



Módulo Valores em Acção

Introdução

O módulo **Valores em Acção** é o primeiro conjunto de fichas de exercícios, actividades e jogos pedagógicos que compõem o LED on Values.

Centrado em actividades de forte componente experiencial, o módulo é uma selecção de exercícios que são aplicados com o objectivo de desenvolver competências específicas, trabalhando valores claramente identificados.

Cada ficha de exercícios é composta por campos que permitem ao professor identificar os principais elementos para planear e implementar cada actividade com os seus alunos.

Depois do título que numera e identifica cada exercício, o campo “valores” menciona quais os valores que o exercício mais trabalha e potencia. De seguida, é feita uma distinção entre “objectivo pedagógico” e “objectivo prático”, sendo que o primeiro remete para a finalidade do exercício em termos de aquisição de competências, e o segundo define a finalidade de execução.

Nos campos “participantes”, “tempo” e “material” descrevem-se as condições mínimas a ideais para a implementação correcta do exercício.

O “*briefing*” consiste na apresentação do exercício tal como ele deve ser realizado, descrito e apresentado aos alunos. E no campo “notas” apresentam-se observações, sugestões e/ou alternativas adicionais ao *briefing*.

O “*debriefing*” consiste na fase de excelência do processo, em que se procura, com os alunos e em ambiente de debate, extrair as aprendizagens do exercício realizado. É o momento de reflexão que potencia a aquisição de competências e identificação dos valores trabalhados.

Nesta fase, procura-se aliar a experiência à reflexão e, a partir daí, à generalização.

Assim, e de forma geral, a metodologia a utilizar na fase final do *debriefing* deve considerar as seguintes opções, adaptadas a cada exercício:

- Estabelecer relações entre episódios verificados ao longo do exercício e situações práticas do dia-a-dia ou a experiência dos alunos.
- Ter histórias práticas e que cativem, as quais podem ser partilhadas com os alunos de forma a explicar melhor os conceitos trabalhados ao longo da dinâmica do exercício.
- Ter exemplos baseados nos diálogos dos alunos criados ao longo da execução do exercício, pela positiva e pela negativa, e que permitam estabelecer relações muito claras entre comportamentos adequados e outros que podem melhorar para se resolverem problemas ou desafios comuns.
- identificar e clarificar reflexões de determinados alunos e generalizar a aprendizagem para a turma toda.
- Ter exemplos e imagens universais que dão vida aos conceitos para além da experiência vivida – desporto, família, escola, amigos, televisão, etc.





O LED e os Temas Curriculares do Ensino Básico

Através dos quadros seguintes poderão ser identificadas as melhores oportunidades para implementar o módulo Valores em Acção ao longo dos objectivos curriculares do Ensino Básico.

O Quadro 1 apresenta o número de aplicações de que se poderá usufruir em cada área curricular. O Quadro 2 possibilita a identificação do contributo de cada exercício para cada um dos blocos curriculares.

Quadro 1:

Número de Aplicações dos Exercícios às Áreas Curriculares do Ensino Básico

EXPRESSÃO E EDUCAÇÃO		74
	Físico Motora	42
	Musical	4
	Dramática	11
	Plástica	17
ESTUDO DO MEIO		55
LÍNGUA PORTUGUESA		24
MATEMÁTICA		23
TOTAL DE APLICAÇÕES		176

Quadro 2:

