



UNIVERSIDADE D
COIMBRA

Carina Patrícia Pinto Campelo

**APOIO E FORMAÇÃO A JOVENS NA CASA DE INFÂNCIA
DOUTOR ELÍSIO DE MOURA**

**Relatório de Estágio para a obtenção do grau de Mestre em Ciências da Educação,
orientado pela Professora Doutora Ana Amélia Amorim Carvalho e apresentado à
Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação**

Outubro de 2020

“Ninguém escapa ao sonho de voar, de ultrapassar os limites do espaço onde nasceu, de ver novos lugares e novas gentes. Mas saber ver em cada coisa, em cada pessoa, aquele algo que a define como especial, um objeto singular, um amigo é fundamental. Navegar é preciso, reconhecer o valor das coisas e das pessoas, é mais preciso ainda!”

Antoine de Saint-Exupéry

AGRADECIMENTOS

À Professora Doutora Ana Amélia Amorim Carvalho, orientadora deste trabalho, pela sua compreensão, pelo acompanhamento, pelas sugestões e conselhos. Obrigada pela paciência, disponibilidade e sobretudo pela forma simpática como me orientou.

À minha orientadora da CIDEM, Dra. Maria João Simões, por toda a atenção, pelo acolhimento, toda a simpatia e forma amigável e afetuosa com que sempre me ajudou.

A todos os colaboradores da CIDEM, Técnicas, Animadora Sociocultural e às Irmãs, pelo excelente acolhimento, apoio e simpatia com que me receberam todos os dias durante os meses de estágio.

A todas as meninas da CIDEM, pelo respeito, pela confiança, brincadeiras, risadas e todo o carinho. Todas deixaram a sua marca de alguma forma e com elas aprendi muito.

Aos meus pais, por acreditarem em mim, nas minhas capacidades, por me encorajarem e estarem sempre comigo, mesmo estando longe.

Ao André, pelo seu amor, por estar sempre ao meu lado, me animar em todos os momentos menos bons, mas acima de tudo pela compreensão.

À Laura e à Raquel, por me apoiarem em tudo, me ouvirem sempre, e me darem os melhores conselhos, a família que encontrei em Coimbra. E já lá vão cinco anos de muitas risadas, cumplicidade e, acima de tudo, amizade.

Por fim, resta-me agradecer à Sara, companheira nesta longa caminhada, por toda a compreensão graças ao seu enorme coração, por tornar tudo possível, sem ti tudo seria muito mais complicado.

A todos, muito obrigada!

RESUMO

O relatório apresenta todas as atividades realizadas no âmbito do estágio curricular para a obtenção do grau Mestre em Ciências da Educação pela Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade de Coimbra, tendo sido realizado na Casa de Infância Doutor Elísio de Moura, em Coimbra, que é uma Casa de Apoio Social que se dedica ao acompanhamento de Crianças e Jovens.

Tendo início em setembro de 2019 e terminado antecipadamente em meados de março de 2020 devido à atual situação de pandemia que o país atravessa, o estágio curricular centrou-se no acompanhamento diário das Crianças da Instituição, frequentando diariamente as suas rotinas de segunda a sábado. Ao longo de todo este percurso várias atividades decorreram, nas quais foi possível colaborar e planear/orientar outras, com temas adequados às suas faixas etárias e que ajudassem as crianças e, particularmente, as jovens a refletirem e a aumentarem a sua autoestima.

O relatório, apresenta a caracterização da instituição, a Casa de Infância Doutor Elísio de Moura, depois abordam-se temas considerados pertinentes para as atividades desenvolvidas durante o período de estágio e, de seguida descrevem-se as atividades realizadas, nomeadamente na instituição e no apoio e participação em dois congressos, sendo um nacional e realizado presencialmente e o segundo internacional e realizado *online* devido à situação de pandemia.

Palavras-chave: Crianças e Jovens institucionalizados; Acolhimento; Internet e perigos; Diversidade e respeito; Educação para a Sexualidade; *Mobile Learning*; Gamificação; Robótica; Computação.

ABSTRACT

This report aims to presents the activities made during the internship at Casa de Infância Doutor Elísio de Moura, an identity of social housing for children and the youth in Coimbra, for the Master's Degree in Education Sciences of the Faculty of Psychology and Education Sciences of the University of Coimbra.

This internship started in September of 2019 and came to an abrupt end in mid-March, due to the actual pandemic situation. It focused on the daily care of the children of the institution, monitoring their daily routines from Monday until Saturday. Throughout the journey, I was allowed to collaborate, plan and guide some activities, adjusting the themes according to their ages, in order to help children, and specially the youth to the think and boost their self-esteem.

This report presents this institution (Casa de Infância Doutor Elísio de Moura) and its characteristics, touching on its most relevant subjects for the activities developed during the internship. Following this, these activities will be thoroughly analysed, followed by the description of two congresses attended (one attended nationally, and the other *online*, due to being international and to the state of pandemic).

Keywords: Children and Young Teens institutionalised; Fostering; Internet and its dangers; Diversity and respect; Sexual Education; Mobile Learning; Gamification; Robotics; Computing.

ACRÓNIMOS

Apps – Aplicações

CB – Comunicação Breve

CE – Ciências da Educação

CIDEM – Casa de Infância Doutor Elísio de Moura

CL – Comunicação Longa

CPCJ – Comissões de Proteção de Crianças e Jovens

EJML – Encontro sobre Jogos e *Mobile Learning*

FPCEUC – Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade de Coimbra

HTML – *Hyper Text Markup Language*

HTTP – *Hyper Text Transfer Protocol*

M-Learning – *Mobile Learning*

OMS – Organização Mundial de Saúde

P – Poster

RA – Realidade Aumentada

RE – Relato de Experiências

SEVIJ – Seminário sobre Ensino de Videojogos

URL – *Uniform Resource Locator*

ÍNDICE

AGRADECIMENTOS	iii
RESUMO	iv
ABSTRACT	v
ACRÓNIMOS	vi
ÍNDICE DE FIGURAS	ix
ÍNDICE DE TABELAS	x
CAPÍTULO 1. INTRODUÇÃO	1
CAPÍTULO 2. CASA DE INFÂNCIA DOUTOR ELÍSIO DE MOURA	3
2.1. Caracterização da Instituição	3
2.2. História da Instituição	4
2.3. Organigrama da Instituição	7
2.4. Pessoal de Apoio e Funcionalidades	8
2.5. Rotinas das Utentes	9
CAPÍTULO 3. ENQUADRAMENTO TEÓRICO	11
3.1. Introdução	11
3.2. Crianças e Jovens abrigados	11
3.3. Autoestima	12
3.4. Internet	13
3.5. Cyberbullying	15
3.6. A sexualidade na adolescência	17
CAPÍTULO 4. ATIVIDADES NA CASA DE INFÂNCIA DOUTOR ELÍSIO DE MOURA	19
4.1. Enquadramento das atividades na instituição	19
4.2. Tarefas de acompanhamento	20
4.2.1. Apoio ao estudo	20
4.2.2. Apoio às refeições	21
4.2.3. Apoio após o jantar e orientação para o dia seguinte	21

4.3.	Dinamização de Atividades	22
4.3.1.	Autoconhecimento, diversidade e respeito pelos outros	22
4.3.2.	Internet e os seus usos/ perigos (cyberbullying)	26
4.3.3.	Educação para a Sexualidade	33
4.3.3.1.	“Educação para a Sexualidade”	34
4.3.3.2.	“Seventeen again” análise do filme.....	35
4.4.	Acompanhamento de Atividades	37
4.4.1.	Visita à Instituição e à Casa Museu Doutor Elísio de Moura	37
4.4.2.	Halloween.....	39
4.4.3.	Magusto.....	40
4.4.4.	Festa de Natal	41
4.4.5.	7ª Assembleia de Educandas	42
4.4.6.	Reunião – Análise do Relatório de 2019 com a Equipa Técnico Educativa.....	42
CAPÍTULO 5.	COLABORAÇÃO EM OUTRAS ATIVIDADES	44
5.1.	1º Seminário de Ensino de Videojogos – 1º SEVj.....	44
5.1.1.	Apoio ao Secretariado	46
5.1.2.	Participante no evento	46
5.2.	5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning (EJML’20).....	47
5.2.1.	Apoio ao Secretariado	50
5.2.2.	Temáticas do EJML’2020	54
CAPÍTULO 6.	CONCLUSÃO	65
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS		67
APÊNDICES		76
ANEXOS.....		92

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 2.1 – Casa de Infância Doutor Elísio de Moura.....	3
Figura 2.2 – Sala de aula conservada	4
Figura 2.3 – Preparação das pastinhas	5
Figura 2.4 – Átrio para a Casa Nova.....	7
Figura 2.5 – Órgãos de Reflexão e Decisão	7
Figura 4.1 – Atividade das Atitudes.....	25
Figura 4.2 – Quadro final das Atitudes	25
Figura 4.3 – Avaliação da sessão	26
Figura 4.4 – Vídeo “Sempre ligado”	28
Figura 4.5 – Vídeo "Cyberbulling"	28
Figura 4.6 – Vídeo “Regras do Jogo do Ciberespaço 1”.....	28
Figura 4.7 – Vídeo “Regras do Jogo Ciberespaço 2”.....	28
Figura 4.8 – Banda desenhada sobre Internet Segura de Carolina Santos Seguro, 2019 (versão completa no anexo 1)	29
Figura 4.9 – Cyberbullying de Mariana Vasconcelos Simões Jorge, 2019 (versão completa no anexo 2).....	30
Figura 4.10 – Apresentação sobre a Internet e os seus Perigos.....	31
Figura 4.11 – Na internet tens direito a... ..	32
Figura 4.12 – Educação para a Sexualidade (PowerPoint)	34
Figura 4.13 – Puberdade e Adolescência	34
Figura 4.14 – Imagem do filme “17 Again”.....	36
Figura 4.15 – Casa Museu Doutor Elísio de Moura.....	39
Figura 4.16 – Halloween	40
Figura 4.17 – Magusto	41
Figura 5.1 – Logo do 1º SEVj	44
Figura 5.2 – Palácio Sacadura Botte da FPCE da Universidade de Coimbra	45
Figura 5.3 – Website do 1º SEVj	46
Figura 5.4 – Fotografia dos participantes do 1º SEVj.....	47
Figura 5.5 – Website oficial do EJML’20.....	48
Figura 5.6 – Plataforma do Campus EJML’2020	48
Figura 5.7 – O instrumento musical gongo	52

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 4.1 – Atividades preparadas no estágio na CIDEM	22
Tabela 4.2 – Situações descritas na atividade “Barómetro dos sentimentos”	25
Tabela 4.3 – Participação em outras atividades no CIDEM	37
Tabela 5.1 – Nº de inscritos em cada Workshop.....	50
Tabela 5.2 – Dinamizadores dos Workshops	51
Tabela 5.3 – Nº de apresentações e participantes por sessão	54
Tabela 5.4 – Plataformas e Apps.....	55
Tabela 5.5 – Jogos digitais	57
Tabela 5.6 – Ferramenta para Gamificação ou Atividade Gamificada	61
Tabela 5.7 – Ferramenta para Gamificação ou Atividade Gamificada	63

CAPÍTULO 1. INTRODUÇÃO

A institucionalização de crianças e jovens é uma situação cada vez mais presente nas nossas sociedades. São vários os motivos que levam as crianças a não poderem permanecer nas suas casas juntamente com a sua família. Os maus tratos, o abuso físico/sexual, e a negligência por parte dos pais, são situações vividas por muitas crianças, prejudicando o seu bem-estar e o seu desenvolvimento físico e psicológico. O desemprego, a pobreza, e a dependência desencadeiam situações como as descritas anteriormente, mas estas só por si, também estão por detrás do sofrimento das crianças, porque claramente são as principais vítimas.

Tendo presente esta realidade, a institucionalização é, muitas vezes, a solução encontrada para amenizar os efeitos dessas vivências. As crianças não conseguem de outro modo ultrapassar estas dificuldades sozinhas, precisam de um lar estável, que consiga corresponder às suas necessidades básicas, de higiene e alimentação adequadas, com horários e regras, e, sobretudo, precisam de se sentir amadas e respeitadas.

As crianças que se sentem amadas, no futuro terão maiores probabilidades de se tornarem em adultos confiantes e autónomos, conseguindo assim organizar e planificar a sua vida com sucesso, conseguindo, por sua vez, constituir a própria família e inculcar-lhe os valores que lhes foram transmitidos.

O presente relatório insere-se no âmbito de um estágio curricular, para a obtenção do grau de Mestre no curso de Ciências da Educação pela Universidade de Psicologia e de Ciências da Educação. O estágio teria a duração de um ano letivo, mas devido à situação de pandemia (COVID 19) que o país atravessa o mesmo foi suspenso a meio do mês de março, não sendo possível efetuar todas as horas que estavam planeadas.

Este estágio foi sem dúvida uma mais valia. A experiência no mundo de trabalho é cada vez mais valorizada, pelo que, realizar este estágio proporcionou-me o contacto direto com o mundo laboral, permitindo a aquisição de conhecimentos e metodologias de trabalho que de outro modo não seria possível.

O estágio foi realizado na Casa de Infância Doutor Elísio de Moura, que é uma casa de Apoio Social para Crianças e Jovens com alojamento, localizada no distrito de Coimbra.

O relatório encontra-se dividido em 6 capítulos, começando com a Introdução, segue-se o capítulo 2, que aborda a caracterização da instituição, a *Casa de Infância Doutor Elísio de Moura*, apresentando-se a História da Instituição, o Organigrama da Instituição, o Pessoal de Apoio e funcionalidades, e, para finalizar o capítulo, as Rotinas das Utentes.

O terceiro capítulo refere-se ao Enquadramento Teórico, abordando os seguintes temas: Crianças e Jovens abrigados, Autoestima, Internet, *Cyberbullying*, e por fim, Sexualidade na Adolescência.

O capítulo 4 é referente às Atividades realizadas na Casa de Infância, e tem como subcapítulos: o Enquadramento das atividades na Instituição, as Tarefas de Acompanhamento, nomeadamente: o Apoio ao estudo, Apoio às refeições e Apoio após o jantar e orientação para o dia seguinte; a Dinamização de Atividades, que diz respeito às atividades implementadas na Instituição, são elas: Autoconhecimento, diversidade e respeito pelos outros; Internet e os seus usos/ perigos (*cyberbullying*); Educação para a Sexualidade e Visionamento do filme “*Seventeen Again*” para posterior análise.

O Capítulo 5 é destinado à Colaboração em outras atividades, que decorreram durante este último ano de Mestrado, nomeadamente o *1º Seminário de Ensino de Videojogos- 1º SEVj*, no qual fiz apoio ao Secretariado e pude participar nas sessões; e o *5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning (EJML’2020)*, em que também colaborei, dando apoio ao secretariado e fui também participante no evento. Dentro deste capítulo também abordo os temas apresentados no congresso, nomeadamente: *Mobile Learning*; Gamificação; Robótica e Computação, indicando a área de aplicação e o nível de ensino, com base nas atas do *EJML’2020*.

Por fim, no último capítulo é apresentada a Conclusão, que é o culminar deste relatório, onde é feita uma reflexão crítica sobre o estágio e são apresentadas de forma resumida, as principais conclusões do estágio realizado. Seguindo-se as Referências Bibliográficas, os Apêndices e os Anexos.

CAPÍTULO 2. CASA DE INFÂNCIA DOUTOR ELÍSIO DE MOURA

2.1. Caracterização da Instituição

A Casa de Infância Dr. Elísio de Moura localiza-se na Rua Guilherme Moreira, que faz parte da União de Freguesias de Coimbra (Sé Nova, Santa Cruz, Almedina e São Bartolomeu) (cf. Figura 2.1). É uma casa de Apoio Social para Crianças e Jovens com alojamento, a cargo da Diretora Técnica: Irmã Judite Fernandes.

Tem como objetivo conseguir dar uma resposta social adequada para ajudar as meninas a enfrentar o quotidiano, mas enquanto frequentam a instituição também obtenham o máximo conforto.



Figura 2.1 – Casa de Infância Doutor Elísio de Moura

2.2. História da Instituição

O Asilo da Infância Desvalida (como se chamava inicialmente) foi fundado no dia 10 de Abril de 1836 no Colégio de Santo António da Estrela até 1840, a partir dessa data, foi transferido para o Colégio Universitário de Santo António da Pedreira, fundado em 1602, é doado definitivamente pela Rainha D. Maria II ao “Asilo” em 1850.

O Presidente da Instituição deveria ser sempre algum professor da Universidade, pois sempre existiu uma ligação com a Instituição. O Doutor Elísio de Azevedo e Moura (Professor de Medicina) foi o seu 5º Presidente desde 1922 até 1977.

Várias Congregações Religiosas existiram, e passaram mais de 15000 raparigas desde a sua fundação até hoje.

Em 1927 o Dr. Elísio de Moura criou uma escola para instrução básica, com 5 salas de aula (cf. Figura 2.2). Só a partir dos anos 90 é que as crianças começaram a frequentar as escolas da cidade, o que é algo positivo, assim estavam em contacto com pessoas novas e não se sentiam num local à parte.



Figura 2.2 – Sala de aula conservada

Uma das preocupações do Dr. Elísio era dotar as meninas para a vida adulta, então desde pequenas que eram habituadas a fazer algumas tarefas dentro da casa e aprendiam a fazer renda

também, que era uma das fontes de rendimento da instituição, as meninas montavam uma banquinha e iam vender em exposições.

Durante as férias grandes (Verão) as crianças tiveram sempre ocupação, antigamente uma parte das férias era no campo e outra na praia, atualmente costumam deslocar-se para a Praia de Mira durante o mês de agosto, pois há lá uma casa que está preparada para acolher as meninas para que possam disfrutar do sol e do mar.

A Casa de Infância teve dois grandes vultos, o Dr. Elísio de Moura, que define os objetivos fundamentais desta obra, e o Sr. Padre Jerónimo Usera que define a forma de os levar à prática.

Desde 1938 que há um protocolo entre a Congregação das Irmãs do Amor de Deus (RAD) e a Casa de Infância Doutor Elísio de Moura (CIDEM).

No que toca à dimensão Pedagógico-Formativa as RAD inserem estas meninas na Paróquia, estando envolvidas na Catequese, nos Escoteiros, nos Grupos Cristãos e nos Grupos Solidários. Há ainda vários encontros em Mira (6 por ano, pelo menos, ao Sábado ou Domingo), os Jogos Userianos que é um Evento a Nível Nacional do grupo de Colégios do Amor de Deus (jogos de futebol; badminton; basquetebol, etc.)

A venda da Pastinha também é uma tradição, foi proposta pelo Dr. Elísio de Moura, passou a realizar-se todos os anos na Queima das Fitas, as meninas juntam-se aos estudantes e andam pelas ruas de Coimbra a vender pastas miniatura para angariar fundos para a instituição (cf. Figura 2.3).



Figura 2.3 – Preparação das pastinhas

O Dr. Elísio de Moura, de indumentária sempre simples, exerceu a sua atividade docente ao longo de 45 anos (1902-1947). Destacou-se na área da Medicina, conhecido como o “médico de malucos” que curava pessoas, chamavam-no Mestre, pois diziam que fazia milagres na clínica geral. Foi o primeiro Bastonário da Ordem dos Médicos, eleito em 1939.

Era um homem de fé, modesto, simples e bom, com uma humildade natural, nunca quis publicidade e sempre recusou homenagens. Tinha espírito tolerante, era comunicativo e afável com as pessoas. Amava as pessoas e amava as coisas, mais do que lutar por si, lutou pelos outros.

Assumiu em 1922 a presidência da direção do Asilo da Infância Desvalida, que desde 1967 passou a denominar-se “Casa de Infância Dr. Elísio de Moura”. Era uma casa velha, não oferecia o menor conforto para albergar crianças. O Dr. Elísio de Moura investiu todo o seu dinheiro para fazer obras na casa e conseguir oferecer tudo o que as crianças necessitavam, quando não havia lugar na instituição, ele levava as crianças para a sua casa até que conseguissem ir para a instituição. A sua esposa também era colaboradora desta obra, uma vez que nunca tiveram filhos dedicavam-se inteiramente às crianças da instituição.

Atualmente, a Casa dispõe das seguintes extensões: Biblioteca; Casa Nova; Copa; Dispensa; Direção; Dormitório 1; Dormitório 2; Gabinete da Diretora Técnica; Gabinete Informático; Lavandaria; Museu; Oficina; Portaria; Gabinete da Psicóloga; Quarto de visitas; Rouparia; Refeitório das Irmãs; Sala de estudo; Sala da Comunidade; Sala de Eventos; Salão; Secretaria; Gabinete das Técnicas e Auditório.

