

Núria Sofia Ferreira Khan

**A História de Portugal como mote para a resolução de
problemas na Educação Pré-Escolar**



Universidade do Algarve

Escola Superior de Educação e Comunicação

2023

Núria Sofia Ferreira Khan

**A História de Portugal como mote para a resolução de
problemas na Educação Pré-Escolar**

Mestrado em Educação Pré-Escolar

Trabalho efetuado sob a orientação de:

Professora Doutora Ana Cristina Hurtado de Matos Coelho



Universidade do Algarve

Escola Superior de Educação e Comunicação

2023

A História de Portugal como mote para a resolução de problemas na Educação Pré-Escolar

Declaração de autoria de trabalho

Declaro ser a autora deste trabalho, que é original e inédito. Autores e trabalhos consultados estão devidamente citados no texto e constam na listagem de referências incluída.

Copyright

A Universidade do Algarve tem, de acordo com o Código do Direito de Autor e dos Direitos Conexos, o direito de arquivar, reproduzir e publicar o presente relatório, além de o poder divulgar por meio de repositórios científicos. Acrescenta-se que a universidade pode também permitir a cópia e a distribuição do relatório para fins educacionais, de pesquisa e não comerciais, desde que o devido crédito seja atribuído ao autor e editor.

“Foi o tempo que dedicaste à tua rosa que a fez tão importante.”

Antoine de Saint-Exupéry

Agradecimentos

Quero agradecer, em primeiro lugar, à minha orientadora, Ana Cristina Hurtado de Matos Coelho e, também, à minha amiga, Ana Agapito, pois ambas desempenharam papéis fundamentais ao longo desta etapa. Por isso, obrigada estimada orientadora. O seu apoio e orientação foram essenciais para a conclusão do presente relatório. E obrigada querida amiga, por me teres acompanhado ao longo deste mestrado.

Agradeço, do fundo do coração, à minha família, que, com o seu apoio, se revelou uma grande força nos momentos mais complicados. Obrigada por nunca me terem deixado desistir.

Agradeço à minha educadora cooperante que enriqueceu, significativamente, a minha formação académica com a sua orientação, experiência e dedicação.

Agradeço, por fim, ao maravilhoso grupo de crianças que tornou este relatório possível. Estimo cada momento que partilhámos.

Obrigada a todos por serem parte deste percurso académico.

Resumo

A História de Portugal como mote para a resolução de problemas na Educação Pré-Escolar é o título do presente relatório, tendo sido realizado no âmbito da unidade curricular da Prática de Ensino Supervisionada, do Mestrado em Educação Pré-Escolar, da Escola Superior de Educação e Comunicação da Universidade do Algarve, no ano letivo 2023/2024. O estudo decorreu numa instituição de Faro e contou com a participação de um grupo de 19 crianças na faixa etária dos quatro anos. Enquadrando-se na Área do Conhecimento do Mundo das Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar, teve como principal objetivo desenvolver atividades que envolvessem a resolução de problemas. As atividades foram enquadradas na História de Portugal através da personagem histórica do rei D. Afonso III. Explorou-se a interdisciplinaridade e contribuiu-se de forma inovadora para a aprendizagem das crianças em ciências e em história. As abordagens pedagógicas desta investigação qualitativa deram-se ao longo de três fases distintas, durante três semanas consecutivas, e foram ligadas por uma história criada pela autora do estudo. A fase 1 traduziu-se pela fase de sensibilização em que se usou como estratégia uma carta imaginária escrita pelo rei D. Afonso III, enviada ao grupo de crianças. Nas fases 2 e 3, realizaram-se 2 atividades em pequeno grupo, num formato de resolução de problemas, familiarizando as crianças para abordagens desta natureza. Na terceira e última fase, implementaram-se atividades que combinavam aspetos culturais e de ciências naturais relativos a duas épocas diferentes. As crianças, perante situações de resolução de problemas em ciências, formulados num enquadramento histórico, demonstraram empatia para com a temática, uma vez que a mesma fazia parte do interesse coletivo do grupo. No decorrer do conjunto de atividades assistiu-se, de forma gradual, à familiarização do grupo de crianças para com a resolução de problemas, o que se traduziu num maior empenho para chegar a soluções. Concluímos que criar situações-problema de cariz interdisciplinar fomenta um desenvolvimento mais abrangente do conhecimento das crianças.

Palavras-chave: Educação Pré-Escolar; Educação em ciências; Resolução de problemas; Interdisciplinaridade; História de Portugal.

Abstract

The History of Portugal as a motif for problem solving in Preschool Education is the title of this report, carried out as part of the Supervised Teaching Practice curriculum of the Master's Degree in Preschool Education at the School of Education and Communication of the University of the Algarve, during the academic year 2023/2024.

The study took place in an institution in Faro and involved a group of 19 children aged four. In line with the "Knowledge of the World" section of the Curricular Guidelines for Preschool Education, the main objective was to develop activities that involved problem solving. The activities were contextualised within the history of Portugal through the historical figure of King Afonso III. Interdisciplinarity was explored, contributing innovatively to the children's learning in science and history. The pedagogical approaches of this qualitative research took place in three different phases, spanning three consecutive weeks, linked by a story created by the author of the study. Phase 1 was the awareness phase, where an imaginary letter written by King Afonso III and sent to the group of children was used as a strategy. Phases 2 and 3 involved two small group activities in a problem-solving format to familiarise the children with such approaches. In the third and final phase, activities were carried out that combined cultural and scientific aspects related to two different historical periods. When confronted with scientific problem-solving situations in a historical context, the children showed empathy with the subject, as it was part of the collective interest of the group. Throughout the series of activities, there was a gradual familiarisation of the group with problem solving, resulting in a greater effort to find solutions. We conclude that creating interdisciplinary problem situations promotes a more comprehensive development of children's knowledge.

Keywords: Preeshcool education; Science Education; Problem-solving; Interdisciplinarity; History of Portugal.

Índice Geral

Introdução	1
Capítulo I - Enquadramento Teórico-concetual	2
1. A educação em ciências na Educação Pré-Escolar	2
2. A interdisciplinaridade	3
3. A resolução de problemas em ciências na educação de infância	4
Capítulo II - Design do processo investigativo	6
1. Procedimentos metodológicos	6
2. Questões de investigação	6
3. Objetivos de investigação	7
4. Participantes	7
5. Apresentação do processo investigativo	7
6. Descrição das atividades do projeto	9
FASE 1: Sensibilização através de uma carta enviada pelo rei D. Afonso III.....	9
FASE 2: ATIVIDADE A - “O Ratinho dorminhoco”	10
FASE 2: ATIVIDADE B - “Os Canteirinhos das flores”	13
FASE 3: ATIVIDADE C - “Um Banquete para o Rei”	15
Capítulo III - Apresentação e Análise dos Resultados	20
ATIVIDADE A - “O Ratinho dorminhoco”	20
ATIVIDADE B - “Os Canteirinhos das flores”	28
ATIVIDADE C - “Um Banquete para o Rei”.....	31
Conclusões	45
Reflexão final	48
Referências	49
Apêndices	51

Índice de figuras

Figura 1 - Carta para a sensibilização das atividades	9
Figura 2 - História "Afinal, do que gosta um rei?"	10
Figura 3 - Casa do ratinho dorminhoco	11
Figura 4 - Casa do ratinho dorminhoco	11
Figura 5 - Materiais utilizados no momento 2 da atividade "O Ratinho dorminhoco"..	12
Figura 6 - Os segredos dos canteiros do jardim da rainha.....	14
Figura 7 - Canteirinho das flores	14
Figura 8 - Possíveis soluções da atividade do Canteirinho das flores	15
Figura 9 - Catálogo de roupa para o momento 1 da atividade "Um banquete para o Rei"	17
Figura 10 - Material da atividade "Um banquete para o Rei"	18
Figura 11 - Material da atividade "Um banquete para o Rei"	19
Figura 12 - Grupo de crianças no momento 1 da atividade "O Ratinho dorminhoco" ...	20
Figura 13 - Grupo de crianças no momento 2 da atividade "O Ratinho dorminhoco" ...	21
Figura 14 - Grupo de crianças durante a atividade "Os Canteirinhos das flores"	31
Figura 15 - Crianças no momento 1 da atividade "Um banquete para o Rei"	32
Figura 16 - Criança no momento 2 da atividade "Um banquete para o Rei"	36
Figura 17 - Criança no momento 3 da atividade "Um banquete para o Rei"	42

Índice de tabelas

Tabela 1 - Soluções das crianças, tempo decorrido para encontrar a primeira solução e empenho e participação no momento 1 da atividade "O Ratinho dorminhoco"	22
Tabela 2 - Soluções apresentadas pelas crianças no momento 2 da atividade "O Ratinho dorminhoco"	27
Tabela 3 - Tempo decorrido até à primeira solução proposta, até à primeira solução válida e empenho e participação no momento 2 da atividade "O Ratinho dorminhoco"	28
Tabela 4 - Soluções das crianças na atividade "Os Canteirinhos das flores"	28
Tabela 5 - Número de opções corretas e incorretas e empenho e participação da atividade "Os Canteirinhos das flores"	29
Tabela 6 - Soluções das crianças no momento 1 da atividade "Um banquete para o Rei"	33
Tabela 7 - Soluções das crianças no momento 2 da atividade "Um banquete para o Rei"	37
Tabela 8 - Soluções das crianças no momento 3 da atividade "Um banquete para o Rei"	42

Introdução

O presente relatório foi elaborado no âmbito da unidade curricular de Prática de Ensino Supervisionada, do Mestrado em Educação Pré-Escolar, da Escola Superior de Educação e Comunicação da Universidade do Algarve.

O estudo em questão decorreu num jardim de infância da cidade de Faro e contou com a participação de 19 crianças na faixa etária dos 4 anos de idade.

A temática do relatório surgiu tendo em conta o interesse do grupo de crianças em personagens históricas e na pretensão da investigadora em explorar a Área do Conhecimento do Mundo. Assim sendo, partindo do interesse das crianças para com os reis e rainhas da História de Portugal, mais concretamente, para com o rei D. Afonso III, criou-se um conjunto de atividades num formato de resolução de problemas, desafiando as crianças para a procura de soluções.

O presente relatório encontra-se dividido em vários capítulos e subcapítulos, sendo que:

- no primeiro capítulo faz-se o enquadramento teórico-concetual, abordando-se a educação em ciências na educação pré-escolar, a interdisciplinaridade e a resolução de problemas na educação em ciências;
- no segundo capítulo descreve-se o processo investigativo, apresentam-se as questões e os objetivos de investigação, os participantes, e os procedimentos metodológicos;
- no terceiro capítulo apresentam-se os dados obtidos, o seu tratamento e interpretação.

Por fim, fazem-se as considerações finais da investigação e tiram-se as principais conclusões. O relatório termina com uma reflexão individual sobre o percurso investigativo. Ainda fazem parte, os apêndices, que contêm os dados completos e a transcrição dos vídeos recolhidos durante os momentos em que as crianças faziam as atividades.

Capítulo I - Enquadramento Teórico-concetual

1. A educação em ciências na Educação Pré-Escolar

De acordo com as Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar, as OCEPE (Lopes da Silva et al, 2016), um dos documentos orientadores da prática educativa em educação pré-escolar, “os seres humanos desenvolvem-se e aprendem em interação com o mundo que os rodeia” (p.85). Partindo de tal facto, Vygotsky (1987, citado em Sá, 2000) acrescenta que é no decorrer dos primeiros anos de idade que as funções psicológicas superiores estão em fase de amadurecimento, tornando este período crucial para a aprendizagem e o desenvolvimento.

No que toca à educação em ciências na Educação Pré-Escolar, a atenção dada ao tópico tem vindo a crescer exponencialmente (Gerde, Schachter, & Barbara, 2013) e partindo da linha de pensamento de Vygotsky, já mencionada, Acher (2014, citado em Rivera, 2015) afirma “que la participación de los niños en la ciência debe empezar antes de la educacion primaria, cuando a esa edad los estudiantes intentam darles sentido a los fenómenos naturales que tienen entre manos.” (p.11).

A educação em ciências assenta, desta forma, na curiosidade intrínseca da criança, o que leva ao seu desejo de saber mais e compreender porquê (Lopes da Silva et al, 2016). Sobre a curiosidade podemos dizer que é uma atitude existente nos seres humanos, com maior força de expressão nos primeiros anos de vida, sendo considerada como um impulso incontrollável (Rivera, 2015). Diz-se, por isso, “que la curiosidade es el inicio del conocimiento, puesto que precisamente esa necesidad de conocer es lo que há llevado a la humanidad a desarrollar diferentes métodos de investigacion para encontrar resposta a las inquietudes.” (idem, p.13). Assim, as ciências devem ser vistas como um processo que leva ao pensamento e, conseqüentemente, à ação, na procura de um maior nível de conhecimento e de compreensão sobre o mundo que nos rodeia (Sá, 2000). No entanto, há que ter em consideração que, para as crianças, a ciência não deve ser importante em prol da própria ciência, mas sim em prol do desenvolvimento integral da criança (idem). Desta forma, o autor afirma que o objetivo fundamental da ciência para as crianças passa por adotar “um processo de exploração e ensino-aprendizagem das Ciências que põe a ênfase nos processos de construção de conhecimento e na qualidade do pensamento reflexivo em contexto social de comunicação e cooperação.” (p.3-4).

A ideia de que é precoce explorar as ciências no jardim de infância, porque as crianças ainda não têm maturidade cognitiva para compreender o que se passa, é contrariada por vários autores. Tonucci (1995, citado em Rivera, 2015) diz-nos que “se debe considerar que los niños desde pequeños van construyendo teorías explicativas de la realidad que viven y conocen, de un modo similar al que utilizan los científicos, a través de la experimentación, del tanteo y error” (p.13). É, desta forma, necessário que haja uma intencionalidade pedagógica por parte do educador, que deve, sempre que possível, promover o fluxo de pensamento e de ação na sala, fornecendo, assim, o estímulo intelectual e, conseqüentemente, o desenvolvimento cognitivo do seu grupo de crianças (Sá, 2000). Por este motivo, revelam-se importantes as “oportunidades para aprofundar, relacionar e comunicar o que já conhece, bem como pelo contacto com novas situações que suscitam a sua curiosidade e o interesse por explorar, questionar, descobrir e compreender.” (Lopes da Silva et al, 2016).

2. A interdisciplinaridade

As OCEPE (Lopes da Silva et al, 2016) propõem que a aprendizagem no Jardim de Infância assuma uma forma holística. Isto significa que o desenvolvimento da criança deve ser visto de forma íntegra e completa. Assim, em vez de compartimentar a educação de infância em áreas isoladas, é importante promover uma relação entre as mesmas, de forma a se proporcionar uma construção coesa de conhecimentos e aprendizagens.

Alguns autores, como Gelman and Brenneman (2004, citado em Gerde, Schachter & Wasik, 2013), veem as ciências como um processo de aquisição de conhecimento, o que as torna um bom ponto de partida para a aprendizagem. Na perspectiva dos autores, as ciências devem ser vistas como uma ferramenta metodológica que promove o desenvolvimento das crianças, ao permitir-lhes explorar ativamente o mundo, promovendo, assim, a sua curiosidade e desejo de aprender (idem). Glauert (2005) complementa tal ideia ao afirmar que “na educação de Infância, a ciência procura expandir o conhecimento e a compreensão que as crianças possuem acerca do mundo (...) e ajudá-las a desenvolver meios mais eficazes e sistemáticos de descoberta” (p.71, citado em Fialho, 2009, p.6).

Podemos, desta forma, inferir que o ensino das ciências no Jardim de Infância pode, então, ser visto como um contexto privilegiado para o desenvolvimento das outras áreas do currículo (idem).

Esta articulação entre as diferentes áreas de aprendizagem deve fazer-se através do brincar, que, de acordo com as OCEPE (Lopes da Silva et al, 2016), “(...) é a atividade natural da iniciativa da criança que revela a sua forma holística de aprender.” (p.10) e que deve, então, ser vista como uma “atividade rica e estimulante que promove o desenvolvimento e a aprendizagem e se caracteriza pelo elevado envolvimento da criança, demonstrado através de sinais como prazer, concentração, persistência e empenhamento” (p.11).

3. A resolução de problemas em ciências na educação de infância

A educação de infância deve aproveitar a curiosidade intrínseca das crianças e o seu desejo de compreender o mundo à sua volta, no entanto, não é suficiente, sendo essencial a intervenção do educador para que as crianças aprendam por meio da investigação (Michalopoulou, 2014).

Por sua vez, a Área do Conhecimento do Mundo é uma área que, de acordo com as OCEPE (Lopes da Silva et al, 2016), “assenta no contacto com a metodologia própria das ciências para fomentar nas crianças uma atitude científica e investigativa.” (p.85).

As investigações envolvem tentativas que visam encontrar respostas a perguntas ou problemas levantados pelas próprias crianças, no decorrer do seu processo de aprendizagem, ou levantados e propostos pelo próprio educador (Michalopoulou, 2014).

A Aprendizagem Baseada na Resolução de Problemas, de acrónimo ABRP, é, então, “(...) um modelo de ensino-aprendizagem que reconhece a necessidade de desenvolver competências na resolução de problemas e de ajudar os alunos na aquisição dos conhecimentos e competências essenciais.” (DGE).

A história conceptual da ABRP é bastante antiga, mas a sua história moderna começa nos anos 70, na Faculdade de Medicina da Universidade McCaster no Canadá (Rhem, s.d.). Este modelo marca a reformulação do currículo e o rompimento com o ensino tradicional,

tornando-se cada vez mais reconhecido como uma abordagem educacional que enfatiza a prática como o principal meio para adquirir conhecimento (Malheiro & Diniz, 2008).

Desta forma, através da ABRP, as crianças são direcionadas, não para a recolha de informação, mas para a construção do conhecimento, aprendendo através de problemas e situações apresentadas (Rhem, s.d.). Com a dinâmica de trabalho em grupo e a promoção da pesquisa independente, as crianças alcançam níveis mais elevados de compreensão, desenvolvem habilidades de aprendizagem, capacidades cognitivas e competências sociais, ativando os conhecimentos prévios de forma mais eficaz, o que favorece uma adaptação mais rápida a novas situações de aprendizagem (idem).

Capítulo II - Design do processo investigativo

1. Procedimentos metodológicos

O presente estudo surge enquadrado numa metodologia qualitativa que emerge como resposta às críticas do positivismo (Coutinho, 2014). Por definição, é uma metodologia que “não é quantitativa” e “que descreve os fenómenos por palavras em vez de números ou medidas” (Wiersma, 1995, p.12. citado em idem).

Segundo Bodgan e Biklen (1994), são cinco as características de um estudo qualitativo:

1. A recolha de dados ocorre no próprio ambiente, com o investigador presente no local de estudo;
2. O estudo é descritivo, sendo os dados recolhidos sob forma de texto ou de imagens;
3. Os resultados não são tão importantes quanto o processo;
4. A análise dos dados é feita de forma indutiva;
5. A ênfase recai essencialmente sobre o significado.

Deste modo, podemos afirmar que, sucintamente, a metodologia qualitativa “(...) pretende substituir as noções científicas de explicação, previsão e controlo do paradigma positivista pelas de compreensão, significado e ação.” (Coutinho, 2014).

O presente estudo vai também ao encontro do Modelo da Aprendizagem Baseada na Resolução de Problemas (ABRP), modelo este abordado no Capítulo I - Enquadramento teórico-concetual.

2. Questões de investigação

Neste contexto surgiram as seguintes questões de investigação:

- Como reagem as crianças perante situações de resolução de problemas de ciências quando estes são formulados num enquadramento histórico?
- Resolver problemas com regularidade incentiva as crianças a encontrarem soluções quando estão perante novas situações?
- Criar situações-problema de cariz interdisciplinar fomenta um desenvolvimento mais abrangente do conhecimento das crianças?

3. Objetivos de investigação

Neste âmbito definiram-se os seguintes objetivos:

- Criar situações-problema que envolvem mais do que uma área de conhecimento, em particular as Ciências Naturais e a História de Portugal, aliando a resolução de problemas aos interesses das crianças;
- Realizar atividades com características de resolução de problemas com as crianças, sensibilizando-as para exercícios que requerem a sua intervenção na procura de soluções;
- Definir parâmetros que permitam aferir o desenvolvimento do conhecimento das crianças em Ciências Naturais através da participação das mesmas na resolução de situações-problema interdisciplinares.

4. Participantes

O presente estudo contou com a participação de 19 crianças, 11 meninos e 8 meninas, na faixa etária dos 4 anos, de uma sala de um Jardim de Infância de Faro, sendo uma amostra por conveniência.

Para proteger a identidade das crianças foram-lhes atribuídas letras, sendo, no entanto, importante referir, que os Encarregados de Educação foram devidamente informados sobre o estudo a decorrer na sala, tendo dado consentimento para a recolha de imagens dos seus educandos.

