessa-se pelo motivo da sua tristeza.

A carocha explica ao junco que havia um propósito no seu corte, que ele seria transformado num confortável abrigo para proteger as pessoas do frio e da chuva e ajuda o seu amigo a sentir-se útil e querido.

\* \* \*

A Oficina de Artesanato da Associação Juvenil de Deão - AJD tem como objetivo imediato preservar o património artesanal mais típico de Deão (caroças e capuchos – agasalhos feitos em junco) e levá-lo ao conhecimento dos/as mais jovens, em ordem ao desenvolvimento da sua consciência identitária cultural local. Neste âmbito, os/as jovens aprendem a arte

da confeção das caroças com os artesãos ou as artesãs mais velhos/as (pessoas da aldeia de idade já muito avançada), aprendizagem esta que tem permitido fomentar e desenvolver relações intergeracionais numa perspetiva dialógica.

No ano de 2005, havendo já uma colaboração entre a Escola EB1/Laboreira - Deão e a AJD no desenvolvimento de diversas atividades, a Associação tomou a iniciativa de propor à escola a construção de um projeto em que estivesse presente o trabalho desenvolvido pela Oficina de Artesanato e onde os/as construtores/as” fossem não só alunos/as e jovens, mas também toda a comunidade educativa. Oportunamente, e em resultado da participação da AJD em vários projetos do instituto das Comunidades Educativas - ICE, a AJD é contactada por um dinamizador deste instituto que se dispõe a colaborar no processo.

Para o projeto concorre também a participação da Escola Superior de Educação de Viana do Castelo (ESE-VC), através de uma professora e de alunos/as da área das artes.

No decorrer do projeto, depois das crianças conhecerem todo o processo, desde a apanha do junco até à confeção das caroças, saberem da importância da atividade artesanal na vida das pessoas da comunidade de Deão e de outras comunidades rurais do distrito, uma das atividades desenvolvidas foi as crianças da EB1/Laboreira-Deão escreverem uma história sobre o junco e as caroças.

Com a história agora apresentada neste livro pretende-se dar a conhecer um dos resultados do projeto desenvolvido: apresentar uma história feita de crianças para crianças.

Crianças que à época foram conhecendo a história da sua comunidade e envolveram-se na preservação do seu patrimó-

nio artesanal e identidade cultural. Crianças, hoje jovens que, num número considerável, hoje são cidadãos ativos e cidadãs ativas, são/participam na AJD.

Pretende-se que as crianças que no futuro lerem esta história percebam, tal como as crianças que a criaram, que as comunidades no passado não viviam como agora, tiravam mais partido do que a Terra lhes dava, de um simples junco-planta que nascia espontaneamente, com muita arte e engenho, criavam um abrigo da chuva e do frio. Pretende-se que se reflita sobre o facto de, apesar de atualmente os produtos artesanais já não terem a mesma função, os materiais e técnicas que se utilizavam para os produzir podem ser utilizados para criar novos objetos com funções aplicáveis na vida atual.

Com esta história também é possível entender valores como a empatia e a amizade e valorizar qualidades que nem sempre são evidentes – o junco pensava que depois de cortado não teria qualquer utilidade, contudo sofreria uma transformação que o valorizaria!

*Ana Paula Dias*

---

**Junco** - planta herbácea da família das Juncáceas, encontrada sobretudo em terrenos húmidos. Caracteriza-se por hastes cilíndricas.

**Caroças** - abrigos usados na agricultura e pastorícia, semelhantes na forma a capotes alentejanos, confeccionados em junco seco.

HISTÓRIA



AMIZADE  
SOLIDARIEDADE  
RESPEITO

# A ESCOLA COM O MAIOR CORAÇÃO DO MUNDO

**Luísa Serrano Paton**

Ecos - Cooperativa de Educação, Cooperação  
e Desenvolvimento

## SOBRE A HISTÓRIA

Esta história é sobre respeito, compromisso, cidadania e amor pelos animais.

Uma pequena escola, inspirada numa escola real, de uma ilha de Faro, dá-nos uma lição de humildade, compromisso, responsabilidade e carinho pelos nossos animais domésticos, que ainda são os grandes esquecidos em muitos contextos.

Quando um homem sem coração abandona os seus dois cães na ilha, diante do olhar atónito das crianças em idade escolar, todos se unem e, junto com os seus professores e professoras, organizam um plano para que esses dois animais não sejam deixados sozinhos e abandonados ao seu destino.

Como a comunidade é muito pequena, todos se comprometem a cuidar dos dois cães e a dar-lhes um novo lar, cheio de carinho e amor que não obtiveram do dono anterior.

\* \* \*

A história ocorreu-me da primeira vez que fui a esta ilha. Enquanto caminhava e tirava algumas fotos, vi um cão que es-

tava sozinho, não abandonado, mas estava sozinho e comecei a pensar se num lugar tão pequeno como aquela ilha seria possível que alguém abandonasse o seu animal de estimação e, como sempre me acontece, não pude deixar de pensar nos cães.

Quando tive a oportunidade de escrever uma história, não hesitei e escrevi sobre este assunto, porque acho muito importante educar as crianças para serem responsáveis e aprendam a cuidar dos seus animais. É importante ensinar-lhes que não são brinquedos e que devem ser tratados com respeito e carinho, tal e qual como nos tratam a nós.

Talvez esta história seja ainda mais especial para mim, porque Nana e Gordi foram meus cães, mas, infelizmente, não estão mais comigo. Gordi deixou-nos, tendo desfrutado de 17 anos de amor, morreu de velhice mas feliz.

Nana estava doente e, embora tenhamos lutado muito contra a doença dela, não conseguimos vencer a guerra. Chamar os cães da história de Nana e Gordi foi a minha homenagem aos meus dois companheiros que, mesmo que não estejam mais comigo, sempre ocupam um lugar único e especial no meu coração. Agora, também, no de muitos meninos e meninas.