Em outubro de 2019, a Casa de Infância alberga 21 meninas com idades entre os 4 e os 22 anos, divididas em 3 grupos, o grupo Arco-íris que é composto pelas meninas mais novas da casa (9 meninas), e o grupo dos Golfinhos em que são as meninas mais velhas (7 meninas), as 4 meninas restantes fazem parte da Unidade de Autonomia de Vida, que é a Casa Nova. Esta apesar de estar integrada na Casa de Infância é um outro espaço destinado às meninas mais velhas. É uma preparação para a vida adulta, pois têm mais “liberdade”, cozinham as suas próprias refeições, não têm controlo total nas tarefas a realizar nem nos horários em que as realizam, pois são mais autónomas. Normalmente passam para essa casa quando fazem 17/18 anos e têm maturidade para tal.



Figura 2.4 – Átrio para a Casa Nova

2.3. Organigrama da Instituição

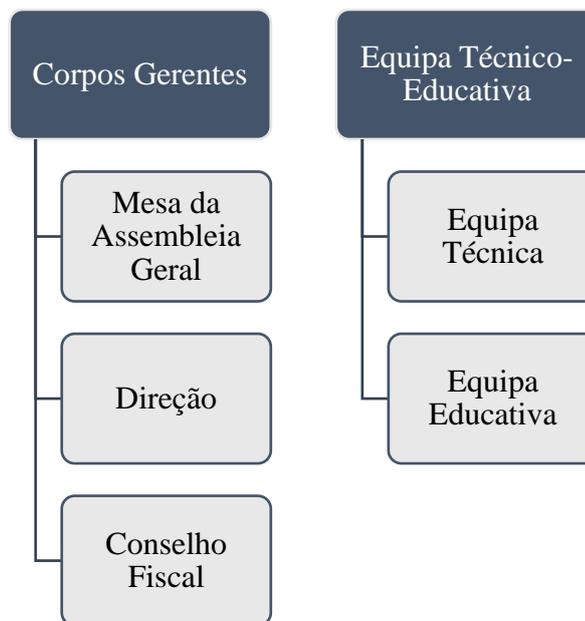


Figura 2.5 – Órgãos de Reflexão e Decisão

Dentro dos Corpos Gerentes estão envolvidas dezanove pessoas, das quais três fazem parte da Mesa da Assembleia Geral; onze são da Direção; há ainda uma Contabilista; um Técnico de Informática; duas Irmãs e um Curador.

Na Equipa Técnico-Educativa estão envolvidas sete pessoas, são elas: uma Diretora Técnica; duas Educadoras; duas Assistentes Sociais; uma Psicóloga; e ainda, uma Animadora Sociocultural.

2.4. Pessoal de Apoio e Funcionalidades

Existem três Técnicas na Instituição, uma Psicóloga, a Dra. Maria João Simões, e duas Assistentes Sociais, a Dra. Helena Gonçalves e Dra. Joana Duarte. Quanto às suas funções, estas articulam com a Segurança Social, com os Tribunais e com as Comissões de Proteção de Crianças e Jovens (CPCJ). São as Encarregadas de Educação das meninas, vão às reuniões escolares e acompanham-nas nas consultas aos centros de saúde/ hospitais que sejam necessárias.

A Dra. Maria João Simões tem a cargo dez meninas, normalmente fica com as situações mais complexas, uma vez que é psicóloga, pois as meninas com enquadramento mais grave na saúde mental e/ou desenvolvimento psicossocial requerem mais ajuda. As meninas com menos problemas são divididas pelas restantes Técnicas.

A Dra. Joana Duarte tem nove meninas a cargo, é a responsável mais direta pela Unidade de Autonomia, é a organizadora e a supervisora do local.

A Dra. Helena Gonçalves é apenas responsável por duas meninas, devido ao facto de estar num processo de transição. É possível que em breve saia da Instituição e vá trabalhar para outro local.

Há ainda duas Educadoras, uma para cada grupo, a Dra. Marta Moreira (grupo Arco-íris) e a Dra. Joana Batista (grupo dos Golfinhos), que são as responsáveis por servir e orientar o jantar, verificar se todas as meninas tomam banho e trocam de roupa, ver se há algum recado escolar na caderneta, ajudar na preparação da mochila para o dia seguinte, ajudar na separação da roupa depois de sair da lavandaria, alertar e orientar nos horários para a reflexão noturna, para a ceia e para deitar e, ainda, tratar de todos os problemas que possam vir a acontecer com as meninas. A Irmã Rosa também é educadora no grupo Arco-Íris, principalmente quando a Dra. Marta Moreira (Educadora do grupo) está de folga, faz muitas atividades, nomeadamente

o transporte para atividades extracurriculares, como por exemplo: Atletismo, Natação, Escutismo, entre outras.

A Dra. Catarina Paiva é a Animadora Sociocultural da Casa de Infância. É a responsável pelas atividades das meninas fora do horário de estudo, embora também auxilie na realização de trabalhos escolares de algumas meninas. Tem uma sala com várias diversões, jogos, livros, material de escrita e pintura, um computador com projetor e ainda um plasma, em que as meninas podem fazer as atividades que mais gostarem, desde que não tenham atividades escolares para acabar.

A cozinha tem duas funcionárias e uma auxiliar, que trabalham por turnos, de forma a assegurar a execução de todas as refeições (exceto a ceia).

Há uma Auxiliar de Ação Educativa, entra às 6h30min, acorda todas as meninas, e verifica se elas cumprem as suas tarefas matinais (deixar tudo limpo e arrumado, camas feitas, etc.) é a responsável da parte de manhã até às 15h30min.

A lavandaria está a cargo de uma funcionária que lava, passa a ferro e dobra as roupas de todas as meninas, exceto roupa interior (cada menina lava a sua), e faz ainda algumas limpezas.

O Dr. Milton Pacheco é o Diretor/ Curador da Casa Museu Dr. Elísio de Moura, que foi inaugurada há relativamente pouco tempo, em honra do Professor Doutor Elísio de Moura.

2.5. Rotinas das Utentes

Quanto à rotina, de Segunda a Sexta as meninas acordam às 6h30, fazem pequenas tarefas (camas, algumas limpezas básicas), de seguida, tomam o pequeno almoço por volta das 7h20 e saem para a escola por volta das 7h40. Para quem almoça na instituição, este é servido a partir das 12h30. À tarde, as meninas regressam consoante o seu horário de aulas. O lanche na instituição é às 16h30, quem não chega antes dessa hora leva lanche para a escola preparado pelas funcionárias da cozinha no dia anterior. O Estudo começa às 17h30 e termina às 19h. Segue-se o jantar, que termina por volta das 19h40.

No fim de jantar há a possibilidade de irem para uma sala com a Animadora Sociocultural (Dra. Catrina Paiva), até às 20h30. Os banhos são obrigatórios à noite, quem não teve tempo de tomar antes do estudo, toma logo após o jantar. Depois preparam o dia seguinte, livros, roupa, mochilas, etc. Há ainda um tempo para fazer uma reflexão em grupo/rezar à hora

da ceia (normalmente antes de comerem uma peça de fruta/gelatina ou iogurte). Durante a semana deitam-se às 21h30.

Ao sábado de manhã não há horário estabelecido para acordar, normalmente acordam por volta das 9h30/10h, tomam o pequeno-almoço e fazem algumas limpezas, na parte dos dormitórios. São tarefas rotativas. Há meninas que têm algumas atividades fora da instituição, normalmente de manhã é natação e à tarde escutismo. Os horários de almoço, lanche e jantar são sempre iguais, tanto durante a semana como ao fim de semana.

Ao Domingo há Missa de manhã e à tarde há algumas atividades ou passeios, conforme os eventos que estejam a decorrer no momento.

CAPÍTULO 3. ENQUADRAMENTO TEÓRICO

3.1. Introdução

Após observação e análise das idades das utentes da Casa de Infância Doutor Elísio de Moura, pude constatar que as idades mais predominantes vão dos 13 aos 17 anos, ou seja, correspondem às faixas etárias da pré-adolescência e adolescência.

Desde logo, foi feito um levantamento de necessidades específicas e globais- de forma a melhorar a sua convivência e desafios diários.

São idades complicadas, em que é importante focar nos aspetos positivos e transformar tudo o que seja mais complexo mais acessível. Cada personalidade é única, mas é essencial que encarem isso como algo positivo e se aceitem mutuamente, neste sentido, respeito é a palavra-chave.

3.2. Crianças e Jovens abrigados

A família é uma base de apoio e aprendizagem, que produzirá na criança um processo de desenvolvimento cognitivo, sensorial, motor e afetivo. Na medida em que “A vida familiar é a nossa primeira escola de aprendizagem emocional” (Goleman, 1995, p. 234). É a família que incute uma cultura na criança, para que esta construa a sua identidade à medida que vai crescendo. Cada tipo de família tem o seu estilo educativo, os seus hábitos e as suas tradições, que normalmente passam de geração em geração.

Quando há uma instabilidade psicossocial ocorre também uma disfuncionalidade familiar, prejudicando todos os membros do agregado, as crianças e os jovens são os que mais sofrem, uma vez que são os mais vulneráveis. Há algumas variáveis perturbadoras que estão correlacionadas à prática inadequada das atitudes parentais, como por exemplo: história de conduta antissocial nos membros da família, desvantagens no status socioeconómico como desemprego, violência familiar, conflitos conjugais e divórcio.

Como consequência da instabilidade psicossocial, ocorrem por vezes, situações de abandono familiar, as crianças começam a passar muito tempo na rua, não têm horários para refeições, não têm disciplina, não têm hábitos de higiene nem cuidados mínimos. Essas crianças acabam por ser institucionalizadas, pois precisam de um lar que as acolha, que lhes ofereça os

cuidados necessários ao seu desenvolvimento. O contacto da criança com uma estrutura institucional, torna-se propiciadora de experiências de vida positivas, diminuindo assim as dificuldades emocionais apresentadas pelas mesmas.

Nas instituições é possível o estabelecimento de novos vínculos que perduram a vida toda. Em contrapartida, estas crianças sofrem, por vezes, um forte estigma social, pois são vistos pelos colegas como crianças “anormais” por não terem uma estrutura familiar presente, daí receberem certos julgamentos injustos e desnecessários.

As instituições assumem o lugar central na vida das crianças e dos adolescentes abrigados, torna-se essencial investir em interações estáveis e afetuosas no ambiente institucional. O abrigo faz parte da rede de apoio social e afetivo, que fornece recursos para as crianças consigam enfrentar os seus problemas.

A relação estabelecida com os técnicos da instituição desempenha um papel central na vida das crianças e dos adolescentes abrigados, pois são eles que os orientam, protegem e apoiam sempre que necessário.

Desta forma, uma criança que vive num lar bem-estruturado com os seus pais, com todo o conforto necessário consegue ser confiante e desenvolver-se a vários níveis. Caso se verifique o contrário, se a criança cresce numa situação irregular, isto irá prejudicar a sua relação com os outros, o que resulta, por vezes, em problemas no seu desenvolvimento. Por isso, é necessário investir nas instituições de acolhimento, para que estas consigam dar o apoio necessário a estas crianças/jovens e, deste modo, consigam colmatar as necessidades por eles sentidas a vários níveis.

3.3. Autoestima

A autoestima é o conjunto de atitudes que cada um tem sobre si mesmo, as quais podem ser positivas ou negativas. Trata-se de um conjunto de características que formam a nossa personalidade, o que pode ser alterado ao longo do tempo.

No que se refere à autoestima, Coopersmith (1967 apud Deffendi & Schelini, 2014 p. 315) considera que: “uma pessoa com autoestima alta mantém uma imagem bastante constante das suas capacidades, tem maior probabilidade de assumir papéis ativos em grupos sociais e tende a orientar-se mais diretiva e realisticamente às suas metas pessoais.”

A autoestima começa a formar-se na infância, com base na educação recebida e na relação com os pares. O ambiente e o contexto em que a criança cresce são muito importantes, pois se desde cedo lhe for inculcido que ela é capaz de realizar todos os objetivos e for ajudada sempre que necessário, a criança vai ter mais confiança em si e mais segurança do que é capaz.

Se a criança tiver boa produtividade na escola, isso contribui automaticamente para a sua autoestima. Nesta fase a criança é facilmente influenciada pelos que a rodeiam, especialmente os pais, que são para ela o modelo de comportamento a seguir. É quando se começam a formar os primeiros sentimentos, que se refletirão imediatamente na formação da sua autoestima. Se as crianças crescerem num ambiente depreciativo, a sua autoestima será naturalmente inferior, o que a vai transtornar imenso na fase da adolescência.

A adolescência é um processo de transição entre a infância e a fase adulta, em que o adolescente se constrói a si próprio e à sua vida. Os seus valores, a sua identidade e sexualidade tornam-se importantes na sua relação com o mundo. Nesta fase, o adolescente procura definir-se, através das suas relações afetivas e através das suas atividades diárias, sendo associada a um período de perturbações, de mudanças, de novas responsabilidades e de conflitos familiares. Segundo Schwetter (2006, apud Berni & Roso, 2014 p. 130), a adolescência “é uma etapa de preparação para a vida adulta, uma etapa de dedicação à educação e à experimentação da vida”.

Outeiral (1994, apud Berni & Roso, 2014 p. 131) frisa que: “a adolescência tem início e fim não bem definidos, e divide a adolescência em três fases, sendo a primeira caracterizada pelas transformações do corpo (puberdade); a segunda, pela busca da definição sexual; e a terceira seria marcada pela aquisição da maturidade e da responsabilidade social.”

Torna-se então importante investir na educação das crianças, nos valores que lhe são transmitidos, para que se tornem adolescentes confiantes das suas capacidades e mantenham a sua autoestima elevada até à fase adulta.

3.4. Internet

A Internet é uma rede mundial de computadores ligados entre si através de linhas telefónicas comuns, satélites e outros serviços, com surgimento no período da Guerra Fria com o objetivo de desenvolver um sistema que permitisse manter comunicações em caso de ataque.

Nos anos 60 o Departamento de Defesa dos Estados Unidos começou a desenvolver uma rede que interligava computadores, chamada de ARPANET (*Advanced Research Projects*

Agency Network). Foi este projeto que inspirou a criação de uma rede global que permitisse conexão de várias redes em simultaneamente.

Em 1974 o termo *internet* foi usado pela primeira vez. Em 1989, o cientista, físico e professor britânico Tim Berners-Lee concebeu a *World Wide Web* (WWW). A década de 1990 ficou conhecida como o “boom da Internet”, pois popularizou-se pelo mundo com o surgimento de novos browsers: Internet Explorer, Netscape, Mozilla Firefox, Google Chrome, Opera, Lynx. Este cientista desenvolveu também duas ferramentas indispensáveis para a *Web*: o código HTML e o protocolo HTTP.

A Internet transformou a sociedade, pois as pessoas começaram a usufruir de outro tipo de informação, outro conhecimento e outro entretenimento. As relações pessoais, familiares e profissionais ficaram muito mais rápidas, com a chegada do email e da troca de mensagens quase instantâneas em tempo real.

Foi em 2004 que a popularidade das redes sociais se fez sentir, pois surgiram o Orkut e o Facebook, criação de Mark Zuckerberg que hoje conta com três mil milhões de utilizadores.

Posteriormente, surgiu o Youtube, o Twitter, o Instagram; Google+, entre outros, com grande popularidade devido ao fácil acesso.

Pode dizer-se que em cerca de 50 anos houve uma enorme transformação que mudou completamente a forma das pessoas comunicarem, trabalharem e estudarem, essa transformação deve-se sem dúvida ao avanço da tecnologia.

A maioria dos jovens utiliza a Internet todos os dias, alguns deles por longos períodos. Seja para pesquisar informação necessária à sua aprendizagem escolar, ou para lazer próprio, nomeadamente ver filmes, vídeos, jogar, visitar as redes sociais e falar com amigos *online*, etc.

Preferem utilizar a Internet em vez dos livros para pesquisar informação, porque o acesso é mais rápido, nos livros é necessário procurar o que se pretende. O lado negativo é que nem tudo o que se pesquisa *online* é fidedigno.

A Internet, o desenvolvimento de softwares, bem como a implantação de redes de fibra ótica em escala planetária levaram a humanidade a uma nova era, em que indivíduos são capazes de se conectarem uns aos outros instantaneamente e atuarem de forma global (Friedman, 2005 apud Goulart & Kafure, 2019, p. 788).

De acordo com o Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF, 2013, apud Goulart & Kafure, 2019, p. 788), a Internet faz parte do quotidiano da maioria dos adolescentes e, além de constituir um espaço de interação e aprendizagem, também é ambiente de práticas agressivas e discriminatórias, abarcando riscos consideráveis como a possibilidade de violação de direitos e o uso indevido de informações.

Segundo os autores Spizzirri *et al.* (2012, apud Goulart & Kafure, 2019, p. 788) a maioria dos jovens não tem controlo familiar relativamente ao uso da Internet. O que leva a refletir que, a Internet tem dois lados, o positivo e o negativo, pois pode assegurar interação com as outras pessoas, acesso à informação e exploração da criatividade, mas pelo lado negativo, pode vulnerabilizar as pessoas ameaçando-as.

3.5. Cyberbullying

De acordo com Neto (2005, p. 164), a violência é um problema de saúde pública, importante e crescente no mundo, com sérias consequências individuais e sociais.

A palavra *bullying*, em geral, é traduzida por “intimidação” ou às vezes também por “humilhação”, normalmente realiza-se através de violência física, e pode acontecer em qualquer local sistematicamente. As vítimas, que sofrem as agressões têm pouco poder de defesa, o que deriva em efeitos psicológicos, tais como: baixa autoestima, depressão, dificuldade em estar em público e relacionar-se com outras pessoas.

A Internet permite a aproximação das pessoas, facilitando a comunicação a longas distâncias, aparentemente parece algo apenas positivo, mas a verdade é que essa facilidade em comunicar através de um dispositivo eletrónico também trouxe aspetos negativos, um exemplo disso é o *cyberbullying*.

Embora haja uma diversidade de definições de *cyberbullying*, todas têm em comum o uso das ferramentas da tecnologia de comunicação para a realização de agressões na Internet, realizadas de forma contínua e deliberada. Desse modo, pode dizer-se que o *bullying* e o *cyberbullying* apresentam características semelhantes, pois visam a humilhação da vítima.

Kowalski, Limber e Agatston (2012, apud Schreiber & Antunes, 2015, p. 116) indicam que outras formas de se cometer *cyberbullying* estão ligadas à identidade virtual. Como no caso do roubo de identidade, onde o agressor se faz passar por outra pessoa na Internet, usando os seus dados pessoais, como conta de *e-mail* e redes sociais, com o intuito de gerar danos; e a violação da intimidade, que se caracteriza pela divulgação de segredos, informações e imagens íntimas ou comprometedoras da vítima.

Um das características que diferencia o *cyberbullying* do *bullying* é a sua continuidade extrema, e a dificuldade de sair dessa situação, pois mesmo em casa e dentro do seu quarto a vítima está sujeita a agressões através de mensagens ou *emails*.

Outra característica é o anonimato do agressor ou dos agressores, pois no *bullying* é possível ver quem está a praticar a agressão, e no *cyberbullying* este encontra-se escondido por detrás de um ecrã, o que o torna ainda mais desinibido a humilhar, pois acha-se livre para dizer o que lhe apetecer por pensar que não vai ser punido por ninguém saber a sua identidade.

Tal como o *bullying* tradicional, o *cyberbullying* tem várias consequências psicológicas negativas, a baixa autoestima é mais uma vez a mais sentida. A raiva, a frustração, a depressão e o medo também estão muito associados às consequências do *cyberbullying*, embora as vítimas tenham diferentes impactos emocionais, pois nem todas reagem às agressões da mesma maneira.

Shariff (2011 apud Schreiber & Antunes, 2015, p. 120) diz que, de um modo geral, a sociedade, a família e a escola são as principais influências ambientais ligadas a esse fenómeno e, ainda que pareça claro aos professores e demais profissionais envolvidos na educação da geração atual, de que casos de *cyberbullying* vêm crescendo a cada dia, é preciso inserir de forma mais intensa esse assunto dentro das escolas. Pois, a escola é corresponsável, tanto nos casos de *bullying* quanto nos de *cyberbullying*, pois é lá que esses comportamentos agressivos e transgressores se evidenciam ou se agravam na maioria das vezes.

Uma vez que o *cyberbullying* tende a crescer é necessário tomar medidas, fazendo mais ações de sensibilização para as crianças/jovens, para que percebam que isto é realmente um assunto sério e acontece quando menos esperamos. É importante realçar que as redes sociais devem ser usadas com muito cuidado, pois só se deve interagir com pessoas que conhecemos na vida real, nunca se deve expor informações pessoais, tais como morada, idade, contactos, etc. Caso algum desconhecido comece a enviar mensagens deve-se bloquear imediatamente, de modo a evitar futuras situações desagradáveis. Deve fazer-se denuncia caso existam situações de *bullying* ou *cyberbullying*, pois são crimes, mesmo que não seja conosco, mas se tivermos conhecimento tem de ser denunciado às autoridades competentes para que sejam tomadas medidas e se evitem consequências maiores. Em Portugal, deve-se contactar a linha segura da Internet: 800 21 90 90.

