

Recreios com vida

1. Enquadramento

O presente relatório descreve o desenvolvimento e implementação do projeto “**Recreios com Vida**”, integrado na iniciativa “**Somos Escola**”, na Escola de Hotelaria e Turismo de Vila Real de Santo António. Este projeto surge da necessidade de promover um ambiente escolar mais inclusivo, harmonioso e participativo, valorizando o recreio enquanto espaço educativo privilegiado para o desenvolvimento de competências sociais, emocionais e cívicas. A escola quer ser um espaço verdadeiramente inclusivo, humano, solidário e feliz. O projeto de mediadores de pátio, Somos Escola, é uma das ferramentas centrais para concretizar esta visão. Um espaço onde:

- os mais velhos acolhem os mais novos com espírito de veterania positiva;
- os alunos com maiores dificuldades comportamentais encontram caminhos para melhorar;
- todos se sentem parte de uma comunidade que valoriza a compreensão, a humildade e a hospitalidade.

A EHTVRSa assume como missão a formação integral dos seus alunos, não apenas ao nível técnico e profissional, mas também ao nível humano e social. Neste sentido, pretende afirmar-se como uma escola:

- inclusiva;
- promotora de bem-estar;
- baseada em valores como respeito, empatia, hospitalidade e solidariedade.

O projeto “**Recreios com Vida**” enquadra-se nesta visão, funcionando como uma estratégia de intervenção pedagógica no espaço de recreio, através da mediação de conflitos por pares e da dinamização de atividades estruturadas.

Inovação Pedagógica: O Jogo Interativo Eco-Digital

No âmbito do programa **Eco-Escolas**, foi desenvolvido um jogo interativo 100% livre de papel. Esta dinâmica alia tecnologia e ecologia através de:

- **Dinâmica de Procura:** Os participantes devem encontrar colegas ou locais portadores de **códigos QR**.
- **Desafios Diversificados:** A digitalização dos códigos dá acesso a uma plataforma com labirintos, jogos de memória, palavras cruzadas, sopas de letras, adivinhas e *flashcards*.
- **Atualização Contínua:** Para manter o interesse, as atividades foram planeadas para serem atualizadas regularmente ao longo do ano letivo, com dias específicos para grandes provas que envolvem toda a comunidade.

2. Diagnóstico e Justificação

A intervenção tornou-se prioritária após a análise dos comportamentos registados no primeiro período escolar (setembro a dezembro). Identificou-se um padrão de:

- Conflitos espontâneos e tensões entre grupos de diferentes origens culturais.

- Dificuldades acentuadas na integração dos alunos do 1.º ano, que demonstram frequentemente insegurança e impulsividade.
- Comportamentos desafiadores por parte de alunos com históricos de insucesso escolar.

3. Objetivos

Objetivo Geral

O objetivo geral foca-se na criação de um ambiente de convivência positivo e responsável, promovendo uma "escola mais feliz" através da mediação e de atividades estruturadas.

Objetivos específicos incluem:

- Melhoria do clima social: Intervir nos espaços informais para reduzir ocorrências disciplinares.
- Protagonismo Juvenil: Criar oportunidades para que os alunos assumam papéis de liderança positiva.
- Sustentabilidade e Tecnologia: Aliar a política de "papel zero" do programa Eco-Escolas à utilização de recursos digitais atrativos para os jovens.
- Integração Geracional: Fomentar uma relação de "veterania positiva", onde os alunos mais velhos acolhem os recém-chegados

4. Atividades dinamizadas ao longo do ano letivo

O projeto expande-se para além do digital, promovendo a interação física e a ligação à cidade de Vila Real de Santo António através de:

- Torneios escolares, matraquilhos, futebol, xadrez
- Desafios culturais e regionais visitas pela cidade e interação com várias atividades realizadas ao longo do ano tais como:
 - Feira dos agricultores biológicos
 - Mega torta de amêndoa
 - Participação em projetos da cidade
 - Respirarte atividades lúdicas e tradicionais trazendo as brincadeiras do passado para o presente
- Criação de um jogo que envolveu toda a comunidade escolar

5. Descrição do Jogo Interativo

Conceção

O jogo foi desenvolvido no âmbito do programa Eco-Escolas, recreios com vida com o objetivo de criar uma atividade:

- interativa;
- dinâmica;
- sustentável;
- totalmente livre de papel.