5. Apresentação do processo investigativo

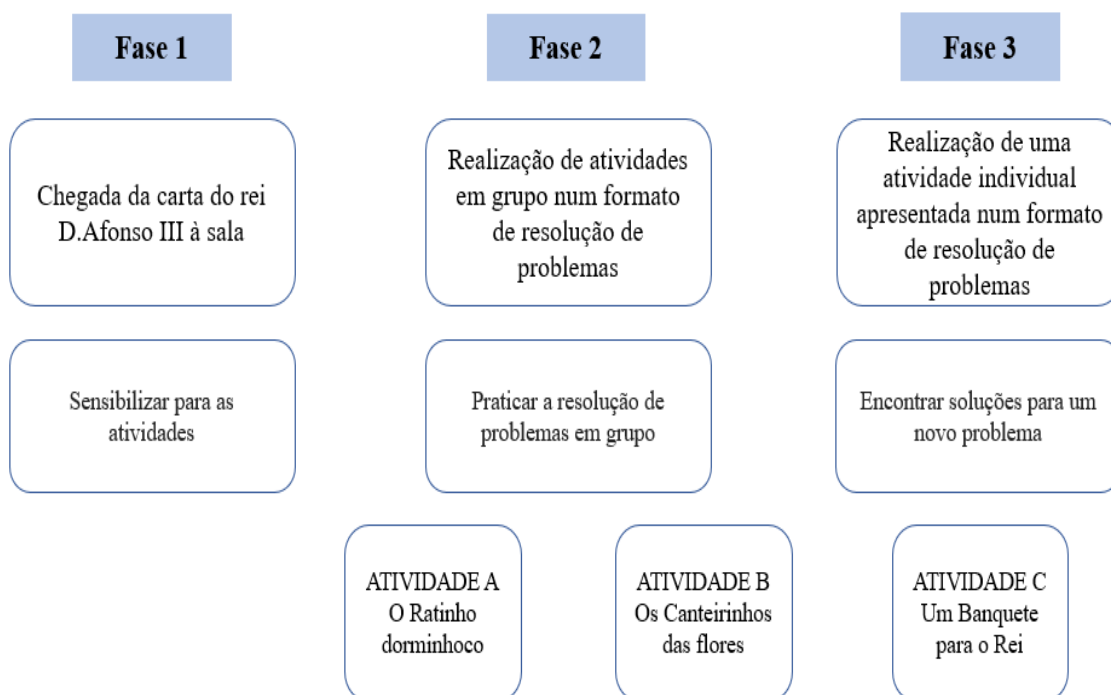
O trabalho que vai ser descrito neste relatório decorreu na sequência das atividades realizadas no domínio da História de Portugal e teve em consideração a observação do interesse manifestado pelo grupo de crianças em relação ao rei D. Afonso III.

O design do projeto educativo assentou numa estratégia de estimulação de interesse ao longo do tempo, efetuado através de uma história original – “Afinal, do que gosta um rei?” – e da qual resultava haver necessidade de intervenção por parte das crianças, no sentido de resolverem os problemas que eram propostos pela história.

Este projeto incluiu um conjunto de três atividades, realizadas ao longo de três semanas consecutivas, ocorrendo cada uma no primeiro dia de cada semana, com uma duração aproximada de 10 minutos. As atividades tinham como fio condutor uma história e foram introduzidas através de uma carta enviada ao grupo de crianças pelo rei D. Afonso III, uma estratégia utilizada no decorrer da prática educativa e inserida no projeto da sala.

As atividades foram concebidas num formato de resolução de problemas, sendo que as duas primeiras foram realizadas com as crianças integradas em grupos de 3 e a última atividade foi realizada individualmente. Nas duas primeiras atividades, as crianças foram-se familiarizando com o formato de resolução de problemas, pretendendo-se que, ao trabalharem em grupo, as respostas de umas constituíssem um incentivo para as outras.

O presente projeto incluiu então três fases distintas, representadas no esquema abaixo:



6. Descrição das atividades do projeto

FASE 1: Sensibilização através de uma carta enviada pelo rei D. Afonso III

Nesta fase, criou-se uma carta imaginária, escrita pelo rei D. Afonso III, dirigida às crianças da sala, aos participantes deste estudo. Esta carta, que pode ser vista na Figura 1, sensibilizava para a realização das atividades previstas nas Fases 2 e 3. Chegou à sala no decorrer da manhã, quando as crianças se encontravam sentadas no tapete, tendo sido entregue por uma Educadora que alegou ter encontrado a carta e que esta se dirigia ao grupo.

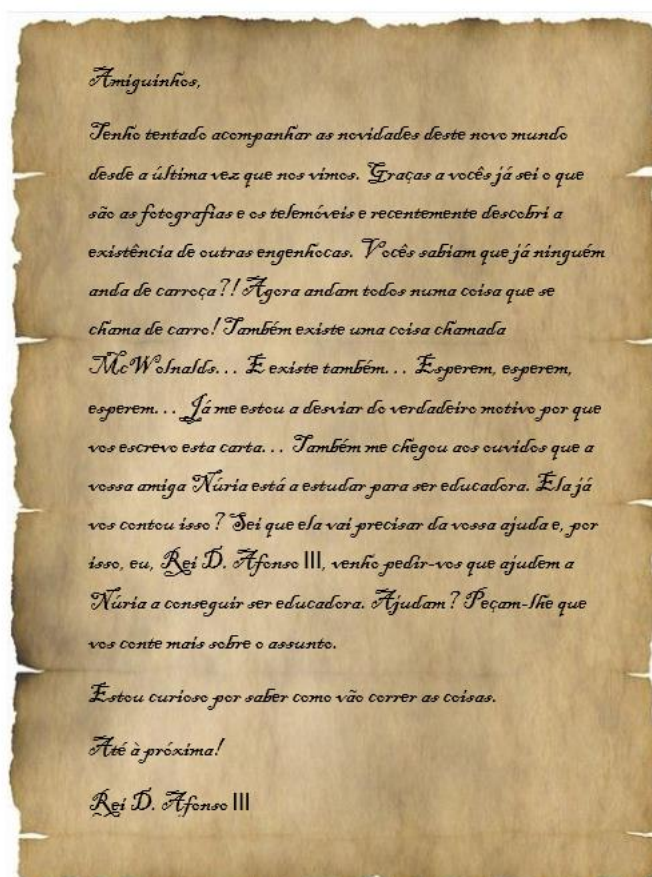


Figura 1 - Carta para a sensibilização das atividades

FASE 2: ATIVIDADE A - “O Ratinho dorminhoco”

A atividade intitulada *O ratinho dorminhoco* foi precedida pela primeira parte da história *Afinal, do que gosta um rei?*



Figura 2 - História "Afinal, do que gosta um rei?"

“Era uma vez um rei que morava num grande castelo. Chamava-se Afonso e era um rei muito poderoso. Era, por outras palavras, um rei muito rico e, por isso, podíamos encontrar um pouco de tudo no seu grande castelo: portas e janelas gigantescas, muitas e muitas escadas, imensos quadros, arcas cheias de joias, estantes cheias de livros, salas com vários jogos e instrumentos musicais... Mas o rei não ligava muito a isso.

Afinal, do que gosta um rei?

O rei Afonso, no caso, gostava de três coisas em especial.

Queres descobrir?

Em primeiro lugar, gostava muito do seu ratinho de estimação. O castelo do rei era, também, a casa de muitos ratinhos, mas aquele era especial. Tão especial que tinha um nome – Queijinho – e uma casa pequenina. O queijinho era muito dorminhoco e quase nada o impedia de dormir uma sesta durante o dia na sua casa. Quase nada... exceto o sol, que entrava pelas janelas da casa do Queijinho.

Consegues ajudar o ratinho do rei a dormir a sesta?”

A situação problema criada para as crianças foi apresentada através da leitura da história, tendo estas ficado, desde logo, com uma ideia clara do objetivo da atividade, isto é, saber o que fazer para evitar que o sol entrasse pelas janelas da casa do Queijinho de modo a ajudá-lo a dormir a sesta.

A casa do Queijinho era uma casa especial, construída com cores apelativas e com várias janelas que permitiam a entrada da luz solar. A casa estava concebida para explorar o conceito da propagação retilínea da luz (Figuras 3 e 4). A casa está colocada no cimo de um tubo oco e tem 3 janelas, duas laterais e uma no telhado. A casa do ratinho também pode rodar em torno do tubo que a mantém suspensa. Ao fazer incidir luz sobre a casa com o auxílio de uma lanterna, que simula o sol, podendo a luz estar orientada para uma das janelas laterais ou para a janela do telhado, esta vai propagar-se para o interior da casa mantendo a direção retilínea de propagação (Figura 4).



Figura 3 - Casa do ratinho dorminhoco



Figura 4 - Casa do ratinho dorminhoco

Para que o ratinho possa dormir, será necessário tapar a janela por onde está a entrar a luz ou, caso esteja a entrar por uma janela lateral, rodar a casa de modo que a janela por onde está a entrar a luz não fique na mesma direção da fonte de luz. O material a usar deverá ser opaco para evitar a passagem da luz, caso se opte por tapar a janela. Para ajudar a

encontrar soluções para resolver o problema, forneceu-se uma caixa com vários materiais com diferentes características. A ideia desta atividade foi adaptada de Graça (2019; <http://hdl.handle.net/10400.1/12620>) tendo-se reformulado a casa do rato.

O problema foi apresentado às crianças colocando-se o material em cima de uma mesa, para que, numa primeira fase, o grupo de crianças o explorasse livremente, percebendo a existência das três janelas na casinha e que a mesma poderia rodar sobre o seu suporte, uma novidade em relação à atividade original.

Depois da exploração livre da casa, acendeu-se uma lanterna e fez-se incidir luz numa das janelas laterais, questionando-se o grupo se entrava luz para dentro da casa do Queijinho e se o rato conseguia dormir. Como não conseguia dormir, questionou-se o grupo em como poderiam ajudar o rato a dormir.

Uma vez recolhidas as opções de resposta e testadas as que as crianças desejassem para ver se eram eficazes, passou-se para a fase seguinte em que se entregaram diferentes materiais, nomeadamente, papel vegetal, papel de alumínio, papel celofane, papel acetato, folha de papel, tecido translúcido, musgami com buracos e cartolina, para poderem ser usados como eventuais soluções. Alguns deles podem ser vistos na figura 5.



Figura 5 - Materiais utilizados no momento 2 da atividade "O Ratinho dorminhoco"

As crianças deveriam escolher qual a janela a tapar e quais os materiais que as ajudariam, ou não, a atingir o objetivo, que era evitar que a luz entrasse na casa, auxiliando o Queijinho a encontrar soluções para dormir. Nesta situação, as crianças podiam optar por

várias soluções que passavam, por exemplo, por escolher materiais opacos ou por combinar materiais.

A realização da atividade foi filmada e analisaram-se os seguintes parâmetros para cada um dos grupos:

- Tipo de soluções;
- Tempo que demoraram a encontrar a primeira solução;
- Participação e empenho na procura de soluções.

FASE 2: ATIVIDADE B - “Os Canteirinhos das flores”

Seguindo-se a mesma estratégia da atividade anterior, procedeu-se à leitura da segunda parte da história:

“O canteiro das flores era o segundo interesse do rei D. Afonso III. Apesar dos enormes jardins do seu castelo, adorava passar horas e horas a cuidar do seu pequeno canteiro que estava dividido em vários canteirinhos mais pequenos. Mas o rei tinha uma mania muito estranha... não gostava de colocar as flores na mesma posição nos canteirinhos.

Consegues ajudá-lo a colocar as flores nos canteirinhos?”

Esta atividade tem como referência o artigo publicado por Coelho et al. (2015) e a Figura 6 reproduz o texto relacionado com esta atividade, intitulado no artigo de *Os segredos dos canteiros do jardim da rainha*.

O segredo dos canteiros do jardim da rainha (Feira de 2013)

O segredo dos canteiros do jardim da rainha foi a designação atribuída à história que enquadrou a apresentação de um problema matemático relacionado com combinações. A rainha tinha 6 canteiros, divididos, cada um deles, em 6 canteirinhos. Em cada canteirinho havia 4 lugares para a colocação de flores e existiam 6 ramos de 12 flores para distribuir pelos seis canteiros. A distribuição de 12 flores pelos 6 canteirinhos de um canteiro estava sujeita ao critério de só se poderem colocar 2 flores em cada canteirinho e sempre em posições diferentes (6 combinações) (Imagem 3).

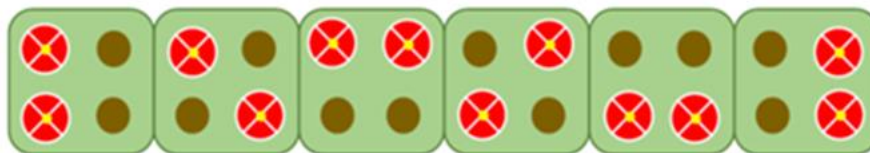


Imagem 3 - Representação de um dos canteiros do problema matemático intitulado *Os canteiros do jardim da rainha* (2013). O canteiro estava dividido em 6 canteirinhos iguais. Em cada canteirinho existiam quatro espaços onde se podiam colocar flores. A distribuição de 12 flores pelos 6 canteirinhos de um canteiro estava sujeita ao critério de só se poderem colocar 2 flores em cada canteirinho e sempre em posições diferentes (6 combinações).

Figura 6 - *Os segredos dos canteiros do jardim da rainha*

A empatia que se pretendia que as crianças tivessem para com esta vida imaginária do rei era conseguida através da leitura do excerto da história em cima transcrito. Também permitiu apresentar o problema para o qual se pretendia arranjar soluções.

O material desta atividade era uma reprodução em miniatura dos canteiros descritos no artigo referência. Era um conjunto de canteiros miniatura e de flores miniatura também muito apelativos para crianças e que dão vontade de mexer e de brincar. Tal como na atividade anterior, o material da atividade foi colocado em cima de uma mesa e as crianças tiveram possibilidade de o explorar livremente. Tratava-se, como podemos observar na imagem, de um canteiro maior, dividido em 6 canteiros mais pequenos e de 12 flores iguais, tudo feito em miniatura, como visto na Figura 7. Seguindo as regras ditadas pelo rei para solucionar a atividade, as 12 flores deveriam ser distribuídas pelos 6 canteiros, que tinham 4 buracos cada um para colocação das flores, devendo cada canteiro ficar apenas com 2 flores. Mas as posições que as flores ocupavam em cada um dos 6 canteiros, tinha de ser diferente.



Figura 7 - *Canteirinho das flores*

Neste problema só tínhamos uma solução possível para os 6 canteiros, podendo, contudo, haver diferenças na organização final das flores. As imagens abaixo mostram a solução em duas possibilidades de organização.

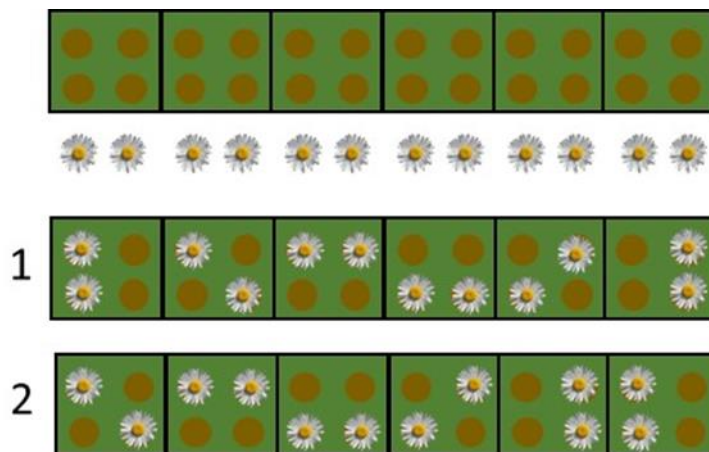


Figura 8 - Possíveis soluções da atividade do Canteirinho das flores

As crianças manipularam os materiais com total liberdade e, sempre que necessário, relembavam-se as regras a cumprir através da colocação de questões sugestivas.

A realização da atividade foi filmada para posterior visualização e para se apurarem as estratégias usadas pelos grupos de crianças. Observaram-se os seguintes parâmetros:

- Compreensão do objetivo;
- Resolução do problema com uma proposta de solução válida;
- Tempo decorrido até encontrar a solução;
- Comportamento do grupo;
- Entusiasmo na realização da atividade.

FASE 3: ATIVIDADE C - “Um Banquete para o Rei”

A última atividade, realizada na sequência das anteriores, visava perceber o à-vontade das crianças para a resolução de problemas e perceber os conhecimentos de História integrados numa atividade de promoção de conhecimentos de Ciências Naturais. Esta atividade é original e foi preparada expressamente para este trabalho. Ao contrário das anteriores, a atividade não foi realizada em grupo, mas individualmente.

Pouco depois da minha chegada à instituição, o interesse do grupo, motivado por uma saída à Cidade Velha de Faro, passou a ser os reis e rainhas da História de Portugal e, mais concretamente, o Rei D. Afonso III. Assim sendo, eu e a educadora do grupo colaborámos na criação de várias atividades ligadas à temática, como, por exemplo, a pintura de desenhos, a exploração da lenda das amendoeiras, a visita à Cidade Velha, a construção de uma réplica da cidade, dramatizações, e, até mesmo, a oportunidade de conhecer o Rei D. Afonso III (uma personagem interpretada por um figurante).

Assim, tendo por base os conhecimentos que as crianças adquiriram do rei D. Afonso III, criou-se, para a terceira e última atividade do presente relatório, um ambiente lúdico característico da época em que o rei viveu, e confrontaram-se as crianças com a necessidade de selecionarem alimentos para o rei.

A temática da alimentação integra-se nas OCEPE, mais concretamente, na Área de Formação Pessoal e Social e na Área do Conhecimento do Mundo.

Sendo que a Área de Formação Pessoal e Social está relacionada com o desenvolvimento da autonomia, com a capacidade de tomar decisões e com a construção da identidade pessoal e social, a alimentação, dentro deste contexto, pode ser vista como uma oportunidade para a criança manifestar os seus gostos e preferências em relação aos alimentos.

Relativamente à Área do Conhecimento do Mundo, a alimentação é abordada de forma mais complexa e abrangente, pois são explorados, não só, os aspetos nutricionais da alimentação, mas, também, os contextos sociais, culturais, históricos e científicos que envolvem o tema.

Estas áreas são, desta forma, importantes para o desenvolvimento da criança, pois permitem que esta desenvolva competências cognitivas, hábitos saudáveis e, ainda, uma boa relação com os alimentos. A temática da alimentação torna-se, assim, uma ferramenta de aprendizagem holística, pois permite à criança desenvolver várias competências de forma integrada e significativa.

No excerto abaixo pudemos ler a última parte da história que ligava as três atividades:

“O último e o maior interesse do rei D. Afonso III era comer. Todos diziam que o rei era um grande guloso. Comia tudo aquilo que lhe parecesse delicioso. Que tal preparares uma deliciosa refeição ao rei?”

O primeiro desafio da atividade consistiu em pedir às crianças que selecionassem a roupa que o rei usaria, para que a criança se conseguisse envolver no tempo do rei, tendo como referência as outras atividades desenvolvidas no projeto de História e o que tinha aprendido. Para isso, deu-se uma lista à criança onde constavam imagens de várias peças de roupa. Essa lista, visível na Figura 9, continha elementos que remetiam tanto para o tempo presente como para o século em que viveu o rei, tendo sido solicitado à criança que escolhesse as peças que vestiriam adequadamente o rei. Este exercício permitiria que a criança recuasse no tempo, lembrando-se do que tinha visto e trabalhado no projeto de História.



Figura 9 - Catálogo de roupa para o momento 1 da atividade "Um banquete para o Rei"

Em seguida, a criança foi convidada a criar uma refeição para o rei. Mais uma vez, os alimentos disponibilizados remetiam tanto para o presente como para o tempo do rei. Construiu-se um cenário lúdico na forma de um castelo, com uma cave onde estavam armazenados os alimentos, colados com velcro. Em torno do castelo pastavam animais, havia cereais, etc., ou seja, colocaram-se elementos que estariam na origem do que servia de alimento ao rei. No cenário também estava uma mesa com um prato e talheres feitos à semelhança do material usado na época do rei – madeira. Tal como nas outras atividades,

foi dada oportunidade à criança de explorar os materiais disponíveis e o cenário antes de criar uma refeição adequada ao rei. Estes podem ser vistos na Figura 10.



Figura 10 - Material da atividade "Um banquete para o Rei"

Uma vez feita a proposta de refeição para o rei por parte de cada uma das crianças, fechava-se a cave do rei e resultava um novo cenário que retratava o ambiente criado em torno do castelo, tal como se pode observar na figura 11. Neste momento, e para terminar a tarefa, pedia-se à criança que associasse os alimentos selecionados com os elementos que apareciam na imagem e que estariam na sua origem. O objetivo era que, partindo dos alimentos selecionados pela criança, a mesma conseguisse identificar a sua origem e até perceber que alimentos como a coca-cola e a pizza provavelmente não deveriam ter sido selecionados para alimentar o rei porque a origem destes alimentos não fazia parte do cenário daquela época. Ou seja, como o cenário não possuía supermercados, McDonald's ou estruturas que existem atualmente para comprar os alimentos que consumimos, as crianças tinham possibilidade de confrontar as suas opções com a possibilidade de estas serem desadequadas aos elementos que caracterizavam o ambiente da época.



Figura 11 - Material da atividade "Um banquete para o Rei"

Nesta atividade apreciaram-se os parâmetros de:

- Capacidade em distinguir as roupas da época do rei das roupas da atualidade;
- Capacidade em distinguir os alimentos da época do rei dos alimentos da atualidade, demonstrando conhecimentos nas áreas de História e de Ciências Naturais;
- Justificações dadas para as opções tomadas durante a realização da atividade;
- Capacidade para associar os alimentos com a sua origem, demonstrando conhecimentos em áreas de Ciências Naturais.
- Tipo de conhecimentos transpostos das atividades do projeto de História para este projeto.

Capítulo III - Apresentação e Análise dos Resultados

ATIVIDADE A - “O Ratinho dorminhoco”

Nesta atividade relembram-se as estratégias usadas na exploração da casa do rato. A procura de soluções foi efetuada em 2 momentos:

- Momento 1 – as crianças observaram a casa do rato e foram questionadas quanto ao que poderiam fazer para ajudar o rato a dormir;
- Momento 2 – forneceram-se materiais às crianças, nomeadamente, folha de papel, papel vegetal, papel de alumínio, papel celofane, papel acetato, papel musgami com buracos, cartolina, tecido translúcido, e pediu-se que escolhessem livremente os materiais que desejavam utilizar para evitar a passagem da luz e ajudar o rato a dormir.