3.6. A sexualidade na adolescência

A sexualidade faz parte da existência humana, está presente nos indivíduos desde o seu nascimento até à sua morte, manifestando-se de forma diferente em cada ser humano, pois cada indivíduo desenvolve-se de forma diferente, tendo em conta a sua personalidade.

Segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS) a adolescência está compreendida dos 10 aos 19 anos de idade (Heilborn, 2009). Sendo um período de desenvolvimento humano caracterizado por uma revolução biológica, psicológica e social. As mudanças corporais são as mais visíveis na entrada da adolescência, mas o modo como os indivíduos vivem esta fase tudo tem a ver com o mundo social em que se inserem. Os fatores económicos, culturais e históricos determinam as experiências de vida, que estão diretamente ligados ao desenvolvimento pessoal e social dos adolescentes. É um período de constantes transformações, nestas idades tudo é vivido com muita intensidade.

A fase que caracteriza o início da adolescência define-se como puberdade. É quando ocorrem as maiores transformações, quer físicas, quer psicológicas, o corpo começa a preparar-se para a fase adulta. A puberdade não tem uma idade certa para se iniciar, variando de pessoa para pessoa. Este tipo de alterações hormonais normalmente começa mais cedo para as meninas do que para os meninos.

Nas raparigas as ancas alargam, os seios começam a crescer, crescem pelos nas axilas, a pele fica mais oleosa, há também aumento na altura e no peso. O início do ciclo menstrual é o grande marco na vida das meninas.

Nos rapazes alargam os ombros e o peito e começam a desenvolver-se os músculos. Começam a crescer os pelos púbicos, o pénis e os testículos crescem começando a produzir esperma. A voz também começa a ficar mais grossa.

Nesta fase de mudanças, os jovens, em geral, ficam tristes com a sua aparência, pois sentem o seu corpo a mudar constantemente, muitos deles sofrem com o aparecimento da acne, consequência das hormonas que aumentam a oleosidade da pele.

No âmbito das mudanças psicológicas os adolescentes adquirem um novo raciocínio que lhes permite refletir sobre os seus próprios pensamentos, as suas ideias, os seus valores e os seus afetos.

No mundo atual é extremamente importante falar sobre sexualidade. É necessário conhecer a realidade dos jovens e a maneira como lidam com a sua sexualidade, para que se

possa abordar o tema abertamente, com o objetivo de os ajudar a entender o porquê da ocorrência de mudanças no seu corpo.

CAPÍTULO 4. ATIVIDADES NA CASA DE INFÂNCIA DOUTOR ELÍSIO DE MOURA

Este capítulo é relativo às atividades que realizei enquanto estagiária na Casa de Infância Doutor Elísio de Moura (CIDEM).

Começando pelo Enquadramento das atividades, apresenta-se o contexto em que crianças e adolescentes do sexo feminino se inserem, bem como as suas idades e as suas necessidades.

De seguida, seguem-se as Tarefas de Acompanhamento, que incluem detalhadamente todas as tarefas realizadas diariamente, são elas: Apoio ao estudo; Refeições; Higiene pessoal e orientação para o dia seguinte.

A Dinamização das Atividades engloba as atividades que eu programei e realizei na CIDEM, estando organizadas na tabela 4.1. Ao longo deste ano letivo também decorreram várias atividades realizadas em conjunto com as Técnicas da instituição e a Animadora Sociocultural indicadas na tabela 4.3.

4.1. Enquadramento das atividades na instituição

A Casa de Infância Doutor Elísio de Moura é uma Instituição de Solidariedade Social composta por meninas com idades entre os 4 e os 22 anos. Elas são muito diferentes entre si, muitas delas com diferentes hábitos. Existe a necessidade de regras de conduta, orientação e apoio, por parte da equipa Técnico-Educativa, que lida diretamente com as meninas. Foi neste apoio às meninas, quando regressam das aulas, que se desenrolou parte do estágio, que designámos por Tarefas de acompanhamento.

São adolescentes e pré-adolescentes na sua grande maioria, necessitando assim de bastante apoio para conseguirem enfrentar o dia-a-dia. Para além das atividades diárias essenciais, como higienização pessoal e cuidados básicos é necessário intervir nos seus comportamentos menos bons, saber ouvir, saber dar apoio no momento certo, bem como saber alertar, de forma a evitar situações indesejadas. São idades complicadas, em que surgem imensas mudanças, tanto a nível físico como mental. Existindo assim necessidade de trabalhar com elas algumas atividades que as ajudem a estar bem consigo e com os outros, para que se aceitem mutuamente e percebam que as mudanças são sinónimo de crescimento, devendo aceitá-las. Deve ainda haver atividades que as façam refletir sobre o seu percurso, e acima de

tudo, que as façam valorizar-se e ganhar foco nos seus objetivos futuros, para que não desistam facilmente.

Nos dias que correm, com o avanço constante da tecnologia, há vários perigos que precisam de ser alertados, principalmente nestas idades, que são as mais propícias a este tipo de acontecimentos, surge então a necessidade de trabalhar nesse âmbito, de modo a alertar/prevenir certas situações. Este constitui o segundo tipo de intervenção na instituição da estagiária.

4.2. Tarefas de acompanhamento

4.2.1. Apoio ao estudo

O apoio ao estudo realiza-se diariamente, de segunda a sexta-feira, das 17h30 às 19h, dirigido pela professora responsável destacada pelo Ministério da Educação, na sala destinada para o efeito.

Esse tempo é destinado a apoio a trabalhos de casa, preparação e estudo para testes, auxílio em trabalhos escolares e esclarecimento de dúvidas, numa forma geral. Eu, como estagiária, e a professora trabalhamos em equipa para conseguir ajudar todas as meninas.

O silêncio é a palavra chave para que se concentrem nas suas tarefas escolares e disfrutem ao máximo desse tempo, para conseguirem realizar todos os trabalhos das diferentes disciplinas e não perderem tempo desnecessário.

Há duas salas destinadas para esse efeito. A distribuição das meninas pelas salas segue o critério do ano escolar que frequentam. Começando pela sala da animadora sociocultural, que é uma sala mais acolhedora, com menor número de mesas, destina-se às meninas mais novas, estas contam com a ajuda da animadora sociocultural para realizar os seus trabalhos. A outra sala é a sala de eventos, ou sala de estudo, destinada às meninas mais velhas, com um nível escolar superior (são a grande maioria), estas contam com a ajuda da professora Olga Cambetas e o meu auxílio, enquanto estagiária. Esta sala tem um maior número de mesas, uma para cada menina, sobrando ainda algumas, dispõe também de alguns computadores para que as meninas consigam realizar trabalhos escolares.

Durante várias semanas apoiei uma menina a completar o secundário, realizando vários trabalhos escolares com ela no computador da sala de eventos.

4.2.2. Apoio às refeições

Depois do tempo de estudo segue-se a hora de jantar, com início às 19h. As meninas organizam uma fila para irem buscar o seu tabuleiro com os utensílios necessários para a sua refeição. O jantar é iniciado sempre pela sopa, depois segue-se o prato principal e, por fim, a sobremesa. No tempo destinado às refeições a estagiária serve a sopa, juntamente com as técnicas presentes, assim como o prato principal, de forma a tornar o processo mais rápido, pois há sempre acompanhamentos, nomeadamente saladas ou legumes salteados e é necessário haver várias pessoas a servir para que as meninas não esperem muito tempo. Há sobremesas que também precisam de ser cortadas e divididas por doses individuais, como por exemplo, doces ou alguns tipos de fruta (salada de frutas; manga; maçã assada, ananás), no caso das frutas individuais cada menina pega na sua logo no início da refeição.

Como temos uma menina com apenas 4 anos, preparo-lhe o tabuleiro e trago a refeição para a mesa, também corto os alimentos (prato principal e sobremesa) facilitando assim a sua refeição. Há ainda outras meninas mais velhas com dificuldades em cortar os alimentos que também auxílio.

Ao Sábado, também colaborei no apoio ao almoço.

De um modo geral, o auxílio a prestar é dado também em conformidade com as técnicas, de modo a facilitar o dia-a-dia das meninas.

4.2.3. Apoio após o jantar e orientação para o dia seguinte

Após o jantar, que termina por volta das 19h30, (por vezes prolonga-se mais uns minutos) é hora de orientar as meninas de modo a preparar o dia seguinte. Começando por direcioná-las para realizarem a sua higiene pessoal (banhos), pois muitas vezes distraem-se e é necessário controlar o tempo que demoram, para que de seguida cumpram as suas tarefas diárias de limpeza da casa. Elas têm de recolher o lixo; varrer e limpar o chão dos quartos e corredores; limpar o pó e limpar as casas de banho após os banhos. Segue-se a altura de preparar as mochilas, assim como as roupas, de modo a facilitar a manhã seguinte.

Por fim, antes da hora de deitar, é feita uma reflexão em grupo, costuma realizar-se por volta das 20h45. Quando as tarefas estão atrasadas só se realiza a partir das 21h, por esse motivo, muitas vezes já não estou presente na reflexão, pois é a minha hora de saída.

Durante este período (19h30 até às 21h) há ainda tempo para falar com as meninas, perguntar como correu o seu dia, se têm algum problema/preocupação, etc.

4.3. Dinamização de Atividades

Dado que a rotina das utentes da CIDEM é muito preenchida durante o período letivo, devido aos apoios e tarefas que têm a cumprir quando chegam das aulas, resolvi preparar atividades para os períodos de pausa letiva, nomeadamente: Natal e Páscoa, como se pode ver na Tabela 4.1.

No entanto, as sessões 3 e 4 não foram realizadas por causa do confinamento devido à pandemia COVID-19.

Tabela 4.1 – Atividades preparadas no estágio na CIDEM

Sessão	Data	Título
1	18 de dezembro de 2019	Autoconhecimento, diversidade e respeito pelos outros
2	19 de dezembro de 2019	Internet e os seus usos/ perigos (<i>cyberbullying</i>)
3	1 de abril de 2020	Educação para a Sexualidade
4	8 de abril de 2020	“ <i>Seventeen Again</i> ” análise do filme

4.3.1. Autoconhecimento, diversidade e respeito pelos outros

A primeira sessão de formação foi sobre *Autoconhecimento, diversidade e respeito pelos outros*, decorreu no dia 18 de dezembro.

Quando pensei num tema que fosse útil lembrei-me desde logo da *diversidade e respeito pelo outro*, visto que é bastante pertinente e se adequa perfeitamente às necessidades das meninas. Penso que é um tema que deve ser bem abordado, porque a instituição alberga meninas de diferentes idades, culturas e até etnias. Considerei que o *Autoconhecimento* também era um ponto importante a ser abordado e trabalhado, porque para aceitar o outro e o respeitar primeiro tenho de me conhecer a mim, e reconhecer as minhas preferências e atitudes perante determinadas situações, descobrindo assim o próprio “eu”, porque por vezes temos uma perspetiva errada acerca de nós próprios.

De seguida apresentam-se os objetivos gerais e específicos, os destinatários, duração da sessão, o local e os recursos, seguindo-se a descrição da atividade.

Objetivos gerais

- ✓ Desenvolver autoestima
- ✓ Promover a integração das crianças no grupo
- ✓ Desenvolver atitudes de respeito com o próximo
- ✓ Promover o espírito de igualdade

Objetivos específicos

- ✓ Verificar o nível de conhecimento que as crianças têm sobre si e sobre as colegas
- ✓ Ser capaz de aceitar as diferenças de cada colega
- ✓ Analisar as atitudes das crianças perante situações específicas
- ✓ Identificar atitudes positivas e negativas
- ✓ Comparar as diferentes reações das crianças dada uma situação específica

Destinatários: Utentes da CIDEM- 13 meninas dos 12 aos 18 anos.

Calendarização/Duração: Dia 18 de dezembro de 2019 (Das 11h30 às 12h30 e das 14h às 15h).

Local: Sala de Estudo da Casa de Infância Doutor Elísio de Moura.

Recursos: Folhas de papel para as 2 duas primeiras atividades; material de escrita/pintura; 1 cartolina; massa adesiva; palavras recortadas; cartões com situações específicas.

Descrição das Atividades

a) Quem sou eu?

Etapa 1

Começou-se por distribuir as meninas pela sala, o mais separadas possível, para a realização das várias atividades desta sessão. De seguida, distribuiu-se a folha com a primeira atividade (Apêndice 1), em que é pedido a cada menina para responder às seguintes perguntas: “Como eu penso que sou? Como eu gostaria de ser? E como penso que os outros me veem?”.

No final da atividade trocamos algumas opiniões.

Tendo todas terminado, distribuiu-se a folha com a próxima atividade.

Etapa 2

Na etapa dois, cada menina tem a opção de escrever, desenhar ou pintar a sua cor preferida; a sua comida preferida; a sua atividade preferida e o seu animal preferido (Apêndice 2). De seguida, as folhas foram recolhidas e distribuídas novamente, mas aleatoriamente, com o objetivo de perguntar a cada menina se consegue descobrir a quem pertence a folha que lhe calhou.

Revelou-se uma atividade muito divertida, porque claramente há meninas que se destacam pelas suas preferências, pois falam constantemente nelas, e essas foram facilmente identificadas, sendo até motivo de risadas. Enquanto que, há outras meninas que não falam abertamente dos seus gostos e foi uma espécie de incógnita que resultou em várias tentativas. Penso que foi uma atividade importante, na medida em que permitiu um maior autoconhecimento por si e pelo outro.

Segue-se a penúltima atividade, direcionada para as atitudes.

b) Atitudes

Começou-se por perguntar se sabem o que são atitudes. De seguida, foi-lhes mostrado um conjunto de palavras sobre atitudes (recortadas), tendo como objetivo conseguir dividi-las em 2 grupos, as positivas e as negativas. Após colar uma cartolina na parede da sala, é pedido que cada menina cole com a ajuda de massa adesiva uma atitude (cf. Figura 4.1), dizendo se é positiva ou negativa, e dando sempre um exemplo fictício para a mesma. Depois de todas terem participado, as atitudes restantes são para colar em conjunto, fazendo uma espécie de debate (cf. Figura 4.2).



Figura 4.1 – Atividade das Atitudes

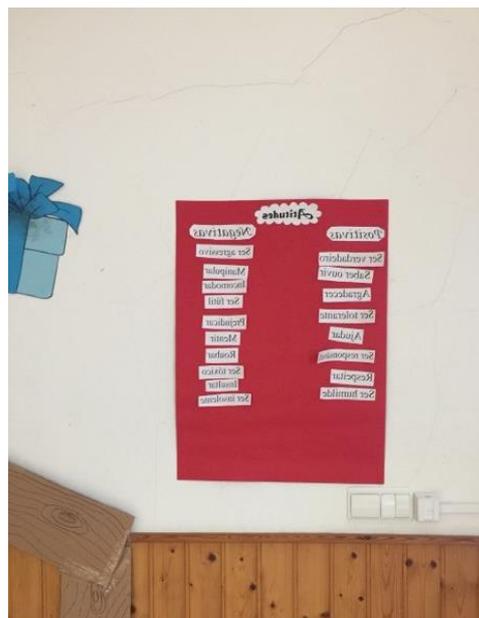


Figura 4.2 – Quadro final das Atitudes

c) Barómetro dos sentimentos

Por fim, a última atividade desta sessão intitula-se “Barómetro dos sentimentos”. Consiste em distribuir um cartão a cada menina, em que está descrita uma situação concreta (cf. Tabela 4.2). É pedido que a leiam em voz alta ao grupo e digam, individualmente, como se sentiam caso essa situação fosse com elas. Isto é, se ficariam muito importadas, pouco importadas ou indiferentes perante tais situações (todas as situações são diferentes).

Tabela 4.2 – Situações descritas na atividade “Barómetro dos sentimentos”

Alguém escondeu o teu estojo e todos sabiam menos tu	Caíste na aula de ginástica e magoaste-te. Os outros alunos riram-se	Alguém desenha um nariz gigante na tua cara numa foto de turma
Tens poucos amigos que consideres verdadeiros	Alguém te faz tropeçar e quase caíste	Os teus colegas riem-se quando te enganas a dizer uma palavra
Alguém abre o teu Facebook e começa a criticar as tuas fotos à tua frente em tom de gozo	Um dos teus colegas de turma começa a dar-te ordens sobre o que tens de fazer a toda a hora	Os teus colegas chamam-te betinho porque tens boas notas
Os teus amigos são mais sociais nas redes sociais do que tu	Os teus amigos têm amigos que tu não te identificas	Alguém te goza porque fizeste um corte de cabelo radical

A todas as crianças foram distribuídos rebuçados como forma de agradecimento pela colaboração e atenção prestada.

Avaliação da sessão

Antes de saírem da sala, as meninas foram convidadas a deixar a sua opinião relativamente à sessão, colocando um pauzinho verde numa caixinha, caso tenham gostado muito, um pauzinho amarelo se gostaram mais ou menos ou um pauzinho vermelho se não gostaram (cf. Figura 4.3).

Pode-se concluir que gostaram bastante da sessão, pois apenas os pauzinhos verdes foram utilizados.



Figura 4.3 – Avaliação da sessão

4.3.2. Internet e os seus usos/ perigos (cyberbullying)

A segunda sessão de formação foi sobre Internet e os seus usos/ perigos (*cyberbullying*) decorreu no dia 19 de dezembro. De seguida apresentam-se os objetivos gerais e específicos, os destinatários, duração da sessão, o local e os recursos, seguindo-se a descrição da atividade.

Objetivos gerais

- ✓ Analisar o tema Internet e os perigos associados
- ✓ Avaliar se as crianças estão preparadas para um uso eficaz da Internet
- ✓ Desenvolver cuidados ao utilizar as redes sociais
- ✓ Compreender o impacto que a Internet tem nas crianças

Objetivos específicos

- ✓ Preparar as crianças para o mundo digital
- ✓ Selecionar o que se deve, e o que não se deve fazer na Internet
- ✓ Verificar se crianças tomam os devidos cuidados ao utilizar as redes sociais
- ✓ Explicar os vários perigos associados ao mau uso da Internet, mais especificamente o *cyberbullying*.

Destinatários: Utentes da CIDEM – 13 meninas dos 12 aos 18 anos.

Calendarização/ Duração: 19 de dezembro de 2019 (das 16h às 18h).

Local: Sala de Estudo da Casa de Infância Doutor Elísio de Moura.

Recursos: Computador; Projetor; PowerPoint; vídeos; 2 bandas desenhadas; 1 cartolina; frases/palavras recortadas; massa adesiva.

Descrição da Atividade

Começou-se por pedir às meninas para se sentarem nas primeiras filas da sala para conseguirem ver bem os conteúdos que vão ser projetados. Explicou-se que a temática desta sessão é sobre a Internet e perguntou-se se todas sabem o que é e o que costumam pesquisar.

Desde logo as meninas demonstraram o seu interesse nesta área e explicaram inclusive para que fins utilizam a Internet. Houve intervenções variadas; umas disseram que utilizam a Internet para fazer pesquisas para trabalhos escolares, outras falaram no seu interesse nas redes sociais e na visualização de vídeos, por exemplo. Algumas meninas referiram que utilizam a Internet para falar com familiares e/ou amigos que estão longe.

Tendo em conta as várias intervenções, percebi que realmente é um assunto de bastante relevância e que deve ser abordado precocemente, com o objetivo de impedir episódios desagradáveis, porque o mundo da Internet é bastante ambíguo.

De seguida, foram mostradas algumas animações/vídeos que abordam o tema, enunciando alguns perigos. No final da visualização de cada vídeo fazia-se uma síntese do perigo e como o evitar. Estes vídeos de curta duração tiveram como função sensibilizar as crianças e adolescentes para a temática e foram os seguintes:

- “Sempre ligado” (cf. Figura 4.4),
- “Cyberbullying” (cf. Figura 4.5),
- “Regras do Jogo do Ciberespaço 1” (cf. Figura 4.6),
- “Regras do Jogo do Ciberespaço 2” (cf. Figura 4.7)



Figura 4.4 – Vídeo “Sempre ligado”

[Fonte: <https://www.seguranet.pt/pt/recursos/animacoes-seguranet-sempre-ligado>]



Figura 4.5 – Vídeo "Cyberbullying"

[Fonte: <https://www.seguranet.pt/pt/recursos/animacoes-seguranet-cyberbullying>]



Figura 4.6 – Vídeo “Regras do Jogo do Ciberespaço 1”

[Fonte: <https://www.seguranet.pt/pt/recursos/phineas-e-ferb-1>]



Figura 4.7 – Vídeo “Regras do Jogo Ciberespaço 2”

[Fonte: <https://www.seguranet.pt/pt/recursos/phineas-e-ferb-2>]

Seguiu-se a visualização de duas bandas desenhadas sobre as mesmas temáticas dando-lhes a oportunidade de contactarem com outras situações, alargando a sua visão e motivando-as a comentarem as histórias.