Aplicações dos Exercícios por Área e Bloco Curricular do Ensino Básico¹

		FICHA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
ÁREA CURRICULAR	EXPRESSÃO E EDUCAÇÃO																						
	Físico-Motora																						
BLOCOS CURRICULARES	B1 - Perícia e manipulação	X	X			X	X		X	X	X		X	X		X	X	X	X				
	B2 - Deslocamentos e equilíbrios	X	X	X	X				X	X	X		X			X	X						
	B3 - Ginástica								X	X	X		X			X							
	B4 - Jogos	X	X	X	X				X	X	X		X			X	X						
	B5 - Patinagem																						
	B6 - Actividades rítmicas expressivas	X																					
	B7 - Percursos na natureza			X																X	X		
	Musical																						
BLOCOS CURRICULARES	B1 - Jogos de exploração	X														X			X				
	B2 - Experimentação, desenvolvimento e criação musical																		X				
	Dramática																						
BLOCOS CURRICULARES	B1 - Jogos de exploração					X	X	X							X	X	X	X					
	B2 - Jogos dramáticos					X	X									X		X					
	Plástica																						
BLOCOS CURRICULARES	B1 - Descoberta e organização progressiva de volumes		X			X													X	X			
	B2 - Descoberta e organização progressiva de superfícies			X			X				X		X	X			X		X				
	B3 - Exploração de técnicas diversas de expressão				X	X	X				X	X										X	
ÁREA CURRICULAR	ESTUDO DO MEIO																						
BLOCOS CURRICULARES	B1 - À descoberta de si mesmo	X			X	X	X		X		X	X		X		X						X	
	B2 - À descoberta dos outros e das instituições	X	X	X	X	X	X		X	X	X			X	X	X	X		X	X	X	X	
	B3 - À descoberta do ambiente natural														X		X	X	X				
	B4 - À descoberta das inter-relações entre espaços	X	X			X							X		X		X		X	X	X	X	
	B5 - À descoberta dos materiais e objectos	X	X			X		X		X		X	X		X	X	X						
	B6 - À descoberta das inter-relações entre a natureza e a sociedade															X		X	X	X	X	X	
ÁREA CURRICULAR	LÍNGUA PORTUGUESA																						
BLOCOS CURRICULARES	B1 - Comunicação oral		X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	
	B2 - Comunicação escrita					X	X	X				X			X						X	X	
ÁREA CURRICULAR	MATEMÁTICA																						
BLOCOS CURRICULARES	B1 - Números e operações	X				X			X			X			X	X		X		X		X	
	B2 - Forma e espaço		X	X		X	X		X	X	X		X	X			X	X	X	X			
	B3 - Grandezas e medidas																		X	X			



¹ De acordo com DGIC (2009), Currícula Nacional do Ensino Básico - Competências Essenciais, de 1/9/2009.

Os Valores que se Descobrem - em exercícios adequados aos níveis de ensino

Entre as fichas de exercícios existem dinâmicas que serão mais eficazes quando trabalhadas com determinadas idades ou níveis de ensino, pois requerem o uso de materiais ou níveis de literacias básicas mais ou menos complexos.

O quadro seguinte fornece informação sobre os exercícios e jogos pedagógicos mais adequados aos níveis de ensino dos alunos, de acordo com o tipo de competências a desenvolver.

É de notar que na maioria dos exercícios abaixo indicados para os alunos mais novos há, na verdade, toda a vantagem em aplicá-los com os alunos mais velhos, introduzindo apenas algumas variáveis de dificuldade ou complexidade. Por outro lado, o professor deve ponderar a adequação dos exercícios aos níveis de desenvolvimento cognitivo e físico da média dos seus alunos.

Em suma, sendo meramente uma informação indicativa e não prescritiva, recomenda-se que o Quadro 3 seja utilizado de forma bastante livre e adaptada, dando uso, no limite, a todos os exercícios em todos os níveis de ensino.

Quadro 3:

Aplicações dos Exercícios por Nível de Ensino

NÍVEL DE ENSINO	COMPETÊNCIA	FICHA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1º e 2º Ano EB1	Orientar Bússolas		++	++	++	+			+	+	+	++		+	++			+		+		
	Todos a Bordo		++	++	+	+			++	++	+	+		++	+	+	+		+	+	+	
	Partilhar Mares										+					++	++	++	+	+	+	+
3º e 4º Ano EB1	Orientar Bússolas		+	+	+	+	++	+	+	+	+	++	++	+	++			+		+		
	Todos a Bordo		+	+	+	++	+	++	++	++	++	+	+	+	+	+	+		+	+	+	
	Partilhar Mares						+	+			++	+		+	+	++	++	++	++	++	++	++

Legenda:

++ totalmente adequado

+ adequado com adaptações

Nota:

Uma vez que qualquer jogo é do domínio público, portanto não estando sujeito a *copyright*, alguns dos exercícios deste módulo foram adaptados e enriquecidos a partir de jogos existentes, disponíveis em livros da especialidade e sítios na Internet.