HISTÓRIA



**CIDADANIA ATIVA  
E PARTICIPATIVA  
DESENVOLVIMENTO LOCAL  
INTERAJUDA**

## O DIA MAIS ESPECIAL DO ANO

Domingos Farinho  
Associado Individual

### SOBRE A HISTÓRIA

“O dia mais especial do ano” conta a história de três irmãos que ficam a saber pela sua avó que a torre do relógio na aldeia onde vive está fechada e ninguém sabe o que fazer com ela. Uma vez que os irmãos gostam muito da aldeia, e da torre do relógio em particular, decidem fazer alguma coisa para dar vida nova à torre do relógio. Então têm a ideia de organizar um concurso de ideias para que sejam os próprios habitantes, ou outros interessados, a propor uma ocupação para a torre. Em articulação com a Câmara Municipal da terra, e com ajuda dos pais, os três irmãos organizam o concurso de ideias, de onde vem a sair a iniciativa de abrir uma loja de produtos locais, abastecidas por moradores. No final, são até convidados para a inauguração da nova loja, na torre do relógio.

\* \* \*

A história surge inspirada na minha infância e na infância dos meus três filhos e funde uma vila e uma aldeia alentejanas para criar o local onde a história decorre. A avó do

conto é a minha avó, mas que passa a ser a avó dos três protagonistas da história, inspirados nos meus filhos. A torre do relógio existe mesmo e está realmente fechada, o que sempre nos impressionou e motivou a história. Além disso, os meus três filhos, apesar das lutas constantes e comuns entre irmãos, têm bastante iniciativa e um concurso de ideias seria o tipo de coisa que os veria a fazer. Aliás, eles foram os primeiros críticos da história.

Além disso, foi também uma oportunidade para divulgar as popias, que é sempre algo que vale a pena.

Na exploração desta história com outras crianças, estas podem ser desafiadas a partilhar um caso ou local que gostassem de ver recuperada com a intervenção da comunidade e onde achassem que um concurso de ideias faria sentido. Às vezes, as crianças não têm noção de quanto as suas ideias podem ser postas em prática, nem que seja com um pouco de ajuda dos mais velhos.

E é uma forma de também lhes dar confiança e autoestima.

HISTÓRIA



**SOCIEDADE EQUITATIVA  
ACEITAÇÃO DA DIFERENÇA  
INCLUSÃO**

# A PRINCESA E O DOCE

Edgar Ruivo

Associado Individual

## SOBRE A HISTÓRIA

A narrativa aborda uma história encantada que decorre no reino de *Ruralis*, onde a amizade improvável entre a *princesa Olfi* e o *Doce* será o mote para uma mudança de mentalidade e a transformação desejada para uma sociedade equitativa.

Outrora, pessoas e criaturas fantásticas habitaram o reino em harmonia até que um dia, sem motivo aparente, o rei expulsou as criaturas para a floresta encantada. Muitos anos se passaram e nunca mais se falou desses seres, sendo que as pessoas do reino sabiam que a floresta era um local proibido onde habitavam criaturas malvadas.

Certo dia, a *princesa Olfi*, muito zangada pelo facto do seu pai a querer obrigar a casar contra a sua vontade, decidiu entrar na floresta encantada onde encontrou o *Doce*. Passaram horas à conversa e ali nasceu uma grande amizade, sendo que o novo amigo da princesa lhe apresentou todas as criaturas fantásticas que ali habitavam e foi-lhe explicado o porquê de terem sido expulsas do reino.

Na época, a filha do rei apaixonou-se por uma criatura e, mesmo contra a vontade do pai, o casal apaixonado fugiu do reino, originando a fúria deste e a consequente expulsão de todas as criaturas.

Perante este cenário, e dada a natureza da princesa, esta decidiu elaborar um plano para convencer o seu pai a aceitar

a inclusão das criaturas em *Ruralis*, plano que se revelou bem sucedido, sendo que no regresso ao reino, com a ajuda do Doce, ainda conseguiu revelar ao pai a sua orientação sexual, situação que o rei, após refletir, decidiu aceitar, por entender que o mais importante era a felicidade da filha.

\* \* \*

Esta história foi pensada e escrita com o intuito de se constituir enquanto instrumento de promoção da transformação intelectual e empoderamento dos mais pequenos(as) e, claro, também dos adultos(as).

Ao longo deste conto poder-se-ão trabalhar questões como:

- A monarquia (modelo de governação vigente nesta história) vs república (modelo de governação vigente em Portugal), abordando a importância do sufrágio universal e da participação cívica;
- O papel da mulher na sociedade contemporânea, focando a temática da igualdade de género e dos direitos humanos;
- A aceitação e o respeito pela diferença, através da clarificação de conceitos como a exclusão, a segregação, a integração e a inclusão, abordando o papel fundamental de todos os cidadão(ãs) enquanto promotores e defensores da inclusão plena, com vista à obtenção de oportunidades iguais para todos(as);
- A necessidade de desconstrução de “preconceitos” e o fomento da tolerância e da empatia aspirando a uma sociedade equitativa, ou seja, mais justa e igualitária, dando especial enfoque à temática das pessoas LGBTI+.

HISTÓRIA



**CIDADANIA ATIVA  
E PARTICIPATIVA  
DESENVOLVIMENTO LOCAL  
SOLIDARIEDADE**

# UMA HISTÓRIA DE ANIMAR PARA UM MUNDO MELHOR

Marco Domingues

EcoGerminar/ANIMAR

## SOBRE A HISTÓRIA

É uma história de uma Criança, indiferente no seu género, que se preocupava com a “casa comum” de todas e todos nós, e por isso criou a “Animar”. Este é um conto simbólico de como a Animar e o Desenvolvimento Local surgiram, realça a importância das assembleias e das associações, ou seja, da participação e animação comunitária para se encontrarem soluções para os problemas locais.

A Criança Animar não conseguiu solucionar os problemas da sua comunidade, na sua ilha (de forma isolada), pelo que teve de fazer “pontes”, entendido aqui, como a necessidade de encontrar outras entidades com problemas semelhantes, aprender, partilhando também a sua experiência. Esta história valoriza a aprendizagem entre pares, e a horizontalidade das relações entre as pessoas, valoriza os saberes com igual relevância, dos populares aos técnicos.