A primeira banda desenhada “Internet Segura” (Figura 4.8) relata a história de uma menina que não acreditava no perigo de falar com estranhos nas redes sociais, pois achava que a Internet era sempre segura e foi enganada. Ela julgava que estava a falar com uma “Patrícia” que conheceu nas redes sociais, marcaram um encontro passado uns meses e apareceu-lhe um homem, que a começou a perseguir. Por fim, para se livrar desta situação a menina teve de pedir ajuda à amiga e perceberam que também precisavam da ajuda de um adulto. Após tudo resolvido, fica a lição que não se deve confiar na Internet. Só se deve mesmo falar com quem conhecemos pessoalmente e temos a certeza que é essa pessoa, pois há quem use falsas identidades para se aproximar das pessoas mais vulneráveis.

Internet segura

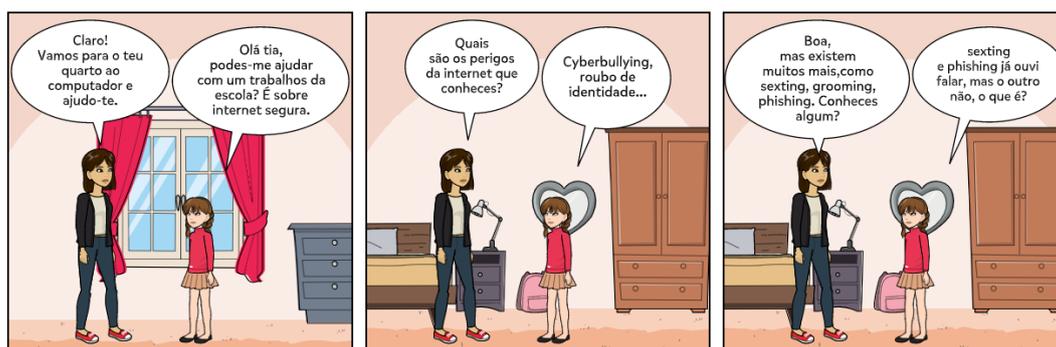


Figura 4.8 – Banda desenhada sobre Internet Segura de Carolina Santos Seguro, 2019 (versão completa no anexo 1)

[Fonte: <https://share.pixton.com/pub6ipc>]

Depois é mostrada outra banda desenhada “Cyberbullying” (Figura 4.9) que aborda o *cyberbullying*, as suas causas e consequências. Basicamente é uma espécie de aula em que a professora questiona os seus alunos se sabem o que é o *cyberbullying* e estes fazem várias intervenções, falando no papel das várias pessoas envolvidas (agressor, vítima e defensor), explicam também algum cuidados a ter *online* (não partilhar informação pessoal e só adicionar pessoas que se conhece pessoalmente) e o que se deve fazer em caso de vítima ou conhecimento de alguém que seja, devendo-se reportar o caso às entidades competentes o mais rápido possível.



Figura 4.9 – Cyberbullying de Mariana Vasconcelos Simões Jorge, 2019 (versão completa no anexo 2)

[Fonte: <https://www.pixton.com/br/comic-strip/2pvfzlcx>]

Elas comentaram e deram as suas opiniões sobre cada uma das bandas desenhadas.

Na primeira banda desenhada fizeram comentários tais como: “que horror, isto acontece mesmo?”; “ainda bem que só falo com pessoas conhecidas nas redes sociais”; “vou passar a ter mais atenção às pessoas que adiciono nas redes sociais e eliminar as que não conheço”.

Relativamente à segunda banda desenhada, houve uma menina que partilhou com o grupo uma experiência negativa que um colega teve que pode ser considerado *cyberbullying*.

Notei que houve grande sensibilidade face a este tema, realmente há cuidados a ter que devem ser alertados, considero que foram informações muito úteis para as suas idades e que podem até impedir futuras situações desagradáveis.

Infelizmente situações como as apresentadas nas Bandas Desenhadas acontecem e é necessário sabermos que mesmo que não aconteça connosco, mas aconteça com pessoas próximas devemos divulgar os casos às entidades competentes, contactando a linha segura da Internet: 800 21 90 90 ou mesmo a Polícia.

a) A Internet e os seus perigos

Apresentação sobre *a Internet e os seus perigos* com recurso a um PowerPoint (Apêndice 3), que contém informações tais como: o que é a Internet; os seus riscos relacionando com o que não se deve fazer; o que é o *cyberbullying* e como o evitar (cf. Figura 4.10).



Figura 4.10 – Apresentação sobre a Internet e os seus Perigos

Entre as várias visualizações é sempre questionado às crianças o nível de conhecimento que têm sobre os vários assuntos, e há espaço para fazerem comentários, contarem ao grupo casos de *cyberbullying* que conheçam, e desta forma estarem constantemente a debater ideias.

b) Na Internet tens direito a...

Por fim, realizou-se a atividade “Na Internet tens direito a ...”. Disponibilizaram-se palavras ou expressões às participantes para colarem na cartolina.

As palavras/ expressões foram as seguintes:

- “Privacidade”
- “Que te respeitem”
- “Não te agridam”
- “Segurança”
- “Não ver textos ou imagens que te ofendam ou agridam”
- “Não ser enganado”
- “Não ser assediado”
- “Que as tuas obras e criações sejam respeitadas”
- “Apresentar queixa se os teus direitos forem violados”

À medida que cada menina ia colando com massa adesiva a expressão ou palavra na cartolina (cf. Figura 4.11), explicava o respetivo conceito.



Figura 4.11 – Na internet tens direito a...

A sessão termina com a leitura do seguinte texto relativo ao Natal:

“Natal, um abraço, um aconchego. Sonhos no coração, sonhos na mesa. Um sorriso, um piscar de olhos, as luzes que piscam, prendas escondidas. No coração aqueles que já não estão mais connosco, mas que ficam para sempre. O olhar que entende, um colo. Um sentimento que transcende o coração. Conversas e risos. Gratidão. Fé e força de acreditar que o melhor está para vir”.

Sofia Almeida, 2019

Por fim, foi feito um agradecimento geral por me terem acolhido tão bem naquela que também passou a ser minha casa. Ofereceram-se bombons e rebuçados a todas as meninas como forma de agradecimento pelo carinho e atenção/colaboração.

Avaliação da sessão

Solicitou-se que manifestassem a sua opinião sobre a sessão, escolhendo um pauzinho verde caso tenham gostado muito, um pauzinho amarelo se gostaram mais ou menos, ou um pauzinho vermelho se não gostaram e o coloquem na caixa da mesma cor.

Pode-se concluir que gostaram bastante da sessão, pois tal como na sessão anterior, apenas os pauzinhos verdes foram utilizados.

4.3.3. Educação para a Sexualidade

A informação sobre sexualidade é essencial, principalmente para a formação dos jovens que são os mais interessados, visto que é algo novo que estes começam a vivenciar, uns mais cedo, outros mais tarde.

A sexualidade faz parte da vida, desde o momento em que nascemos até que morremos. Faz parte do crescimento pessoal e da forma como as pessoas se relacionam, pelo que, é bastante importante que se fale nela e se trabalhe nas suas diferentes fases, pois não é igual para todos e nem todos reagem da mesma forma. É necessário entender as mudanças e o porquê delas acontecerem.

Para além de que a educação sexual ajuda a prevenir situações desagradáveis, que podem advir desta fase.

Por ser um tema que os jovens têm grande interesse e muitas dúvidas, achei interessante abordá-lo para que as meninas ficassem com uma melhor compreensão da sociedade em que vivem e consigam tomar decisões de forma informada e segura.

Objetivos gerais

- ✓ Desenvolver a importância da comunicação e envolvimento afetivo
- ✓ Desenvolver autoconhecimento pelo próprio corpo
- ✓ Desenvolver capacidades para tomar decisões responsáveis

Objetivos específicos

- ✓ Ser capaz de aceitar as mudanças do próprio corpo
- ✓ Analisar as atitudes das crianças perante situações específicas
- ✓ Identificar necessidades essenciais
- ✓ Analisar dúvidas e desejos que as crianças tenham

Destinatários: Utentes da CIDEM – 13 meninas dos 12 aos 18 anos.

Calendarização: Dia 1 de abril.

Local: Sala de Estudo da Casa de Infância Doutor Elísio de Moura.

Recursos: Computador e Projetor; Balões, 1 caixa; Folhas de Papel e material de escrita.

4.3.3.1. “Educação para a Sexualidade”



Figura 4.12 – Educação para a Sexualidade (PowerPoint)

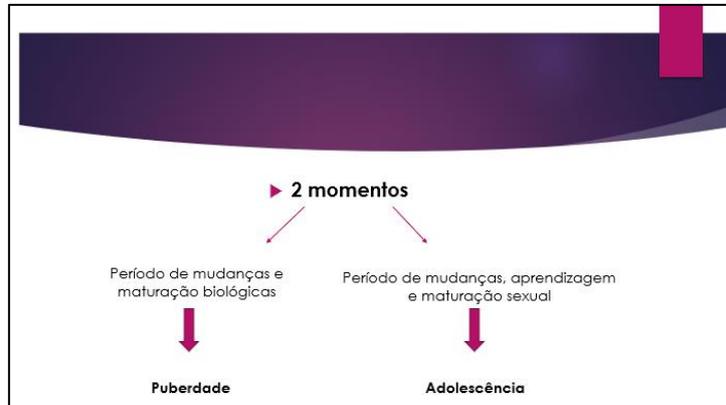


Figura 4.13 – Puberdade e Adolescência

Apresentação sobre *Educação para a sexualidade* com recurso a um PowerPoint (Apêndice 4), que contém informações tais como: Puberdade e Adolescência; Pré-Adolescência, Adolescência Média e Adolescência Maior; Evolução do Corpo da Menina; Ciclo Menstrual; Período Fértil e por fim, a Pirâmide das necessidades (Básicas, Vitais, etc.).

Descrição das Atividades planeadas

a) Dinâmica “Sonhos e Planos para o Futuro”

Esta dinâmica consiste em escrever, num papel sem identificação, um “sonho” que se pretende realizar. Para esse efeito, é distribuído a cada menina um balão, solicitando que coloquem os seus “sonhos” dentro do balão, enchendo-o de imediato.

Termino a dinâmica dizendo: Visto que os “sonhos” / “planos para o futuro” são bens preciosos e, por isso, devem ser cuidados, para que não se percam, se desviem e/ou furem, podemos então compará-los com os balões, pelo facto de serem frágeis.

b) Dinâmica “Caixinha dos 3D’s: Dúvidas, Desejos e Desabafos

Nesta dinâmica é entregue a cada menina uma folha de papel, de seguida é pedido que cada uma escreva no seu papel uma dúvida que tenha, um desejo ou um desabafo. À medida que vão terminando de escrever é solicitado que se dirijam à caixinha dos 3 D’s para colocarem dentro o seu papel.

No fim, é pedido que cada menina tire aleatoriamente um papel e tente adivinhar quem o escreveu, depois a pessoa identifica-se e explica o que escreveu ao restante grupo.

4.3.3.2. “Seventeen again” análise do filme

Objetivos gerais

- ✓ Desenvolver autoestima
- ✓ Desenvolver a importância da comunicação
- ✓ Desenvolver a tomada de decisão de forma informada e segura

Objetivos específicos

- ✓ Analisar as atitudes das crianças perante o que vai acontecendo ao longo do filme
- ✓ Identificar decisões certas e erradas
- ✓ Comparar as diferentes reações das crianças após a visualização do filme

Destinatários: Utentes da CIDEM –13 meninas dos 12 aos 18 anos.

Calendarização: Dia 8 de abril.

Local: Sala de Estudo da Casa de Infância Doutor Elísio de Moura.

Recursos: Computador e Projetor.

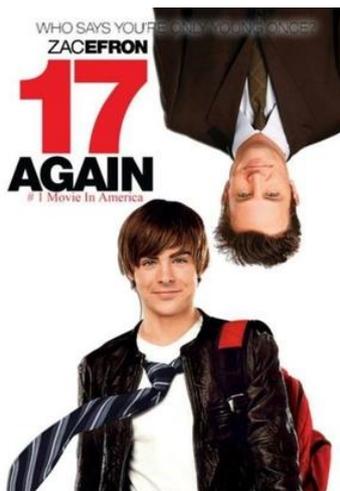


Figura 4.14 – Imagem do filme “17 Again”

Síntese do Filme:

“Seventeen Again” é uma comédia americana. Conta a história de Mike O’Donnell que teve uma infância e adolescência incríveis, com perspectivas de uma futura carreira de sucesso no basquetebol. No entanto, tudo isto fica de lado, quando toma a decisão, após ter descoberto a gravidez da sua namorada, de casarem para juntos educarem o seu filho.

Mais tarde, o casamento começou a dar problemas e já nem o respeito dos seus próprios filhos mantinha. Foi-lhe dada a oportunidade de voltar atrás no tempo e, por incrível que pareça, voltou aos seus 17 anos novamente, um momento decisivo para poder refazer as suas escolhas e, assim, conseguir viver os seus sonhos.

Este filme é bastante abrangente, no sentido que, todos nós em algum ponto das nossas vidas já nos deparamos com escolhas difíceis, das quais o resultado por vezes não tenha sido o melhor. Conduz o espetador a refletir sobre as escolhas que faz diariamente e nas consequências que podem ter ou já tiveram.

A verdade é que todas as escolhas que tomamos moldam o nosso futuro aos poucos, mesmo que não nos apercebamos disso no momento. Faz-nos refletir: se em determinada situação tivesse agido de outra forma, como estaria agora no presente? Há toda uma reflexão em torno das escolhas que fazemos enquanto jovens e que mais tarde nos podemos arrepender. Escolhi este filme com o objetivo de passar a mensagem de que tudo o que fazemos tem um impacto, principalmente na adolescência, em que estamos mais vulneráveis e sensíveis, por vezes, tomamos decisões precipitadas. Este filme retrata bem essa realidade, mas aqui foi possível voltar atrás, voltar a ter 17 anos, mas na vida real isso não acontece. Apenas temos de conviver com as situações que criamos, uma vez que não há possibilidade de refazer tudo, voltar atrás e tomar outras decisões. Isto vem demonstrar que devemos ser ponderados em tudo o que

fazemos, pensar sempre nos prós e contras, pedir opinião a pessoas mais experientes, que nos ajudem a refletir para uma melhor escolha.

Pretendia-se que as meninas refletissem sobre:

- a) As consequências das nossas opções diárias
- b) As decisões precipitadas que tomam
- c) A importância de serem ponderadas nas suas opções

4.4. Acompanhamento de Atividades

Ao longo do estágio realizado na CIDEM foram decorrendo várias atividades organizadas pela Direção, pelas Técnicas, Educadoras e Animadora Sociocultural, nas quais tive o prazer de ser convidada a estar presente, ajudando e participando nas mesmas, cujos tópicos estão presentes na tabela 4.3.

Tabela 4.3 – Participação em outras atividades no CIDEM

Data	Título
29 de outubro de 2019	Visita à Instituição e à Casa Museu Doutor Elísio de Moura
31 de outubro de 2019	<i>Halloween</i>
13 de novembro de 2019	Magusto
13 de dezembro de 2019	Festa de Natal
19 de fevereiro de 2020	7ª Assembleia de Educandas
20 de fevereiro de 2020	Reunião – Análise do Relatório de 2019 com a Equipa Técnico Educativa

4.4.1. Visita à Instituição e à Casa Museu Doutor Elísio de Moura

Começando pela primeira atividade em que estive presente, que decorreu no dia 29 de outubro: “Visita à Instituição e à Casa Museu Doutor Elísio de Moura”. Esta visita foi uma mais valia para mim enquanto estagiária, uma vez que estava na Instituição há muito pouco tempo e permitiu-me conhecer detalhadamente a Instituição, não só todos os seus espaços físicos, como também o seu funcionamento desde a sua existência.

Este evento decorreu desde as 9h30 da manhã até às 17h (aproximadamente), na qual estiveram presentes: a Diretora Técnica; o Presidente; as três Técnicas (1 Psicóloga e 2 Assistentes Sociais); as duas Educadoras; a Animadora Sociocultural; o Diretor do Museu e eu. Juntamente reuniram-se vários elementos de outras instituições do país, com o objetivo de dar a conhecer a Casa de Infância e a Casa Museu do Doutor Elísio de Moura, desde a sua fundação até aos dias de hoje.

A visita começou com uma pequena receção aos convidados, logo de seguida dirigimo-nos para o auditório em que seria feita a apresentação da CIDEM. Começou-se por conhecer toda a sua história desde a sua existência, com recurso a algumas apresentações PowerPoint e vídeos, nomeadamente, os Presidentes que por ali passaram, as várias Congregações Religiosas que existiram, as mudanças que foram ocorrendo, até à atualidade. De seguida houve um foco no que é a CIDEM agora, explicando detalhadamente como é o seu funcionamento diário, os três grupos existentes (Golfinhos; Arco-Íris e Unidade de Autonomia de Vida), as meninas que alberga, as suas idades e origens, as suas rotinas diárias e as atividades e tradições que se realizam anualmente.

Após todas as apresentações fomos todos convidados a fazer uma visita guiada à Casa de Infância, começando pelos quartos; as várias salas existentes (sala de cada grupo, sala de eventos e sala de estudo); as salas de aulas utilizadas para lecionar escola primária antigamente; e a capela existente na Casa. De seguida passamos para a Casa de Autonomia e Vida, visitando todas as divisões da mesma.

A manhã terminou com a visita detalhada à Casa Museu Doutor Elísio de Moura, com a apresentação do Doutor Milton Pacheco que é o seu Diretor/ Curador (cf. Figura 4.15).



Figura 4.15 – Casa Museu Doutor Elísio de Moura

Seguiu-se o almoço que aconteceu mais tarde que o previsto e perdurou até meio da tarde, tendo em conta a manhã preenchida, pois a visita à Casa Museu estava delineada só para a tarde e foi antecipada.

4.4.2. Halloween

No dia 31 de outubro celebra-se o *Halloween*, uma tradição que se costuma realizar em vários países. É comum neste dia/ noite fazer-se fantasias como “doçura ou travessura”, decorar a casa, vestir-se a rigor e contar histórias assustadoras.

Posto isto, surgiu a ideia de fazer uma atividade surpresa de *Halloween* para as meninas da CIDEM, que consistiu em decorar um corredor da Casa com objetos assustadores, fazer colagens de fantasmas e aranhas nas paredes e pendurá-las no teto, decorar abóboras com luzes, tornar o espaço escuro, etc. (cf. Figura 4.16 – *Halloween*)

Nos dias anteriores eu e as Educadoras, juntamente com a Animadora Sociocultural fizemos todos os recortes e colagens necessários e decoramos tudo sem que as meninas se apercebessem de nada. No dia 31, depois do jantar, uma das Educadoras e a Animadora Sociocultural vestiram um disfarce e foram para o corredor onde decorreria a atividade, fazer os últimos preparativos, enquanto que eu, a Diretora e a outra Educadora organizamos as meninas em grupos de 3/4 elementos.

Nesta atividade estiveram presentes todas as meninas, eu, a Diretora da Instituição as Educadoras de ambos os grupos, a Animadora Sociocultural e o Doutor Milton Pacheco, que foi o responsável por fotografar e filmar todos os momentos.

Foi um grupo de cada vez realizar a atividade e as reações foram muito positivas, as meninas ficaram surpreendidas, não estavam à espera daquela surpresa. No fim de passarem no “corredor assustador” houve direito a doces, foi uma noite diferente e divertida.



Figura 4.16 – Halloween

4.4.3. Magusto

No dia 13 de novembro realizou-se o tradicional Magusto na CIDEM. Este evento decorreu das 16h às 17h30, sendo uma espécie de lanche, como se pode verificar na Figura 4.17.

Estiveram presentes todas as meninas, as Técnicas, as Educadoras, a Animadora Sociocultural, as funcionárias da cozinha, a Professora de Apoio ao estudo, eu e a Diretora da Instituição.

O dia 13 de novembro (quarta-feira) foi o escolhido para realizar o magusto por ser uma quarta feira, o dia da semana em que todas as meninas saem mais cedo da escola, pois só têm aulas de manhã. Foi um bom convívio entre todas, as meninas gostam imenso destes momentos de descontração entre as aulas e o tempo de estudo.



Figura 4.17 – Magusto

4.4.4. Festa de Natal

No dia 13 de dezembro realizou-se a tradicional festa de Natal da CIDEM, que estava a ser preparada já desde o início do mês de novembro.

Esta foi a atividade que reuniu o maior número de pessoas, para além de estarem presentes todas as meninas, eu, os Diretores, a Psicóloga, a Professora de Apoio, a Animadora Sociocultural, as Técnicas, as Educadoras e o Doutor Milton Pacheco, estiveram também todas as funcionárias existentes da casa que também trouxeram alguns dos seus familiares. Estiveram vários membros pertencentes à Instituição que eu desconhecia e algumas meninas que já tinham saído e foram convidadas a estar presentes no evento.