As soluções propostas pelos grupos de crianças encontram-se na tabela 1 (tabela referente ao momento 1) e na tabela 2 (tabela referente ao momento 2). Na tabela 1 e na tabela 3 podemos encontrar o tempo decorrido para encontrar a primeira solução e o empenho e participação das crianças nos diversos grupos. O empenho e a participação das crianças na atividade foram qualificados como: participação muito ativa (MA), ativa (A) e pouco ativa (PA). As figuras 12 e 13 ilustram os momentos de realização da atividade.

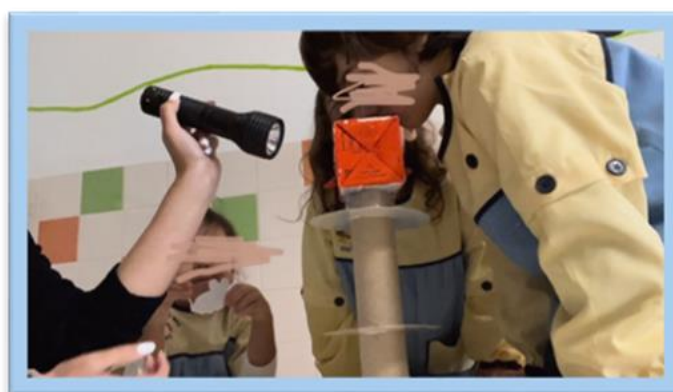


Figura 12 - Grupo de crianças no momento 1 da atividade "O Ratinho dorminhoco"

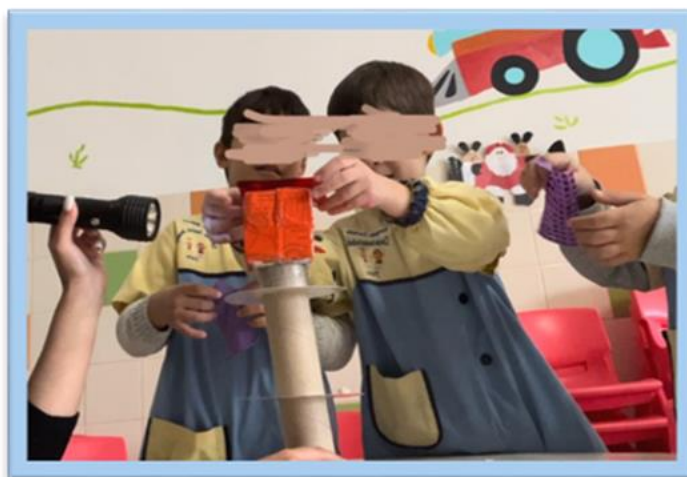


Figura 13 - Grupo de crianças no momento 2 da atividade "O Ratinho dorminhoco"

Observando a tabela 1, verificamos que a primeira solução proposta pela maioria dos grupos foi “desligar a luz”, neste caso, desligar a luz da lanterna que representava o sol. Quando confrontados com a impossibilidade de desligar o sol e de fisicamente fechar as janelas da casa do ratinho, os grupos recorreram a outra solução, nomeadamente, “tapar as janelas”. Esta solução está, então, estreitamente relacionada com o momento 2, cujas soluções se encontram na tabela 2 e que reportam os materiais escolhidos para tapar as janelas.

A primeira solução proposta pelos restantes grupos consistia em “fechar as janelas”.

Ainda assim, os grupos propuseram outras soluções como “mudar a posição do sol” e “rodar a casa do ratinho”, esta última, correta e apresentada apenas por um grupo de crianças. Lembra-se que apesar da casa do ratinho ter 2 janelas laterais e 1 no telhado, a luz da lanterna foi posicionada de modo a incidir numa janela lateral. Caso se tivesse colocado a luz da lanterna a incidir verticalmente através da janela do telhado da casa, a rotação da casa não serviria de solução.

Tabela 1 - Soluções das crianças, tempo decorrido para encontrar a primeira solução e empenho e participação no momento 1 da atividade “O Ratinho dorminhoco”

Grupo de crianças	Soluções propostas					Tempo 1ª solução (s)	Empenho e participação
	Fechar a/as janela/s	Tapar a/as janela/s	Mudar a posição do sol	Desligar a luz	Rodar a casa		
A,B,C	1ª	2ª	3ª	4ª		35	A – A B – A C – PA
D,E,F	4ª	2ª		1ª	3ª	70	D – A E – A F – A
G,H,O		2ª		1ª		89	G – A H – A O – PA
I,J,K		2ª		1ª		10	I – A J – PA K – A
L,M,N		2ª		1ª		52	L – A M – A N – A
P,R,S	1ª	2ª				35	P – A R – PA S – PA

Da tabela 1 também podemos constatar que não parece existir uma relação entre o tempo que demoraram a encontrar a primeira solução e o nível de empenho e participação das crianças, uma vez que o grupo que apresentou a 1ª solução em 10s tem 2 crianças classificadas como ativas e o grupo que demorou 70s a encontrar a 1ª solução, por exemplo, tinha 3 crianças consideradas como ativas. Também não é possível correlacionar o número de soluções com o nível de empenho, porque temos grupos que apresentaram 4 soluções e que têm crianças com tipos de empenho diferentes.

Transcrições de momentos de interação com o grupo de crianças no momento 1:

Grupo A, B, C

EU: Então e em relação à luz? Ele não consegue dormir com a luz do sol...

B: Então eu faço assim... eu ponho uma cortina.

EU: Mostra lá como metias a cortina.

B: – exemplifica o movimento de puxar as persianas da casa do ratinho para baixo e tenta fechar as janelas da casa –

EU: Estás a ver? Não conseguimos fechar as janelas.

A: – tenta mudar a posição do sol –

EU: Mas nós não podemos mexer no sol e metê-lo noutra sítio!

A: Tive uma ideia! Se fizermos círculos de papel, e estas janelas ficarem com o papel, vai fechar tudo e vai ficar muito escuro!

EU: E tínhamos de fazer isso em todas as janelas?

A: Sim! Aqui, aqui e aqui. (aponta para as três janelas)

GRUPO D, E, F

EU: Temos de preparar a casa do ratinho para ele dormir, porque a luz do sol está a entrar e ele assim não consegue dormir. O que podemos fazer?

D: Desligar!

EU: Nós não podemos desligar o sol...

D: Mas à noite o sol desaparece!

EU: Mas agora é de dia... o que podemos fazer?

D: Sabes o que podemos fazer Núria? Tapar as portas!

EU: Todas?

D: Sim!

EU: A luz está a entrar por esta janela – abanei a lanterna para facilitar a observação – temos mesmo de tapar todas?

D: Esta e esta. – aponta para as janelas laterais –

F: – roda a parte superior da casa –

EU: Será que é assim que podemos fazer?

F: Sim!

EU: Então mostra lá.

– o grupo vira a casa de forma que a parte sem janelas fique de frente para a luz do sol, mas rapidamente volta a virar de forma a que uma das janelas fique exposta para a luz –

E: Eu estou a ver a luz!

D: Eu também!

F: Eu também estou!

EU: O que vamos fazer?

D: Podemos fechar as janelas! – tenta fechar as janelas com a parte de cartão debaixo dela e não consegue –

GRUPO G, H, O

EU: O ratinho quer dormir na casinha dele, mas não consegue por causa da luz do sol. O que vamos fazer?

H: Eu tenho uma ideia! Podemos apagar a luz.

EU: Mas não podes apagar a luz do sol...

O: Essa ideia não pode ser.

H: Já sei! Podemos por um tapete aqui – aponta para a janela superior –

G: Mas então e o outro buraco? Tem dois buracos.

EU: Tem duas janelas? Quantas janelas tem?

– o grupo conta as três janelas –

EU: A luz está a entrar por aqui – abano a lanterna para facilitar a observação –

– o grupo insiste em afirmar que desligar a luz do sol é solução –

EU: Nós não podemos desligar a luz do sol...

H: Podemos tapar a luz! – coloca a mão em frente à janela por onde passa diretamente a luz do sol –

GRUPO I, J, K

EU: Temos de preparar primeiro o quarto, porque com a luz do sol – ligo a lanterna e aponto a luz para a janela – ele não consegue dormir. O que podemos fazer?

I: Desligamos a luz.

EU: Mas nós não podemos desligar a luz do sol... O que podemos fazer então? Veem a luz a entrar no quarto?

GRUPO L, M, N

EU: O ratinho quer dormir na casinha dele, mas não consegue por causa da luz do sol. O que podemos fazer?

L: Apagar a luz!

EU: Mas o sol não se apaga... Que vamos fazer então?

M: Tapar.

EU: Tapar o quê? – a N mete a mão em frente da luz –

GRUPO P, R, S

EU: Olhem lá para dentro da casa do ratinho. Veem a luz lá dentro? Assim o ratinho não consegue dormir...

S: Pois não.

EU: O que podemos fazer para ajudar o ratinho a dormir?

P: Temos de fechar isto – diz apontando para o cartão debaixo da janela por onde passa diretamente a luz –

EU: Tenta lá fechar.

P: – tenta fechar, mas não dá –

EU: Vês? Não dá. Que vamos fazer então?

P: – põe a mão em frente da janela –

Na tabela 2 podemos observar os materiais utilizados pelos grupos para impedir a luz de entrar na casa do ratinho e, assim, de o ajudar a dormir, bem como as janelas que optaram por tapar para o fazer.

No que toca aos materiais, podemos verificar que existiu uma preferência pelo tecido translúcido, musgami com buracos, cartolina e papel celofane, em oposição ao papel vegetal, papel alumínio, papel acetato e folha de papel. Conhecendo o grupo, e observando as fotografias dos materiais utilizados, depreendo que os materiais foram selecionados de acordo com o gosto pessoal das crianças e não de acordo com a sua eficácia.

No que toca às janelas tapadas, apesar de, numa primeira fase, ter sido explicado e mostrado aos grupos que a luz estava a entrar pela janela Lateral 1, essa não foi a primeira opção em todos os grupos. Mesmo quando foi, a tabela permite-nos verificar que as outras janelas (Superior e Lateral 2) também foram tapadas. Tal facto levou-me a questionar os grupos quanto ao número de janelas a serem tapadas, momento transcrito nos apêndices. Verificou-se, então, que todos os grupos consideravam necessário tapar as três janelas, apesar da janela que se opunha à posição em que estava a fonte de luz ter sido a menos selecionada.

Transcrições de momentos de interação com o grupo de crianças no momento 2:

GRUPO A, B, C

B: – põe papel musgami com buracos à frente da janela onde bate diretamente o sol –

EU: Continua a entrar o sol?

B: Continua.

A: – coloca cartolina na janela superior – e aqui?

EU: Vai lá espreitar para ver se a luz ainda entra.

A: Continua.– o grupo começa a trabalhar mais individualmente tapando todas as janelas (papel celofane na janela superior, tecido translúcido na janela por onde passa diretamente a luz e cartolina na janela oposta) –

EU: É preciso tapar as três janelas?

CRIANÇAS: Sim!

GRUPO D, E, F

D: Podemos fazer as janelas e metê-las nas três janelas!

– o grupo começa a meter materiais na janela superior (musgami com buracos e tecido translúcido) –

EU: Olhem lá para dentro. A luz continua a passar?

E: Continua.

D: Mas tem de ser nas três janelas para o ratinho conseguir dormir. – mete papel de alumínio na janela superior –

GRUPO G, H, O

EU: Vou dar-vos umas coisas para ajudar, pode ser?

– distribuo os materiais que logo são explorados pelo grupo – o grupo começa por querer tapar a janela superior com papel celofane –

EU: É por aí que a luz passa?

G: Não!

EU: Era essa a janela que tapavam?

H: Sim.

– o grupo continua a colocar materiais na janela superior, um de cada vez (cartolina, papel celofane e tecido translúcido)

EU: Olhem lá para dentro. Não veem a luz a passar?

G: Sim.

H: Mas não faz mal que eu vou tapar.

EU: Vais tapar onde?

H: – mete o tecido translúcido em frente à luz –

EU: Alguém que olhe lá para dentro para ver se vê a luz ou não.

G: Eu vejo!

GRUPO I, J, K

– a K começa por meter o tecido translúcido na janela por onde passa diretamente a luz –

EU: Vês a luz a passar I ?

I: Vejo.
– a K tira o tecido e a J mete outro parecido na janela superior –
EU: E assim? Está escuro o quarto?
K: Não.
I: Não.
EU: Então onde temos de tapar para a luz não passar?
– a K tapa a janela por onde passa diretamente a luz do sol, mas insiste no material que há pouco escolheu (tecido translúcido) –
(...)
EU: Porquê essa cartolina?
K: Porque a luz não passa.
– a J continua a tentar tapar as outras janelas com tecido translúcido e o grupo começa a dispersar. Pergunto, para finalizar, quantas janelas precisamos de tapar para a luz não passar –
K: Três.
J: Três.
I: Três.

GRUPO L, M, N

EU: Vou-vos dar umas coisinhas para vos ajudar. – distribuo os materiais e o grupo explora-os livremente –
EU: Quais acham que vos vão ajudar?
L: Este! – pega em papel musgami com buracos –
EU: Experimenta.
L: – coloca o papel na janela superior –
EU: Aí em cima? Olha lá...
L: – percebe que a luz passa –
N: – pega no mesmo papel e coloca-o na janela por onde passa diretamente a luz –
EU: Vê lá L.
L: Eu não estou a ver.
EU: Não?!
N: Não, não! – a afirmar que via a luz –
EU: Então não pode ser esse.
N: – Pega em cartolina e tapa a janela por onde passa diretamente a luz –
EU: Porquê essa N? – a N apenas ri –

GRUPO P, R, S

EU: Porque estão a tapar as três janelas?
S: Tu é que estás a pôr.
EU: Eu?! Eu só estou a segurar aqui o sol. Tantos materiais para quê?
S: Porque sim.
EU: É preciso muitos para a luz não passar?

Ainda assim, foi possível chegar a soluções válidas. Desta forma, na tabela 3 podemos ver o tempo que cada grupo levou até propor a primeira solução e até encontrar a primeira solução válida.

Relativamente ao empenho e participação dos diferentes grupos, o seu empenho e participação foi maior no momento 2 do que no momento 1, o que pode ser justificado pela natureza dos próprios momentos: o momento 1 foi um momento de maior reflexão, enquanto o momento 2 foi um momento de maior ação e experimentação, o que vai ao encontro do interesse e gosto das crianças nesta faixa etária.

Tabela 2 - Soluções apresentadas pelas crianças no momento 2 da atividade "O Ratinho dorminhoco"

Grupo	Janelas	Soluções propostas							
		Papel vegetal	Papel alumínio	Papel celofane	Papel acetato	Folha de papel	Tecido translúcido	Musgami com buracos	Cartolina
A,B,C	Lateral 1*		11 ^a				4 ^a	1 ^a	12 ^a
	Lateral 2*								5 ^a
	Superior		9 ^a	3 ^a /10 ^a	8 ^a	7 ^a	5 ^a	6 ^a	2 ^a
D,E,F	Lateral 1*		8 ^a				7 ^a		9 ^a
	Lateral 2*						6 ^a		
	Superior		3 ^a	4 ^a			2 ^a	1 ^a	5 ^a
G,H,O	Lateral 1*			7 ^a			5 ^a		6 ^a
	Lateral 2*								
	Superior			1 ^a /3 ^a			4 ^a		2 ^a
I,J,K	Lateral 1*		8 ^a				1 ^a /3 ^a		10 ^a
	Lateral 2*			7 ^a			11 ^a	5 ^a	6 ^a
	Superior						2 ^a /4 ^a /12 ^a		9 ^a
L,M,N	Lateral 1		5 ^a	6 ^a			4 ^a	2 ^a	3 ^a
	Lateral 2								
	Superior							1 ^a	
P,R,S	Lateral 1						4 ^a /8 ^a		
	Lateral 2			8 ^a					5 ^a
	Superior			2 ^a			3 ^a	1 ^a /6 ^a	7 ^a

*A janela Lateral 1 corresponde à janela por onde passa diretamente a luz do sol e a janela Lateral 2 corresponde à janela oposta.

Tabela 3 - Tempo decorrido até à primeira solução proposta, até à primeira solução válida e empenho e participação no momento 2 da atividade "O Ratinho dorminhoco"

Grupo	Tempo 1ª solução proposta (s)	Tempo 1ª solução válida (s)	Empenho e participação
A,B,C	18	301	A – A B – A C – A
D,E,F	45	167	D – A E – A F – A
G,H,O	14	178	G – A H – A O – PA
I,J,K	10	138	I – A J – A K – A
L,M,N	12	86	L – A M – A N – A
P,R,S	11	-	P – A R – PA S – PA

ATIVIDADE B - “Os Canteirinhos das flores”

Para a realização da presente atividade as crianças foram novamente divididas em grupos de três, diferentes dos da atividade A.

Na atividade “Os Canteirinhos das flores”, em que existia apenas uma solução com diferentes organizações, nenhum grupo conseguiu encontrar a solução válida para os seis canteiros, apenas soluções parciais. Assim sendo, na tabela 4 apresentam-se as soluções parciais obtidas pelos grupos de crianças nesta atividade e na tabela 5 encontramos outras informações como o número de opções corretas, o número de opções incorretas e o seu empenho e participação (medido de acordo com a escala utilizada na atividade anterior).

Tabela 4 - Soluções das crianças na atividade "Os Canteirinhos das flores"

Grupos de crianças	Soluções
Q,M,N	


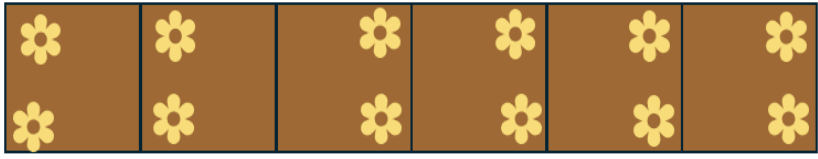


A,C,H	
B,E,F	
D,K,P	
I,L,O	

Tabela 5 - Número de opções corretas e incorretas e empenho e participação da atividade "Os Canteirinhos das flores"

Grupos de crianças	Nº de opções corretas	Nº de opções incorretas	Empenho e participação
Q,M,N	5	1	Q – MA N – PA S – PA
A,C,H	-	-	A – MA C – A H – A
B,E,F	2	4	B – MA E – A F – A
D,K,P	2	4	D – A

			K – A P – A
I,L,O	2	4	I – A L – A O – A

Apesar de nenhum grupo ter conseguido encontrar a solução válida para os seis canteiros, ao observar as tabelas 4 e 5 verificamos que existem dois grupos que, claramente, se destacam: o grupo Q, M, N, e o grupo A, C, H.

O grupo Q, M, N esteve muito perto de chegar às 6 possibilidades de posição válidas, faltando-lhe, para isso, apenas 1 possibilidade. Ainda que sem êxito final, o seu progresso mostra um bom nível de compreensão do problema e, simultaneamente, um bom raciocínio.

Por outro lado, o grupo A, C, H, que também se dedicou à resolução do problema, enfrentou alguma frustração ao não conseguir alcançar as 6 possibilidades corretas de organização. Esta dificuldade, na resolução do problema, levou à reação de atirar as flores para o chão e de, assim, não apresentar uma solução final. Este comportamento acaba por refletir a intensidade com que as crianças se envolveram na atividade.

Já os restantes grupos apresentaram resultados mais simples, tendo, cada um deles, proposto 2 soluções parciais corretas e 4 soluções incorretas. Analisando as suas soluções de forma mais detalhada, verificamos que os grupos acabaram por repetir as mesmas posições de organização ao longo dos vários canteiros. Isto revela a falta de criatividade na procura de soluções e, ainda, alguma dificuldade na componente lógica do problema.

Em termos de dinâmica de grupo, nesta atividade, em comparação com a atividade anterior, observou-se um maior nível de entajuda entre os elementos do grupo, o que se traduziu num maior empenho e participação por parte das crianças. Ou seja, a dificuldade levou as crianças a procurarem a ajuda dos colegas, fomentando a participação conjunta (Figura 14).



Figura 14 - Grupo de crianças durante a atividade "Os Canteirinhos das flores"

ATIVIDADE C - "Um Banquete para o Rei"

"Um Banquete para o Rei", foi uma atividade realizada individualmente, e constituiu a última da sequência de atividades previstas neste estudo, composta por três momentos distintos:

- Momento 1 – Entregou-se uma lista de roupas à criança e perguntou-se o que escolheria para vestir o rei;
- Momento 2 – Apresentou-se a cave do rei à criança, que continha diversos alimentos, e pediu-se que preparasse uma refeição para o rei;
- Momento 3 – Após a preparação da refeição, pediu-se à criança que associasse os alimentos escolhidos com imagens que estavam no cenário do castelo e que representavam a origem dos alimentos.

As respostas dadas pelas crianças constam nas tabelas 6, 7 e 8. As tabelas 6 e 7, são referentes aos momentos 1 e 2, estão formatadas da mesma maneira e apresentam as respostas dadas e os motivos das escolhas. A tabela 8, por ser referente ao momento 3, apresenta os alimentos selecionados e as associações feitas pelas crianças entre os alimentos e a imagem que representa a sua origem. Para facilitar a construção da tabela, a cada imagem corresponde um cenário, sendo atribuída a letra B, se a correspondência tiver sido bem feita, a letra M, se a correspondência tiver sido mal feita, e a letra P se se tratar de uma correspondência parcial, isto é, caso o alimento selecionado pela criança

seja um alimento da atualidade, mas esteja bem associado à sua origem. Por fim, para facilitar a interpretação dos dados e, conseqüentemente, a redação do relatório, procedeu-se à construção de tabelas síntese – tabela 6.1, 7.1 e 8.1.