Por outro lado, a história recupera parte da mensagem de um conhecido provérbio “não devemos dar o peixe, mas

sim, ensinar a pescar”, introduzindo princípios fundamentais do desenvolvimento local. Devemos primeiro ensinar em primeiro “a construir” a cana, e preferencialmente, “a construir uma rede”, para pescarmos coletivamente, com entreajuda e solidariedade de quem sente as mesmas necessidades, o que permite numa situação de fragilidade individual, termos uma comunidade que nos ajuda. Por outro lado, destaca a preocupação da sustentabilidade dos recursos naturais e da vida, como é a dos peixes que são pescados no conto.

# AGENDA ANIMAR

PELO DESENVOLVIMENTO LOCAL



# O Agenda Animar pretende:

Assinalar **datas com relevo** para as temáticas associadas ao Desenvolvimento Local

---

Identificar **meses temáticos** que inspiram à reflexão, aprendizagem e criatividade, promotores de compromissos duradouros

---

Destacar **personalidades** que contribuíram e contribuem para um mundo melhor

---

Promover a reflexão em torno dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.

---

PODE DESCARREGAR  
A **AGENDA ANIMAR**  
EM:

[www.animar-dl.pt/roteiro-educacao-dl](http://www.animar-dl.pt/roteiro-educacao-dl)

# agenda animar

pele desenvolvimento local



animar

# nota de abertura

Esta Agenda serve para assinalar datas que por algum motivo são importantes recordar e comemorar. Vai-te ajudar a conhecer lugares onde nunca estiveste, festas, tradições de sítios que podem acontecer pertinho de ti, ou lugares que possam ficar bem longe e onde talvez possas ir nas próximas férias com a tua família ou com a escola, numa visita de estudo. Também vais conhecer que foram e estão a ser muito importantes para mudar o mundo e o nosso país e para tornar a nossa vida melhor.

Esta Agenda quer inspirar-te a juntares-te com os/as teus/tuas amigos/as e, todos/as juntos/as, fazerem alguma coisa que seja importante para vocês, para a vossa escola ou para o local onde moram. Inspira-te na Sofia, a narradora do livro “Aprender a ANIMAR”. Já leste a ideia que ela teve?

Tu também podes fazer acontecer! Utiliza esta Agenda para escrever, desenhar, colar..., tudo é permitido, sê criativo/a!

¡old!





NOME: .....

MORADA: .....

CÓDIGO POSTAL: .....

DATA DE NASCIMENTO: .....

FILHO/A DE: .....

ESCOLA: .....

ANO QUE FREQUENTO: .....

# março



Março é o mês da primavera, o mês da árvore, da floresta, da água, da agricultura. Como vês é um mês cheio de momentos para nos lembrarmos como é bom estar ao ar livre no meio da natureza. É um dos meses ideais para celebrar a beleza natural deste planeta tão fantástico e o qual temos de cuidar com carinho para que possa continuar a ser a nossa querida casa, para nós e para os que nascerem no futuro, depois de nós. Não há vila, nem cidade ou bairro que possa ser bom, ter qualidade e desenvolvimento se não tiver belos espaços verdes, jardins, natureza ao seu redor, árvores, água pura, ar saudável e campos para passear! Assim sendo, vamos começar o mês com uma atividade que nos relembra como podemos proteger o **AMBIENTE!**

**OBJETIVOS  
DE DESENVOLVIMENTO  
SUSTENTÁVEL**  
TRANSFORMAR O MUNDO



## **O QUE SEI SOBRE GRETA THUNBERG?**

- O SEU NOME COMPLETO É: .....
- NASCEU NO DIA: .....
- NASCEU NA CIDADE DE: .....

- TEXTOS, ARTIGOS OU DISCURSOS PÚBLICOS DE GRETA THUNBERG QUE QUERO LER!

.....

.....

.....

- FRASES DE GRETA THUNBERG QUE ME INSPIRAM:

.....

.....

.....

- ESTES FORAM OS PRINCIPAIS FEITOS DE GRETA THUNBERG:

.....

.....

.....

Cada mês oferece a oportunidade de **explorar alguns conceitos e questões relacionados com o Desenvolvimento Local**. Ao mesmo tempo, o **Calendário da Agenda** é uma excelente oportunidade para acompanhar como esses conceitos se materializam na vida de cada criança e para destacar datas importantes.

Neste sentido, a agenda é preparatória para dois objetivos educativos: por um lado, contribui para a aquisição de consciência das próprias ações e comportamentos (responsabilização), por

outro, introduz o tema da apropriação do tempo pela própria criança, ou seja, que ela consiga organizar o seu tempo de uma forma autónoma.

# fevereiro

Fevereiro é o mês do Amor e, por isso, o tempo ideal para refletires sobre os princípios da partilha, da **SOLIDARIEDADE E DA JUSTIÇA SOCIAL!**

Na **Árvore da Solidariedade**, escreve sete ações de solidariedade, que podes realizar durante este mês!

OBJETIVOS  
DE DESENVOLVIMENTO  
SUSTENTÁVEL



Os **Meses Temáticos** pretendem aprofundar uma temática ou destacar uma pessoa inspiradora.

As datas no **Calendário** oferecem interessantes oportunidades de dinamização e aprofundamento

A temática, bem como as ações que daí resultam, estão ligadas com os **Objetivos do Desenvolvimento Sustentável**; é assim que descobrimos como cada um de nós pode fazer a diferença!

SEG TER QUA QUI SEX SÁB DOM

..... 2019  
..... 2020  
..... 2021  
28 ..... 2022



SEGUNDA

**4 DE FEVEREIRO -** DIA MUNDIAL DA LUTA CONTRA O CANCRO ✓

**Sabias que...?** O Dia Mundial do Cancro é uma data que visa unir a população em torno da luta contra o cancro e que se destina a salvar vidas humanas, através da sensibilização e da educação. Representa também uma tentativa de criar oportunidades para se falar de cancro, evidenciando diversas temáticas ligadas a esta doença.