Foi uma noite memorável, começando com a tradicional missa que se realizou na capela da Instituição pelas 19h e terminou por volta das 20h. Seguiu-se o jantar, na cantina, preparado e servido pelas funcionárias da cozinha, com direito a vários pratos e sobremesas variadas, de acordo com a época natalícia. Foi uma noite muito animada, de convívio e partilha de experiências e memórias entre todos.

Pelas 21h30 teve início o espetáculo de Natal realizou-se na sala de eventos. Incluiu danças, teatros, cantos a solo e em grupo, preparados pelas meninas com muito esforço e dedicação para aquela noite.

A festa terminou perto das 00h00 com a entrega de presentes a todas as meninas, doados pela Instituição. Foi uma noite repleta de magia, ficaram marcados os sorrisos das meninas, que tanto prepararam e ansiavam por aqueles momentos.

4.4.5. 7ª Assembleia de Educandas

No dia 19 de fevereiro realizou-se a 7ª Assembleia de Educandas. Começou pelas 16h e terminou um pouco antes das 19h, mais uma vez, este dia foi escolhido por ser uma quarta-feira e as meninas vieram cedo da escola por só terem aulas de manhã.

Nesta atividade estiveram presentes todas as meninas, eu, a Diretora da Instituição, as Técnicas, as Educadoras de ambos os grupos, uma nova estagiária, e a Animadora Sociocultural.

Uma Assembleia é uma espécie de democracia participativa, tendo em conta que todos podem participar. É recorrente fazer-se uma Assembleia na Instituição a cada 6 meses para que sejam dadas sugestões de melhorias para o funcionamento da CIDEM, as atividades que oferece, as oportunidades que iram surgir, as suas regras, etc.

A Assembleia teve início com a leitura da Ata da Assembleia anterior, feita pela Dra. Maria João Simões, Psicóloga da Instituição, serviu para relembrar os pontos falados anteriormente e realçar os pontos que tinham sido referenciados pelas meninas sobre determinados assuntos, como algumas mudanças nas refeições, nas atividades da Casa, alguns pedidos relativamente à utilização de computadores, atividades extracurriculares, entre outros.

Toda a gente presente pode expressar a sua opinião sobre o funcionamento da Casa, dando novas ideias, realçando aspetos positivos já existentes de forma a facilitar o dia a dia das meninas e sempre tendo em vista o seu futuro.

4.4.6. Reunião – Análise do Relatório de 2019 com a Equipa Técnico Educativa

No dia 20 de fevereiro, logo após a 7ª Assembleia de educandas fui convidada a estar presente numa reunião com a Equipa Técnico Educativa, cujo tema era a Análise do Relatório de 2019 da CIDEM.

Estiveram presentes na reunião, a Diretora da Instituição, as Educadoras de ambos os grupos, as três Técnicas, a Animadora Sociocultural, eu e a nova estagiária.

A reunião teve início às 14h e começou com a leitura do relatório de 2019 detalhada, para ir anotando várias alterações que aconteceram desde a sua realização, com o consentimento de todas as presentes.

Esta reunião serviu para atualizar o relatório à situação atual da CIDEM, nomeadamente, ao número de meninas existentes, às suas idades, às suas particularidades, entre muitos outros pontos.

Foram tratados aspetos muito importantes. São sempre pensadas as melhores formas de melhorar as condições e o bem-estar das meninas, caso a caso. Houve ainda algum tempo para discutir algumas alterações a realizar nos dormitórios e nas rotinas, para um melhor funcionamento.

A reunião terminou por volta das 17h, devido à chegada das meninas da escola, e ao início da hora de apoio ao estudo.

CAPÍTULO 5. COLABORAÇÃO EM OUTRAS ATIVIDADES

Ao longo do estágio surgiu a oportunidade de colaborar no apoio à organização de dois congressos, nomeadamente o *1º Seminário do Ensino de Videojogos- 1º SEVj* e o *5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning – EJML’2020*. Em particular, foi dado apoio ao secretariado, sendo o primeiro presencial e o segundo *online*. Foram duas experiências distintas, mas complementares.

5.1. 1º Seminário de Ensino de Videojogos – 1º SEVj



Figura 5.1 – Logo do 1º SEVj

O 1º SEVj – *Seminário de Ensino de Videojogos* teve lugar no dia 13 de setembro de 2019, na Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade de Coimbra. O seminário realizou-se no Edifício 3 – Palácio Sacadura Botte da Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação de Coimbra (cf. Figura 5.2).

LOCAL



Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação
Edifício 3 - Palácio Sacadura Botte

Figura 5.2 – Palácio Sacadura Botte da FPCE da Universidade de Coimbra
[Fonte: Website do 1º SEVj - <https://gaips.inesc-id.pt/1SEVj/>]

O 1º SEVj foi organizado pela *Sociedade Portuguesa de Ciência dos Videojogos* (SPCV) juntamente com o Laboratório de Tecnologia Educativa (LabTE) da Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade de Coimbra.

Os organizadores do evento foram docentes e investigadores de quatro instituições: Ana Amélia Carvalho da Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade de Coimbra, António Coelho da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto, Leonel Morgado da Universidade Aberta e Rui Prada do Instituto Superior Técnico da Universidade de Lisboa. O objetivo principal do Seminário foi reunir a comunidade nacional que leciona sobre videojogos, para que se identificassem e partilhassem boas práticas, melhorando assim a qualidade de formação e ensino desta área em Portugal.



Figura 5.3 – Website do 1º SEVj

5.1.1. Apoio ao Secretariado

Na véspera do 1º SEVj prepararam-se as pastas, ordenaram-se os crachás e arranjou-se o espaço no Sacadura Botte.

A receção dos participantes teve início às 9h30 (cf. Figura 5.3), pela estagiária e pelo Filipe Penicheiro tendo a nosso cargo o Secretariado. Conforme os participantes iam chegando confirmávamos a presença e entregávamos a respetivo crachá, juntamente com uma pasta do evento.

5.1.2. Participante no evento

Seguiu-se a Abertura do congresso às 10h, com um breve discurso da Professora Doutora Ana Amélia Carvalho, organizadora do 1º SEVj, seguiu-se Professor Doutor Leonel Morgado, Presidente da SPCV e, por fim, o Diretor da FPCE – Professor Doutor António Gomes Ferreira.

Às 10h15 teve início o Painel 1 na qual se fizeram cinco apresentações. Às 11h15 iniciou o Painel 2 que contou com mais cinco apresentações. O almoço foi das 12h15 às 13h30, no qual houve possibilidade de um pequeno convívio entre os membros da Comissão Organizadora, da Comissão Científica e do Secretariado, pois almoçamos todos juntos no Colégio de Jesus.

Às 13h45 iniciou-se o Painel 3 com mais 5 apresentações, logo de seguida o Painel 4, às 14h45 com 4 apresentações. Às 15h45 realizou-se um *Coffee break* onde foi possível conviver mais um pouco, beber um café e comer alguma coisa, durou até às 16h, tirando-se a fotografia com todos os participantes (cf. Figura 5.4).



Figura 5.4 – Fotografia dos participantes do 1º SEVj

Por fim, foram apresentadas as conclusões do debate até às 17h, hora de encerramento do seminário.

Do evento foram publicadas as atas organizadas por Carvalho, Coelho, Morgado e Prada (2020).

5.2. 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning (EJML'20)

O *5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning – EJML'2020* - é um congresso internacional (cf. Figura 5.5), que se realizou nos dias 15 e 16 de maio de 2020. A coordenadora do evento foi a Professora Doutora Ana Amélia Carvalho. Este foi coorganizado pelo Laboratório de Tecnologia Educativa (LabTE) da Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade de Coimbra e o Nodo Educativo da Universidade de Salamanca.



Figura 5.5 – Website oficial do EJML'20

[Fonte: Website do EJML'20: <https://labteuc.wixsite.com/ejml2020>]

Devido à pandemia COVID-19, não foi possível realizar o evento presencialmente, pelo que, o congresso teve de ser totalmente *online*, exigindo toda uma adaptação para que decorresse da melhor forma possível.

O objetivo deste evento internacional foi ter participantes nacionais e estrangeiros que pretendessem partilhar os seus conhecimentos e pesquisas, debatendo as melhores formas de integrar devidamente os jogos educativos e dispositivos móveis na educação.

Houve recurso à plataforma *online* “Campus EJML'2020” para realizar o congresso, onde decorreram as Comunicações, Posters e Relatos de Experiência (cf. Figura 5.6). As conferências foram realizadas no Webinar da Zoom.



Figura 5.6 – Plataforma do Campus EJML'2020

[Fonte: Campus EJML'20 <https://campus.altice.pt/s/ejml>]

O EJML'20 teve início às 14h no dia 15 de maio de 2020, com a Sessão de Abertura que contou com a presença da Vice-Reitora da Universidade de Coimbra, Professora Doutora Cláudia Cavadas; o Diretor da FPCE da Universidade de Coimbra, Professor Doutor António Gomes Ferreira; o Coordenador do CEIS20, Professor Doutor António Rochette Cordeiro; o Coorganizador do 5º EJML da Universidade de Extremadura, Prof. Doutor Francisco Revuelta e a Coordenadora do 5º EJML, Professora Doutora Ana Amélia Carvalho. Para assistir era necessário aceder ao Webinar, cujo endereço foi enviado aos participantes.

Das 14h30 às 16h30 decorreram 7 workshops distintos. Às 16h45 teve lugar a Conferência “Realidade Virtual e Aumentada na Sala de Aula: do real ao imaginário” proferida pelo Professor Marco Neves e sendo moderadora a Professora Doutora Ana Amélia Carvalho. Para assistir era necessário aceder ao Webinar.

Das 18h às 19h decorreram as Comunicações Breves (CB1- Jogos e CB2- Gamificação). Por fim, das 19h às 20h estiveram disponíveis os Relatos de Experiências com jogos ou apps no Campus Altice.

No 2º dia do Encontro sobre Jogos e *Mobile Learning*, (16 de maio) das 9h-10h15 estiveram disponíveis as Comunicações Breves no Campus Altice (CB 3: Robótica e Realidade Aumentada e CB 4: *Apps e Mobile Learning*), assim como, as Comunicações Longas (CL 1: Jogos; CL 2: Gamificação; CL 3: *Apps e Mobile Learning*), das 10h30-11h45.

Às 12h teve lugar a conferência sobre “Ludicidade e jogos digitais como instrumentos de transformação da escola” proferida pelo Professor Doutor Luciano Meira da Universidade Federal de Pernambuco, sendo Moderador o Professor Doutor Nelson Zagalo da Universidade de Aveiro. Para assistir era necessário aceder ao Webinar.

Das 13h-14h foi possível, no Campus Altice, ver os vários Posters (P1: Jogos; P2: Jogos e gamificação; P3: Tecnologias digitais e *Mobile Learning*).

Os dez Workshops existentes neste dia realizaram-se simultaneamente das 14h às 16h.

Das 16h15-17h15 continuaram no Campus Altice as apresentações das Comunicações Longas (CL 4: Aprendizagem com jogos digitais e CL 5: *Mobile Learning*).

Seguiu-se a Conferência das 17h30-18h30, cuja temática foi “Criatividade em E(e)ducação: alguns desafios para o quotidiano” proferida pela Professora Doutora Maria de Fátima Morais da Universidade do Minho e foi moderada pela Professora Doutora Ana Cristina Almeida da Universidade de Coimbra. Para assistir era necessário aceder ao Webinar.

Das 18h30-19h30 decorreu no Campus Altice a continuação das Comunicações Breves (CB 5: Jogos para Aprender; CB 6: Vídeos e Podcasts no Ensino e na Formação de Professores). Por fim, a sessão de encerramento teve lugar às 19h30 no Webinar da Zoom.

5.2.1. Apoio ao Secretariado

Tendo feito acompanhamento ao Secretariado do EJML'20 tive várias tarefas antes e durante o mesmo. Organizei várias listas com base nas inscrições efetuadas, nomeadamente: a lista de autores inscritos; a lista dos inscritos nos workshops com indicação de email para ser enviado o URL do workshop respetivo e posteriormente o certificado, a lista dos participantes na Formação Acreditada e respetivos contactos.

a) Participantes nos Workshops

No EJML'2020 houve 17 Workshops, 7 realizaram-se no dia 15 de maio, das 14h30 às 16h30, os restantes 10, no dia 16 de maio das 14h às 16h, cada um com o seu tema e dinamizador/dinamizadores. O número máximo de participantes por Workshop era de 20 pessoas, pode dizer-se que tiveram grande procura, pois quase todos tiveram a lotação completa de inscrições, como se pode verificar na seguinte tabela (5.1).

Tabela 5.1 – N° de inscritos em cada Workshop

Maio	ID	Título do Workshop	N° de Inscritos
15	1.1	Gamificação para envolver, motivar e aprender	20
	1.2	Storyjumper- escrita colaborativa em forma de e-book	10
	1.3	<i>Stop Motion e Storytelling</i> : criar vídeos e animações num piscar de olhos	20
	1.4	Reinventar ambientes educativos com o Escape Room	20
	1.5	Aprendizagem Baseada em Projetos: desafiar os alunos a aprender	20
	1.6	Introdução sobre <i>game design</i> de jogos de tabuleiro modernos	20
	1.7	O <i>Mindfulness</i> em contexto educativo: uma abordagem diferente à atenção, equilíbrio emocional e à dimensão atitudinal	20
16	2.1	Gamificação para envolver, motivar e aprender	20
	2.2	Storyjumper – escrita colaborativa em forma de e-book	
	2.3	<i>Stop Motion e Storytelling</i> : criar vídeos e animações num piscar de olhos	20
	2.4	Reinventar ambientes educativos com o Escape Room	20
	2.5	Aprendizagem Baseada em Projetos: desafiar os alunos a aprender	20
	2.6	EdPuzzle: estimular a aprender com vídeo e questões de escolha múltipla	20
	2.7	Exploração e construção do real através do aplicativo CoSpaces	11

	2.8	Robótica	15
	2.9	Utilização do jogo Tempoly na escola	2
	2.10	Colaboração através de jogos de tabuleiro modernos	20

Tabela 5.2 – Dinamizadores dos Workshops

Maio	ID	Título do Workshop	Dinamizador
15	1.1	Gamificação para envolver, motivar e aprender	Inês Araújo e Célio Marques
	1.2	Storyjumper- escrita colaborativa em forma de e-book	Daniela Guimarães
	1.3	<i>Stop Motion</i> e <i>Storytelling</i> : criar vídeos e animações num piscar de olhos	Dayse Rodrigues
	1.4	Reinventar ambientes educativos com o Escape Room	Adelina Moura e Idalina Lourido Santos
	1.5	Aprendizagem Baseada em Projetos: desafiar os alunos a aprender	Miguela Fernandes
	1.6	Introdução sobre game design de jogos de tabuleiro modernos	Micael Sousa e Ana Cristina Almeida
	1.7	O <i>Mindfulness</i> em contexto educativo: uma abordagem diferente à atenção, equilíbrio emocional e à dimensão atitudinal	Albertina Oliveira
16	2.1	Gamificação para envolver, motivar e aprender	Inês Araújo e Célio Marques
	2.2	Storyjumper – escrita colaborativa em forma de e-book	Daniela Guimarães
	2.3	<i>Stop Motion</i> e <i>Storytelling</i> : criar vídeos e animações num piscar de olhos	Dayse Rodrigues
	2.4	Reinventar ambientes educativos com o Escape Room	Adelina Moura e Idalina Lourido Santos
	2.5	Aprendizagem Baseada em Projetos: desafiar os alunos a aprender	Miguela Fernandes
	2.6	EdPuzzle: estimular a aprender com vídeo e questões de escolha múltipla	Sónia Cruz
	2.7	Exploração e construção do real através do aplicativo CoSpaces	Marco Neves
	2.8	Robótica	Patrick Gotz
	2.9	Utilização do jogo Tempoly na escola	Cândida Barros
	2.10	Colaboração através de jogos de tabuleiro modernos	Micael Sousa e

			Ana Cristina Almeida
--	--	--	-------------------------

b) Relator dos Workshops

Nos dias 15 e 16 de maio fiz acompanhamento de dois dos Workshops (um em cada dia) para identificar os presentes e os ausentes de modo a confirmar os certificados a enviar.

No dia 15 de maio, a partir das 14h30, assisti ao Workshop “*Mindfulness* em contexto educativo: uma abordagem diferente à atenção, equilíbrio emocional e à dimensão atitudinal” dinamizado pela Doutora Albertina Oliveira em colaboração com a Mestre Patrícia Mano.

Estavam 20 participantes inscritos, mas apenas 18 participaram no workshop.

Mesmo antes do workshop começar foi possível que alguns dos participantes fizessem uma breve apresentação, os que já estavam presentes antes da hora do mesmo e, de seguida, a Professora Albertina Oliveira fez a sua apresentação e deu início ao workshop.

Começamos com um pequeno exercício em que se tinha de dizer em apenas uma palavra o motivo que levou cada participante a inscrever-se no workshop. De seguida, a dinamizadora fez partilha do seu ecrã e mostrou uma apresentação PowerPoint sobre o que é o *Mindfulness*, o seu significado e porque motivos deve ser praticado. A coapresentadora Patrícia fez-nos de seguida uma apresentação sobre o projeto de aprendizagem socio emocional *Mindserena* e o seu impacto numa escola de Penacova, nos professores e nos alunos, que se revelou bastante interessante.

A partir das 16h foram realizadas três práticas, duas guiadas pela Doutora Albertina Oliveira e uma pela Mestre Patrícia Mano, com o auxílio de um gongo (cf. Figura 5.7), que é um instrumento muito utilizado no *Mindfulness*, pois as suas vibrações são muito relaxantes. Eu mesma também realizei as três práticas e senti-me muito mais relaxada.



Figura 5.7 – O instrumento musical gongo

No final houve espaço para algumas questões, foi claro o interesse e contentamento dos participantes, pois fizeram imensas perguntas e comentários positivos, pelo que o workshop terminou meia hora mais tarde do que o suposto.

No dia 16 de maio, a partir das 14h, assisti ao workshop “Aprendizagem Baseada em Projetos: desafiar os alunos a aprender”, dinamizado pela Mestre Miguela Fernandes. Em termos de presenças apenas 15 participantes frequentaram o workshop, dos 20 inscritos.

O Workshop começou com a apresentação da dinamizadora, de seguida, partilhou o seu ecrã e mostrou-nos uma apresentação PowerPoint acerca da temática.

Depois, foi proposto um trabalho projeto a todos os participantes, previamente a dinamizadora já os tinha organizado em grupos de 3 elementos, constituindo-se 5 grupos. Cada grupo reuniu separadamente noutra sala, ou seja, saíram temporariamente do workshop, a dinamizadora foi passando nos grupos para auxiliar. Foi-lhes pedido que regressassem às 15h45 novamente para cada grupo apresentar o seu projeto aos restantes participantes.

Visto que os grupos demoraram mais tempo que o suposto, a apresentação dos projetos começou pelo grupo 5 que foi o primeiro a regressar, cuja temática era “Música para todos”. Entretanto os elementos dos restantes grupos foram chegando e todos apresentaram os projetos que tinham planeado. No final das apresentações houve ainda espaço para algumas perguntas, ainda que a hora de término do workshop já tivesse sido ultrapassada, mas os participantes mostraram-se interessados nos projetos antes apresentados, pelo que o workshop terminou praticamente às 16h30.

c) Dinâmica em cada sala de apresentação

Tal como já referido as apresentações estiveram disponíveis na plataforma online Campus Altice, cada apresentador colocou previamente o seu vídeo para depois se criar um debate entre o(s) moderador(es) e os participantes com o apresentador.

Houve vários tipos de apresentação, começando pela Comunicação Longa (CL) que incide sobre um estudo ou relatório de pesquisa. Os participantes colocam questões *online* a que cada apresentador responde.

A Comunicação Breve (CB) apresenta uma pesquisa ainda em curso. No fim de verem a apresentação, os participantes colocam questões.

Os Posters (P) são trabalhos em fase inicial, com espaço para questões dos participantes.

Os Relatos de Experiência (RE) reportam uma experiência vivida em aula. O autor descreve as suas motivações ou preocupações e a metodologia usada. Deve seguir uma contextualização e ter os seus objetivos bem delineados e fundamentados.

Tabela 5.3 – N° de apresentações e participantes por sessão

Tipo	Temática	N° de apresentações	N° de participantes
CL 1	Jogos	6	24
CL 2	Gamificação	3	16
CL 3	<i>Apps e Mobile Learning</i>	4	21
CL 4	Aprendizagem com jogos digitais	5	26
CL 5	<i>Mobile Learning</i>	4	32
CB 1	Jogos	6	24
CB 2	Gamificação	6	43
CB 3	Robótica e Realidade Aumentada	6	27
CB 4	<i>Apps e Mobile Learning</i>	8	35
CB 5	Jogos para aprender	7	27
CB 6	Vídeos e Podcasts no Ensino e na Formação de Professores	5	19
RE	Relato de Experiências	12	30

[Nota: CL – Comunicação Longa; CB – Comunicação Breve; P – Posters e RE – Relato de Experiências]

5.2.2. Temáticas do EJML'2020

Com base nas Atas do evento, organizadas por Carvalho et al. (2020), procedeu-se a um levantamento das temáticas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning. As atas organizam-se em Conferências, Comunicações longas, Comunicações breves, Posters, Relatos de Experiência e Workshops.