Os cenários do castelo do rei, eram:

- Cenário 1 → Agricultura;
- Cenário 2 → Pesca;
- Cenário 3 → Caça;
- Cenário 4 → Árvores de fruto;
- Cenário 5 → Pecuária;
- Cenário 6 → Fonte de água.

No momento 1 da presente atividade foi pedido a cada criança que, através de um catálogo de roupa, escolhesse as roupas e acessórios que melhor vestiriam o Rei D. Afonso III (Figura 15).



Figura 15 - Crianças no momento 1 da atividade "Um banquete para o Rei"

Com recurso à tabela 6.1, uma tabela síntese quantitativa da tabela 6, cujo propósito é facilitar a interpretação dos resultados, verificamos que houve uma forte inclinação para a escolha dos elementos da época do Rei.

Já na tabela 6, conseguimos verificar que elementos como a coroa, manto, espada, bastão e botas foram os mais selecionados e foram acompanhados por justificativas como "porque ele é o Rei"; "para lutar contra os Mouros"; "porque ele é um Rei e os reis usam

capas e varinhas para fazerem coisas"; para lutar / para fazer magia"; "para pôr na cabeça" e "é para ele calçar". Os elementos mais selecionados são, desta forma, consistentes com a imagem tradicional de um Rei, ideia essa que foi passada às crianças ao longo das várias atividades feitas durante a estadia da investigadora na instituição.

No entanto, apesar da forte inclinação para a escolha dos elementos da época do Rei, existiram, ainda, algumas escolhas mais atuais como, por exemplo, o boné, a t-shirt, os óculos e as calças de ganga. Já as suas justificativas, também presentes na tabela 6, são mais ligadas ao conforto, “para ver melhor com os óculos”, e preferências pessoais, “porque eu gosto”.

Ao analisarmos estas tabelas entendemos que, em certas situações, as crianças não se conseguem desvincular do seu próprio sujeito.

Tabela 6 - Soluções das crianças no momento 1 da atividade "Um banquete para o Rei"

Criança	Roupa da época	Motivo da escolha	Roupa atual	Motivo da escolha
A	Bastão, manto, espada, botas e coroa	“Porque gostei”	Óculos e boné	“Porque gostei”
B	Traje, coroa, espada, manto, bastão, armadura e botas	“Ele veste isto e fica falando às pessoas que ele é um Rei” / “Porque ele é o Rei” / “Para lutar contra os Mouros” / “É a capa do Rei Afonso III” / “Porque é para ele fazer que é um rei”		
C	Manto, bastão, coroa, traje, espada e botas	Não quis justificar.	Calças de ganga	Não quis justificar.
D	Bastão, coroa, manto e botas	“Porque usa, é o Rei” / “É para ele ser Rei de Portugal”	T-shirt, óculos de sol e calças de ganga	“Porque o Rei gosta de azul” / “É para ele ver as coisas bem quando há muito sol”
E	Coroa, botas, armadura e espada	“Porque ele tem” / “Porque assim vai para as meias da rua” / “Para lutar	T-shirt e calças de ganga	Não soube justificar.

		contra os Mouros”		
F	Bastão, manto, coroa, botas, espada e armadura	“É a varinha dele” / “Porque precisa” / “Para atacar com a espada”	Óculos de sol	“Por causa da rua”
G	Coroa, bastão e manto	“Porque o rei tem” / “Porque ele usa”	T-shirt	“Porque é uma roupa preta”
H	Traje, espada, coroa, armadura e bastão	“Porque tem de usar o seu fato” / “Para lutar contra os Mouros” / “Para se proteger”	T-shirt, tênis, boné, calções, óculos	“Para pôr a camisa” / “Porque ele usa” / “Para não apanhar sol” / “Para o rei proteger as suas pernas” / “Para não apanhar sol nos olhinhos”
I	Coroa, bastão, manto, espada, armadura, botas e traje	“Para pôr aqui” (cabeça) / “Para ser o Rei” / “Porque ele tem” / “Para lutar contra os Mouros” / “Para se defender dos Mouros” / “Para andar” / “Para ser um Rei”		
J	Coroa, traje, espada, armadura, botas, bastão e manto	“É para a cabeça” / “É para fazer assim” (faz o movimento com a mão)	Calções, t-shirt, tênis, boné, óculos, chinelos e calças de ganga	Não justificou.
K	Botas, coroa, espada, manto e bastão	“É para ele calçar” / “Para ele pôr na cabeça” / “Para ele lutar os Mouros” / “Para ele pôr nas costas” / “Para ele segurar”		
L	Manto, bastão, botas, traje, espada, coroa e armadura	“Porque ele usava” / “Porque sim”	Calças de ganga, chinelos, óculos de sol, boné, t-shirts, tênis e calções	“Porque ele usava” / “Porque sim”

M	Manto, bastão, coroa e espada	“Porque ele é um Rei e os reis usam capas e varinhas para fazerem coisas” / “Porque os reis usam”		
N	Coroa, botas e espada	“Para pôr na cabeça” / “Para pôr nos pés” / “Para fazer assim” (faz o movimento com a mão)	Boné, tênis, calções e t-shirt	“Para o Rei usar” / “Para pôr nas pernas”
O	Coroa, manto, bastão, espada e botas	“Porque ele é o Rei”	Calções	“Porque eu não gosto muito dessas calças” (por isso escolheu os calções)
P	Coroa, espada, bastão e manto	“Para lutar” / “Para fazer magia”		
Q	Coroa, botas, espada e manto	“Porque ele é um Rei” / “Para ele lutar contra os Mouros”		
R	Coroa e manto	Não justificou.	Óculos de sol, tênis, calções e boné	“Porque sim”
S	Traje, bota, coroa, espada, armadura, manto e bastão	“É dele”	Boné, t-shirts, calções, tênis, chinelos, calças de ganga e óculos de sol	“É dele”

Tabela 6.1 - Síntese da tabela 6

Peças de roupa da época	Nº de vezes selecionadas
Traje	7
Botas	14
Coroa	19
Espada	16
Armadura	8
Manto	16
Bastão	15
Peças de roupa atuais	Nº de vezes selecionadas

Boné	7
T-shirt	8
Calções	6
Ténis	6
Chinelos	3
Calças de ganga	7
Óculos de sol	8

No momento 2 da atividade, depois das crianças terem entrado no espírito da época, ao vestirem o Rei, foi-lhes pedido que, através do material preparado, preparassem uma refeição para o Rei (Figura 16).



Figura 16 - Criança no momento 2 da atividade "Um banquete para o Rei"

Assim sendo, temos, na tabela 7, acesso aos alimentos selecionados pelas crianças no decorrer do momento 2 e, na tabela 7.1, temos uma síntese quantitativa dessas seleções.

Analisando a tabela 7 verificamos que os alimentos da época como o peixe, as uvas, o milho, a cenoura e as bagas são os escolhidos pelas crianças. Já os alimentos atuais escolhidos são, muitas vezes, o hambúrguer, a pizza, as batatas fritas e os refrigerantes.

Os motivos para a escolha dos alimentos da época passam pela preferência pessoal, “porque eu gosto”, suposições sobre o gosto do rei, “porque o Rei gosta”, saúde, “porque

é saudável”, e, ainda, para dar força ao Rei como podemos ver através da justificativa “para lutar contra os Mouros”.

Já na escolha dos alimentos atuais, as justificações seguem, essencialmente, a linha da preferência pessoal, e do gosto atribuído ao Rei. Muitos dos alimentos atuais selecionados, como, por exemplo, a pizza, o hambúrguer e as batatas fritas, revelam a influência da cultura moderna nas escolhas das crianças.

Estas tabelas revelam, assim, a percepção das crianças em relação à alimentação, onde, de forma geral, acabam por ser influenciadas pela cultura moderna e, conseqüentemente, pelo seu próprio sujeito.

Tabela 7 - Soluções das crianças no momento 2 da atividade "Um banquete para o Rei"

Criança	Alimentos da época	Motivo da escolha	Alimentos atuais	Motivo da escolha
A	Cogumelos e bagas	“Porque eu quero” / “Porque ele gosta”	Pão de forma, batatas fritas, garrafa de água, lata de coca-cola e pizza	“Porque o Rei gosta”
B	Peixe, uvas e batata-doce	“Porque ele gosta” / “Porque é saudável” / “Eu gosto”	Pacote de sumo e pão de forma	“Porque ele gosta” / “É bom”
C	Perna de frango, cenoura, ovo e milho	“Não sei” / “Para fazer pipocas”	Hambúrguer, batatas fritas, pacote de sumo e pizza	“Não sei”
D	Perna de frango, peixe e uvas	“Porque ele gosta” / “Porque é uma fruta para ele comer”	Pizza, batatas fritas, pacote de leite e gomas	“Porque a pizza é boa” / “Porque ele gosta” / “Para ele beber” / “É para ele comer no Halloween”
E			Hambúrguer, batatas, fritas e lata de coca-cola	“Porque eu gosto e ganhas uma surpresa”
F	Peixe, uvas, bagas e milho	“Porque o Rei gosta” / “Porque é saudável” / “Porque o Rei gosta e é muito	Pacote de sumo, hambúrguer, pizza, lata de coca-cola, pacote de leite, garrafa de água, batatas fritas e pizza	“Para beber” / “Porque tem alface” / “Porque o Rei gosta”

		saudável também” / “Para fazer pipocas”		
G	Batata-doce, peixe, castanhas, cenoura e bagas	“Porque ele gosta”	Hambúrguer, pizza, batatas-fritas, pacote de sumo e pacote de leite	“Porque ele gosta”
H	Peixe e uvas	“Porque o Rei gosta” / “Porque é a sobremesa”	Pacote de sumo, hambúrguer, batatas fritas, pizza e garrafa de água	“Para pôr bem na boca” (por causa da palhinha) / “Porque o Rei vai ficar com fome” / “Para ir para o estômago” / “Para beber”
I	Milho, peixe, copo de água feito em barro, couve, perna de frango e ovo	“Ele gosta de comer”	Hambúrguer, gelado, pão de forma e lata de coca-cola	“Porque tem queijo” / “Para ele comer” / “Eu tenho isto”
J	Peixe, ovo, milho, cogumelos, copo de leite feito em barro, cenoura, bagas, uvas, castanhas e copo de água feito em barro	“Para comer” / “Para beber” / “Eu gosto”	Coca-cola, garrafa de água, hambúrguer, pacote de sumo, batatas fritas, pão de forma, gelado, pizza, pacote de leite e gomas	“Para beber” / “Para comer” / “Eu gosto”
K	Milho, peixe, e couve	“Para ele se sentir bom”	Pão de forma, pizza, batatas fritas, gomas, garrafa de água, lata de coca-cola e gelado	“Para fazer torrada” / “Porque estava cheio de fome” / “Porque ele gosta” / “Para ele beber” / “Para o Rei Afonso III tomar”
L	Milho, peixe, cenoura, cogumelos, batata-doce, ovo, bagas, uvas, nabo, perna de frango, pão, castanhas, couve, copo de leite feito em barro e copo de água feito em barro	“Porque ele comia” / “Ele bebia”	Batatas fritas, pacote de leite, pacote de sumo, pão de forma, pizza, gelado, hambúrguer, gomas, coca-cola e garrafa de água	“Porque ele comia” / “Porque ele bebia”

M	Milho, peixe, cenoura e copo de água feito em barro	“Porque ele tem vontade de comer” / “Porque ele quer”	Pacote de sumo, hambúrguer, batatas fritas, pacote de leite e lata de coca-cola	“Porque ele quer. Todos os reis podem beber uma bebida doce” / “Porque ele quer” / “Para combinar com o hambúrguer” / “Para ele quando for para a cama poder beber”
N	Bagas, peixe, cenoura e uvas	“Não sei” / “Para comer” / “Também gosto”	Pacote de sumo, garrafa de água, lata de coca-cola, pacote de leite e gelado	“Porque eu gosto também” / “É para beber e eu gosto também” / “A mamã também gosta” / “Eu bebo sempre antes de dormir”
O	Peixe	“Porque eu gosto”	Pizza, garrafa de água, pão de forma e hambúrguer	“Porque eu gosto” / “Porque é bom”
P	Castanhas e uvas	“Porque o Rei gosta”	Pizza, batatas fritas e gelado	“Porque o Rei gosta”
Q	Uvas, perna de frango, castanhas e milho	“Porque ele gosta”	Hambúrguer, gelado, garrafa de água, batatas fritas, lata de coca-cola, gomas e pizza	“Porque ele gosta”
R	Cogumelos, peixe e perna de frango	“O Rei gostava”	Pizza, pão de forma, batatas fritas, pacote de sumo e garrafa de água	“O Rei gostava”
S	Peixe, bagas, copo de leite feito em barro, castanhas, nabo, ovo, cogumelos, perna de frango, batata-doce, cenoura, milho, pão, couve, uvas e copo de água feito em barro	Não justificou.	Pacote de sumo, gomas, pacote de leite, garrafa de água, pão de forma, pizza, batatas fritas, lata de coca-cola, gelado e hambúrguer	Não justificou.

Tabela 7.1 - Síntese da tabela 7

Alimentos da época	Nº de vezes selecionado
Milho	9
Peixe	14
Cenoura	6
Cogumelos	6
Nabo	2
Batata-doce	4
Ovos	6
Bagas	7
Uvas	10
Perna de frango	7
Pão	2
Castanhas	5
Couve	4
Copo de leite em barro	4
Copo de água em barro	4
Alimentos atuais	Nº de vezes selecionados
Batatas fritas	15
Pacote de leite	8
Pacote de sumo	11
Pão de forma	9
Pizza	15
Gelado	8
Hambúrguer	12
Gomas	6
Lata de coca-cola	11
Garrafa de água	11

No momento 3 da atividade, partindo das refeições criadas pelas crianças, foi-lhes pedido que associassem cada alimento da refeição à sua origem.

Na tabela 8 temos acesso a essas associações, apresentando-se no corpo do texto apenas as associações para os alimentos escolhidos corretamente, lembrando que:

- Associação marcada com um “B” – associação correta;
- Associação marcada com um “M” – associação incorreta;
- Associação marcada com um “P” – associação parcial.

No apêndice 4 pode ser consultada a tabela onde figuram todos os alimentos escolhidos e todas as associações.

Mais uma vez, para facilitar a leitura da tabela, temos uma tabela síntese quantitativa, a tabela 8.1.

A maior parte das associações corretas (“B”) surge para os alimentos ovo, batata-doce, uvas, milho, cenoura e peixe. Isto pode ser explicado pelo contacto frequente que as crianças têm com estes alimentos, tanto em casa como na escola, onde é comum abordar a origem de frutas, legumes e outros produtos frescos.

Em contrapartida, alimentos mais complexos, isto é, mais processados, como, por exemplo, o hambúrguer, a pizza, as batatas fritas e os refrigerantes, foram, muitas vezes, classificados como associações incorretas (“M”) ou associações parciais (“P”). Este facto deve-se, primeiramente, à inexistência, no material concedido, de uma origem concreta para estes alimentos, uma vez que seriam alimentos que, à partida, não deveriam ser seleccionados, e, em segundo lugar, ao facto da industrialização estar mais distante do entendimento das crianças.

No conjunto de participantes, destacam-se pela positiva o S, L e J com 15, 15 e 10 escolhas corretas de alimentos, respetivamente. Mas, em relação às associações com os ambientes em que os alimentos são produzidos, os participantes não se destacam, porque, tal como os restantes participantes, só associaram corretamente com os ambientes de agricultura, pecuária, pesca e árvores de fruto.

Na Figura 17 podemos ver algumas destas associações.

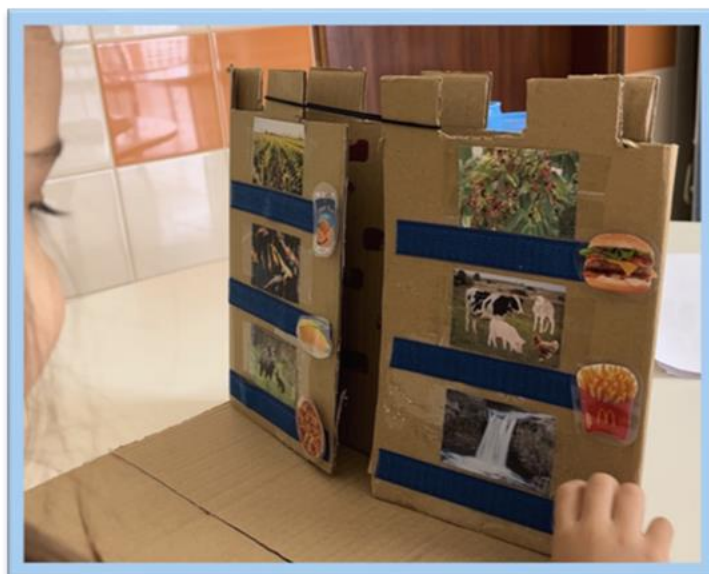


Figura 17 - Criança no momento 3 da atividade "Um banquete para o Rei"

Tabela 8 - Soluções das crianças no momento 3 da atividade "Um banquete para o Rei"

Crianças	Alimentos selecionados	Cenários						Total de alimentos
		C1	C2	C3	C4	C5	C6	
A	Bagas				B			1
B	Peixe		B					3
	Uvas				B			
	Batata-doce		M					
C	Perna de frango						M	4
	Cenoura					M		
	Ovo		M					
	Milho		M					
D	Perna de frango			B				3
	Peixe		B					
	Uvas				B			
F	Peixe		B					4
	Uvas	M						
	Bagas				B			
	Milho			M				
G	Batata-doce				M			5
	Peixe				M			
	Castanhas		M					
	Cenoura					M		
	Bagas	M						
H	Peixe		B					2
	Uvas				B			
I	Milho	B						6
	Peixe		B					
	Copo de água feito em barro						B	
	Couve			M				
	Perna de frango					M		
	Ovo					B		

J	Peixe		B					10
	Ovo		M					
	Milho				M			
	Cogumelos					M		
	Copo de leite feito em barro					B		
	Cenoura	B						
	Bagas		M					
	Uvas	M						
	Castanhas						M	
	Copo de água feito em barro					M		
K	Milho				M			3
	Peixe	M						
	Couve					M		
L	Milho	B						15
	Peixe				M			
	Cenoura	B						
	Cogumelos						M	
	Nabo						M	
	Batata-doce						M	
	Ovo					B		
	Bagas		M					
	Uvas				B			
	Perna de frango					M		
	Pão		M					
	Castanhas						M	
	Couve	B						
	Copo de água feito em barro		M					
Copo de leite feito em barro					B			
M	Milho					M		4
	Peixe		B					
	Cenoura			M				
	Copo de água feito em barro		M					
N	Bagas	M						4
	Peixe		B					
	Cenoura	B						
	Uvas				B			
O	Peixe		P					1
P	Castanhas	M						2
	Uvas				B			
Q	Uvas							4
	Perna de frango					M		
	Castanhas							
	Milho	B						
R	Cogumelos				M			3
	Peixe		B					
	Perna de frango			B				
S	Peixe				M			15
	Bagas					M		
	Ovo					B		
	Copo de leite feito em barro				M			
	Castanhas		M					
	Nabo	B						
	Cogumelos					M		
	Perna de frango						M	
	Batata-doce	B						
Cenoura		M						

	Milho		M					
	Couve		M					
	Uvas				B			
	Pão		M					
	Copo de água feito em barro	M						

* Cenários: C1-Agricultura; C2-Pesca; C3-Caça; C4-Árvores de fruto; C5-pecuária; C6-Fonte de água.

Tabela 8.1 - Síntese da tabela 8

Tipos de associação	Número de associações
Corretas	47
Incorretas	125
Parciais	16

Conclusões

A concretização do presente relatório permitiu observar a dinâmica do grupo de crianças perante o conjunto de atividades em formato de resolução de problemas, onde as mesmas foram desafiadas para a procura de soluções.

Face à atividade “O Ratinho Dorminhoco”, quando questionados sobre o que fazer para impedir a luz do sol de entrar na casinha do ratinho e, assim, ajudá-lo a dormir, assistimos, inicialmente, a resoluções fáceis e rápidas, propostas pelos vários grupos como, por exemplo, “desligar a luz do sol” ou, então, “fechar as janelas”. No entanto, quando direcionados através da colocação de questões estratégicas, os grupos chegaram à resposta pretendida dando-se, então, início à segunda fase da atividade. Nessa fase observou-se um aumento do interesse do grupo na exploração dos materiais que acabou por se sobrepor à resolução do problema em questão. Estas observações refletem que o manuseamento de materiais e a experimentação são fatores de incentivo para a realização de tarefas nesta faixa etária.

Na atividade “Os Canteirinhos das flores”, realizada uma semana depois, apesar de nenhum grupo ter conseguido chegar à solução, conseguimos, não só, sentir um maior empenho por parte dos diferentes grupos, mas também, um maior espírito de equipa na procura da solução. Assim, as atividades “O Ratinho dorminhoco” e “Os Canteirinhos das flores” serviram para introduzir, ao grupo de crianças, atividades num formato de resolução de problemas preparando-os para a última atividade do relatório. Destaca-se o facto de termos observado que a dificuldade dinamizou a entreaajuda.

Esta última atividade, “Um Banquete para o Rei”, foi planeada de forma que as crianças, agora individualmente, conseguissem recuar ao tempo dos reis e rainhas devendo, para isso, fazer uso de tudo o que aprenderam até ao momento. Porém, no decorrer das diferentes fases da atividade assistimos à dificuldade, partilhada por todas as crianças, em separar completamente a sua pessoa (interesses, gostos, etc.) do contexto da atividade, e de, objetivamente, resolverem o problema.