**6 DE FEVEREIRO -** DIA INTERNACIONAL DA TOLERÂNCIA ZERO À MUTILAÇÃO GENITAL FEMININA ✓

**14 DE FEVEREIRO -** DIA DE SÃO VALENTIM ✓

**20 DE FEVEREIRO -** DIA MUNDIAL DA JUSTIÇA SOCIAL ✓

**Sabias que...?** A Assembleia Geral das Nações Unidas, reconhecendo a necessidade de promover os esforços para enfrentar questões como a pobreza, a exclusão e o desemprego, decidiu, a partir de 2009, assinalar o dia 20 de Fevereiro como o Dia Mundial da Justiça Social.

**21 DE FEVEREIRO -** DIA INTERNACIONAL DA LÍNGUA MATERNA ✓

**22 DE FEVEREIRO -** DIA EUROPEU DA VÍTIMA DE CRIME ✓

**FERIADOS NACIONAIS MÓVEIS**

**ENTRE 3 DE FEVEREIRO E 9 DE MARÇO -** ENTRUDO OU CARNAVAL ✗

**CARNAVAL DE LAZARIM, LAMEGO -** E se no próximo carnaval te mascarares de Careto, sabes o que é? A festa dos caretos faz parte de uma tradição milenar que é celebrada em Portugal no Entrudo. Em Trás-os-Montes é celebrado em várias aldeias dos concelhos de Vinhais, Bragança, Macedo de Cavaleiros (especialmente Podence) e Vimioso, e no Alto Douro em Lazarim no concelho de Lamego. ✗





	SEG	TER	QUA	QUI	SEX	SÁB	DOM
2019	25	26	27	28			
2020	24	25	26	27	28	29	
2021	22	23	24	25	26	27	28
2022	21	22	23	24	25	26	27

SEGUNDA

Hoje partilhei o meu lanche com a minha amiga Maria, que não tinha!

TERÇA

QUARTA

QUINTA

SEXTA

SÁBADO

DOMINGO

# JOGOS DE TABULEIRO E DE CHÃO



Jogos semelhantes ao tradicional Jogo da Glória.  
Desafios com diversas categorias Jogos  
em versão chão, 5m x 4m

# Os Jogos de Tabuleiro pretendem:

Explorar princípios relacionados com o Desenvolvimento Local, através de **4 jogos** dedicados aos seguintes temas:

1. Solidariedade e Partilha
2. Interculturalidade, Diversidade e Inclusão
3. Cultura, Património e Ambiente
4. Desenvolvimento Local



PODE DESCARREGAR  
OS **JOGOS DE TABULEIRO** EM:

[www.animar-dl.pt/roteiro-educacao-dl](http://www.animar-dl.pt/roteiro-educacao-dl)

## ORIENTAÇÕES PRÁTICAS

### PARA FACILITADORES/AS

**Deixamos as seguintes dicas para a utilização e dinamização de um ou mais destes materiais lúdico-pedagógicos sobre o desenvolvimento local:**

1. **Familiarizar-se com o(s) recurso(s)** que irá utilizar e questionar-se sobre os temas que vão ser abordados e preparar-se por forma a que os domine o mais possível.
2. **Preparar o espaço.** De acordo com cada recurso, a atenção sobre o espaço onde irá ser dinamizado é diferente. Por exemplo, sugere-se que para a leitura de uma ou mais histórias do livro *Aprender a Animar* o espaço seja preparado de modo a que as crianças estejam sentadas em semicírculo de frente para a pessoa que irá fazer a leitura e a dinamização da sessão. Se o espaço for numa sala de aula, será necessário retirar as mesas e as cadeiras e criar-se um género de 'clareira' para criar um ambiente mais próximo e sem obstáculos físicos à comunicação. No caso dos jogos de tabuleiro, e como existe limite de jogadores e jogadoras por jogo, havendo a possibilidade de criar vários grupos de acordo com o número de jogos

que se pretenda utilizar, é necessário que o espaço seja amplo para que a dinâmica de comunicação própria do jogar não interfira com as restantes equipas. Aconselha-se a que o número máximo de jogos em simultâneo numa sala de aulas tradicional seja dois, e que sejam jogados distantes um do outro. O ideal será haver um espaço grande ou diferentes espaços, de acordo com o número de jogos.

Relativamente aos jogos de chão, o espaço terá que ser grande, dada a dimensão de cada um dos jogos. Pode ser num espaço interior, p.e., num ginnodesportivo, ou exterior, p.e., no recreio da escola. No caso de um espaço exterior, é importante que existam condições para as pessoas comunicarem, sem grande esforço, umas com as outras.

Em contexto escolar, se forem espaços de utilização comum pelas restantes crianças que frequentam a escola e que não estão a participar nas atividades, é importante assegurar que as dinâmicas não serão interrompidas durante os intervalos.

### **3. Programar a sessão e contextualizar o grupo**

É importante selecionar o(s) material (materiais) para a sessão, preparando um pequeno documento com os seguintes pontos:

- Objetivo geral;
- Definição de metas de aprendizagem a partir dos materiais explorados na sessão;
- Detalhe das fases da sessão [introdução, desenvolvimento, reflexão, avaliação/fecho].

Preparar previamente o grupo para a sessão que vai ser realizada, fazendo um pequeno enquadramento prévio à sessão, introduzindo relações com conteúdos que estejam eventualmente a ser explorados noutros contextos.

#### **4. Garantir a participação de todos e todas.**

Para tal, é necessário prestar muita atenção ao grupo e estimular a participação. A utilização de metodologias participativas e ativas permite que isso aconteça e é essencial na dinamização das atividades.

#### **5. Gerir diferenças e possíveis tensões.**

No decorrer do processo de dinamização é natural que o grupo reaja de maneira diferente aos desafios propostos e que surjam pequenos momentos de conflito/tensão. Há que aceitar e transmitir que diferenças de opinião são bem vindas e que deverão ser respeitadas por todos e todas, desde que transmitidas de forma tranquila e pacificadora. É um momento de aprendizagem e de perceber perspetivas diferentes sobre o mesmo tema.