Identificamos as seguintes temáticas: *Mobile learning* (Plataformas e *Apps*), Jogos digitais, Gamificação, Robótica e Computação.

5.2.2.1. Mobile Learning

O conceito *Mobile Learning* (*m-learning*) traduzido para português significa aprendizagem móvel, ou inclusão das tecnologias móveis no contexto educativo. É uma modalidade relativamente recente de ensino e aprendizagem, que oferece um novo ambiente

para alunos e professores, através de dispositivos móveis com acesso à Internet, como por exemplo: smartphones e tablets.

Neste âmbito, há vários recursos *online* disponíveis para os estudantes, são eles: Livros Digitais; Plataformas Digitais; Vídeoaulas e até Aplicações Digitais, com jogos ou atividades totalmente *online*.

O *mobile-learning* proporciona a educadores e estudantes a oportunidade de aprender de maneiras consideradas impossíveis até então (Shuck, Kearney & Burden, 2016 apud Marques & Cardoso, 2020, p. 479). Esta modalidade de ensino e aprendizagem abre imensas oportunidades para aprender, permitindo assim levar a educação e formação a qualquer local, sem a necessidade de estar fisicamente o professor com os alunos. Note-se da sua importância para os alunos continuarem a ter aulas síncronas e assíncronas com a pandemia COVID- 19.

Atualmente há um grande leque de Plataformas Digitais e *Apps* que permitem fomentar a aprendizagem móvel. Estas trazem-nos novas formas de pensar e têm inúmeras vantagens, sejam elas sociais, educativas ou comerciais.

Este tipo de tecnologia está presente no nosso dia-a-dia, tornando as nossas tarefas mais fáceis e produtivas.

A missão das Plataformas é conectar as pessoas com os seus interesses, promovendo assim interações positivas que geram contentamento.

Há inúmeros benefícios advindos da adoção das Plataformas Digitais e das *Apps*, pela sua praticidade, otimização de recursos e fácil acesso, muitas vezes gratuito. Deste modo, torna-se fácil o acesso à informação e à educação, que outrora implicava recursos materiais e hoje encontra-se à distância de um ecrã.

Tabela 5.4 – Plataformas e Apps

Plataformas e Apps	Autores	Nível de ensino de aplicação	Tipo de publicação
<i>Quizizz</i>	Idalina Lourido Santos, Maria João Fonseca e Mónica Pinto	3º Ciclo do Ensino Básico	RE
Moodle; <i>plugin</i> CodeRunner;	Rui Manuel Ferreira Figueiredo, Bárbara Gaspar Cleto e José Manuel Cerqueira	Ensino Profissional e Ensino Secundário	RE
Kahoot	Anabela Maria dos Santos Mendonça	Jardim de Infância	RE
<i>Smart Word Cloud</i> <i>Puffin browser</i>	Helena Isabel Almeida Vieira	Ensino Secundário	RE

Google Expeditions	Liliana Fernandes e Bárbara Cleto	1º Ciclo do Ensino Básico	RE
Cubo Kids para Android	Ceres Morais, Carlos Silva, Antônio Mendonça e José Erico Gomes da Silva	Jardim de Infância	RE
Aplicativo Horta Orgânica	Gilmara Kiria e Maria Bernardete Canela	Educação não formal	RE
Sigaa; WhatsApp	Cristina Boucherville	Ensino Superior	RE
Escola Virtual; ClassDojo; Kahoot	Fernando Vasques	Turma de 2º ano (início) e turma de 4º ano (conclusão) – Ensino Básico	RE
<i>Nearpod</i>	Meiri Cardoso, Juliana Lança, Leonardo Sturion e Zenaide Rocha	7º ano (3º Ciclo)	CB
Biologia na Era Digital	Antônio Rodrigues e Ana Maria Bastos	Ensino Secundário	P
Quizlet	João Batista Bottentuit Junior	Ensino Superior	CB

As Plataformas e *Apps* na tabela acima apresentadas são recentes, com variadas temáticas, especialmente elaboradas para responder às necessidades dos vários níveis de ensino. Cada idade apresenta as suas necessidades específicas, daí que seja necessário correspondê-las, desde o Jardim de Infância, em que se começam a estimular as crianças a aprender e a sua criatividade, até ao Ensino Superior, onde a exigência é muito maior pois trata-se de uma preparação para o mundo de trabalho.

Tendo presente a tabela 5.4, pode-se referir que existem mais trabalhos para o ensino básico, segue-se o ensino Profissional/ Ensino Secundário, Jardins de infância e Ensino superior (em ex-aequo) e, por fim, a educação não formal.

Quanto ao tipo de Publicações, a maioria são Relatos de Experiência (9), há ainda duas Comunicações Breves e apenas um Poster.

5.2.2.2. Jogos digitais

Os jogos digitais são atividades lúdicas elaboradas para serem jogados num dispositivo tecnológico, como um telemóvel, tablet, ou computador, tendo obrigatoriamente de existir interação entre o humano e o dispositivo em causa.

Os jogos digitais educacionais ou *serious games* têm grande relevância na vida escolar dos alunos, pois quando são bem aplicados conseguem facilitar-lhes a aprendizagem escolar.

São nada mais que a representação simplificada da realidade que envolvem um conjunto de regras implícitas que todos os jogadores devem seguir para assim alcançarem a vitória.

As tecnologias podem de facto ser muito úteis para estimular os alunos, quando o brincar e o aprender estão diretamente ligados, tudo se torna muito mais simples.

Tabela 5.5 – Jogos digitais

Nome do jogo digital	Autores	Temática	Nível de ensino	Tipo de publicação
O jogo nivelamento online para aprendizagem de Matemática	Danilo Sande Santos e Ana Amélia Carvalho	Matemática	Ensino Superior	CL
Sapience	Rafael da Silva Oliveira, Carlos Lucas de Oliveira Cypriano, André Luiz Brazil e Gabriel Aprigliano Fernandes	Conscientização em relação a notícias falsas	Ensino Secundário e Ensino Superior	CL
Boto <i>Mobile</i>	Danielle Couto, Jéssica Ribeiro, Felipe Couto, Gabryella Silva e Angélica Rodrigues	Preservação do Boto na Amazônia	Ensino Primário	CL
Apoena	Bárbara Barata, Gabryella Silva, Ana Silva, Ana Paixão, Marlon Coelho e Danielle Couto	Combate a epidemias	2º e 3º Ciclo do Ensino Básico	CL
Città	Armando Zavala e Margarete Axt	Construção de cidades	3º Ciclo do Ensino Básico	CL
Jogo do Boto	Bruna Matos, Daniela Moraes e Susana Simões	Preservação do Boto na Amazônia	2º e 3º Ciclo do Ensino Básico	CB
Clash of Wizardry	Liseth Ferreira e Emanuel Garcês	Matemática	2º e 3º Ciclo do Ensino Básico e também	CB

			Ensino Secundário	
Ana<b3 @>	Viviane Peçaibes, Livia Lopes, Pedro Cardoso, Liliana Castro, Bruno Giesteira e Clara Junqueira	Prevenção da anorexia nervosa na população jovem	Ensino Secundário	CB
A Descoberta e povoamento dos Açores	José Paulo Silva	Recriação da história de Portugal da época dos Descobrimentos	3º Ciclo do Ensino Básico	CB
<i>Play the museum</i>	Marina van Zeller, Liliana Santos, António Coelho e Pedro Cardoso.	Promoção de experiências em espaços como museus e jardins botânicos	Ensino Superior	CB
Estação Brincar	Lucas Araújo, Rogério Dias, Vitor Amadeu, André Brazil, Gabriel Fernandes, Pamela Gomes, José Junior e Ricardo Kneipp	Desenvolvimento cognitivo de crianças com transtorno do espectro autista	Pré-escolar e Ensino Básico	CB
Encajado	José Raimundo, Pedro Cardoso, Miguel Carvalhais e António Coelho	Desenvolvimento de literacia criativa	Ensino Superior	CB
<i>Two Point Hospital</i>	Patrícia Aboim	Melhorar o relacionamento interpessoal e explicar o funcionamento de um hospital	2º e 3º Ciclo do Ensino Básico	CB
In(clue)sion	Sandro Emanuel Sousa Costa	Diversidade e Inclusão	Ensino Superior	CB
EduPARK	Meiri Cardoso, Grasielly Souza, Juliana Lança, Leonardo Sturion e Marcia Reis	Conservação da Natureza	1º e 2º Ciclo do Ensino Básico	CB
<i>Mancala</i>	Paola Gualdi, Sthela Sousa,	Ensino/aprendizagem da cultura afro-brasileira e africana	Ensino Secundário	P

	Sthefany Souza e Oliveira M.T	através da etnomatemática		
ArteSaga	Francy Martins, Kiev Guedes, Rodrigo Barbalho, Álvaro Macêdo e Joaquim Belchior	Aprendizagem da História da Arte	Ensino Secundário	P
Jogo da Memória das Organelas Celulares	Luiz Filho, Beatriz Melo, Matheus Matos e Débora Lage	Ensino da Biologia através de um jogo de memória	Ensino Básico	P
Soft Skills em Atendimento ao Cliente	Nilce Campos e Lia Oliveira	Atendimento ao cliente	Ensino Superior	P
The Last Human	Isaque Martins, Gabriel Medeiros, Lemuel Bezerra, Pedro Oliveira e Gustavo Velella Whately	Combate à depressão	Ensino Secundário	P
Jogo Digital para Surdos	Juliane Urban, Bruna Volpe e Antonio Frasson	Aprendizagem dos alunos surdos	Cursos técnicos	P
Forge of Destiny	Alberto González-Fernández, Francisco-Ignacio Revuelta-Dominguez e Jesús Acevedo-Borrega	Deteção de Notícias falsas	Ensino Secundário	P
Atomas	André Gonçalves, Diego Bogeia, Mírian Bogeia e Viviany Sousa	Ensino da Química	Ensino Secundário	P

Após análise da tabela 5.5 relativa aos Jogos digitais, pode-se constatar que o 2º e 3º ciclos do Ensino Básico, o Ensino Secundário e o Ensino Superior reúnem o maior número de jogos digitais. Logo de seguida, o Ensino Primário, e por último, com apenas um jogo digital, encontra-se o Ensino Pré-escolar e os cursos técnicos

A maioria das publicações são Comunicações Breves – (10), depois temos uma grande quantidade de Posters (8) e, por último, Comunicações Longas, que são apenas cinco.

Relativamente às temáticas dos jogos, todos eles envolvem temas pertinentes, essenciais ao nível de ensino para que foram desenvolvidos. Há jogos digitais que são direcionados para o ensino de disciplinas específicas, como por exemplo Matemática, História, Biologia e Química, uma mais valia para facilitar a aprendizagem dos alunos nestas áreas tão essenciais. Há um grande número de jogos que são muito úteis por se tratar de situações mais específicas, por exemplo: Combate a epidemias; Prevenção da anorexia nervosa na população jovem; Desenvolvimento cognitivo de crianças com transtorno do espectro autista; Combate à depressão e Aprendizagem dos alunos surdos. Há também jogos relacionados com a Preservação Ambiental, Conservação da Natureza; Promoção de experiências em espaços como museus e jardins botânicos.

5.2.2.3. Gamificação

A Gamificação ou *gamification* é uma aposta recente na educação que consiste na utilização de mecânicas dos jogos digitais, como prémios, ou *rankings*, com o objetivo de motivar os alunos a aprender os conteúdos escolares.

“Kapp (2012) define gamificação no contexto educacional como a estratégia de estímulo do envolvimento do aluno que usa os elementos e mecânica do jogo em atividades de aprendizagem para envolver as pessoas, motivar ações, promover o aprendizado e resolver problemas.” (in Araújo & Ramos, 2020, p. 157)

A Gamificação apresenta diversos benefícios no processo de ensino aprendizagem, são eles:

- Maior interação e participação dos alunos na sala de aula;
- Maior autonomia e colaboração;
- Alunos curiosos e motivados;
- Aulas mais dinâmicas;
- Melhoria do desempenho;
- Desenvolvimento de competências.

Ou seja, a gamificação utiliza técnicas diversificadas de *design* de jogos para tornar tudo muito mais desafiador para o jogador, cativando e motivando para uma aprendizagem autónoma e resolução de problemas, melhorando assim o seu desempenho com recurso às novas tecnologias.

Silva e Costa (2020, p. 24) destacam que a “ludicidade como elemento da gamificação tem por função transpor a realidade para reconfigurar as práticas profissionais” (in Costa & Nogueira, 2020, p. 321)

Através da gamificação é possível mudar comportamentos e envolver os participantes nas ações desenvolvidas, pois, tal como os jogos: promovem a aprendizagem prática, o pensamento crítico e a colaboração; motivam a exploração de novos conteúdos e envolvem os participantes em situações de autoaprendizagem (Araújo & Carvalho, 2020, p.407).

Tabela 5.6 – Ferramenta para Gamificação ou Atividade Gamificada

Ferramenta ou atividade gamificada	Temática	Nível de ensino	Autores	Tipo de Publicação
<i>BP GAME</i>	Administração de Recursos Humanos	Ensino Superior	Adriana Araújo e Altina Ramos	CL
<i>Classcraft</i>	Matemática	Ensino Secundário	Dora Freire e Ana Amélia Carvalho	CL
Sólidos Platónicos	Ensino da Matemática com realidade aumentada	Ensino Básico e Secundário	José Manuel Cerqueira, Bárbara Cleto, João Martinho Moura, Cristina Stylla e Luís Ferreira	CL
<i>Commercium et Cognitionis</i>	A gamificação como estratégia de desenvolvimento de competências	Ensino Superior	Jackeline Farbiarz, Alexandre Farbiarz, Guilherme Xavier, Cynthia Dias	CL
<i>Places in Town</i>	Resolução Colaborativa de problemas na aula de inglês do 1º Ciclo	1º Ciclo do Ensino Básico	Marta Fortunato, António Moreira, Ana Raquel Simões	CB
Tools2Gamify	Formação de Professores na aplicação da gamificação	Ensino Básico e Secundário	Inês Araújo, Ana Amélia Carvalho	CB
<i>Space Mission</i>	Ensino da Astronomia	3º Ciclo: 7º ano	Fabrcio Carvalho, Gabriela Reses, Cynthia Cravo, Inês Mendes	CB

Kahoot	Gamificação nas aulas de matemática	3º Ciclo: 8º ano	Meiri Cardoso, Grasielly Souza, Juliana Lança, Leonardo Sturion, Márcia dos Santos Reis	CB
BiblioLab Games	Na biblioteca utilizando a gamificação como metodologia ativa	Ensino Superior	Luiz Costa	RE

Após analisar a tabela 5.6 relativa às ferramentas para gamificação ou atividades gamificadas, constata-se que elas têm sido aplicadas no Ensino Básico, Secundário e Superior, sendo dominantes neste último. As temáticas foram voltadas maioritariamente para o ensino e a aprendizagem, como por exemplo: “Impacto da gamificação na aprendizagem da matemática”; “Ensino da Astronomia”, entre outros.

Quanto ao tipo de publicações, das onze existentes, são a grande maioria Comunicações Longas (4) e Comunicações Breves (4), resta um Relato de Experiências e um Poster.

De facto, pode-se concluir que a gamificação pode interferir positivamente no dia-a-dia dos estudantes, facilitando o processo de ensino-aprendizagem e propiciando o desenvolvimento de competências.

5.2.2.4. Robótica e Computação

A robótica engloba computadores, robôs e computação. Pode ser usada na educação, caracterizando-se como sendo “um ambiente de trabalho, onde os alunos têm a oportunidade de montar e programar o seu próprio robô, controlando-o através de um computador com um software especializado” (Gonçalves & Freire, 2012, p. 1705 apud Torres, Rodrigues & Chambel, 2020, p. 521). Pode então dizer-se que os robôs podem ser utilizados para promover a aprendizagem de qualquer disciplina, pois promovem contextos de experimentação e resolução de desafios.

Rodrigues & Felício (2019, p. 110 apud Torres, Rodrigues & Chambel, 2020, p. 522) consideram que: “O desenvolvimento de atividades com robôs torna tudo melhor para os intervenientes na sala de aula: as crianças estão mais motivadas e interessadas; os professores estão mais felizes com o interesse mostrado pelos alunos”.

Tabela 5.7 – Ferramenta para Gamificação ou Atividade Gamificada

Robótica ou computação	Temática	Nível de ensino	Autores	Tipo de Publicação
Robôs DOC e MIND	Desenvolvimento do raciocínio em alunos que iniciam o seu percurso escolar	Pré-escolar e 1º Ciclo do Ensino Básico	João Vítor Torres, Maria do Rosário Rodrigues, Ana Filipa Chambel	CB
Scratch	Divisibilidade	Ensino Superior	Raquel Santos	RE
<i>Nearpod</i>	Tecnologias digitais como metodologias de flexibilização de aprendizagem	7º ano (3º Ciclo)	Meiri Cardoso, Juliana Lança, Leonardo Sturion e Zenaide Rocha	CB
LEGO-EV3	Tecnologias digitais como metodologias de flexibilização de aprendizagem	7º ano (3º Ciclo)	Meiri Cardoso, Juliana Lança, Leonardo Sturion e Zenaide Rocha	CB
Scratch LEGO WeDo	Tema da água	1º Ciclo do Ensino Básico	Liliana Fernandes, Bárbara Cleto	RE
CODEC	Lógica e Programação	Ensino Básico	Anisio Corrêa, Ronyson Fonseca, Guilherme Toni Delly, Reman Lopes Almeida, Rafael Cabral, Pâmela Gomes, André Brazil e Gabriel Fernandes	P

De acordo com a tabela 5.7, referente à Robótica e Computação, pode-se dizer que o nível de ensino onde foram realizados trabalhos com a Robótica ou a Computação em maior número se verifica nas crianças mais pequenas, ou seja, na Pré-escolar e 1º Ciclo do Ensino Básico.

As temáticas passam na sua grande maioria por motivar os alunos a aprender, levar os alunos a adquirir conhecimentos através de metodologias práticas e também utilizar robôs para esse fim.

Por fim, pode-se acrescentar que as publicações nesta área são quatro Comunicações Breves, um Poster e um Relato de Experiência.

Verifica-se que a utilização de jogos, apps e plataformas ocorre em todos os níveis de ensino. A robótica foi sobretudo reportada com alunos mais pequeninos. A gamificação tem sido utilizada no Ensino Básico, Secundário e Superior. As experiências apresentadas são indicativas do que se faz e investiga em Portugal, no Brasil e em Espanha na educação.

CAPÍTULO 6. CONCLUSÃO

No presente relatório dá-se conta do trabalho realizado ao longo do segundo ano de Mestrado em Ciências da Educação da Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade de Coimbra, que consistiu num estágio curricular realizado na Casa de Infância Doutor Elísio de Moura, em Coimbra.

Este estágio curricular permitiu aplicar conhecimentos e competências adquiridas ao longo do percurso académico, bem como o desenvolvimento de novas estratégias de interação, competências sociais e tecnológicas, através da prática no contexto profissional.

Inicialmente comecei por conhecer a instituição, durante vários dias observei o dia-a-dia das meninas que lá residiam, tendo sempre em vista conhecer as suas fragilidades para tentar combatê-las, não só através da minha postura e discurso, mas também trabalhando em atividades que proporcionassem uma melhor convivência entre si, sempre com base no respeito mútuo e na tolerância e compreensão com o próximo.

Enquanto estagiária, contactar com esta realidade foi bastante enriquecedor, para além de conseguir aplicar conhecimentos aprendidos ao longo dos quatro anos de estudo, sinto que desenvolvi mais capacidades de comunicação, interação e integração. Penso que facilmente me adaptei à instituição e às suas rotinas, conquistando a atenção das meninas, o que nem sempre é fácil, tendo em conta as suas fragilidades.

Ao longo deste último ano surgiram vários desafios, fui tentando encontrar temas que iam de encontro aos interesses das meninas e sobretudo às suas necessidades, mas o desafio era conseguir adaptar essas mesmas atividades a todas as idades. O objetivo era que as atividades realizadas estimulassem o interesse e curiosidade de todas, permitindo até que debatesses ideias entre si, partilhassem conhecimentos ao grupo e que a informação lhes fosse útil. Outro desafio, era depois de já decididos os temas escolher a melhor forma de os abordar. Tentei sempre ser criativa e pensar em algo que que cativasse a atenção de todas as meninas, mas a discrepância de idades, por vezes, dificultava, porque o que para algumas poderia ser fácil de mais para outras mais pequenas tornava-se demasiado complexo.