Assim, terminado o relatório, conseguimos, finalmente, dar resposta às questões de investigação previamente definidas:

- Como reagem as crianças perante situações de resolução de problemas de ciências quando estes são formulados num enquadramento histórico?

As crianças perante situações de resolução de problemas em ciências, formulados num enquadramento histórico, demonstraram interesse para com a temática histórica, uma vez que a mesma fazia parte do interesse coletivo do grupo. Consideramos que este fator foi determinante no empenho e interesse observados durante a realização das atividades e na busca de soluções para os problemas apresentados. Esta situação comprova a importância de ouvirmos as crianças e de utilizarmos os seus gostos e interesses como ponto de partida para novas aprendizagens.

- Resolver problemas com regularidade incentiva as crianças a encontrarem soluções quando estão perante novas situações?

Sim. No decorrer do conjunto de atividades assistiu-se, de forma gradual, à familiarização do grupo de crianças para com a resolução de problemas, o que se traduziu num maior esforço para chegar a soluções. Assim, na primeira atividade vemos crianças mais dispersas, sem grande foco na procura objetiva da solução; na segunda atividade vemos um maior empenho por parte do grupo de crianças em chegar a uma solução válida; e na terceira atividade temos um grupo de crianças já bastante familiarizado com atividades deste tipo, e que, por isso, tenta procurar soluções objetivas.

- Criar situações-problema de cariz interdisciplinar fomenta um desenvolvimento mais abrangente do conhecimento das crianças?

Sim. As diferentes áreas do conhecimento não são fechadas e, por isso, criar situações-problema de cariz interdisciplinar fomenta um desenvolvimento mais abrangente do conhecimento das crianças.

Em suma, na era em que vivemos, a das tecnologias, onde tudo está à distância de um clique, algumas competências correm o risco de serem deixadas de lado como é a questão da resolução de problemas. “Como devo fazer para impedir a luz de entrar em casa?” “Que materiais não deixam passar a luz?” “Exemplos de sequências de 6 combinações

diferentes” “O que vestiam os reis?” “O que comiam os reis?” “De onde vem a água? O leite? A fruta?”. Estas questões demoram atualmente alguns segundos a serem respondidas com recurso à inteligência artificial e aos motores de busca, mas o raciocínio associado à procura de soluções para resolver problemas em que não se recorre de imediato à tecnologia e à informação disponibilizada através da tecnologia é muito importante para o desenvolvimento harmonioso das crianças que, desta forma, são motivadas a ultrapassar problemas encarando-os como desafios a superar.

Reflexão final

A conclusão deste relatório foi uma experiência tanto desafiadora como gratificante.

Uma das maiores dificuldades sentidas passou pela preparação do próprio relatório. Senti, desta forma, alguma dificuldade em conceber atividades que aliassem as minhas pretensões de explorar a Área do Conhecimento do Mundo e a Resolução de Problemas aos interesses do grupo de crianças. A esta dificuldade juntou-se o caos que é, por vezes, estar na universidade. Senti-me perdida por algum tempo, mas consegui encontrar o que considerei e ainda considero ser o melhor caminho possível.

Apesar dessa dificuldade inicial, a redação do relatório foi um processo divertido. Do início ao fim. Levei o meu tempo, mas aqui estamos.

Considero que a melhor parte foi, sem dúvida alguma, passar tempo com as crianças que participaram neste estudo. Foi uma experiência incrível. O seu entusiasmo, curiosidade e alegria foram uma fonte de motivação para mim e as suas personalidades e abordagens próprias à resolução de problemas enriqueceram bastante o estudo.

Ao concluir este relatório chego, também, ao fim da minha jornada académica, que foi marcada por crescimento, aprendizagens e muitas memórias.

Sou grata à minha orientadora e por todos os que fizeram parte deste percurso. Levo comigo lições valiosas e, mais importante ainda, a paixão pela educação.

Obrigada!

Referências

- Bogdan, R., & Biklen, S. (1994). *Investigação qualitativa em educação*. Porto Editora.
- Coutinho, C. P. (2014). *Metodologia de investigação em ciências sociais e humanas: Teoria e prática*. Edições Almedina.
- Direção Geral de Educação (DGE). (n.d.). Aprendizagem baseada na resolução de problemas (APBR). https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Secundario/Documentos/Avaliacao/aprend_b aseres_probl03.pdf
- Fialho, I. B. (2009). *Ensinar ciência no pré-escolar: Contributos para aprendizagens de outras áreas/domínios curriculares. Relato de experiências realizadas em jardins de infância*.
- Gerde, H., Schachter, R., & Wasik, B. (2013). Using the scientific method to guide learning: An integrated approach to early childhood curriculum. *Young Children*, 68(6), 64–68.
- Lopes da Silva, I., Marques, L., Mata, L., & Rosa, M. (2016). *Orientações curriculares para a educação pré-escolar*. Ministério da Educação.
- Malheiros, J., & Diniz, C. (2008). Aprendizagem baseada em problemas no ensino em ciências: Mudando atitudes de alunos e professores. *Revista Brasileira de Ensino de Ciências*, 30(2), 141–157.
- Michalopoulou, A. (2014). Inquiry-based learning through creative thinking and expression in early years of education. *Creative Education*, 5(6), 377–385.
- Rhem, J. (n.d.). Aprendizagem baseada na resolução de problemas (APBR). Direção Geral de Educação. https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Secundario/Documentos/Avaliacao/aprend_b aseres_probl02.pdf
- Rivera, G. O. (2015). *La formación científica en los primeros años de escolaridad*. Fondo Editorial Universitario.

Sá, J. (2000). A abordagem experimental das ciências no jardim de infância e 1º ciclo do ensino básico: Sua relevância para o processo de educação científica nos níveis de escolaridade seguintes. *Cadernos de Educação*, 20(1), 45–62.

Apêndices

Apêndice 1 – História condutora das atividades

Afinal, do que gosta um rei?



Era uma vez um rei que morava num grande castelo. Chamava-se Afonso e era um rei muito poderoso. Era, por outras palavras, um rei muito rico e, por isso, podíamos encontrar um pouco de tudo no seu grande castelo: portas e janelas gigantescas, muitas e muitas escadas, imensos quadros, arcas cheias de joias, estantes cheias de livros, salas com vários jogos e instrumentos musicais... Mas o rei não ligava muito a isso. Afinal, do que gosta um rei? O rei Afonso, no caso, gostava de três coisas em especial. Queres descobrir?

Em primeiro lugar, gostava muito do seu ratinho de estimação. O castelo do rei era, também, a casa de muitos ratinhos, mas aquele era especial. Tão especial que tinha um nome - queijinho - e uma casa pequenina. O queijinho era muito dorminhoco e quase nada o impedia de dormir uma sesta durante o dia. Quase nada... exceto o sol. Consegues ajudar o ratinho do rei a dormir a sesta?



O canteiro das flores era o segundo interesse do rei Afonso. Apesar dos enormes jardins do seu castelo, adorava passar horas e horas a cuidar do seu pequeno canteiro que estava dividido em vários canteirinhos mais pequenos. Mas o rei tinha uma mania muito estranha... não gostava de colocar as flores na mesma posição nos canteirinhos. Consegues ajudá-lo a colocar as flores nos canteirinhos?

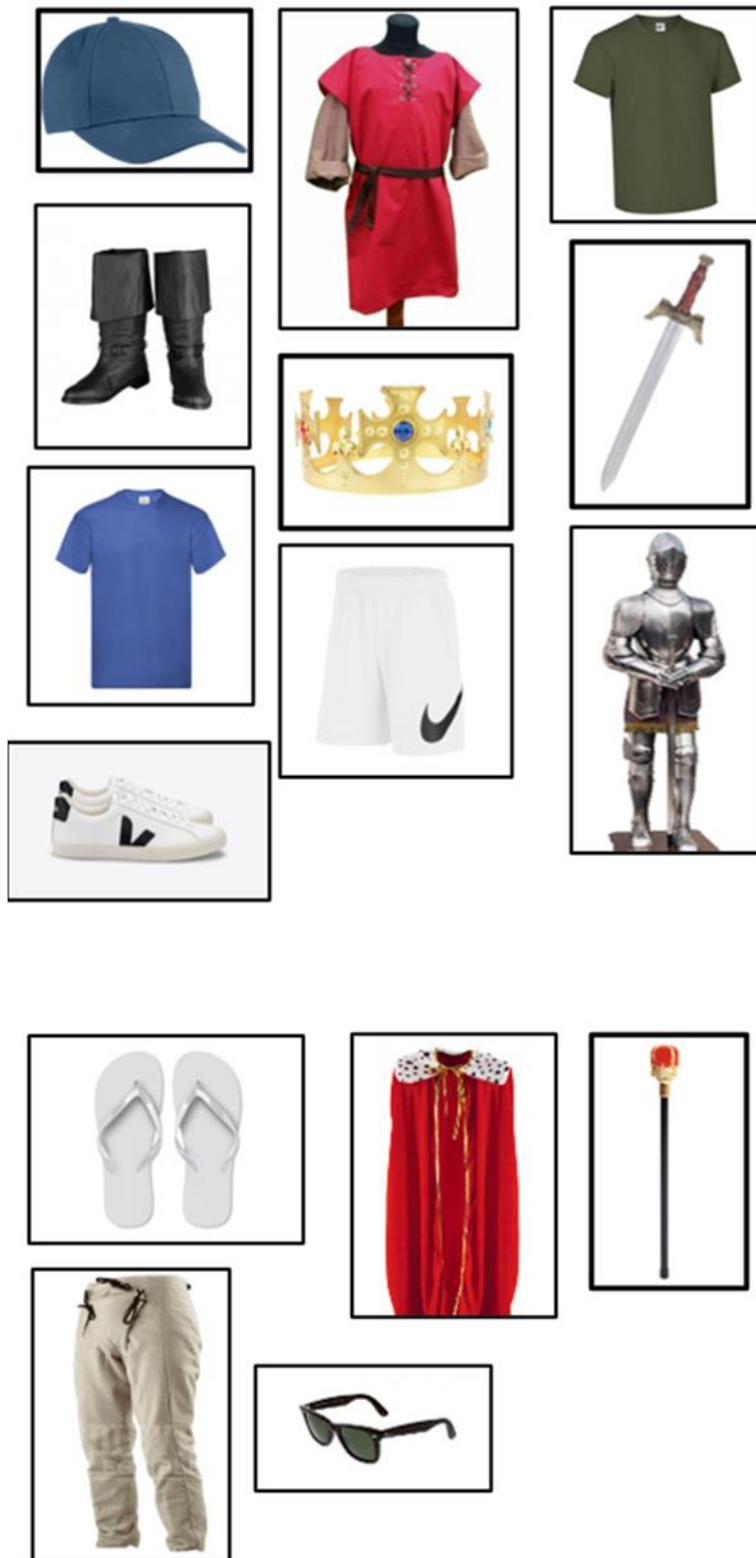


O último e o maior interesse do rei Afonso era comer. Todos diziam que o rei era um grande guloso. Comia tudo aquilo que lhe parecesse delicioso. Que tal preparares uma deliciosa refeição ao rei?



Afinal tu já sabes do que gosta um rei!

Apêndice 2 – Catálogo de roupa do Rei D. Afonso III



Apêndice 3 – Transcrição dos registos videográficos do estudo

Figura no apêndice 3 do presente documento, a transcrição dos registos videográficos do estudo, ou seja, a transcrição das falas das crianças no decorrer das três atividades, bem como algumas ações para uma melhor interpretação dos momentos.

Atividade A – “O Ratinho dorminhoco”

GRUPO A,B,C

EU: O ratinho quer dormir, mas está sol. Olhem para dentro da casa do ratinho. Veem a luz?

CRIANÇAS: Sim.

EU: O ratinho não consegue dormir com a luz do sol. O que podemos fazer para o ratinho conseguir dormir?

B: Fechar a janela!

EU: E como fazias tu para fechar a janela?

B: – exemplifica o movimento de puxar as persianas para baixo –

EU: E aqui na casinha do rato, como fazias isso?

A: Então... isto aqui é a porta. – aponta para a janela superior – E depois tínhamos de meter uma coisinha aqui e depois aqui – aponta para as duas janelas laterais – e depois o ratinho vai dormir sem luz.

EU: Então temos de preparar a casinha do ratinho.

B: Eu ajudo o ratinho a fazer uma caminha com todas as coisas da cama.

EU: Então e em relação à luz? Ele não consegue dormir com a luz do sol...

B: Então eu faço assim... eu ponho uma cortina.

EU: Mostra lá como metias a cortina.

B: – exemplifica o movimento de puxar as persianas da casa do ratinho para baixo e tenta fechar as janelas da casa –

EU: Estás a ver? Não conseguimos fechar as janelas.

A: – tenta mudar a posição do sol –

EU: Mas nós não podemos mexer no sol e metê-lo noutra sítio!

A: Tive uma ideia! Se fizermos círculos de papel, e estas janelas ficarem com o papel, vai fechar tudo e vai ficar muito escuro!

EU: E tínhamos de fazer isso em todas as janelas?

A: Sim! Aqui, aqui e aqui – aponta para as três janelas – (até à data, a única janela em que ponderavam fazer alguma coisa era aquela em que estava a bater a luz do sol)

– o grupo dispersa e eu volto a perguntar o que fariam para tornar a casa do ratinho escura –

A: Apagar a luz!

EU: Apagar a luz? Mas não podemos apagar a luz do sol...

B: Eu vou desligar o sol! Tem aqui um botão!

EU: Não! O sol não desliga.

– o grupo volta a dispersar e eu volto a pegar no que tinham dito há pouco sobre as cortinas –

EU: Então vocês achavam que tínhamos de pôr cortinas, não é?

A: Cortinas aqui. – aponta para a janela oposta a aquela que bate a luz do sol –

EU: Cortinas nesse lado?

A: E aqui. – aponta para a janela onde bate diretamente a luz do sol –

EU: Nesse lado também?

A: E aqui a parede. – aponta para a janela superior – Precisamos de papel!

EU: Eu vou dar umas coisinhas para ajudar, pode ser?

B: Sim!

– distribuo os materiais pelas crianças que, primeiro, exploram livremente e depois começam a experimentar –

a vários materiais a tapar as janelas, nomeadamente, musgami com buracos, papel celofane, tecido translúcido e cartolina –

– o grupo dispersa e apenas o P permanece cativado e a tentar impedir a luz de entrar. Tapa então a janela por onde passa diretamente a luz com o tecido translúcido –

EU: S. P. Olhem lá para dentro e digam-me se veem a luz.

– o grupo está tão disperso qB: – põe papel musgami com buracos à frente da janela onde bate diretamente o sol –

EU: Continua a entrar o sol?

B: Continua.

A: – coloca cartolina na janela superior – e aqui?

EU: Vai lá espreitar para ver se a luz ainda entra.

A: Continua.

– o grupo começa a trabalhar mais individualmente tapando todas as janelas (papel celofane na janela superior, tecido translúcido na janela por onde passa diretamente a luz e cartolina na janela oposta) –

EU: É preciso tapar as três janelas?

CRIANÇAS: Sim!

EU: A luz está a entrar aqui por esta janela – abano a lanterna – Temos que tapar todas?

CRIANÇAS: Sim!

– as crianças começam a sobrepor os vários materiais na janela superior (tecido translúcido musgami com buracos, folha de papel e papel acetato, papel de alumínio) –

EU: A luz assim não continua a passar?

– o grupo dispersa explorando livremente os materiais –

A: - mete papel celofane na janela superior – Vê lá se vêes a luz Núria!

EU: Eu vejo!

A: – pega no papel de alumínio e mete-o em frente à lanterna – Este não passa a luz! – pega no tecido translúcido – Esta é muito magra!

EU: Magra? Fininha!

A: – pega no papel musgami com buracos – Esta deixa passar luz!

EU: Pois é... porquê?

A: – não verbaliza, mas mostra entender que o musgami deixa passar luz por causa do buraco –

EU: Então quais não deixam passar a luz?

A: – pega no papel celofane – Esta aqui!

B: – pega na cartolina – Esta aqui!

– a B mete a cartolina na janela por onde passa a luz e o A diz que não consegue ver a luz.

A C continua a tapar a janela superior –

– mesmo depois de concluírem alguns dos materiais que não deixam passar a luz e qual a janela que têm que tapar, continuam a querer tapar todas as janelas –

GRUPO D,E,F

EU: Temos de preparar a casa do ratinho para ele dormir, porque a luz do sol está a entrar e ele assim não consegue dormir. O que podemos fazer?

D: Desligar!

EU: Nós não podemos desligar o sol...

D: Mas à noite o sol desaparece!

EU: Mas agora é de dia... o que podemos fazer?

D: Sabes o que podemos fazer Núria? Tapar as portas!

EU: Todas?

D: Sim!

EU: A luz está a entrar por esta janela – abanei a lanterna para facilitar a observação – temos mesmo de tapar todas?

D: Esta e esta. – aponta para as janelas laterais –

F: – roda a parte superior da casa –

EU: Será que é assim que podemos fazer?

F: Sim!

EU: Então mostra lá.

– o grupo vira a casa de forma que a parte sem janelas fique de frente para a luz do sol, mas rapidamente volta a virar de forma a que uma das janelas fique exposta para a luz –

E: Eu estou a ver a luz!

D: Eu também!

F: Eu também estou!

EU: O que vamos fazer?

D: Podemos fechar as janelas! – tenta fechar as janelas com a parte de cartão debaixo dela e não consegue –

EU: Estás a ver? Não dão para fechar assim.

D: Já sei o que podemos fazer! Um vidro!

EU: Tenta lá fazer um vidro.

D: – volta a tentar puxar o cartão da parte de baixo das janelas para cima –

EU: Assim já vimos que não dá. E onde querias meter o vidro D?

D: Nas três janelas.

EU: Então eu vou-vos dar umas coisinhas para vos ajudar.

– distribuo os materiais pelas crianças, que os exploram livremente –

D: Podemos fazer as janelas e metê-las nas três janelas!

– o grupo começa a meter materiais na janela superior (musgami com buracos e tecido translúcido) –

EU: Olhem lá para dentro. A luz continua a passar?

E: Continua.

D: Mas tem de ser nas três janelas para o ratinho conseguir dormir. – mete papel de alumínio na janela superior –

EU: Olha lá para dentro e diz-me se ainda vêes a luz.

D: Ainda vejo a luz.

EU: A luz continua a entrar e está a entrar por aqui – abano a lanterna para facilitar a observação – o que vamos fazer?

E: Vamos tapar todas!

D: Temos de fazer primeiro o telhado e depois as janelas!

EU: Mas vocês têm de ver se a luz continua a entrar!

– o grupo começa a trabalhar individualmente tapando as janelas (papel celofane, cartolina na janela superior e tecido translúcido nas janelas laterais –

E: Este tapa um bocadinho a luz! – refere-se ao tecido translúcido –

– o D mete o papel de alumínio em frente da janela por onde passa diretamente a luz e o E tenta ver se a luz passa –

D: Tens que olhar lá para dentro.

F: Não se vê a luz!

EU: Boa! Então se calhar assim não temos de tapar as janelas todas ou temos?

E: Temos!

– meteu a cartolina em frente à janela por onde passa diretamente a luz e viu que a luz não passava, mas o grupo continuou a afirmar que precisavam de tapar as três janelas –

GRUPO G,H,O

EU: O ratinho quer dormir na casinha dele, mas não consegue por causa da luz do sol. O que vamos fazer?

H: Eu tenho uma ideia! Podemos apagar a luz.

EU: Mas não podes apagar a luz do sol...

O: Essa ideia não pode ser.

H: Já sei! Podemos por um tapete aqui – aponta para a janela superior –

G: Mas então e o outro buraco? Tem dois buracos.

EU: Tem duas janelas? Quantas janelas tem?

– o grupo conta as três janelas –

EU: A luz está a entrar por aqui – abano a lanterna para facilitar a observação –

– o grupo insiste em afirmar que desligar a luz do sol é solução –

EU: Nós não podemos desligar a luz do sol...

H: Podemos tapar a luz! – coloca a mão em frente à janela por onde passa diretamente a luz do sol –

EU: Olhem lá para dentro. Veem a luz?

O: Não.

G: Não.

EU: H, tira a mão. Agora veem a luz?

O: Está luz lá dentro!

EU: H, mete a mão outra vez. Veem a luz?

O: Está escuro outra vez.

G: Está escuro.

EU: Está escuro?

H: Está.

EU: Tira a mão outra vez. Vês a luz?

H: Sim.

EU: Vou dar-vos umas coisas para ajudar, pode ser?

– distribuo os materiais que logo são explorados pelo grupo –

– o grupo começa por querer tapar a janela superior com papel celofane –

EU: É por aí que a luz passa?

G: Não!

EU: Era essa a janela que tapavam?

H: Sim.

– o grupo continua a colocar materiais na janela superior, um de cada vez (cartolina, papel celofane e tecido translúcido)

EU: Olhem lá para dentro. Não veem a luz a passar?

G: Sim.

H: Mas não faz mal que eu vou tapar.

EU: Vais tapar onde?

H: – mete o tecido translúcido em frente à luz –

EU: Alguém que olhe lá para dentro para ver se vê a luz ou não.

G: Eu vejo!

EU: Um bocadinho, não é?

G: Sim.

– o grupo começa a dispersar –

H: Já chega! Não vai passar a luz agora! – coloca cartolina na janela por onde passa diretamente a luz -

EU: Passa a luz? Vê lá!

H: Não.

EU: Temos de tapar as outras janelas também ou só esta?