#### **5. Fazer registos das atividades.**

Para cada sessão realizada é necessário que sejam efetuados registos da sua concretização. No final deste manual, são disponibilizados exemplares de folha de presenças e do questionário de avaliação que deverão ser reproduzidos o número de vezes necessário e enviados para o seguinte endereço eletrónico: [celia.lavado@animar-dl.pt](mailto:celia.lavado@animar-dl.pt). Também poderão fazer registos fotográficos e de vídeo, desde que sejam garantidas/respeitadas as devidas autorizações de recolha de imagem.

# PLANOS DE SESSÃO

## PROPOSTAS

### LIVRO APRENDER A ANIMAR

#### Plano de sessão



1,30 h.



**Dar a conhecer os materiais pedagógicos do Desenvolvimento Local, em particular a o livro *Aprender a Animar*.**

**Estimular a reflexão e o debate para temas específicos associados ao Desenvolvimento Local, bem como formas elementares de compromisso com os seus princípios.**



Para a leitura de uma ou mais histórias do livro *Aprender a aAnimar* é necessário ter atenção ao espaço. Este deverá ser preparado de modo a que as crianças estejam sentadas em semicírculo de frente para a pessoa que irá fazer a leitura e a dinamização da sessão.

Se o espaço for numa sala de aula, será necessário retirar as mesas e as cadeiras e criar-se um género de 'clareira' para criar um ambiente mais próximo e sem obstáculos físicos à comunicação.

FASE DA SESSÃO	DESCRIÇÃO	MATERIAIS /RECURSOS
<b>INTRODUÇÃO</b> 15'	<p><b>[Idealmente, a sala já está preparada como sugerido no ponto 2 das orientações facilitadores/as]</b></p> <p>1. Apresentação da ANIMAR, do Projeto e da metodologia de dinamização da sessão.</p> <p>2. Apresentação do/a facilitador/a e das crianças individualmente. Sugere-se, para tornar a apresentação mais divertida, que cada pessoa diga o seu nome e o seu prato/cor/animal preferido.</p> <p>3. Fazer uma breve apresentação do livro <i>Aprender a Animar</i> e dizer qual das histórias que vai ser alvo de leitura.</p>	Livro <i>Aprender a Animar</i>
<b>DESENVOLVIMENTO</b> 45'	<p>Iniciar a leitura da história.</p> <p>No final da história, as crianças fazem um resumo do que ouviram e as palavras chave são escritas em folhas coloridas e coladas numa parede. Pedimos à criança que mencionar a palavra para a vir escrever (as folhas estão junto do/facilitador/a).</p> <p>Organizar grupos de 5 crianças e pedir que cada grupo reflita em conjunto uma das palavras que surgiram na reflexão anterior.</p> <p>Pedir-lhes que escrevam uma frase que defina o que é aquela palavra e que será partilhada com todos e todas as presentes.</p>	Livro <i>Aprender a Animar</i>  Folhas coloridas  Marcadores  Fita-cola ou bostik
<b>REFLEXÃO</b>	<p>Terminar com uma reflexão utilizando a dinâmica da teia. Explicar previamente as regras da dinâmica.</p>	

FASE DA SESSÃO	DESCRIÇÃO	MATERIAIS /RECURSOS
	<p><b>Dinâmica da teia:</b> Os/as participantes ficam em pé, formando um círculo. Entregar a uma criança o novelo de lã, que deverá segurar enquanto diz em voz alta o que aprendeu e o que gostou mais da sessão.</p> <p>Após a apresentação, segura a ponta do novelo com o dedo e arremessa o novelo para outro colega, que também deverá expressar a sua opinião. Este processo repete-se até que todo /as tenham manifestado a sua opinião e estejam interligados por uma espécie de "teia de aranha".</p> <p>O/a facilitador/a também deverá participar.</p> <p>No final, deverão refletir sobre a imagem que o novelo assumiu e qual a ligação que fazem com o que foi debatido durante a sessão (trabalho em equipa, importância da participação de todos e todas para atingir determinados objetivos, etc.).</p>	<p>Novelo e lã</p>
<p><b>AVALIAÇÃO E FECHO</b> 15'</p>	<p>Avaliação individual da sessão: entrega do documento avaliativo</p> <p>Registo de presenças</p>	<p>Folhas de avaliação Individual</p> <p>Folha de presenças</p> <p><i>Podem encontrar as folhas no final do manual</i></p>

## AGENDA ANIMAR PELO DESENVOLVIMENTO LOCAL



- Esquemáticamente, a Agenda Animar está organizada da seguinte forma:

Mês Temático = Datas relevantes ⇨ Tema Central  
⇨ Desafio temático.

- A partir das **Datas em Destaque** no **Calendário**, cada mês apresenta um **Tema Central** que o identifica como **Mês Temático**. Ao mesmo tempo, a Agenda prevê um **Desafio** que visa aprofundar os princípios relacionados ao tema ou destacar uma personagem relevante pelo mesmo.
- Sendo que a Agenda apresenta naturalmente uma dimensão temporal alargada, presta-se bem para o desenvolvimento de ações concretas que impliquem um **compromisso** por parte da criança. Portanto, a sugestão é de não dinamizar a Agenda só em ações pontuais dinamizadas por um/a facilitador/a, mas considerar também o desenvolvimento de tarefas realizadas pela criança de forma autónoma e continuada no tempo, estimulando o desenvolvimento de um sentido de responsabilidade, bem como da capacidade de organizar o seu próprio tempo.
- A Agenda é particularmente indicada para acompanhar a contextualização temática de diferentes projetos educativos, sem obrigatoriamente respeitar a correspondência temporal

entre as datas da Agenda e as datas do projeto. Esta sugestão refere-se especificamente à planificação de Campos de Verão ou de programas nos ATLS, mas pode estender-se a

Sugere-se que a Agenda sirva de introdução a uma dinamização mais continua no tempo e integrada com os restantes materiais lúdico-pedagógicos do Desenvolvimento Local aqui apresentados, podendo adotar a seguinte estrutura:

1. Apresentação do Mês Temático: Tema Central e Desafio (1.ª semana)
2. Dinamização da História do Livro relacionada com o Tema Central (2.ª semana)
3. Dinamização do Jogo relacionado com o Tema Central (3.ª semana)
4. Fecho do Mês Temático e avaliação do Desafio (4.ª semana)

Nota: De seguida apresentamos um exemplo de plano de sessão para o mês de fevereiro.