Funcionamento

A dinâmica do jogo baseou-se na utilização de códigos QR, que os participantes deveriam localizar e digitalizar, permitindo o acesso a diferentes desafios ao longo do ano. Estas atividades eram alteradas ao longo do ano. Tratou-se de uma dinâmica muito interativa e dinâmica em que toda a comunidade escolar esteve envolvida. A tecnologia não deve ser só vista como um refúgio dos alunos em que se isolam no seu próprio mundo, mas também num aliado para a criação de novos jogos, dinâmicas em que a tecnologia se associa com o envolvimento entre os alunos promove a sua comunicação e também se alia ao desporto.

Tipologia de Atividades

Os desafios incluíram:

- labirintos;
- jogos da memória;
- palavras cruzadas;
- sopas de letras;
- adivinhas;
- cartões interativos;
- cartões de memorização;
- Quem é quem
- Caça palavras
- Jogo das diferenças.

Organização

As atividades foram:

- distribuídas ao longo do ano letivo;
- atualizadas regularmente;
- dinamizadas em dias específicos para garantir maior adesão.

Papel dos Mediadores de Pátio

Esta é a ferramenta central para a gestão de conflitos. Os Mediadores de Pátio atuam como agentes de proximidade, assegurando o apoio aos colegas e a orientação nas atividades. Eles são fundamentais para prevenir comportamentos de risco e para garantir que o espírito de hospitalidade da escola seja cumprido no dia a dia:

- apoio aos participantes;
- orientação na realização das atividades;
- promoção de um ambiente positivo;
- prevenção e gestão de conflitos.

Resultados e Impacto

A implementação do "Recreios com Vida" gerou resultados tangíveis na comunidade educativa, envolvendo professores, formadores, alunos e estagiários num trabalho interdisciplinar. Os principais benefícios registados foram:

- Melhoria significativa do clima de convívio e um aumento do sentido de pertença à instituição.
- Desenvolvimento de consciência ambiental, demonstrando que a tecnologia pode ser uma aliada da sustentabilidade.
- Fortalecimento do espírito de equipa, resultando numa experiência enriquecedora marcada pelo entusiasmo e pela cooperação.

Destaca-se ainda:

- o elevado nível de participação;
- o envolvimento de toda a comunidade educativa;
- a inovação pedagógica associada ao uso de tecnologia;
- realização de desporto aliada à tecnologia
- a promoção de práticas sustentáveis.

Este jogo foi desenvolvido no projeto “recreios com vida”, no âmbito do programa Eco-Escolas, teve como principal objetivo a criação de um jogo interativo, dinâmico e 100% ecológico.

Este projeto envolveu toda a comunidade escolar desde professores, formadores, alunos, estagiários entre outros, promovendo um trabalho interdisciplinar e colaborativo.

A iniciativa consistiu na criação de um jogo educativo completamente interativo, aliando a tecnologia à ecologia, algo muito atrativo para os jovens hoje em dia baseado na exploração e interação entre alunos e a comunidade escolar.

Os participantes tinham como missão encontrar colegas com códigos QR, que, ao serem digitalizados davam acesso a diferentes desafios e provas. Desde labirintos, jogos da memória, palavras cruzadas, sopas de letras, adivinhas, encontrar as diferenças, entre outros.

As atividades foram planeadas e dinamizadas ao longo do ano letivo, sendo atualizadas regularmente para manter o interesse dos alunos. Existiam dias específicos, dedicados à realização das provas, permitindo uma participação e adesão de todos os alunos envolvidos e comunidade escolar.

Os monitores de pátio desempenharam um papel fundamental no apoio aos participantes, orientando-os na realização das atividades e garantindo um bom funcionamento do jogo e dos recreios e atividades realizadas ao longo do ano letivo.

Este projeto proporcionou um ambiente educativo positivo, promovendo não só a consciência ambiental, mas também o espírito de colaboração e o trabalho em equipa de toda a comunidade escolar. O resultado foi uma experiência enriquecedora, marcada pelo entusiasmo, cooperação e satisfação de todos envolvidos.

6. Conclusão

O projeto “**Recreios com Vida**” demonstrou que o recreio pode assumir um papel central no processo educativo, contribuindo para o desenvolvimento integral dos alunos. A articulação entre mediação de pares, atividades estruturadas, inovação tecnológica e envolvimento comunitário revelou-se eficaz na promoção de um ambiente escolar mais positivo e inclusivo. Considera-se, assim, que este projeto constitui uma prática de referência, com potencial de continuidade e replicação em contextos semelhantes. O projeto consolidou-se como uma prática de referência na EHTVRS. Ao transformar o

recreio num laboratório de cidadania e inovação, a escola provou que é possível mitigar o conflito através da inclusão e do envolvimento comunitário, garantindo um percurso formativo que vai muito além das competências técnicas