O: As outras!

EU: Mas assim já não passa a luz, porque temos de tapar a luz?

O: Para o ratinho dormir sem luz!

H: – coloca o papel celofane em frente à janela por onde passa diretamente a luz –

EU: Passa a luz? Vê lá!

H: Não.

EU: Parece que descobriste outra forma de ajudar o ratinho!

– o grupo acabou depois por dispersar –

GRUPO I,J,K

K: Onde está o ratinho?

EU: Temos de preparar primeiro o quarto, porque com a luz do sol – ligo a lanterna e aponto a luz para a janela – ele não consegue dormir. O que podemos fazer?

I: Desligamos a luz.

EU: Mas nós não podemos desligar a luz do sol... O que podemos fazer então? Veem a luz a entrar no quarto?

I: Sim.

EU: Estás a ver J?

J: Estou.

EU: O que podemos fazer para a luz do sol não passar?

– o grupo dispersa e eu volto a propor a exploração da casa do rato –

EU: Então e como podemos deixar o quarto escuro? A luz do sol está a entrar por aqui. – aponto para a respetiva janela – O que vamos fazer? Alguém tem ideias?

– a K põe a mão em frente à lanterna –

EU: Será? J, vê lá se vês a luz a passar.

J: Não.

EU: I, vês?

I: Não.

EU: Tira a mão K. E agora? Veem a luz?

J: Estou a ver.

EU: Agora põe tu a mão I.

I: – mete a mão diretamente na janela –

EU: J, vês a luz?

J: Não.

– a J fica entusiasmada e tenta ela mesma tapar a janela e depois muda e tapa a janela oposta –

EU: E assim? Dá para ver a luz?

I: Eu estou a ver.

EU: Então eu agora vou dar-vos umas coisas para vos ajudar.

– distribuo os materiais que as crianças logo exploram livremente –

– a K começa por meter o tecido translúcido na janela por onde passa diretamente a luz –

EU: Vês a luz a passar I ?

I: Vejo.

– a K tira o tecido e a J mete outro parecido na janela superior –

EU: E assim? Está escuro o quarto?

K: Não.

I: Não.

EU: Então onde temos de tapar para a luz não passar?

– a K tapa a janela por onde passa diretamente a luz do sol, mas insiste no material que há pouco escolheu (tecido translúcido) –

EU: Vês a luz J?

J: Sim.

– a K tira o tecido e mete-o na janela superior –

EU: E assim?

J: Vejo a luz.

– o grupo começa a tapar somente a janela oposta à luz (com tecido translúcido, musgami com buracos, cartolina e papel celofane) até que a K mete papel de alumínio em frente à janela por onde passa diretamente a luz do sol –

EU: Vejam lá agora.

I: Está escuro.

– o I mete cartolina na janela superior –

EU: Porque estás a meter aí I?

I: Para o sol não passar.

EU: Mas o sol não está a apontar para aí...

– a K mete a cartolina à frente da janela direta à luz –

EU: Porquê essa cartolina?

K: Porque a luz não passa.

– a J continua a tentar tapar as outras janelas com tecido translúcido e o grupo começa a dispersar. Pergunto, para finalizar, quantas janelas precisamos de tapar para a luz não passar –

K: Três.

J: Três.

I: Três.

GRUPO L,M,N

EU: O ratinho quer dormir na casinha dele, mas não consegue por causa da luz do sol. O que podemos fazer?

L: Apagar a luz!

EU: Mas o sol não se apaga... Que vamos fazer então?

M: Tapar.

EU: Tapar o quê?

– a N mete a mão em frente da luz –

EU: L, vê lá se a luz passa.

L: Não. Não está a passar nada.

EU: Tirem lá as mãos. E agora?

N: Eu vejo a luz.

– a L tapa a janela por onde passa diretamente a luz –

EU: Vou-vos dar umas coisinhas para vos ajudar.

– distribuo os materiais e o grupo explora-os livremente –

EU: Quais acham que vos vão ajudar?

L: Este! – pega em papel musgami com buracos –

EU: Experimenta.

L: – coloca o papel na janela superior –

EU: Aí em cima? Olha lá...

L: – percebe que a luz passa –

N: – pega no mesmo papel e coloca-o na janela por onde passa diretamente a luz –

EU: Vê lá L.

L: Eu não estou a ver.

EU: Não?!

N: Não, não! – a afirmar que via a luz –

EU: Então não pode ser esse.

N: – Pega em cartolina e tapa a janela por onde passa diretamente a luz –

EU: Porquê essa N?

– a N apenas ri –

EU: L, vês a luz?

L: Não.

– a M experimenta colocar tecido translúcido –

EU: E com este?

M: Eu consigo ver a luz.

EU: Passa um bocadinho, não é?

M: Não resultou...

– a L insiste em colocar tecido translúcido em frente à janela por onde passa diretamente a luz –

L: Olha os brilhantes!

EU: Sim, estou a ver. Mas assim continua a entrar luz na casa do ratinho...

– a M mete papel de alumínio –

EU: E agora?

L: Não se vê a luz!

EU: Porque não passa a luz?

L: É magia!

– a M experimenta colocar o papel celofane –

L: Vê-se um bocadinho!

– o grupo começa a dispersar bastante por isso finalizo a atividade ao perguntar quantas janelas temos que tapar para a luz não passar –

M: Três.

N: Três.

L: Três.

– ainda faço o grupo colocar material na janela superior, por exemplo, para verem se a luz passava ou não. Concordaram todas que passava, mas mantiveram a resposta de que era necessário tapar as três janelas –

GRUPO P,R,S

EU: Olhem lá para dentro da casa do ratinho. Veem a luz lá dentro? Assim o ratinho não consegue dormir...

S: Pois não.

EU: O que podemos fazer para ajudar o ratinho a dormir?

P: Temos de fechar isto – diz apontando para o cartão debaixo da janela por onde passa diretamente a luz –

EU: Tenta lá fechar.

P: – tenta fechar, mas não dá –

EU: Vês? Não dá. Que vamos fazer então?

P: – põe a mão em frente da janela –

EU: Hum... vamos lá ver. Olhem lá para dentro, veem a luz?

R: Não.

S: Não.

R: – tenta tapar a janela superior –

EU: E assim? Será que dá? Vocês conseguem ver a luz?

P: Sim.

S: – tenta tapar a janela oposta à que passa a luz –

EU: E agora? Veem a luz?

P: Não.

EU: Não?

R: Passa sim!

EU: Então eu vou dar-vos umas coisinhas para vos ajudar.

– distribuo os materiais pelas crianças que exploram livremente. O grupo dispersa e eu relembro-o do propósito dos materiais. Assim começam a colocar materiais em cima da janela superior (musgami com buracos, papel celofane e tecido translúcido) –

– tento questionar o grupo sobre a passagem da luz, mas está tão disperso que não me responde e continua a colocar os materiais pela casa (acrescentam tecido translúcido á janela por onde passa diretamente a luz e cartolina à oposta)

EU: Porque estão a tapar as três janelas?

S: Tu é que estás a pôr.

EU: Eu?! Eu só estou a segurar aqui o sol. Tantos materiais para quê?

S: Porque sim.

EU: É preciso muitos para a luz não passar?

P: Sim.

– o grupo a dada altura usue acabo por finalizar a atividade ao perguntar que janela ou janelas teriam que tapar para a luz não passar. O grupo responde todas –

Atividade B – “O Canteirinho das flores”

GRUPO Q,M,N

Q: – como o canteiro estava dividido em canteirinhos, distribui os canteirinhos pelos membros do grupo –

EU: Vamos lá ver se assim conseguimos ajudar o rei.

Q: – mete as flores nos seus dois canteiros em posições iguais (as 2 flores por canteiro na posição horizontal inferior) –

N: – mete 4 flores num dos seus canteiros e 2 noutra –

EU: – relembro o grupo das regras do rei –

Q: – muda a posição das flores de um dos seus canteiros (ficando 2 na posição horizontal inferior e 2 na diagonal) –

N: – Mantém as suas flores –

EU: Então, N? Estão 2 flores por canteiro como o rei pediu?

Q: – Começa a contar as flores que já estão nos canteiros – 1,2,3,5,7,8,9,13,15...

N: Não é assim!

EU: – por achar que o grupo não entendeu bem a divisão dos canteirinhos volto a mostrar que são divididos pelas linhas pretas – Então vamos lá de início... quantas flores estão no primeiro canteirinho?

Q: 2.

EU: E no segundo canteirinho?

Q: 2.

EU: Boa Q! E no terceiro canteirinho? (era o canteiro da N onde estavam 4)

Q: – Não responde, mas começa logo a tirar flores tirando, no entanto, apenas 1 –

EU: Conta lá as flores.

Q: 1,2,3,4,5.... – mais uma vez não consegue entender a divisão dos canteirinhos, contando também as flores dos outros canteiros –

EU: – relembro, mais uma vez, como funciona a divisão dos canteiros e auxílio na contagem ao dizer para contar apenas as flores que estão entre as linhas pretas –

Q: – volta ao canteirinho anterior e tira mais 1 flor deixando apenas 2 lá e mete-o no próximo –

N: – tenta mudar a flor –

Q: – teima, acertadamente, que aquela flor tem que estar ali –

EU: Vá meninos, têm que pensar em equipa!

N: Eu só queria pôr...

Q: Então põe!

N: – volta a meter a flor no sítio –

EU: Até agora estão a ir muito bem! (2 flores vertical direita, 2 flores vertical esquerda, 2 flores diagonal esquerda-direita, 2 flores diagonal direita-esquerda) E os últimos canteiros?

Q: – Tira as flores que já estavam no canteiro, colocados pela M, e mete-as nos outros canteiros –

EU: Então Q? Então há canteiros sem flores?!

Q: – reorganiza todo o canteiro –

EU: – tento ajudar o grupo a voltar a aproximar-se da resposta certa. No entanto, como o grupo está um pouco perdido, sugiro começar pelo início – Quantas flores estão no primeiro canteirinho?

Q: 1 – vê a N a não seguir as regras e vai ajudá-la – Não pode ser assim N!

EU: Porquê Q?

Q: Porque o rei não gosta!

– o grupo começa a sentir-se frustrado e o Q tira todas as flores do canteiro –

EU: Querem começar de novo? Então vamos lá... primeiro canteiro.

Q: – mete 1 flor –

EU: Quantas estão?

Q: – mete mais 2 flores – 3.

EU: Mas o rei não quer assim...

Q: – tira 1 flor deixando 2 no canteiro (2 flores na posição horizontal inferior) –

EU: Boa. Próximo canteiro!

– o grupo continua frustrado não seguindo uma estratégia e mudando as flores. Deixo-o agir livremente ficando apenas a observar. O grupo vai-se entreajudando relembrando-se das regras do rei. Começam, a dada altura, a voltar a aproximar-se da resposta –

EU: Será que já está bem? Vamos lá ver!

– começamos a ver em grupo a posição das flores: 2 horizontal inferior, 2 horizontal superior, 2 vertical direita, 2 vertical esquerda, 2 fila em cima, 2 vertical direita –

EU: Acho que estão posições repetidas... vejam lá.

Q Não está tudo bem... – diz mudando a posição das flores –

– a M e a N dispersam bastante –

EU: Têm que ajudar o Q!

M: Estamos a ajudar!

Q: Não, não estão.

EU: – volto a ver as posições em que o Q mete as flores: 2 horizontal inferior, 2 horizontal superior, 2 vertical direita, 2 vertical esquerda, 2 diagonal esquerda-direita, 2 vertical direita –É assim que fica?

GRUPO: Sim.

– como o grupo já estava a dispersar e dei fim à atividade –

GRUPO A,C,H

EU: Bom meninos... vamos começar?

A: Eu quero meter aqui e aqui – coloca 2 flores vertical esquerda –

EU: Olhem, o A já meteu. E o H?

H: – coloca 2 flores na posição horizontal superior, mas em canteiros diferentes –

EU: – percebo que ele não percebeu ainda a divisão dos canteiros – onde estão as linhas pretas? Lembraste? Há pouco tivemos a ver onde começava e acabava cada canteiro.

H: – corrige pondo as duas flores no mesmo canteiro –

EU: Boa! E agora tu C!

C: – mete 3 flores num canteiro –

A: 3 flores não!

EU: Muito bem A!

C: – tira 1 flor, mas as duas que mantem estão na mesma posição que as do A –

EU: Vamos lá ver as posições das flores... Estão bem assim?

A: Estão iguais.

EU: E pode estar assim?

AFONSO: Pode.

EU: Pode? O rei disse isso? Ou disse que não gostava das flores nos mesmos sítios?

A: – muda a posição das suas flores, mas coloca-as nas mesmas posições das flores do H

–

EU: Vamos lá ver outra vez as posições...

A: – percebe e coloca as flores em fila em baixo – Então fica assim.

EU: Boa meninos! Próximos canteiros!

– o grupo começa a colocar as restantes flores –

EU: Deixem-me lá ver... – começo a observar o canteiro – O primeiro canteiro está ok (2 flores vertical direita). O segundo... tem 3 flores aqui. Podem estar 3?

A: Sim.

EU: O rei não tinha dito que só queria 3?

A: – muda a flor para o terceiro canteiro, ficando apenas 2 flores em fila em cima naquele

–

EU: Agora aqui estão 4! Ainda pior!

A: – volta a corrigir deixando 2 flores nas mesmas posições do canteiro anterior –

EU: Vejam lá as posições.

– o grupo hesita por momentos –

EU: Vamos começar pelo primeiro canteiro! Está tudo bem! No segundo canteiro... Está tudo bem!

A: – percebe que o terceiro canteiro está igual ao segundo e muda logo – Mas Núria? Como se faz?

H: – muda o primeiro canteiro, deixando 2 flores em linha em baixo –

EU: Bom... Assim está 2 em baixo, 2 em cima, 2 em baixo...

H: ...2 em cima!

C: – mete 2 flores na posição horizontal inferior no penúltimo canteiro e 2 flores na posição horizontal superior no último canteiro –

EU: Assim está em baixo, em cima, em baixo, em cima, em baixo, em cima...

C: – mete as flores do último canteiro na vertical esquerda –

EU: Olhem, a C meteu agora numa posição diferente! Boa!

A: – mete as flores do penúltimo canteiro em posições iguais às do último –

C: – corrige o A metendo as flores na posição diagonal esquerda-direita –

EU: Boa! Vá! Bora!

A: Não sabemos...

EU: Sabem sim! Estão a ir tão bem!

– o grupo muda todas as flores. Primeiro para baixo, depois para cima. Simplesmente observo –

A: Núria, tens de nos ajudar!

EU: Eu não posso ajudar... e já vos estou a ajudar muito! Comecem lá do início!

H: – mete 2 flores vertical direita –

– o grupo volta a perder estratégia colocando flores pelo canteiro em posições iguais –

EU: As flores podem estar assim?

A: Podem!

EU: Mas o rei Afonso não disse que não as queria assim?

A: Oh.... Tens de ajudar! – começa a ficar frustrado –

EU: Eu não posso ajudar...

A: – vira o canteiro ao contrário deixando cair todas as flores –

EU: Queres começar de novo? Então vá...

A e H: – começam a trabalhar individualmente repetindo posições de flores ao longo do canteiro (flores na vertical apenas) –

EU: Vocês têm de trabalhar em equipa!

A: Como é que nós não conseguimos fazer?

EU: Vocês conseguem! Vá estão 2 flores (horizontal superior) no primeiro canteiro! O H começou! Como fica o segundo?

A: – coloca 2 flores vertical direita –

EU: Pronto! Está!

C: – coloca 2 flores em fila em baixo no terceiro canteiro –

EU: Este também está!

– o grupo dispersa um pouco voltando a colocar flores pelo canteiro. Observo. Acabo por ter que intervir para os relembrar das regras, mas o grupo já se está a sentir bastante frustrado e acaba por dispersar. Volto a ficar a observar –

A: Núria, se tu não ajudares não te dou mais nenhum presente!

EU: Eu ajudo no final, agora têm de ser vocês a fazer!

A: Nós não conseguimos....

EU: Conseguem sim! Vá! Tentem lá uma última vez para voltarmos para a sala!

A: – tira todas as flores do canteiro para começarem de novo –

– o grupo começa a fazer mas o A volta a virar o canteiro –

EU: Vá A! A última vez para irmos para a sala!

– o grupo desiste e demos por finalizada a atividade –

GRUPO B,E,F

EU: Não se esqueçam que precisam de trabalhar em equipa! – digo ao ver o grupo a imediatamente pegar nas flores e ao distribuir individualmente pelo canteiro –

F: É assim? – mete 2 flores num dos canteirinhos (2 horizontal superior) –

EU: Vamos lá ver...

E: – mete as flores na mesma posição das da B (2 vertical esquerda) –

B: Opá! Não! É assim... – mete as 2 flores na diagonal esquerda-direta –

EU: É assim porquê, B?

B: Porque o rei Afonso III gosta mais assim.

EU: Muito bem!

F: – preenche outro canteirinho metendo, no entanto, 3 flores –

EU: Assim estão 3, F.

B: – tenta ajudar oF, mas acaba por mexer em outras flores –

E: Pronto. Acabou-se! – diz ao ver que as flores foram todas colocadas –

EU: Não! Os canteiros têm de estar todos com flores... olhem lá tantos canteiros vazios!

– o grupo apressa-se a meter algumas flores nesses canteiros –

EU: Este canteiro só tem uma! Este também! – vou apontando – e não se esqueçam que têm de estar em posições diferentes!

B: Mas não há mais flores...

EU: Então alguma coisa deve estar mal. Vamos lá começar a ver canteiro a canteiro.

B: É porque aqui está fila. – refere-se ao facto das flores estarem quase todas na posição horizontal superior – e não é assim...

EU: Mete lá bem então.

B: – começa a mudar as flores de posição –

– o grupo começa a ajudar a B e eu vou-os relembrando das regras –

F: – mete 4 flores num canteiro –

B: Não, não, não...

EU: Porquê B?

B: Assim estão ao pé umas das outras.

EU: Muito bem.

EU: Olha, o primeiro canteiro só tem 1 flor.

E: – mete mais uma flor lá (diagonal esquerda-direita)

EU: Esperem lá... – observo o canteiro: 2 flores diagonal esquerda-direita, 2 flores diagonal direita-esquerda, 2 horizontal superior, 2 flores diagonal esquerda-direita, 2 flores diagonal direita-esquerda, 2 flores vertical direita – não, ainda não está bem não. Pensava que estava bem, mas não. Vejam lá.

B e E: – mexem nos 2 últimos canteiros repetindo a posição diagonal esquerda-direita e direita-esquerda –

F: Nós estamos atrapalhados...

EU: Estão atrapalhados? Assim? Acham que é assim?

E: Estão iguais.

EU: Quais?

F: Estes todos! – aponta para o canteiro inteiro –

B: – começa a trocar flores de posição –

EU: Deixa-me lá ver se é agora que está bem... – observo o canteiro: 2 flores horizontal inferior, 2 flores diagonal direita-esquerda, 2 flores horizontal superior, 2 flores horizontal inferior, 2 flores diagonal direita-esquerda, 2 flores diagonal esquerda-direita – Não, ainda não é assim.

F: Ham?!

EU: Vejam lá as posições...

E: Isto não dá... Isto é bueda difícil!

EU: Não é nada!

B: – volta a mexer nas flores e volta a colocar todos os canteiros na posição diagonal esquerda-direita e direita-esquerda –

EU: Bom, acho que piorou.

E: – leva as mãos à cara e afasta-se resmungando –

EU: Vá E, vocês conseguem!

– o grupo começa a dispersar um pouco –

EU: Vá meninos. É assim? – pergunto ao olhar para o canteiro a repetir posições –

F: É!

EU: Tu estás de costas!

– o grupo continua a dispersar –

F: É muito difícil...

EU: Vocês conseguem! Vá, vamos tentar mais um bocadinho.

– o grupo volta a mexer nas posições das flores e eu limito-me a observar –

E: Vamos conseguir!

– o grupo continua a mexer na posição das flores –

B: Já está!

EU: É assim? Com canteiros vazios e outros com mais de 2 flores?! Vá, a última tentativa para irmos para a sala!

– o grupo tenta corrigir e acaba por meter: 2 flores vertical esquerda, 2 flores vertical esquerda, 2 flores vertical direita, 2 flores vertical direita, 2 flores vertical direita, 2 flores vertical direita –

EU: É assim?

B: É!

EU: E?

E: Sim.

EU: F?

F: Sim.

EU: Então vamos para a sala.

GRUPO D,K,P

EU: Não se esqueçam de trabalhar em equipa! – digo ao ver o grupo a começar a posicionar as flores individualmente – Ó meninos... eram quantas por canteirinho? – pergunto ao vê-los colocar várias flores num só canteiro –

K: 1,2!

EU: Estou a ver muitas flores num só canteirinho... contem lá as flores. Quantas estão neste?

D: Duas.

EU: Duas?! (estavam 3)

K: Três!

EU: Muito bem, K. E neste aqui quantas estão?

D: Duas!

K: 1,2,3!

EU: Boa! Não se esqueçam das regras do rei. P vem ajudar!

– o grupo começa a mudar a posição das flores começando a colocar 2 flores por cada canteiro. No entanto, coloca todas as flores na mesma posição: vertical esquerda/direita –

EU: Muito bem! E agora as posições... Lembram-se do que o rei disse? Não podem estar nos mesmos...

K: Lugares.

EU: Isso mesmo. Não veem que as vossas flores estão todas nos mesmos lugares?

P: Ham?

EU: As vossas flores não estão todas iguais?

P: Não.

K: Estão.

EU: Então mostra lá como é para fazer K.