## Mês Temático - fevereiro



1,30 h.



- Dar a conhecer os materiais pedagógicos do Desenvolvimento Local, em particular a Agenda Animar pelo Desenvolvimento Local.
- Estimular a reflexão e o debate para temas específicos associados ao Desenvolvimento Local, bem como formas elementares de compromisso com os seus princípios.
- Exemplificar a dinamização da 1ª sessão dum mês no específico: fevereiro



- O Mês Temático de Fevereiro está caracterizado por:
- Datas em Destaque: entre as outras, São Valentim, Dia Internacional da Justiça Social;
  - Tema Central: Amor, articulado nos princípios da Partilha, Solidariedade e Justiça Social;
  - Desafio: escrever na Árvore da Solidariedade 7 ações de concretização dos princípios relacionados com o Tema Central.

O foco da Sessão de Apresentação do Mês Temático será a apresentação do Tema Central e do Desafio.

A atividade está pensada para um grupo até 20 crianças, entre os 8 e os 12 anos.

Dicas de facilitação:

- é importante que o/a dinamizador/a principal tenha o apoio de outra pessoa, que terá como função ir controlando o tempo e informando o/a facilitador/a, de modo a que se consiga cumprir o plano estipulado para a sessão;
- o elemento de apoio à dinamização também terá a responsabilidade de colaborar na fase da avaliação (distribuição e recolha das folhas de avaliação);
- anteriormente à Sessão é necessário que o/a facilitador/a prepare alguns materiais que não estão incluídos nos recursos pedagógicos do Desenvolvimento Local, nomeadamente: folhas de papel, jornais, imagens, objetos, posters brancos e outros materiais que sejam necessários para pintar ou desenvolver a própria criatividade (tesoura, cola, aguarelas, marcadores...)
- no caso da utilização de aguarelas ou recursos que podem manchar a roupa ou sujar o espaço, será preciso advertir antecipadamente os pais das crianças e desenvolver a atividade num lugar adequado.
- antes do início da atividade, o/a facilitador/a deverá apresentar as regras de funcionamento do grupo: escutar quando alguém está a falar; respeitar a opinião dos outros; estar com atenção às perguntas e aos desafios; cuidar dos materiais do jogo.

## Plano de sessão

FASE DA SESSÃO	DESCRIÇÃO	MATERIAIS /RECURSOS
<p><b>PREPARAÇÃO DA LOGÍSTICA</b> (nos dias anteriores à sessão)</p>	<p>A sugestão de dinamização do Mês Temático de fevereiro, cujo objetivo é criar uma colagem temática, requiere a utilização de materiais não incluídos nos recursos lúdico-pedagógicos, portanto é necessário um trabalho prévio para recolher materiais para a colagem (sejam criativos!) relacionados com o tema central do mês de fevereiro: o Amor (a solidariedade, a partilha, a justiça social).</p> <p>Será também necessário disponibilizar 4 folhas brancas A1 ou A2, utilizados como superfície de trabalho, e ferramentas para trabalho criativo.</p> <p>O/A facilitador/a está encarregado/a de disponibilizar materiais e ferramentas em quantidade suficiente para que a atividade possa acontecer. Pode ser útil convidar as crianças, avisadas nos dias anteriores, para complementar os materiais de acordo com a própria sensibilidade. \</p> <p>Por fim, será necessário garantir um espaço que consiga acolher 4 grupos de 5 crianças e sem obstáculos físicos.</p>	<p>4 folhas brancas (A1 ou A2)</p> <p>Materiais para colagem: jornais, papéis, objetos...</p> <p>Ferramentas para trabalho criativo: marcadores aguarelas, tesouras, novelo, cola...</p> <p>Os materiais e as ferramentas deverão ser divididas de igual forma entre os 4 grupos e colocadas à volta dos cartazes brancos. Deverá ser garantido</p>

FASE DA SESSÃO	DESCRIÇÃO	MATERIAIS /RECURSOS
		distanciamento entre os 4 grupos.
<b>INTRODUÇÃO</b> 15'	<p>Com o grupo todo na mesma Sala:</p> <p>Apresentação da ANIMAR, do Projeto e do que podemos encontrar na <i>Agenda</i>.</p> <p>Apresentação da metodologia de trabalho: após apresentar quais são as diferentes sessões da dinamização mensal da <i>Agenda</i> e qual o tipo de compromisso que será necessário, o/a dinamizador /a explicará o objetivo da sessão: a criação de uma composição artística coletiva (tipo colagem), a partir dos materiais recolhidos, que represente de forma totalmente livre e subjetiva o Tema Central.</p>	<i>Agenda</i> <i>Animar</i> <i>pelo</i> <i>Desenvolvimento</i> <i>Local</i>
<b>DISPOSIÇÃO PARA A ATIVIDADE</b> 5'	<p>Será necessário dividir o grupo em subgrupos mais pequenos para facilitar a atividade. A dinâmica sugerida é: <i>A Quinta dos Animais</i>.</p> <p>Dê um <i>post-it</i> a cada criança com o nome de um animal (são escolhidos 4 animais) e depois, iniciando a atividade, todos terão de reproduzir o som (ou a forma de andar, caso seja desejável por causa do barulho) indo em busca de companheiros animais. Assim serão formados os subgrupos!</p>	20 <i>post-its</i>  Uma caneta ou marcador

