

O projeto “Recreios com Vida” no âmbito do Projeto Eco-Escolas surgiu numa altura em que o corpo docente, do 1.º CEB, encontravam estratégias para todas as crianças se sentirem bem nos momentos de recreio. As crianças passaram anos de pandemia, na escola, em que só podiam brincar com as crianças da sua turma e no presente ano letivo, 2025/2026, demos continuidade ao projeto iniciado no ano letivo 2022/2023. Houve uma mudança de ambiente, dado que todas as crianças já podiam brincar com todas. Se por um lado foi um aspeto positivo, por outro levou ao surgimento de alguns conflitos entre as crianças. Assim, os “Recreios com Vida” foi a resposta para alguns problemas e para algumas crianças que passaram a ter um novo espaço de partilha, união, comunicação, convívio, em que são importantes e onde têm a oportunidade de aprender a brincar e a fazer novas amizades.

Para dar início ao presente projeto, todas as crianças foram reunidas em Assembleia de Escola, para a apresentação do projeto pelos próprios organizadores - professora de apoio/ciências, professora responsável pelos projetos Eco-Escolas, o professor de Educação Física e Auxiliares de Educação.

Uma vez que o projeto iniciou em março de 2022/2023, começamos logo no início do ano escolar 2025/2026, replicando os 14 jogos tradicionais, tendo em conta que semanalmente era dinamizado um único jogo. Neste sentido, os 14 jogos foram previamente escolhidos pelos organizadores do projeto, segundo alguns critérios: existência dos materiais exigidos na escola; potencialidade de incluir várias crianças, sem ter limite de participantes; adequado aos interesses das nossas crianças; adaptado às características das nossas crianças e serem passíveis de participação por parte de uma criança com mobilidade reduzida.

Os jogos escolhidos e definidos foram, com adaptações nos nomes, pois ajustamos ao tema da escola – Época Medieval:

Jogo Original

Jogo dos Números

Jogo da Barra do Lenço

Macaquinho do Chinês

Jogo das Latas

Corrida de Sacos

Jogo da Petanca

Jogo do Leitinho

Jogo do Peixinho

Jogo do Ursinho Dorminhoco

Jogo do Camaleão

Jogo dos 3 Pauzinhos

Jogo do Futebol Humano

Jogo dos Animais

Jogo dos Coelho, Galinhas e Raposas

Adaptação – Tema Medieval

Jogo dos Números Medievais

Jogo dos Arautos do Reino

Jogo do Feitiço Congelante

Jogo das Torres Encantadas

Corrida dos Córceis Reais

Jogo das Pedras Élficas

Jogo do Leitinho Encantado

Jogo dos Tesouros do Mar Encantado

Jogo do Dragão Adormecido

Jogo do Cavaleiro Espião

Jogo das 3 Varinhas do Reino

Jogo do Reino Humano

Jogo dos Animais do Reino

Jogo da Caça Encantada

Para além da apresentação do projeto foram apresentados os jogos em questão e os grupos de trabalho, que incluem crianças dos quatro anos de escolaridade (1.º, 2.º, 3.º e 4.º anos), sendo no total 66 crianças. A cada jogo foi atribuído um grupo de trabalho que é responsável pela dinamização do seu jogo todos os dias úteis da semana, à hora de almoço. Com a presença e colaboração de prof.ºs e de Auxiliares de Educação as crianças responsáveis da semana, identificados com coletes próprios para o efeito, conheciam as regras do jogo no início da semana para poderem organizar os materiais (disponíveis em ginásio e acessível a todas as crianças), perceber como vão expor as regras aos restantes colegas e como vão garantir um ambiente harmonioso e de bem-estar entre todos. Todas as semanas num cartaz exposto em local de passagem por todos os estudantes é anunciado o próximo jogo da semana, assim como o grupo de trabalho responsável.

De forma a garantir que todas as crianças do 1.º CEB participam no projeto, existe uma folha de presenças semanal que exige a participação de cada criança no jogo, pelo menos uma vez por semana, apesar de se poder participar as vezes que se quiser. O grupo da semana é também responsável por realizar o registo e monitorizar este aspeto.

Para a elaboração do guião do jogo foi necessário realizar Assembleias de Escola, para as crianças terem uma voz ativa na criação do jogo, que se intitula de “À conquista do tesouro real”, que está adaptado aos seus

interesses, envolvendo todos, sem exceção, tendo ainda a potencialidade de desenvolver conteúdos e competências de todas as áreas do conhecimento, como é possível ver no vídeo e no regulamento, também enviado em anexo.

Apesar de o projeto ainda não ter chegado ao fim, já é possível ver um impacto positivo em todas as crianças, que reconhecem a sua importância. Revelam ainda interesse que este perdure e tenha continuidade no próximo ano letivo. Neste sentido, sentiu-se a necessidade de criar um vídeo com testemunhos de quatro crianças, uma por cada ano de escolaridade envolvido, para expressarem a importância da dinamização destas atividades, que vieram proporcionar momentos pedagógicos e de lazer. Com a colaboração de todos os objetivos propostos foram alcançados, através do enriquecimento dos momentos vividos em recinto escolar, procurando sempre que as crianças assumissem um papel ativo e igualitário, através de uma prática inclusiva. Procurou-se priorizar os jogos tradicionais, de fácil aplicação, sem grandes exigências a nível do material. É de realçar ainda que o presente projeto tem vindo a ser partilhado com a restante comunidade escolar, através da *Newsletter* mensal, da escola. A comunidade educativa acredita neste projeto, pois leva as crianças a alargarem a sua imaginação e criatividade, enquanto brincam colaborativamente ao ar livre.