K: São só 2, então vou meter assim. – começa a trocar as flores de posição acabando por colocar várias flores num só canteiro –

D: Está certo!

EU: Não se esqueçam que cada canteirinho está dentro das linhas pretas. Quantas flores estão entre estas duas linhas?

P: 4.

K: São 2. – começa a meter 2 flores em cada canteiro –

EU: Muito bem, K. Olhem, não querem começar por um lado para ser mais fácil? – sugiro eu ao ver o grupo um pouco desorientado –

K: 2! – aponta para um canteiro onde estão 3 flores –

EU: 2 K?

D: 3. Esta não está certa. – move a terceira flor para um canteiro onde só estava 1 flor –

EU: Muito bem! Mas não se esqueçam das posições!

P: – percebe o que quis dizer e muda as posições das flores de um dos canteiros –

EU: Muito bem! Estas estão numa posição diferente das outras!

D: – copia a posição das flores do canteiro anterior (vertical esquerda) –

EU: Assim não está igual?

P: Não.

EU: Não?!

D: – coloca as flores na posição vertical direita –

EU: Boa! Mas assim não está igual ao canteiro da frente?

D: Não.

K: Não

– o grupo volta a mexer na posição das flores no canteiro deixando canteiros com 4 flores e outros sem nada –

EU: Olhem lá tantos canteiros vazios e outros cheios de flores... – digo e observo o grupo a mudar, mais uma vez, a posição das flores –

D: Onde são os canteirinhos, Núria.

EU: Entre as linhas pretas como vimos há pouco.

– o grupo começa a meter flores fora dos seus suportes –

EU: Isso está bem feito, meninos?

LK: Está!

EU: Está?!

K: Não está...

– o grupo começa a dispersar brincando com o canteiro e fazendo as flores cair –

EU: Meninos... Vá! Vá que isto é para o rei Afonso III.

– o grupo já se mostra desmotivado e vai metendo as flores pelo canteiro sem seguir as regras, as quais tenho de voltar a relembrar –

EU: Estou a ver canteiros sem flores e outras com muitas.

K: – tira as flores dos canteiros –

D: Porque estás a tirar?

– o grupo volta a dispersar brincando as flores e com o suporte do canteiro –

EU: K não faças isso que o D está a tentar fazer. Olhem o D meteu uma posição (vertical esquerda). Agora não podem fazer igual a ele.

D: – copia a posição que fez –

EU: Assim está igual ou diferente, D?

D: Está igual.

EU: Então vá! Toca a mudar!

K: – mete mais 2 flores num dos canteiros feitos pelo D, deixando assim 4 flores no mesmo –

EU: Assim estão quantas nesse canteiro?

K: 4.

EU: Pois...

D: – tira 2 flores – 2.

EU: Muito bem.

– o grupo vai distribuindo as flores e eu vou observando, uma vez que as distribuem sem ter atenção às regras –

D: Estas não estão certas – disse ao ver que a K tinha colocado 4 flores num canteiro –

EU: E porquê?

D: Porque estão 4.

– o grupo vai repetindo as posições ao longo do canteiro, metendo 2 flores por canteiro, à exceção de um que não tinha flores –

EU: Está bem assim?

P: Não. Falta aqui.

EU: Muito bem. Então metam lá bem.

– o grupo faz algumas alterações no canteiro, colocando 2 flores por canteiro mas repetindo as mesmas posições (vertical esquerda/direita) –

D: Está tudo bem!

EU: Está? K, confirma lá. Está tudo bem assim?

K: Sim!

EU: P?

P: Sim!

EU: Vamos para a sala então.

GRUPO I,L,O

– o grupo coloca 2 flores no primeiro canteiro (vertical esquerda) –

EU: Boa! Lembrem-se bem das regras do rei... 2 flores por canteiro em posições diferentes. I, quantas já meteste no canteiro? (tinha colocado 4) Alguém que ajude o I.

L: São iguais.

EU: E estão quantas aqui?

L: 1,2,3,4!

EU: E podem estar 4?

I: Não.

EU: Pois não.

L: – tira todas as flores que já estavam no canteiro para começar de novo –

EU: Vá. 2 por canteirinho em posições diferentes.

O: Eu não sei como se faz isso.

L: É só 2. – coloca 2 flores no primeiro canteiro na posição vertical esquerda –

– o grupo começa a distribuir as flores por canteiro, deixando canteiros com uma só flor e os restantes com flores em posições iguais (vertical esquerda) –

EU: Olhem lá bem. As flores estão iguais ou diferentes?

O: Não sei.

EU: Olha para estes 2 canteiros. Estão iguais ou diferentes?

L: Estão iguais.

EU: Podem estar assim?

L: Pode.

EU: Pode?!

O: Não. Tem de ser diferente.

EU: Em diferentes lugares.

L: – muda as posições das flores desses mesmos canteiros, mas volta a fazer igual (horizontal inferior) –

EU: Assim está igual ou diferente?

O: Está igual.

EU: Pois... Olhem, o I meteu as flores de um dos canteiros numa posição diferente! (diagonal esquerda-direita) Muito bem, I!

I: – mete mais uma flor no canteiro em questão –

EU: Quantas estão agora?

– o grupo não responde continuando a distribuir as flores pelo canteiro –

EU: Têm de trabalhar juntos, senão não vão conseguir.

– o grupo continua a distribuir flores –

EU: Ok... deixem-me lá ver se está certo... (no canteiro estavam: 2 flores diagonal esquerda-direita, 2 flores diagonal direita-esquerda, 2 flores horizontal inferior, 2 flores vertical direita, 1 flor sozinha, 3 flores num canteiro) Está algo de errado nos últimos 2 canteiros.

L: – vira o canteiro ao contrário deixando cair todas as flores –

EU: A sério L?

– o grupo volta a distribuir as flores pelo canteiro –

EU: Deixa lá ver se está bem. Já estou a ver posições iguais.

L: – pega numa das flores mal colocadas –

EU: A Maria Inês vai mudar. Será que muda bem? Será que muda mal?

L: – mudou bem a flor –

EU: Vamos lá ver se está bem agora! (no canteiro estavam: 2 flores vertical esquerda, 2 flores diagonal esquerda-direita, 2 flores diagonal esquerda-direita, 2 flores diagonal esquerda-direita, 2 flores vertical esquerda, 2 flores horizontal inferior) Olhem lá bem para o canteiro. Estão posições iguais?

O: Diferentes.

EU: Olha lá bem. Estão diferentes?

O: Hum... não. Estão iguais.

– o grupo volta a mudar a posição das flores –

EU: Deixem-me ver se está bem agora. (no canteiro estavam: 2 flores horizontal inferior, 2 flores vertical esquerda, 2 flores diagonal direita-esquerda, 2 flores vertical direita, 2 flores diagonal direita-esquerda, 2 flores horizontal superior) só uma está mal e mais não vos posso dizer. Vejam lá.

L: Qual?

EU: Não vos posso dizer. Vejam lá.

I: Não vejo...

– o grupo troca a posição de 2 flores fazendo os canteiros ficarem iguais –

EU: Deixem-me lá ver... Não. Olhem bem. Vá que vocês estão quase!

O – vê uma das posições repetidas e muda-a para diagonal esquerda-direita –

I: – faz o mesmo –

EU: Deixem-me lá ver...

– o grupo muda várias posições ao mesmo tempo, limito-me a observar –

EU: Ainda estou a ver posições iguais... (no canteiro estavam: 2 flores diagonal esquerda-direita, 2 flores diagonal direita-esquerda, 2 flores vertical direita, 2 flores esquerda-direita, 2 vertical esquerda, 2 horizontal inferior)

– o grupo muda as posições de alguns canteiros repetindo as posições diagonal esquerda-direita e direita-esquerda –

EU: É assim?

L: Não, está mal.

EU: Então mudem lá o que está mal.

– o grupo continua a mudar as flores, embora comece a ficar um pouco mais disperso, e eu fico a observar –

EU: É assim?

L: Sim.

EU: Estão duas por canteiro? (não estavam)

– o grupo não responde dispersando cada vez mais –

EU: Estão duas por canteiro? Em posições diferentes?

L: Sim. (no canteiro estavam: 2 flores diagonal esquerda-direita, 2 flores diagonal direita-esquerda, 2 flores diagonal direita-esquerda, 3 flores, 1 flor, 2 flores diagonal esquerda-direita)

EU: I, está bem?

I: Está.

O: Não, não está.

EU: Então mete bem O. Porque não está bem, já agora?

O: Porque este está para aqui e este está para aqui (refere-se às posições iguais)

EU: Ok.

O: – fica a olhar para o canteiro e acaba por meter 3 flores num canteirinho –

EU: Vá que temos que voltar para sala... A última chance.

– o grupo mete as flores nas seguintes posições: 2 flores diagonal esquerda-direita, 2 flores direita-esquerda, 2 flores direita-esquerda, 2 flores direita-esquerda, 2 flores esquerda-direita, 2 flores esquerda-direita –

Atividade C - “Uma Refeição para o Rei”

A

EU: Nessas folhas, escolhe o que o Rei Afonso vai vestir.

A: – escolheu o bastão, o manto, a espada, as botas, os óculos e a coroa –

EU: Mais alguma coisa?

A: O boné. Já está.

EU: E porque escolheste essas coisinhas?

A: Sapatos! Falta os sapatos! Não... já está! – diz ao perceber que já tinha escolhido as botas –

EU: E porque escolheste essas coisas?

A: Porque gostei.

EU: Só por esse motivo?

A: Sim.

EU: Então agora que já vestiste o Rei, vamos preparar-lhe uma refeição. Sim? Vês isto? – refiro-me ao material – Vais tirando e colocando no prato.

A: – escolhe cogumelos –

EU: Porquê cogumelos?

A: Porque quero. – tira pão de forma –

EU: Porquê pão de forma?

A: Porque o rei gosta de pão de forma. – tira batatas fritas –

EU: Porquê batatas fritas?

A: Porque o rei gosta. – tira uma garrafa de água –

EU: Porquê água?

A: Porque o rei gosta de água. – tira a garrafa de coca-cola –

EU: Porquê coca-cola?

A: Porque ele gosta. E pizza.

EU: Tudo isso porque ele gosta?

A: Sim.

EU: Mais alguma coisa?

A: o que é isto? – refere-se às bagas –

EU: São bagas.

A: Então também vou escolher.

EU: Porquê?

A: Porque ele gosta.

EU: Só por isso?

A: Sim.

EU: Está tudo?

A: Sim.

EU: Então agora vamos virar isto – viro o material – e quero que olhes para o teu pratinho e que me digas de onde achas que vieram as coisas que escolheste. Quero que olhes para a comida e para as imagens que aqui estão.

A: As uvas vieram daqui – refere-se à imagem com bagas –

EU: As bagas. Porquê?

A: Por causa que é igual.

EU: Ah ok.

A: – coloca a garrafa de água na imagem com bagas –

EU: A água aí porquê?

A: Por causa que assim chove para dar uva.

EU: Hum... estou a ver.

A: – coloca os cogumelos na imagem com peixes – o cogumelo nasceu assim?

EU: Eu não sei... tu é que sabes.

A: Eu acho que nasceu aqui – refere-se à imagem com o trigo –

EU: Então mete aí. E porque achas que nasceu aí?

A: Eu acho que vi.

EU: Ok pronto.

A: – corrige a posição da garrafa de água metendo-a na imagem com a fonte – isto é aqui.

EU: E porque achas que é aí?

A: Porque é água.

EU: Muito bem.

A: – coloca as batatas fritas na imagem com animais selvagens –

EU: Porquê aí?

A: – tira as batatas da imagem – Não. É do McDonalds.

EU: Então não vai para ali porque é do McDonalds?

A: Estas coisas não vão (pão de forma, batatas fritas, lata de coca-cola e pizza)

EU: Mete aqui para eu ver. Porque não vão para ali?

A: Porque não há ali.

EU: Ok A. Obrigada. Vamos para a sala.

C

EU: Então, com o que vais vestir o rei?

C: – escolhe a capa do rei –

EU: Porquê?

C: – encolhe os ombros –

EU: Ok. Mais o quê? Sem medos C. Está tudo bem.

C: – escolhe o bastão do rei –

EU: Porquê isto?

C: – encolhe os ombros –

EU: Continua a escolher.

C: – escolhe a coroa, o traje antigo, a espada, as botas e as calças de ganga –

EU: Está tudo?

C: – abana afirmativamente a cabeça –

EU: Então eu agora quero que a C prepare uma refeição para o rei. Vais tirando a comida daqui e metes no prato. Ok? Então o que vais querer dar ao rei?

C: – escolhe o milho –

EU: Porquê o milho?

C: Para fazer pipocas. – escolhe o hambúrguer –

EU: Porquê o hambúrguer?

C: Para comer.

EU: Sim. Mas porquê?

C: Não sei.

EU: Não sabes? Escolheste e não sabes?

C: – escolhe as batatas fritas –

EU: Porquê as batatas?

C: Para comer.

EU: Mas porquê?

C: Não sei.

EU: Sem medos Carlota!

C: – escolhe a perna de frango –

EU: Porquê o frango?

C: Não sei. – escolhe a embalagem de sumo e a pizza –

EU: Mais alguma coisa?

C: – escolhe a cenoura –

EU: Porquê a cenoura?

C: – encolhe os ombros –

EU: Mais alguma coisa?

C: – escolhe o ovo e olha para mim –

EU: Já está?

C: – diz que sim com a cabeça –

EU: Então agora vamos virar isto – refiro-me ao material – e eu quero que olhes para a comida que escolheste, depois para as imagens e que me digas de onde de onde veio essa comida.

C: – pega nas batatas fritas –

EU: De onde vieram as batatas?

C: Daqui – refere-se à imagem com animais domésticos –

EU: Dos animais? Porquê?

C: Porque não sei.

EU: Não sabes? Pensa lá um bocadinho.

C: Porque eles comem. – pega no hambúrguer –

EU: E o hambúrguer?

C: – coloca na imagem com as bagas –

EU: Vem daí? Porquê daí?

C: Porque eles comem sempre.

EU: Eles quem?

C: Os animais.

EU: Ah ok.

C: Pizza. – coloca na imagem dos animais selvagens – porque eles comem.

EU: Eles comem pizza?

C: Sim. Milho. – coloca na imagem dos peixes – porque eles comem milho.

EU: Continua lá.

C: – coloca o sumo na imagem com o trigo e o frango na imagem com a fonte –

EU: Porquê o frango aí?

C: Porque o frango vem da água.

EU: Ah está bem.

C: – coloca o ovo na imagem com os peixes e a cenoura na imagem com os animais domésticos – Porque eles comem. Já está.

EU: Ok. Então vamos para a sala.

D

D: O que é que o rei vai vestir... isto! – escolhe a t-shirt –

EU: Porquê isso?

D: Porque o rei gosta de azul.

EU: E vai vestir mais o quê?

D: Vai... – escolhe o bastão do rei –

EU: E porquê?

D: Porque ele usa.

EU: Ok. Viste ele a usar?

D: Sim. Quando nós um dia vimos o rei.

EU: Muito bem. Mais o quê que ele veste?

D: Coroa.

EU: Porquê?

D: Porque usa. É o rei.

EU: Muito bem.

D: – escolhe o manto do rei –

EU: E porquê?

D: Porque ele é um rei e usa.

EU: Ok.

D: – escolhe os óculos de sol –

EU: Os óculos? Porquê os óculos?

D: Porque ele... é para ele ver as coisas bem quando há muito sol. Falta mais uma coisa.
– escolhe as botas –

EU: Porquê as botas?

D: É para ele ser rei de Portugal.

EU: Ok.

D: E falta mais uma coisa. E as calças no final! Já está!

EU: Mais nada?

D: Sim, não há mais nada.

EU: Então agora nós vamos puxar isto aqui para mais junto de nós – refiro-me ao material – e agora quero que prepares uma refeição para o rei. Basta tirares a comida e metê-la no prato. Está bem?

D: Sim. O que é que o rei gosta de comer... Hambúrguer? Nope.

EU: Porquê?

D: Porque ele não gosta. Batata-doce também não. Gelado também não. Cenoura também não.

EU: O rei não gosta de nada?

D: Eu acho que ele gosta de alguma coisa... Gosta de pizza!

EU: Porquê pizza?

D: Porque a pizza é boa.

EU: Então mete no prato.

D: – mete a pizza no prato e coloca também as batatas –

EU: Porquê as batatas?

D: Porque ele gosta também. – escolhe o frango –

EU: Porquê o frango?

D: Porque ele também gosta

EU: E mais o quê?

D: – escolhe o pacote de leite –

EU: Porquê?

D: Para ele beber. – escolhe o peixe –

EU: Porquê o peixe.

D: Porque é carne também. – escolhe as uvas –

EU: Porquê as uvas?

D: Porque é uma fruta para ele comer. Falta mais uma coisa – escolhe as gomas –

EU: Gomas? Porquê?

D: É para ele comer no Halloween.

EU: Já está?

D: Já está!

EU: Então agora vamos virar isto – refiro-me ao material – e quero que olhes para as imagens que aqui estão e para as coisas que escolheste e que me digas de onde vieram essas coisinhas.

D: O leite veio daqui

EU: De onde?

D: Da vaca. – coloca o leite na imagem com os animais domésticos – e o peixe veio daqui – coloca o peixe na imagem com peixes –

EU: Porquê?

D: Porque sim. É do mar. Isto (uvas) é daqui? (imagem com bagas)

EU: Não sei. Tu é que sabes.

D: – coloca as uvas na imagem com as bagas – e as gomas...

EU: E as gomas vieram de onde?!

D: É daqui que veio! – coloca as gomas na imagem com a fonte –

EU: Porquê aí?

D: Porque a água faz as gomas. As batatas vieram daqui – coloca as batatas na imagem com trigo –

EU: As batatas vieram daí porquê?

D: Porque sim. A carne veio daqui – coloca o frango na imagem com animais selvagens – e a pizza...

EU: De onde veio a pizza?

D: Daqui também! – coloca-a na mesma imagem do frango –

EU: Porquê aí?

D: Porque isto (pizza) é do búfalo (javali) e isto (frango) é do coelho (lebre)

EU: Ok. Então pronto. Está feito.

E

EU: Agora quero que escolhas a roupa do rei.

E: Ele usa uma coroa. – escolhe a coroa –

EU: E porquê a coroa?

E: Porque ele tem uma coroa. Sabes o que ele usa mais?

EU: O quê?

E: Umas botas. – escolhe as botas –

EU: Porquê as botas?

E: Porque assim vai para as meias da rua.

EU: E mais o quê?

E: Ele não usa chapéu, não.

EU: Porquê?

E: Porque ele tem a coroa. Não pode ter coroa e chapéu, por isso não vou pôr o chapéu.

EU: Então vais escolher mais o quê?

E: Então... ele usa uma armadura.

EU: Usa uma armadura?

E: Não sei se usa uma armadura...

EU: Tu é que sabes.

E: Eu não sei se ele tem uma espada. Ah... já sei porque ele tem uma espada.

EU: Porquê?

E: Ele tem uma espada guardada para lutar contra os mouros. – escolhe a espada e a armadura –

EU: A armadura porquê?

E: Para lutar contra os Mouros. Para não magoar o corpo.

EU: Muito bem, verdade.

E: Ele usa uma blusa vermelha.

EU: Usa?

E: Mas também pode usar esta. – aponta para a t-shirt – Deixa lá ver o rei... – tenta olhar para a capa da história, que tinha a imagem de um rei –

EU: Não, não!

E: Eu queria ver que roupa ele usa.

EU: És muito esperto!

E: Ele tem umas calças assim. – aponta para as calças de ganga, escolhendo-as juntamente com a t-shirt – Queria ver a roupa dele como deve ser.

EU: Porquê? Achas que não é assim como estás a meter?

E: Eu queria ver as cores.

EU: Só as cores?

E: Sim.

EU: Ah. Mas não podes ver na mesma. Está tudo?

E: Falta isto. – escolhe o bastão do rei –

EU: Porquê?

DIOGO: Eu não sei. Quando estiver de dia eu vou com a minha mãe para perguntar o que é. Eu não me lembro. Não pudemos segurar esta coisa, só o rei. Eu lembro-me que o rei disse que não podíamos segurar.

EU: Ah sim, pois foi. Está tudo?

E: Sim.

EU: Então agora vais preparar uma refeição para o rei, sim?

E: Eu vou dar McDonalds ao rei.

EU: Porquê?

E: Porque eu gosto e ganhas uma surpresa. – tira o hambúrguer, as batatas fritas e a coca-cola – McDonalds já está pronto.

EU: Já está?!

E: Sim, o McDonalds só tem isto.

EU: Ok.

E: Só falta o brinquedo.

EU: Aqui não temos brinquedos. Então agora vamos virar isto – viro o suporte – e quero que me digas de onde veio a comida que tu escolheste.

E: O sumo... Se aqui tem água, deve ser daqui – aponta para a imagem com a fonte –

EU: Porquê?

E: Porque a água é para beber.

EU: Ok. Então como é para beber vem daí, certo?

E: Sim.

EU: As batatas vêm de onde?

E: Daqui. – aponta para a imagem com o trigo –

EU: Porquê?

E: Porque as batatas são esticadas.

EU: São esticadas como o que está na imagem?

E: Sim.

EU: Ok. E o hambúrguer?

E: O hambúrguer sei de onde vem... Vem da vaca! – cola o hambúrguer na imagem com os animais domésticos –

EU: Boa. Muito bem!

F

EU: Antes de preparares uma refeição para o rei quero que o vistas. Ok?

F: Este! – aponta para o bastão do rei –

EU: Porquê?

F: Este é a varinha. A capa. – aponta para o manto do rei – A coroa, as botas, a espada.

EU: Porquê isso tudo?