FASE DA SESSÃO	DESCRIÇÃO	MATERIAIS /RECURSOS
<b>DESENVOLVIMENTO</b> 40'	<p>Uma vez as crianças divididas em subgrupos, posicionam-se à volta das folhas A1 ou A2. Aconselha-se repetir:</p> <p>■ O objetivo: a realização de um trabalho de composição artística coletiva inspirada no Tema Central: a ideia de base é a da colagem, mas pode ir além disso já que a natureza dos materiais é variada.</p> <p>■ As regras de base:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeito pelos materiais e pelo espaço</li> <li>- Respeito pela criatividade, expressividade e pensamentos e espaços das outras crianças</li> <li>- Terminada a atividade, todos ajudam na arrumação do espaço</li> </ul>	<p>4 cartazes brancos grandes (A1 ou A2)</p> <p>Materiais para colagem: jornais, papéis, objetos...</p> <p>Ferramentas para trabalho criativo: marcadores, aguarelas, tesouras, novelo, cola...</p>
<b>REFLEXÃO E APRESENTAÇÃO DO DESAFIO</b> 20'	<p>Terminada a composição, é o momento para refletir e debater sobre o significado da mesma.</p> <p>1. Permanecendo nos subgrupos, as crianças:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- contam, em cada subgrupo, o que quiseram representar e como se sentiram durante a atividade;</li> <li>- Escolhem 2 ou 3 palavras-chave que respondam à pergunta: "para mim o Amor (tema central) é..."</li> </ul> <p>2. Cada subgrupo partilha as palavras-chave com todos os grupos.</p>	

FASE DA SESSÃO	DESCRIÇÃO	MATERIAIS /RECURSOS
	<p><b>DESAFIO</b> Tendo as crianças uma ideia geral sobre o Tema Central, é o momento de apresentar a Árvore da Solidariedade (O Desafio proposto na Agenda para o mês de fevereiro): cada criança terá de concretizar os princípios aprofundados durante a atividade, comprometendo-se a realizar 7 ações solidárias durante o mês!</p>	
<p><b>AVALIAÇÃO E ARRUMAÇÃO DO ESPAÇO</b> 10'</p>	<p>O encerramento da sessão prevê a distribuição das folhas de avaliação para as crianças darem um <i>feedback</i> de forma anónima.</p> <p>É importante que todas as crianças contribuam na arrumação do espaço e dos materiais.</p>	<p>Folhas de avaliação</p> <p>Folha de presença</p> <p><i>Podem encontrar as folhas no final do manual</i></p>

## JOGOS LÚDICO-PEDAGÓGICOS SOBRE DESENVOLVIMENTO LOCAL



1,30 h.



- Dar a conhecer os materiais lúdico-pedagógicos do Desenvolvimento Local, em particular os jogos de tabuleiro e de chão.

- Estimular a reflexão e o debate para temas específicos associados ao Desenvolvimento Local.



- Todos os jogos devem ter definido um/a facilitador/a principal que tem a função de conduzir a sessão: ler todos os desafios e estimular a reflexão.

É importante que o/a facilitador/a principal tenha o apoio de outra pessoa, que terá como função ir controlando o tempo e informando o/a facilitador/a, de modo a que se consiga cumprir o plano estipulado para a sessão. É importante que quando faltarem 20 minutos para o fim da sessão, este elemento avise a equipa de dinamização, de modo a que esta consiga gerir o tempo para fazer a reflexão final e a avaliação.

- O elemento de apoio à dinamização, também terá a responsabilidade de colaborar na fase da avaliação (distribuição e recolha das folhas de avaliação).

- Antes do início do Jogo, o/a facilitador/a deverá apresentar as regras de funcionamento do grupo:

Escutar quando alguém está a falar; Respeitar a opinião das outras pessoas; Estar com atenção às perguntas e aos desafios; Cuidar dos materiais do jogo.

- Para os jogos de chão é necessário que exista um espaço amplo, ao ar livre (p.e., recreio) ou espaço coberto (p.e., ginásio polivalente). Quando se jogar mais do que um jogo, tem-se que garantir que o espaço físico é suficientemente grande para acolher os jogos e para não haver ruído que perturbe o bom funcionamento dos mesmos.
- Se não houver tempo para terminar o jogo, sugere-se que se faça uma pergunta para todos os/as jogadores/as ou equipas e os que responderem acertadamente são os vencedores e vencedoras.

## Plano de sessão | Jogos de Tabuleiro

FASE DA SESSÃO	DESCRIÇÃO	MATERIAIS /RECURSOS
<b>INTRODUÇÃO</b> 15'	<p>1. Apresentação da ANIMAR, do Projeto e da metodologia de dinamização da sessão.</p> <p>Com todas as crianças numa sala ou em duas salas (a perceber mediante as condições do momento)</p>	
<b>PREPARAÇÃO</b> 5'	<p>1. Em grande grupo, fazer a divisão das crianças: a cada criança é atribuído o número 1, o número 2, o número 3 ou o número 4 (adaptar para o n.º de jogos que se vai jogar).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Crianças com o n.º 1 &gt;&gt; Jogo 1</li> <li>- Crianças com o n.º 2 &gt;&gt; Jogo 2</li> <li>- Crianças com o n.º 3 &gt;&gt; Jogo 3</li> <li>- Crianças com o n.º 4 &gt;&gt; Jogo 4</li> </ul> <p>2. É apresentado o/a facilitador/a de cada jogo e pede-se que as crianças o/a acompanhem para o espaço onde irá decorrer a dinamização.</p> <p>JOGO 1 - Solidariedade e Partilha            JOGO 2 - Interculturalidade, Diversidade e Inclusão            JOGO 3 - Cultura, Património e Ambiente            JOGO 4 - Desenvolvimento Local</p>	
<b>APRESENTAÇÃO</b> 10'	<p>1. O/a facilitador/a pede que todos/as se posicionem à volta do jogo.</p>	Jogos de tabuleiro ou Jogos