Devido à pandemia COVID-19 o estágio não teve a duração desejada, o que implicou não conseguir realizar as restantes atividades que estavam idealizadas até ao final do ano letivo, uma vez que só durante o período de férias é que poderia fazer estas atividades, pois não podia alterar a rotina diária das meninas.

Ao longo deste ano tive também oportunidade de participar e colaborar em congressos ligados à Tecnologia, nomeadamente o *1º Seminário do Ensino de Videojogos- 1º SEVj* e o *5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning – EJML’2020*, que se encontram devidamente documentados no capítulo 5 deste relatório. Foram experiências enriquecedoras e complementares, na minha formação e adaptação ao mercado de trabalho. O levantamento das temáticas e as áreas e níveis de ensino que fiz exigiram algum esforço e pesquisa da minha parte. Considero uma área bastante importante, vivemos numa “era digital” e é necessário estarmos preparados para novos desafios e novas exigências que vão surgindo.

Considero que este ano letivo foi uma mais valia para mim e para o meu percurso. O estágio curricular permitiu-me pôr em prática várias competências, tais como: a planificação e organização de atividades, a criatividade, o compromisso ético, a adaptação a situações novas, bem como a resolução de problemas e tomada de decisões, havendo assim uma articulação entre a teoria e prática.

Por estas e por outras razões já referidas, considero que a nível pessoal também foi bastante marcante esta experiência, por sentir que estava a ajudar na formação daquelas jovens, melhorando o seu dia a dia e auxiliando no seu crescimento. Estar em contacto com uma realidade diferente da habitual fez-me refletir e tornou-se muito enriquecedor para mim.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aboim, P., (2020). Two Point Hospital-. Utilização de um jogo mainstream em sala de aula. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 376-385). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Alves, J. *et al.* (1978). *Elísio de Moura: Vida e Obra: Testemunhos*. Comissão Executiva da Homenagem Nacional ao Professor Doutor Elísio de Moura. Coimbra.

Araújo, A., & Ramos, A. (2020). Integração de PBL e gamificação no ensino superior: perspectiva do professor que viveu a experiência. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 156-163). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Araújo, I., & Carvalho, A. A. (2020). Tools2Gamify: orientações para gamificar passo a passo. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 406-415). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Araújo, L. G., *et al.* (2020). Estação Brincar: um jogo com realidade aumentada no auxílio ao desenvolvimento cognitivo de crianças com transtorno do espectro autista. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 339-348). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Baccega, M. A. (1998). Recepção: nova perspectiva nos estudos de Comunicação. *Comunicação & Educação*. São Paulo, 12, 7-16. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36353/39073>

Barata, B. A. P., *et al.* (2020). Apoena: um jogo sério aplicado à saúde com foco em Epidemiologia. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 68-78). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Berni, V. L. & Roso, A. (2014). A adolescência na perspectiva da psicologia social crítica. *Psicologia & Sociedade*, 26(1), pp. 126-136. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/psoc/v26n1/14.pdf>

Boucherville, G. C. (2020). Mobile Learning no contexto da educação indígena no Brasil. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 799-802). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Campos, N. M. R., & Oliveira, L. R. (2020). Soft Skills em atendimento ao cliente: uma proposta de jogo educativo virtual com design instrucional contextualizado. In A. A.

Cardoso, M. G., Lança, J. F., Sturion, L., & Rocha, Z. F. D. C. (2020). Tecnologia e prática pedagógica: o ensino de geometria aliado à robótica educacional e ao aplicativo Nearpod. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 537-545). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Cardoso, M. G., Souza, G. S., Lança, J. F., Sturion, L., & Reis, M. C. (2020). Novas tecnologias, novos caminhos, novas demonstrações para o ensino de Matemática e a educação Estatística. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 511-519). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Carvalho, A. A., Coelho, A., Morgado, L., & Prada, R. (Orgs.) (2020). *Atas do 1.º SEVj - Seminário Sobre Ensino de Videojogos*. Coimbra: Sociedade Portuguesa de Ciências dos Videojogos. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10316/89402>

Carvalho, A. A. A., Revuelta, F., Guimarães, D., Moura, A., Marques, C. G., Santos, I. L., & Cruz, S. (Orgs.) (2020). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning*. Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10316/89364>

Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 643-648). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Carvalho, F. L. S., Reses, G. L. N., Cravo, C. J., & Mendes, I. M. G. (2020). “Space Mission”: um percurso gamificado de atividades para apoio ao ensino de Astronomia. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 416-425). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Cerqueira, J. M., Cleto, B., Moura, J. M., Sylla, C., & Ferreira, L. (2020). Aplicações móveis para o ensino da Matemática com realidade aumentada. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 177-187). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Coopersmith, S. (1967). *The antecedents of self-esteem*. San Francisco: Freeman.

Corrêa, A. S., *et al.* (2020). CODEC: desenvolvendo o raciocínio lógico de fora lúdica a partir da programação com blocos de comandos. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 733-743). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Costa, L. H. M. B. (2020). BibioLab Games: inovações tecnológicas e coreografias didáticas. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 750-755). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Costa, L. H. M. B., Nogueira, M. G. (2020). BibioLab Gamer: inovação pedagógica, games e biblioteca criativa. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 313-323). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Costa, S. E. S., (2020). A diversidade e inclusão num contexto de game-based learning. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 399-405). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Couto, D. C. C., Ribeiro, J. P. F., Couto, F. C., Silva, G. R. R., & Rodrigues, A. L. F. (2020). Jogo do Boto Mobile : sensibilização para preservação de mamíferos aquáticos na Amazônia. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 57-67). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Deffendi, L. T., & Schelini, O. W. (2014). Relação entre autoestima, nível intelectual geral e metacognição em adolescentes. *Psicologia Escolar e Educacional*, 18(2), 313-320. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/pee/v18n2/1413-8557-pee-18-02-0313.pdf>

Farbiarz, J. L., Farbiarz, A., Xavier, G., & Dias, C. M. (2020). A gamificação como estratégia pedagógica na potencialização de competências no ensino superior: o caso Commércium et Cognitionis. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 145-155). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Fernández, A. G., Domínguez, F. I. R., & Borrega, J. A. (2020). Diseño de un serious game para el aprendizaje crítico de los medios. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 678-684). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Fernandes, L., & Cleto, B. (2020). 20 mil léguas submarinas: experiência envolvendo alunos do 1º CEB com programação, robótica e RA/RV. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 787-791). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Ferreira, L., & Garcês, E. (2020). Clash of Wizardry- um jogo Matemático. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 293-301). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Figueiredo, R. M. F., Cleto, B. G., & Cerqueira, J. M. (2020). Atividades de programação com gamificação. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 768-771). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Filho, L. A. S., Melo, B. S., Matos, M. T. S., & Lage, D. A. (2020). Ludicidade na educação inclusiva: o jogo da memória das organelas celulares. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 636-642). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Fortunato, M., Moreira, A., & Simões, A. R. (2020). Eu jogo, tu jogas, ele joga: nós aprendemos inglês no 1º CEB. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 386-392). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Freire, D., & Carvalho, A. A. (2020). Impacto da gamificação na aprendizagem de Matemática: uso da plataforma Classcraft enquanto elemento facilitador. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 164-176). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Friedman, T. (2005). *O mundo é plano: uma breve história do século XXI*. Rio de Janeiro: Objetiva.

Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF) (2013). *O uso da internet por adolescentes*. Brasília. Disponível em: https://www.unicef.org/brazil/pt/br_uso_internet_adolescentes.pdf

Gadêlha, L. N., & Gonçalves, F. M. S. (2020). A Adolescência e a Responsabilidade Social. *Portal dos Psicólogos* (pp. 1-18). Disponível em: <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A1413.pdf>

Goleman, D. (1995). *Inteligência Emocional: A Teoria Revolucionária que redefine o que é ser inteligente*. Rio de Janeiro: Objetiva. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4133507/mod_resource/content/2/Inteligencia-emocional-Daniel-Goleman.pdf

Gonçalves, A. A., Boguea, D. T. R., Boguea, M. F. S., & Sousa, V. V. A. (2020). Aplicativo Atomas: uma ferramenta digital para o aprimoramento das metodologias de ensino da Química. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 702-710). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Gonçalves, G. (2002). *O Menino e o gostarzinho*. Aveiro: Gostar Editora.

Gonçalves, G. (2004). *A Árvore da Família no Coração*. Aveiro: Gostar Editora.

Goulart, A. H., & Kafure, I. (2019). Práticas informacionais de adolescentes na internet. *Revista Ibero-Americana de Ciência da Informação*, 12(3), 787-806. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/RICI/article/view/20761>

Gualdi, P. A., Souza, S. L., Souza, S. L., & Oliveira, M. T. (2020). Desenvolvimento de aplicativo Web para aprendizado de saberes da cultura afro-brasileira e Africana representadas na etnomatemática por meio do jppg Mancala. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 608-618). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Heilborn, M. L., Araújo, L., & Barreto, A. (2009) *Gênero e diversidade na escola: formação de professoras/es em Gênero, orientação Sexual e Relações Étnico Raciais. Livro de conteúdo*, v.2. Rio de Janeiro: CEPESC. Disponível em: http://e-clam.org/downloads/GDE_VOL2_final.pdf

Junior, J. B. B. (2020). O aplicativo Quizlet na educação: um estudo com alunos de licenciatura em pedagogia da Universidade Federal do Maranhão. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 495-501). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Kiria, G., & Canela, M. B. (2020). Título da comunicação. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 795-798). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Kowalski, R. M., Limber, S. P., & Agatston, P. W. (2012). *Cyberbullying: bullying in the digital age*. 2nd. Ed. Wiley.

Loureiro, F., & Lage, P. (2019). Desenvolvimento Afetivo-Emocional: Educação para a sexualidade e afetos. *Revista Diversidades*, 55, 39-44.

Marques, M. F., & Cardoso, T. (2020). Jogos e mobile learning em Portugal: alguns estudos representativos da última década. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 478-485). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Martins, F. I. B., Guedes, K. L. F., Barbalho, R. E. D., Macêdo, A. L. P., & Belchior, J. F. T. (2020). O jogo digital ArteSaga como ambiente virtual de aprendizagem para a História da Arte. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 628-635). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Martins, I. B., Medeiros, G. G., Bezerra, L. N. M., Oliveira, P. H. L., & Whately, G. V. (2020). The Last Human: um jogo digital que busca a imersão à depressão na atualidade. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 649-655). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Martins, P. O., Trindade, Z. A., & Almeida, A. M. O. O (2003). Ter e o Ser: Representações Sociais da Adolescência entre Adolescentes de Inserção Urbana e Rural. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 16(3), 555-568. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/prc/v16n3/v16n3a14.pdf>. Acesso em: 03 jan. 2018.

Matos, B. S. P, Moraes, D. S. R., & Simões, S. M. V. (2020). O serious game Jogo do Boto: potencialidades e fraquezas. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 282-292). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Mendonça, A. M. S. (2020). Inovar no jardim de infância com o Kahoot. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 772-776). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Morais, C. G. B., Silva, C. R., Mendonça, A. K., & Silva, J. E. G. (2020). Realidade Aumentada na sala de aula: um relato de experiência com o uso do Cubo Kids. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 792-794). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Neto, A. L. (2005). *Bullying- comportamento agressivo entre estudantes. Jornal de Pediatria*, 81(5), 164-172. Disponível em: <https://www.scielo.br/jped/v81n5s0/v81n5Sa06.pdf>

Oliveira, R. S., Cypriano, C. L. O., Brazil, A. L., & Fernandes, G. A. (2020). Sapience: um jogo para dispositivos móveis no auxílio à conscientização das pessoas em relação a notícias falsas. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 42-56). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Outeiral, J. O. (1994). *Adolescer: estudos sobre adolescência*. Porto Alegre: Artes Médicas.

Paixão, D. L. L.; Almeida, A. M. de O.; & Rosa-Lima, F. (2012). Representações Sociais da adolescência por adolescentes e jovens. *Psicologia e Saber Social*, 1(2), 278-294.

Peçaibes, V., *et al.* (2020). Ana<b3|@>: um jogo para promover a aprendizagem sobre a prevenção da anorexia nervosa na população jovem. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 302-312). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Raimundo, J., Cardoso, P., Carvalhais, M., & Cardoso, A. (2020). Encalhado: especular, simular e criar um jogo abstrato. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 349-358). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Rodrigues, A. I., & Bastos, A. M. (2020). As TDIC e o mobile learning no ensino da Biologia no ensino médio: o caso das escolas públicas do estado do Amazonas, Brasil. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 711-717). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Santos, D. S., & Carvalho, A. A. (2020). O jogo nivelamento online para aprendizagem de Matemática. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 30-41). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Santos, I. L., Fonseca, M. J., & Pinto, M. (2020). Gamificar para motivar a aprendizagem: o Quizizz na aula de Matemática do 8º ano. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 763-767). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Santos, R. (2020). Programação em Scratch para trabalhar a divisibilidade- experiência na formação inicial de professores. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 783-786). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Schreiber, F, Casto, C., & Antunes, M. C. (2015). Cyberbullying: do virtual ao psicológico. *Boletim- Academia Paulista de Psicologia*, 35(88), 109-125. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1415-711X2015000100008&lng=pt&nrm=iso

Schwetter, T. (2006). As representações sociais de namoro e casamento em adolescentes. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós Graduação Stricto Sensu em Psicologia, Universidade Católica de Goiás, Goiânia, p.20. Disponível em: <http://tede2.pucgoias.edu.br:8080/bitstream/tede/1941/1/Thais%20Schwetter.pdf>

Shariff, S. (2011) Cyberbullying: questões e soluções para a escola, a sala de aula e a família. Porto Alegre: Artmed.

Silva, J. P., (2020). A descoberta e povoamento dos Açores- o videojogo. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 324-329). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Spizzirri, R. C. P., Wagner, A., Mosmann, C. P., Armani, A. B. (2012) Adolescência conectada: Mapeando o uso da internet em jovens internautas. *Psicologia Argumento*, 30(69), pp. 327-335. Disponível em: <http://www2.pucpr.br/reol/index.php/PA/pdf/?dd1=5979> Acesso em: 5 fev. 2017.

Torres, J. V., Rodrigues, M. R., & Chambel, A. F. (2020). Utilização de robótica educativa na aprendizagem da adição no 1º ano de escolaridade. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 520-528). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Urban, J. R., Volpe, B. B., & Frasson, A. C. (2020). Jogos Educativos: contribuição e aprendizagem do aluno surdo de nível técnico. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 663-670). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Vasques, F. (2020). Uso de ferramentas tecnológicas para desenvolver o Perfil do Aluno. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 756-762). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Vieira, H. I. A. (2020). Potencialidades das nuvens de palavras no ensino da História. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 777-782). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Zavala, A., & Axt, M. (2020). A (est)ética da cidade através de um jogo digital educativo. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 79-87). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

Zeller, M., Santos, L., Coelho, A., & Cardoso, P. (2020). Play the museum: um projeto sobre jogos em ambientes de aprendizagem informal na galeria da biodiversidade. In A. A. Carvalho *et al.* (Orgs.). *Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning* (pp. 330-338). Coimbra: CEIS20, Universidade de Coimbra.

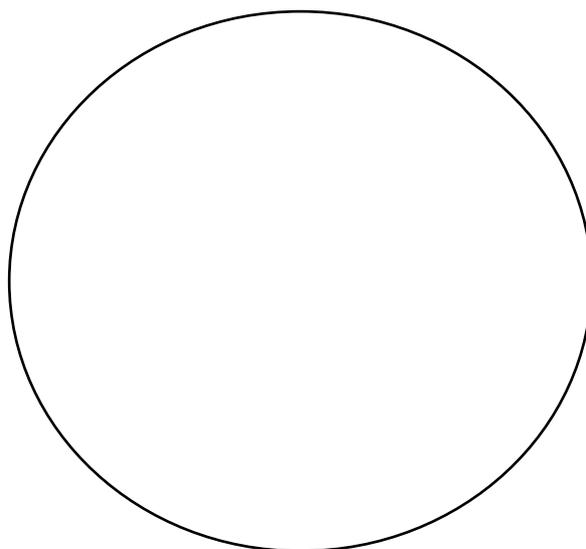
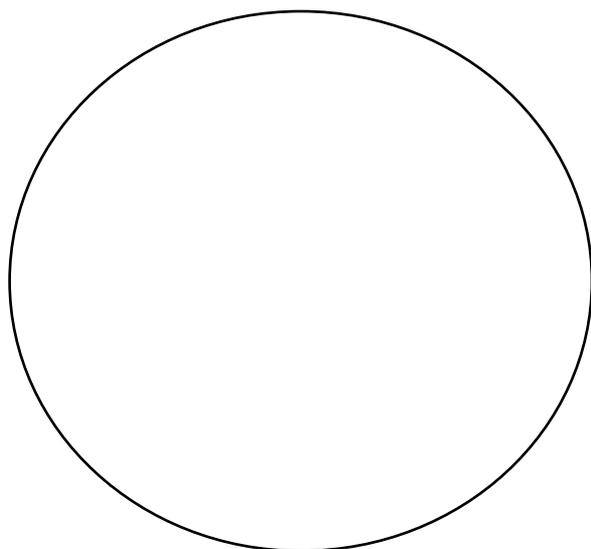
APÊNDICES

Apêndice 2 – “Quem sou eu?”

Quem sou eu?

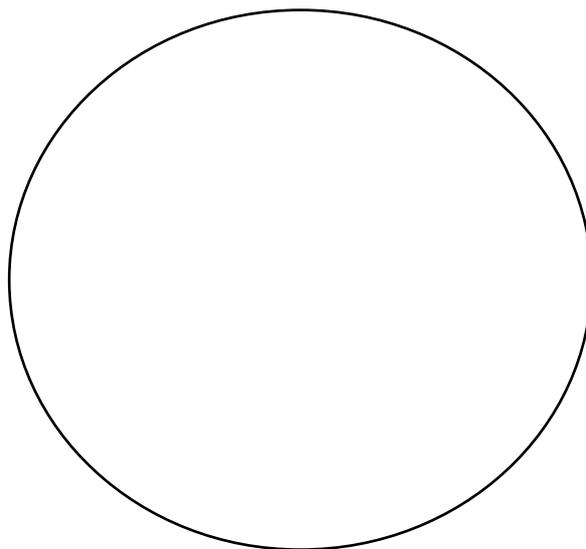
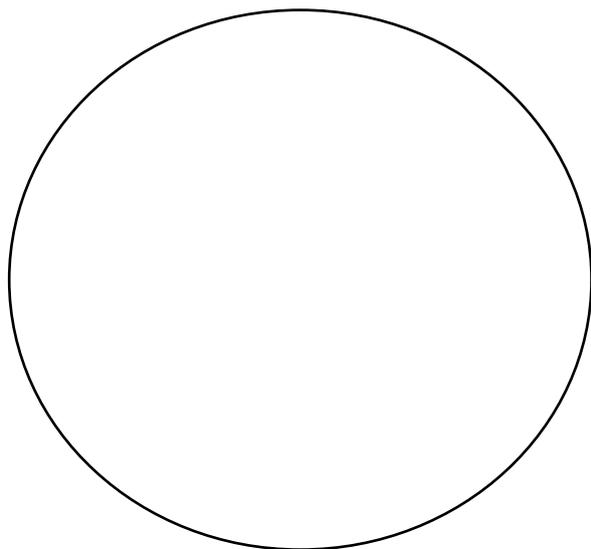
A minha cor preferida é:

A minha comida preferida é:



A minha atividade preferida é:

O meu animal preferido é:



Apêndice 3 – PowerPoint “Segurança da Internet”

SEGURANÇA NA INTERNET

Casa de Infância Dr. Elycio de Moura
Carina Campelo
Coimbra, 2019



O QUE É A INTERNET?

A internet é uma rede Global que pode ser utilizada para diversos fins:

- Uma ferramenta de investigação;
- Um meio para comunicar;
- Um espaço de diversão;

O QUE OS
JOVENS
PROCURAM NA
INTERNET?



A INTERNET E OS SEUS PERIGOS

O que não se deve fazer?	Riscos que advém
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Partilhar informações pessoais (ex.: morada; números de identificação); ▪ Partilhar a localização (frequentemente); ▪ Partilhar e aceder a links duvidosos; ▪ Não deixar sessões iniciadas das redes sociais 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Roubo de identidade; ▪ Raptos e assaltos; ▪ Acesso a vírus e conteúdos ilícitos; ▪ Apropriação de identidade para vários fins (cyberbullying e expor conteúdos inapropriados)

- As pessoas online nem sempre são quem parecem, pois podem deturpar a própria realidade;
- Não se deve marcar encontros com ninguém na internet;



BULLYING E CYBERBULLYING

- Ambas as expressões implicam agredir, humilhar e causar sofrimento a alguém;
- Bullying é na vida real;
- Cyberbullying é no ambiente virtual.



