

Recreios com Vida

Memória descritiva

Introdução e Enquadramento

O projeto “recreios com vida” consiste na realização de atividades e dinâmicas no espaço afeto ao recreio e de uso coletivo. O presente projeto propõe a versão “Jogo da Macaca” utilizando a língua inglesa -“The Hopscotch Vicentino” - direcionado para as/os alunas/ alunos do 6.ºB (11 e 13 anos) e visa transformar o conceito tradicional numa atividade que desafie a coordenação motora, o raciocínio rápido, a utilização da língua inglesa e a socialização saudável, combatendo o sedentarismo e a falta de sociabilização durante os intervalos escolares.

“The Hopscotch Vicentino” - Articulação Curricular Interdisciplinar

Para este concurso escolar com as/os alunas/alunos do 6.º B, procedeu-se à articulação interdisciplinar: disciplina de Inglês, de Matemática e de Educação Visual, de modo que não fosse apenas um jogo, mas uma ferramenta de aprendizagem ativa. O desenho e a dinâmica deste a que apelidamos de “ The Hopscotch Vicentino” foram estruturados para articular os conteúdos do 6.º ano das disciplinas de Inglês, Matemática e Educação Visual, transformando o recreio numa extensão da sala de aula.

Inglês: Comunicação e Instruções (*Action Verbs*)

A língua inglesa é integrada como idioma de comunicação e comando do jogo, promovendo a literacia linguística de forma lúdica:

- **Vocabulário e Comandos - Imperative Form:** As instruções de jogo e as regras básicas são em inglês: "*Hop on one foot*", "*Skip a square*", "*Balance*", "*Roll the dice*".
- **Léxico Temático:** em cada casa o aluno poderá ter que formular uma frase rápida em inglês ao aterrar nessa casa para poder avançar (usando os conteúdos do 6.º ano - *directions, weather, daily routines, etc.*).
- **Inclusão Cultural:** exploração das origens do jogo no mundo anglófono (onde é conhecido como *Hopscotch*), comparando as regras tradicionais britânicas/americanas com as portuguesas.

Matemática: Geometria e Raciocínio Numérico

A matemática molda a estrutura física e as regras do jogo, desafiando o raciocínio rápido dos alunos de 11 e 13 anos:

- **Construção Geométrica:** o traçado do jogo baseia-se na aplicação prática de conceitos de geometria do 2.º ciclo, como polígonos regulares, cálculo de áreas, perímetros, simetrias e paralelismo.
- **Dinâmica Numérica e Regras:** para avançar, as/os alunas/alunos devem responder a desafios matemáticos, tais como:

Saltar apenas em casas com **números primos** ou **múltiplos** de um determinado número.

Resolver operações rápidas expressas em **frações**, **percentagens** ou **potências** de base 10 (conteúdos centrais do 6.º ano).

Educação Visual: Sintaxe Visual, Geometria Dinâmica e Cor

Estrutura das Formas: Aplicação prática dos conteúdos de geometria visual (traçado de polígonos com rigor técnico através de régua e esquadro) na passagem do papel para a escala real no solo (escala de ampliação).

Guião

1. **Lançamento:** O primeiro jogador atira a patela para a casa número 1. O objeto deve imobilizar-se totalmente dentro do quadrado, sem tocar em nenhuma linha.
2. **Percurso de Ida:** O jogador avança saltando ao **pé-coxinho** nas casas simples e apoiando **os dois pés em simultâneo** nas casas duplas (ex: casas 4 e 5). A casa onde se encontra a patela deve ser obrigatoriamente saltada sem ser pisada.
3. **O Retorno:** Ao chegar à última casa o jogador roda e faz o percurso de volta. Deve parar na casa imediatamente anterior à patela, equilibrar-se num só pé, apanhar o objeto e saltar por cima dessa casa para sair do circuito.
4. **Progressão:** Se conseguir terminar sem errar, passa para o número seguinte na jogada posterior.

Fatores de Eliminação (Passa a vez)

- Deixar a patela cair fora da casa correta ou em cima das linhas.
- Pisar qualquer linha do desenho com o pé durante os saltos.
- Apoiar os dois pés numa casa simples ou desequilibrar-se e tocar com as duas mãos no chão.

Brigada dos Recreios Com Vida "The Hopscotch Vicentino"

6.ºB

Benedita Nobre

Maria Fernandes

Mirella Dias

José Silva

Rodrigo Salgado

Conclusão

Esta proposta apresenta forte impacto na comunidade escolar; o projeto valida os interesses e a maturidade dos alunos do 6.º ano, transformando o recreio num espaço de energia, foco e de inclusão. O projeto “The Hopscotch Vicentino” ao cruzar a Matemática, a expressividade e técnica da Educação Visual e a comunicação global do inglês, transforma o recreio escolar num laboratório de aprendizagem vivo, ativo e adaptado à maturidade dos alunos de 11 e 13 anos. É uma intervenção sustentável e com um retorno pedagógico e social imediato para a escola.