FASE DA SESSÃO	DESCRIÇÃO	MATERIAIS /RECURSOS
	<p><b>(jogo de chão: O/a facilitador/a pede que todos/as se sentem em cima dos jogos, em meia lua. O/a facilitador/a pede aos participantes e às participantes para se descalçarem)</b></p> <p>2. Apresentação de todos/as: cada um/a diz o seu nome e, de acordo com o jogo, tem que completar a seguinte frase:            JOGO 1: "gosto de partilhar com os meus amigos ..."            JOGO 2: "o meu super-herói/heroína é ...            Ou o "o meu filme de animação preferido é ..."</p>	de chão.
<p><b>APRESENTAÇÃO</b> 10'</p>	<p>JOGO 3: "para ajudar o ambiente eu ... (dar exemplos do que fazem)" ou "o meu monumento preferido é ..."            JOGO 4: "no sítio onde moro conheço as seguintes associações ..."</p> <p>3. Caso os jogos sejam jogados por todas as crianças da turma, recomenda-se que sejam formadas equipas. Tendo por referência uma turma de 20 crianças, sugere-se que, por jogo, sejam formadas 3 equipas de 2/3 participantes, totalizando 6/7 por jogo (mediante o n.º total de crianças). O ideal é que cada jogo seja jogado por 4 crianças.</p>	

FASE DA SESSÃO	DESCRIÇÃO	MATERIAIS /RECURSOS
<b>DESENVOLVIMENTO</b> 40'	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Faz-se uma breve explicação de como o jogo funciona e as suas regras</li> <li>2. Faz-se um enquadramento do tema do jogo e da história que o inspira</li> <li>3. Caso sejam formadas equipas: atribui-se a cor dos pinos a cada um dos jogadores/as. Quem ficar com a mesma cor constitui equipa</li> <li>4. Leitura das regras</li> <li>5. Início do jogo (todas as equipas atiram o dado e quem tiver o n.º maior inicia o jogo)</li> </ol>	Jogos de tabuleiro ou Jogos de chão
<b>REFLEXÃO</b> 10'	Depois de o jogo terminar, refletem sobre o jogo (o que sentiram ao longo do jogo, qual a opinião sobre os temas abordados...)	
<b>AVALIAÇÃO E FECHO</b> 10'	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Avaliação individual da sessão: entrega do documento avaliativo</li> <li>- Registo de presenças</li> </ul>	Folhas de avaliação individual  Folha de presenças <i>Podem encontrar as folhas no final do manual</i>

# MATERIAIS DE REGISTO

## FOLHA DE PRESENÇA

### ROTEIRO EDUCAÇÃO PELO DESENVOLVIMENTO LOCAL

Atividade 4.1. Roteiro Educação para o Desenvolvimento Local

#### Sessão de Dinamização

DATA:

LOCAL:

NOME (só o nome próprio):

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

12.

13.

14.

15.

16.

17.

18.

ATENÇÃO: A folha de presenças deverá ser remetida para os seguintes e-mails: [celia.lavado@animar-dl.pt](mailto:celia.lavado@animar-dl.pt); [dina.cruz@animar-dl.pt](mailto:dina.cruz@animar-dl.pt)

## AVALIAÇÃO PARA AS CRIANÇAS

### ROTEIRO EDUCAÇÃO PELO DESENVOLVIMENTO LOCAL

Atividade 4.1. Roteiro Educação para o Desenvolvimento Local

#### Sessão de Dinamização

DATA: LOCAL:  
NOME (só o nome próprio):

#### 1. Diz o que gostaste mais e o que gostaste menos desta sessão?



O QUE GOSTEI MAIS

O QUE GOSTEI MENOS



#### 2. Qual a tua opinião geral sobre a sessão de hoje?

Faz um X em cima da imagem que achares mais indicada

GOSTEI  
MUITO



GOSTEI



NÃO SEI  
GOSTEI



NÃO



NÃO GOSTEI  
NADA



ATENÇÃO: Os questionários de avaliação preenchidos deverão ser remetidos para os seguintes e-mails: [celia.lavado@animar-dl.pt](mailto:celia.lavado@animar-dl.pt); [dina.cruz@animar-dl.pt](mailto:dina.cruz@animar-dl.pt)

## AVALIAÇÃO PARA O/A FACILITADOR

### ROTEIRO EDUCAÇÃO PELO DESENVOLVIMENTO LOCAL

Atividade 4.1. Roteiro Educação para o Desenvolvimento Local

#### Sessão de Dinamização

DATA: LOCAL:  
NOME (só o nome próprio):

**1. Refira o que correu melhor e o que não correu tão bem na sessão que facilitou?**



**O QUE GOSTEI MAIS**



**O QUE GOSTEI MENOS**

**2. Indique sugestões/dicas importantes para futuros/as facilitadores/as**

ATENÇÃO: Os questionários de avaliação preenchidos deverão ser remetidos para os seguintes e-mails: [celia.lavado@animar-dl.pt](mailto:celia.lavado@animar-dl.pt); [dina.cruz@animar-dl.pt](mailto:dina.cruz@animar-dl.pt)

## AUTORIZAÇÃO DOS ENCARREGADOS DE EDUCAÇÃO PARA RECOLHA DE IMAGEM

### ROTEIRO EDUCAÇÃO PELO DESENVOLVIMENTO LOCAL

Atividade 4.1. Roteiro Educação para o Desenvolvimento Local

#### Sessão de Dinamização

DATA:	LOCAL:
NOME DA CRIANÇA:	Autorizo a recolha de imagens para utilização no âmbito desta atividade
	SIM <input type="checkbox"/> NÃO <input type="checkbox"/>

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

12.

13.

14.

15.

16.

17.

18.

\*(REGULAMENTO (UE) 2016/679 DO PARLAMENTO EUROPEU E DO CONSELHO de 27 de abril de 2016 relativo à proteção das pessoas singulares no que diz respeito ao tratamento de dados pessoais e à livre circulação desses dados e que revoga a Diretiva 95/46/CE (Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados).

# ÍNDICE

Animar - Associação Portuguesa para o Desenvolvimento Local	7
Contextualização	7
MATERIAIS LÚDICO-PEDAGÓGICOS DL	
Livro Aprender a Animar	13
Agenda Animar	35
Jogos de tabuleiro e de chão	43
Orientações práticas para facilitadores/as	48
Planos das Sessões   Propostas	51
Materiais de registo	67





Cofinanciado por:



UNIÃO EUROPEIA  
Fundo Social Europeu