CYBERBULLYING

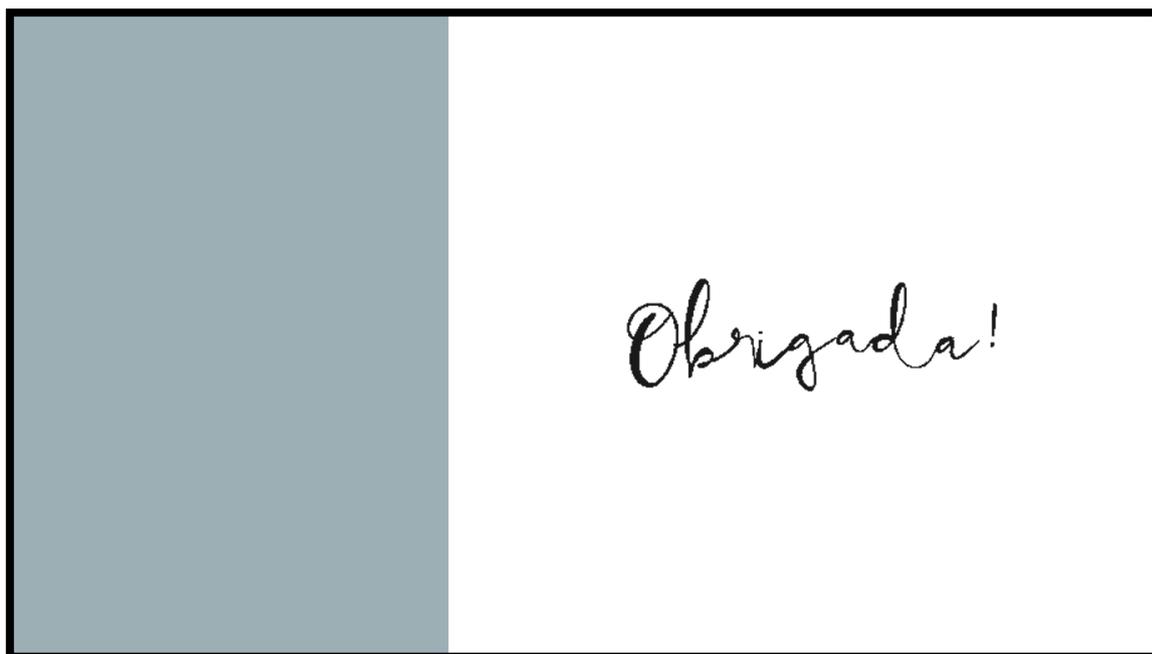
- O “*Cyberbullying*” é uma violência virtual feita a determinada pessoa através da internet, normalmente ocorre com pessoas tímidas e indefesas.
- É uma espécie de bullying virtual, com o intuito de ridicularizar, assediar e/ou perseguir alguém. Normalmente os agressores criam um perfil falso na internet para o fazerem.



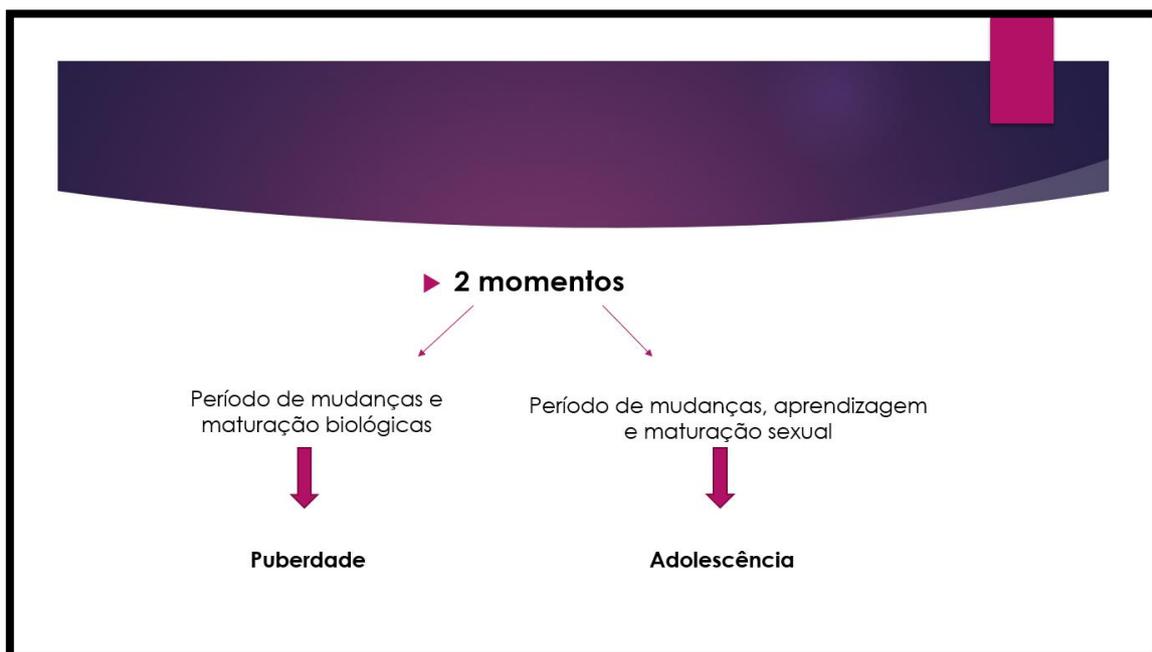
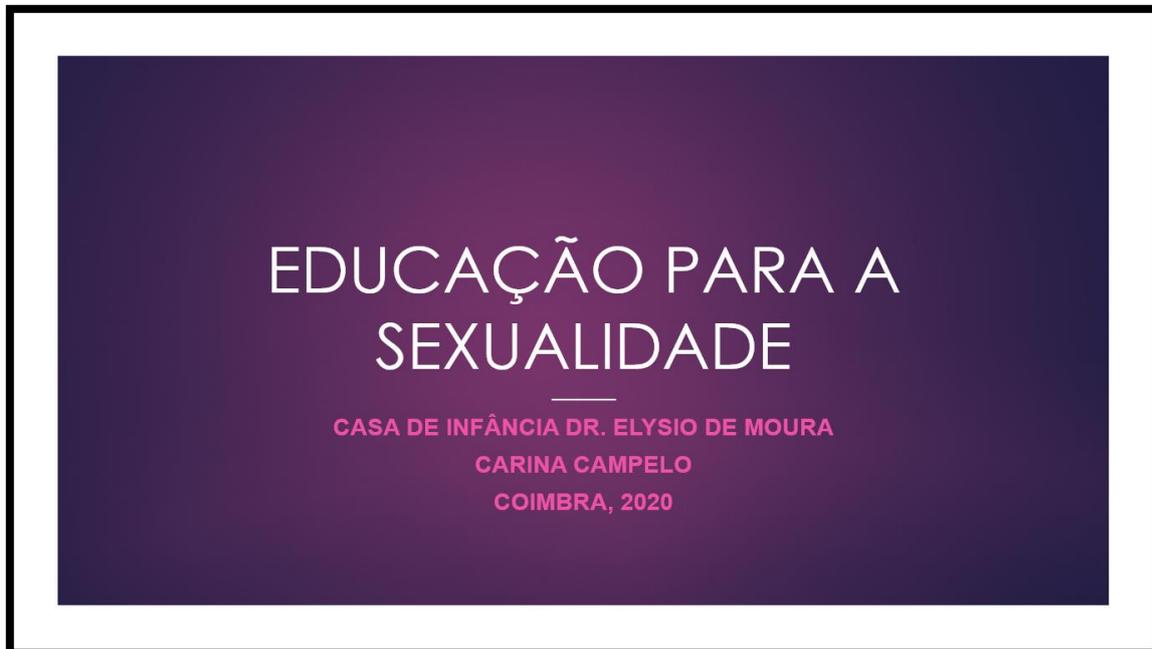
COMO EVITAR O CYBERBULLYING?

- Não aceitar convites de estranhos nas redes sociais;
- Evitar por fotos pessoais ou vídeos, pois podem ser usados para montagens maldosas;
- Caso seja vítima de agressão online comunicar imediatamente a algum adulto e denunciar o caso.





Apêndice 4 – PowerPoint “Educação para a Sexualidade”





A adolescência caracteriza-se pela transição do pensamento infantil para o pensamento adulto.

É a idade da mudança, portanto, corresponde a um período de crescimento.

Pré-Adolescência

- ▶ Meninas- 11 a 13 anos
- ▶ Meninos- 12 a 14 anos

Características:

- Mudanças fisiológicas;
- Sentimentos inconstantes;
- Alguns conflitos;
- Metas indefinidas.

Adolescência Média

- ▶ Meninas- 13 aos 15 anos
- ▶ Meninos- 14 aos 16 anos

Características:

- Autoconhecimento;
- Relacionamentos interpessoais (amizades; trocas de ideias com os amigos)
- Análises críticas;
- Configuração corporal

Adolescência Maior

- ▶ Meninas- 15 aos 18
- ▶ Meninos- 16 aos 19

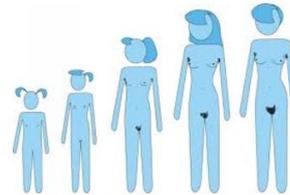
Características:

- Corpo formado;
- Autoestima estável;
- Hierarquia pessoal de valores;
- Postura ética e ideológica.

(Ferreira, 2003).

EVOLUÇÃO DO CORPO DA MENINA

- O desenvolvimento dos seios;
- A cintura fica mais fina;
- Começam aparecer pelos, principalmente embaixo das axilas e na região pubiana (da vagina);
- Ocorre a primeira menstruação, normalmente entre os 10 a 12 anos de idade, (pode ocorrer antes ou depois dessa idade);
- A vagina fica com a parede mais espessa;
- O útero aumenta de tamanho;
- Aumenta a irrigação sanguínea do clitóris;
- A voz também muda ficando um pouco mais fina;
- O crescimento torna-se mais rápido.



Ciclo Menstrual

- ▶ A menstruação ocorre devido à preparação para receber o óvulo fecundado (ovo). Quando isso não ocorre, essa parede começa a se soltar, saindo em forma de sangramento. O que pode provocar cólicas pré-menstruais. A menstruação é usada como um primeiro sinal para uma gravidez, se ocorrida normalmente pode significar que a mulher não está grávida, se atrasada, pode significar que a mulher está grávida, então é importante procurar um posto de saúde e fazer o teste de gravidez. Porém é importante sabermos que cada mulher tem um ciclo diferente, a menstruação pode adiantar ou atrasar em relação à data prevista, assim como mudar o fluxo e a cor entre uma menstruação e outra, entendeu a importância de se conhecer?

Ciclo Menstrual

- ▶ O Ciclo menstrual é o período entre uma menstruação e outra, ou seja, começa no primeiro dia da menstruação e termina um dia antes da próxima menstruação ocorrer. Assim, se contarmos os dias entre uma menstruação e outra, teremos qual foi o período do ciclo menstrual.

Período Fértil

- ▶ É o período em que a mulher tem uma maior chance de engravidar, ele tem a duração de até 06 dias, sendo que a ovulação pode ocorrer 14 dias antes do primeiro dia da menstruação seguinte. Não tem como prever exatamente quando essa data irá ocorrer, pois o ciclo menstrual pode variar entre um mês e outro.

Sexualidade

- ▶ A OMS define que a “sexualidade faz parte da personalidade de cada um, sendo uma **necessidade básica** e um aspeto do ser humano que não pode ser separado de outros aspetos da vida. A sexualidade influencia pensamentos, sentimentos, ações e interações e, portanto a saúde física e mental”.





Necessidades vitais



Necessidades Básicas



Cada pessoa vive a sua sexualidade de forma diferente de acordo com a educação recebida pela família, pelos amigos, pela escola, pelo local onde vive, pelos meios de comunicação, entre outros e esta experiência interfere na construção da personalidade da pessoa e, portanto, na sua saúde. Como referem López e Fuertes, (1999, p.16) “a sexualidade não só mediatiza todo o nosso ser como também é mediatizado pelo que somos”. –



Pode então dizer-se, que a sexualidade é vivida tendo em conta a história, cultura e ciência que cada um vive, mas também pelos seus afetos e sentimentos, sendo assim, uma característica própria de cada indivíduo.

Os 3'S

- ▶ “Amar é um bem, saber amar é tudo, por isso, sigamos tranquilamente entre a inquietude e a pressa, saboreando silêncios e construindo relações **Sérias, Sinceras e Seguras** (3'S), que criem vínculos protetores de um “EU” confiante, mas humilde, responsável e respeitador, que vive e constrói harmonia. Neste caminhar, agir conforme aquilo que se fala, alinhar discurso e prática, além de ser uma postura ética, é um sinal de autenticidade e impõe-se como plataforma de um nós elevado, perene, sadio e robusto.”

Fernanda Loureiro e Paula Lage, p.44



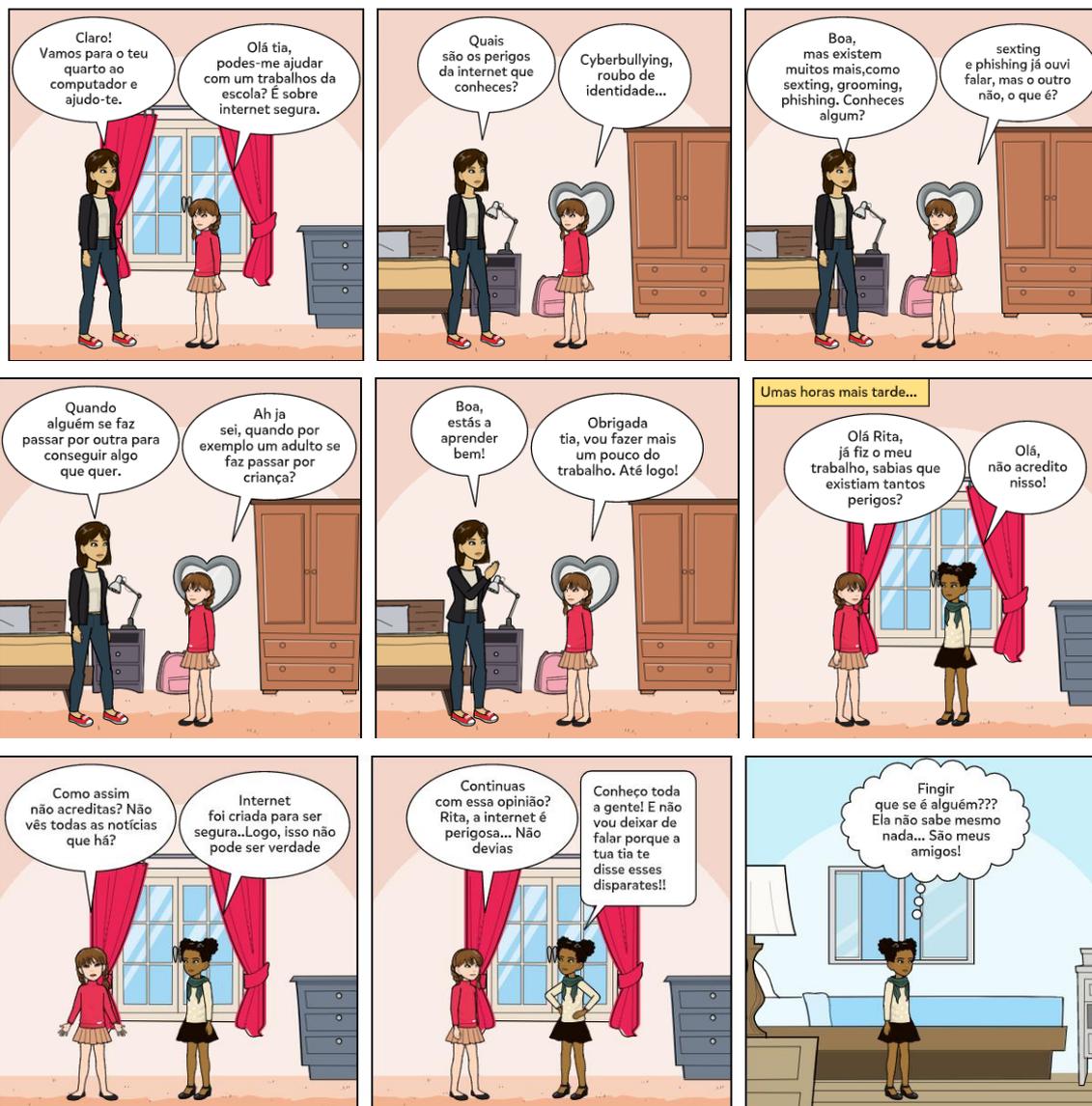
ANEXOS

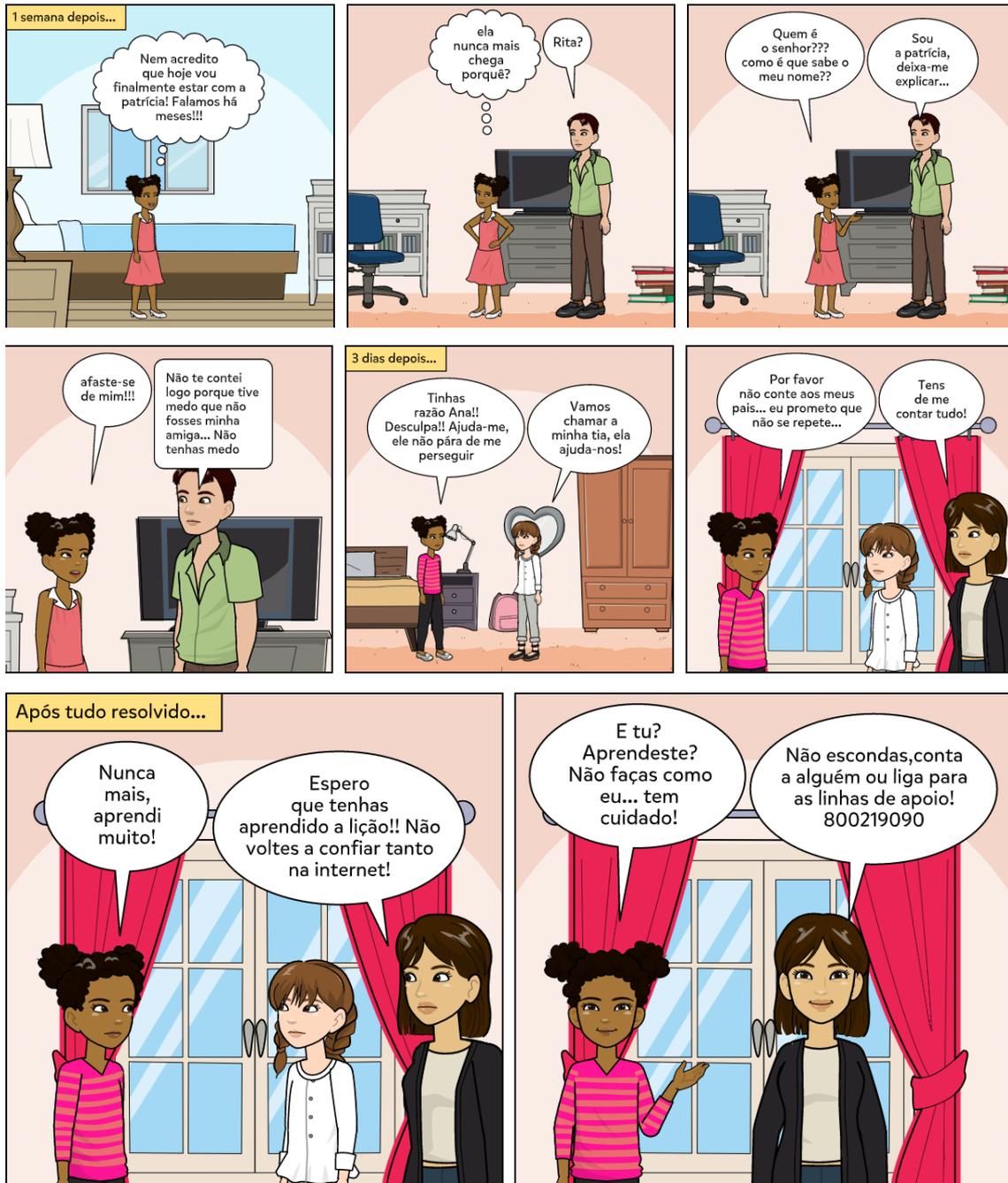
Anexo 1

Banda desenhada sobre *Internet Segura* de Carolina Santos Seguro, 2019

[Banda Desenhada realizada no âmbito da unidade curricular de Processos de Comunicação e Educação da Licenciatura em Ciências da Educação, da Universidade de Coimbra.]

Internet segura





Anexo 2

Banda desenhada sobre *Cyberbullying* de Mariana Vasconcelos Simões Jorge, 2019

[Banda Desenhada realizada no âmbito da unidade curricular de Processos de Comunicação e Educação da Licenciatura em Ciências da Educação, da Universidade de Coimbra.]