F: Porque precisa.

EU: Mais alguma coisa?

F: Os óculos.

EU: Porque os óculos?

F: Por causa da rua.

EU: E mais o quê?

F: – aponta para os calções – não precisa.

EU: E porque não precisa?

F: Porque não precisa.

EU: Ah. E mais o quê?

F: Este. – aponta para a armadura –

EU: Porquê?

F: Para atacar com a espada.

EU: Hum... E mais alguma coisa?

F: Já está.

EU: Boa. Agora quero que prepares uma refeição para o rei. – puxo o suporte para junto do F – Vais tirando a comida e colocando-a no prato. Ok?

F: Ok. Este primeiro. – tira o peixe –

EU: Porque o peixe?

F: Porque o rei gosta. – tira o sumo –

EU: Porquê o sumo?

F: Para beber. – tira o hambúrguer –

EU: Porquê hambúrguer?

F: Porque tem alface. – tira as uvas –

EU: Porquê as uvas?

F: Porque o rei gosta e é muito saudável também. – tira a pizza –

EU: Porquê?

F: Porque o rei gosta. – tira a colca cola – O rei também gosta. – ri e tira o milho – milho! O rei gosta para fazer pipocas. – tira o leite e a garrafa de água – O leite é muito importante. – tira as batatas fritas –

EU: Não precisas de colocar tudo...

F: – tira a pizza –

EU: Mais alguma coisa?

F: Mais isto – tira as bagas –

EU: Porquê?

F: Porque é muito saudável.

EU: Está tudo?

F: Sim.

EU: Ok. Agora vamos virar isto – viro o suporte – e quero que me digas de onde vem a comida que escolheste.

F: Isto – refere-se às bagas – veio daqui – coloca-as na imagem com bagas –

EU: Porquê?

F: Porque é saudável.

EU: Hum...

F: Água!

EU: Veio de onde?

F: Daqui! – coloca a água na imagem com a fonte – a coca-cola...

EU: Veio de onde?

F: Daqui? – aponta para a imagem com os animais selvagens –

EU: Veio daí?

F: Os animais gostam.

EU: Mas veio daí?

F: Sim.

EU: Está bem.

F: Não! Vem daqui! – cola a coca-cola na imagem com o lago de peixes –

EU: Porquê?

F: Porque vem daqui. Agora a pizza... a pizza é aqui – cola na imagem com o trigo –

EU: Porquê?

F: – não responde, cola o peixe na imagem com os peixes e troca a pizza para os animais domésticos –

EU: Porquê?

F: Porque as pizzas come.

EU: Han?

F: Agora as uvas.

EU: As uvas vêm de onde?

F: Daqui – coloca na imagem com o trigo – Porque aqui crescem. – pega no milho – vem daqui também – cola o milho na imagem com os animais selvagens –

EU: Porquê?

F: Porque os animais gostam do milho.

EU: Mas vem dos animais o milho?

F: Sim. – pega no leite – vem daqui – cola na imagem com a fonte –

EU: Vem da água o leite?

F: Sim. O sumo vem da água também. – cola o sumo na imagem com a fonte –

EU: O sumo vem da água também?

F: Sim.

EU: Porquê?

F: Porque precisa.

EU: Porque precisa de vir da água?

F: Sim.

EU: Ah ok.

F: As batatas e o hambúrguer.

EU: De onde vêm?

F: Do happy meal.

EU: Interessante...

F: – cola as batatas e o hambúrguer na imagem com o trigo – já está!

EU: Então vamos para a sala.

G

EU: Antes de preparares uma refeição para o rei, quero que o vistas.

G: – aponta para a t-shirt –

EU: Porquê?

G: Porque é uma roupa preta.

EU: Ok. Mais o quê?

G: – aponta para a coroa –

EU: Porquê a coroa?

G: Porque o rei tem uma coroa.

EU: Boa. E mais o quê?

G: – aponta para o bastão do rei –

EU: O que é isso?

G: Uma varinha.

EU: O rei tem uma varinha?! Como sabes?

G: Porque ele usa.

EU: Ah ok. Mais o quê? Mais alguma coisa?

G: – aponta para a capa –

EU: Ele usa capa?

G: Para vestir.

EU: Mais alguma coisa?

G: Está tudo.

EU: Então agora vais preparar uma refeição para o rei, pode ser? Vais tirando a comida e vais metendo no prato, ok?

G: – tira o hambúrguer –

EU: Porquê o hambúrguer?

G: Porque ele gosta.

EU: E que mais?

G: Pizza. – tira a pizza –

EU: Porquê pizza?

G: Porque ele gosta.

EU: E que mais?

G: Batata. – tira as batatas fritas –

EU: Porquê?

G: Porque ele também gosta.

EU: Hum.

G: Sumo de laranja. – tira o pacote de sumo –

EU: Porquê?

G: Porque ele também gosta.

EU: Que mais?

G: Pêssego. – tira a batata-doce –

EU: Isso é batata-doce. Queres meter batata-doce?

G: Sim.

EU: Porquê?

G: Porque o rei gosta.

EU: Mais alguma coisa?

G: – tira o peixe – Porque ele gosta. – tira o pacote de leite –

EU: Mais alguma coisa?

G: – tira as castanhas, a cenoura e as bagas – O prato está cheio.

EU: E está feito?

G: Sim.

EU: Então agora vamos virar isto aqui – viro o suporte – e quero que me olhes para as imagens e me digas de onde veio essa comida que escolheste.

G: – cola as bagas na imagem com o trigo –

EU: Porquê aí?

G: Porque é a semente.

EU: A semente? Uau, muito bem!

G: – cola o hambúrguer na mesma imagem –

EU: Porquê?

G: Porque tem cores.

EU: Ok.

G: – cola a pizza na mesma imagem – Porque tem cores.

EU: Ok...

G: – cola as batatas fritas e a cenoura na imagem com os animais domésticos –

EU: Porquê?

G: Porque o rei gosta.

EU: Mas porque não noutro lado? Porquê ali nos animais?

G: A vaca.

EU: É por causa da vaca?

G: Sim. Sumo de laranja – cola o sumo na imagem com os animais domésticos –

EU: Vem dos animais o sumo?

G: Sim.

EU: Hum. Ok.

G: – cola o peixe na imagem com as bagas –

EU: Vem da árvore o peixe?

G: Sim. O leite branco... – cola o leite na imagem com as bagas –

EU: Vem da árvore também?

G: Sim.

EU: Ok.

G: – cola a batata-doce na imagem com as bagas e as castanhas na imagem com os peixes –

EU: Pronto está tudo. Vamos para a sala.

H

EU: Gostava que me dissesse o que é que o rei vai vestir.

H: Veste... isto – aponta para a t-shirt –

EU: Porquê?

H: Para pôr a camisa.

EU: Mais?

H: – aponta para o traje –

EU: Porquê isso?

H: Porque tem de usar o seu fato.

EU: Mais?

H: Espada.

EU: Porquê?

H: Para lutar contra os mouros.

EU: Mais alguma coisa?

H: – aponta para a coroa e os ténis –

EU: Ténis? Porquê?

H: Porque ele usa.

EU: Que mais?

H: – aponta para o chapéu –

EU: O rei usa chapéu?

H: Sim! Para não apanhar sol!

EU: Ok...

H: – aponta para a armadura –

EU: Porquê?

H: Para se proteger.

EU: Muito bem.

H: – aponta para os calções –

EU: Porquê?

H: Para o rei proteger as suas pernas.

EU: Ok...

H: – aponta para a outra t-shirt –

EU: Mais uma blusa? Tu já escolheste uma. Queres outra?

H: Sim. Eu também uso!

EU: Ah... também tens várias blusas, é isso?

H: Sim.

EU: Percebi. Mais alguma coisa?

H: – aponta para o bastão do rei e para os óculos –

EU: Porquê os óculos?

H: Para não apanhar sol nos olhinhos.

EU: Ok... Está tudo?

H: Sim.

EU: Então agora eu quero que prepares uma refeição para o rei. Vais tirando a comida e vais colocando no prato. Ok?

H: Ok. Vou pôr... – tira o sumo – o sumo

EU: Porquê?

H: Para pôr bem na boca.

EU: Para pôr bem na boca?

H: Sim.

EU: Por causa da palhinha?

H: Sim. Vou pôr o peixe.

EU: Porquê?

H: Porque o rei gosta de peixe. O rei vai comer hambúrguer! – tira o hambúrguer –

EU: Porquê o hambúrguer?

H: Porque o rei vai ficar com fome.

EU: Vai é ficar cheio... Mais?

H: Batata. – tira a batata –

EU: Porquê batata?

H: Para ir para o estômago.

EU: Mais?

H: Pizza.

EU: Mais alguma coisa ou está tudo?

H: – tira a água –

EU: Porquê a água?

H: Para beber. – tira as uvas –

EU: As uvas porquê?

H: Porque é a sobremesa.

EU: Muito bem.

H: Está pronto.

EU: Ok. Agora vamos virar isto... – viro o suporte – e quero que me digas de onde veio a comida que escolheste.

H: O peixe veio daqui – cola o peixe na imagem com peixes –

EU: Porquê?

H: Para estar com os amigos peixes.

EU: Ah, muito bem.

H: As uvas...

EU: Vêm de onde?

H: Daqui – cola as uvas na imagem com as bagas –

EU: Ok.

H: – pega na água e coloca-a na imagem com os animais domésticos –

EU: Porquê aí?

H: Para os animais terem.

EU: Mas os animais dão água?

H: Não! Não pode ser! – tira a água e coloca-a na imagem com a fonte –

EU: Ahhh... ok ok... muito bem.

H: – pega na pizza e cola na imagem com o trigo –

EU: Vem daí a pizza?

H: Deve ser... – pega no sumo e cola na imagem com os animais selvagens –

EU: O sumo vem dos animais?

H: Sim. O hambúrguer...

EU: Vem de onde o hambúrguer?

H: – cola o hambúrguer na imagem com os animais domésticos – Falta a batata. A batata é onde?

EU: Não sei. De onde achas que vem a batata?

H: Daqui. – cola as batatas na imagem com o trigo –

EU: Porquê aí?

H: Porque é igual á pizza.

EU: Ok. Está tudo. Dá cá 5! Vamos para a sala.

I

EU: Que tal preparares uma refeição para o rei? Mas primeiro, quero que tu vistas o rei. Pode ser?

I: Uma coroa.

EU: Porquê uma coroa?

I: Para pôr aqui (na cabeça).

EU: E mais?

I: – aponta para o bastão do rei –

EU: Porquê?

I: Para ser o rei.

EU: E mais o quê?

I: – aponta para a capa –

EU: Porquê?

I: Porque ele tinha.

EU: Ele tinha uma capa? Viste?

I: Vi. Tinha uma capa igual ao Batman.

EU: Boa. Mais o quê?

I: A espada.

EU: Porquê a espada?

I: Para lutar contra os mouros.

EU: Muito bem! Que mais?

I: – aponta para a armadura –

EU: Porquê?

I: Para se defender dos mouros.

EU: Muito bem.

I: – aponta para as botas –

EU: As botas? Porquê?

I: Para andar. – aponta para a vestimenta antiga –

EU: Isso? Porquê?

I: Para ser um rei.

EU: Mais alguma coisa?

I: Está tudo.

EU: Muito bem. Agora quero que prepares uma refeição para o rei. Vais tirando a comida e metendo no prato.

I: – tira o hambúrguer –

EU: Porquê o hambúrguer?

I: – não responde e tira o milho –

EU: Porquê isso aí que estás a escolher?

I: Porque tem queijo. (refere-se ao hambúrguer)

EU: Ahhh. Ele também gostava de queijo como o queijinho?

I: Sim. – tira o peixe – Ele gosta de comer. – tira o copo de água que é feito de barro –

EU: Isso é o quê?

I: É um copo de água.

EU: Muito bem.

I: – tira o gelado –

EU: Porquê o gelado?

I: Para ele comer. – tira o pão de forma – eu tenho isto.

EU: Tens isso? Hum... Falta mais alguma coisa no prato?

I: – tira a couve, a coca-cola, o frango e o ovo – Já está.

EU: Então agora vamos virar isto – viro a estrutura – e agora quero que me digas de onde veio a comida que tu escolheste.

I: – cola o peixe na imagem com os peixes – são peixes.

EU: Sim. Muito bem.

I: – cola a perna de frango na imagem com animais domésticos – Frango. – pega na água –

EU: De onde vem a água?

I: – cola a água na imagem com a fonte – daqui.

EU: Boa.

I: – cola a couve na imagem com os animais selvagens –

EU: A couve vem dos animais?

I: Sim.

EU: Ok.

I: – cola o milho na imagem com o trigo e o hambúrguer na imagem com as bagas –

EU: É daí que vem o hambúrguer?

I: Sim. – cola o ovo na imagem com os animais domésticos – Das galinhas.

EU: Muito bem.

I: – cola o pão de forma na imagem com as bagas, ao lado do hambúrguer –

EU: Ok. Pão e hambúrguer juntos. Percebi.

I: – cola o gelado na imagem com as bagas e a coca-cola na imagem com o trigo –

EU: Porquê aí?

I: Porque sim.

EU: Então está tudo. Vamos para a sala.

J

EU: Primeiro quero que vistas o rei. Pode ser?

J: – aponta para a coroa –

EU: Porquê a coroa?

J: É para a cabeça. – aponta para o traje –

EU: Porquê isto?

J: Uma blusa. – aponta para a espada –

EU: Porquê a espada?

J: Para fazer assim. – faz o movimento com a mão –

EU: Muito bem.

J: As calças. – aponta para os calções –

EU: É isso que ele usa?

J: – diz que sim com a cabeça –

EU: Muito bem. Mais?

J: – aponta para a t-shirt, para os ténis, para a armadura, para o chapéu e para as botas –

EU: Já escolheste os ténis. Queres as botas também?

J: Sim. – aponta para o bastão, para a capa e para os óculos –

EU: O rei usa óculos?

J: Sim. – aponta também para os chinelos e para as calças –

EU: O rei tem um armário completo, é? Bom... Já que escolheste tudo, vamos agora fazer a comida do rei. Vais tirando e metendo no prato.

J: Coca-cola.

EU: Porquê coca-cola? – tira a coca-cola –

J: Para beber.

EU: Mais?

J: – tira o peixe – Peixe.

EU: Porquê?

J: Para comer.

EU: Mas o rei gosta disso que estás a meter?

J: Eu gosto.

EU: Mas é o rei que tem de gostar!

J: – tira a garrafa de água – água.

EU: Porquê?

J: Para beber.

EU: Porque tu gostas ou porque o rei gosta?

J: Porque eu gosto. – tira o hambúrguer, o pacote de sumo, o ovo, o milho, os cogumelos, as batatas fritas e o pão de forma –

EU: Não precisas de tirar tudo.

J: – tira o copo de leite – Eu gosto de copo de leite.

EU: Eu já percebi que estás a meter tudo o que tu gostas.

J: – tira o gelado, o pão, a pizza, a cenoura, as bagas, as uvas, as castanhas, o pacote de leite, o copo de água e as gomas – nabo eu não gosto.

EU: Pois... estava a ver... Já está tudo então?

J: Sim.

EU: Então agora quero que me digas de onde veio a comidinha que tu escolheste. – viro o suporte – Olhas para as imagens e vês de onde achas que veio a comida.

J: – cola as uvas na imagem com o trigo e o copo de água na imagem com os animais domésticos –

EU: A água vem do javali e da lebre?

J: Sim. – cola as bagas na imagem com os peixes –

EU: As bagas vêm dos peixes?

J: Sim. – cola a coca-cola na imagem com os animais domésticos –

EU: Vem dos animais a coca-cola?

J: Vem. – cola a pizza na imagem com as bagas, a garrafa de água da imagem com o trigo, o pacote de leite na imagem com os animais domésticos, o gelado na imagem com as bagas, o copo de leite na imagem com os animais domésticos, o pão de forma na imagem com os animais domésticos, as gomas na imagem com os animais selvagens, as batatas fritas na imagem com os peixes, o milho na imagem com as bagas, os cogumelos na imagem com os animais domésticos, o pacote de sumo na imagem com as bagas, o hambúrguer na imagem com o trigo, a cenoura na imagem com o trigo, o ovo na imagem com os peixes, o peixe na imagem com os peixes, as castanhas na imagem com a fonte –

EU: Muito bem. Vamos para a sala.

B

EU: Que tal preparares uma refeição para o rei? Mas primeiro, quero que o vistas.

B: Ele veste isto. – aponta para a vestimenta antiga do rei –

EU: Porquê?

B: Ele veste isto e fica falando às pessoas que ele é um rei.

EU: Humhum. E mais?

B: Uma coroa, porque ele é o rei.

EU: Mais o quê?

B: Espada.

EU: Porquê?

B: Para lutar contra os mouros.

EU: Mais o quê?

B: – aponta para a capa –

EU: O que é isto?

B: É a capa do rei Afonso III. – aponta para o bastão do rei –

EU: Ok. Mais alguma coisa?

B: – aponta para a armadura –

EU: Porquê isso?

B: Porque é para ele fazer que é um rei.

EU: Mais alguma coisa?

B: As botas.

EU: As botas? Não tem ténis o rei?

B: Não.

EU: Está tudo?

B: Sim.

EU: Então agora quero que prepares a comida do rei. Vais tirando a comida e vais metendo no prato, ok?

B: Peixe.

EU: Porquê peixe?

B: Porque ele gosta de peixe. – tira o sumo –

EU: Porquê sumo?

B: Porque ele gosta de sumo. Gomas não, ele não gosta de gomas.

EU: Porquê?

B: Porque são ácidas.

EU: Ah ok.

B: Uvas.

EU: Porquê uvas?

B: Porque é saudável. Isto também – tira a batata-doce – é saudável.

EU: E mais?

B: – tira o pão de forma –

EU: Pão de forma?

B: Sim. É bom.

EU: Mais alguma coisa?

B: Sim! – tira o sumo – para ele beber.

EU: Mais alguma coisa?

B: Não.

EU: Ok. – viro o suporte – agora quero que me digas de onde veio essa comida que escolheste.

B: – cola as uvas na imagem com as bagas – Aqui porque é igual. – cola o peixe na imagem com os peixes – vem daqui. – cola o sumo na imagem com a água –

EU: O sumo vem da água?

B: Não. De onde vem? Eu não sei.

EU: Eu não sei. Tu é que sabes.

B: – tira o sumo e cola-o na imagem com as bagas – Porque é sumo disto.

EU: Ok. Percebi.

B: O pão... vem daqui – cola o pão de forma na imagem com o trigo – e a batata... daqui – cola na imagem com os peixes –

EU: O pão vem dos peixes?

B: Vem.

EU: Está tudo então.

K

EU: Antes de preparares a refeição do rei, quero que o vistas. Ok?

K: As botas.

EU: Porquê as botas?

K: É para ele calçar. – aponta para a coroa –

EU: Porquê a coroa?

K: Para ele pôr na cabeça.

EU: Ok. Mais?

K: A espada.

EU: Porquê?

K: Para ele lutar os mouros.

EU: Mais?

K: A capa.

EU: Porquê?

K: Para ele pôr nas costas.

EU: E mais?

K: – aponta para o bastão do rei – É para ele segurar.

EU: Mais alguma coisa?

K: Não.

EU: Ok. Agora quero que faças uma refeição para o rei. Vais tirando a comida e metendo no prato, ok?

K: – tira o pão de forma –

EU: Porquê?

K: Para fazer torrada.

EU: Ok.

K: – tira a pizza –

EU: Porquê a pizza?

K: Para ele comer.

EU: Sim, mas porquê?

K: Porque estava cheio de fome.

EU: Ok.

K: – tira o milho –

EU: Porquê o milho?

K: Para ele se sentir bom. – tira as batatas do McDonalds –

EU: Vais dar Mc ao rei?!

K: Sim.

EU: Porquê?

K: Porque ele gosta. – tira a garrafa de água –

EU: Porquê a água?

K: Para ele beber. – tira o gelado –

EU: Porquê gelado?

K: Para o rei Afonso III tomar.

EU: Hum...

K: – tira o peixe –

EU: Porquê o peixe?

K: Para o rei... para o rei... para o rei comer.

EU: Faz sentido.

K: – tira a coca-cola – Para o rei beber.

EU: Está?

K: Se calhar mais uma coisinha... – tira as gomas e a couve –

EU: Ok. Então agora vamos virar isto – viro o suporte – e quero que me digas de onde veio a comida que escolheste.

K: – cola as gomas na imagem com as bagas –

EU: Porquê aí?

K: Para o rei Afonso III comer. – cola a coca-cola na imagem com os peixes –

EU: A coca-cola veio dos peixes?

K: Sim. – cola o peixe na imagem com o trigo –

EU: O peixinho veio daí?

K: Sim. – cola o milho na imagem com os animais selvagens –

EU: Isso veio daí?!

K: Sim. – pega no pão –

EU: De onde veio o pão?

K: – cola o pão na imagem com o trigo –

EU: E o gelado?

K: – cola o gelado na imagem com os peixes e a pizza na imagem com os animais selvagens –

EU: A pizza vem dos animais?

K: Sim. – cola a garrafa de água na imagem com os animais, mas rapidamente muda para a imagem com a fonte – aqui é a água.

EU: Muito bem.

K: – cola as batatas e a couve na imagem com os animais –

EU: Isso veio da couve?

K: Sim.

EU: Ok. Muito bem. Vamos para a sala.

L

EU: Antes de preparares a refeição do rei, quero que o vistas. Ok?

L: – aponta para as calças de ganga –

EU: As calças? Porquê as calças?

L: Porque sim.

EU: Então vá... Que mais?

L: – aponta para os chinelos –

EU: O rei usava chinelos?

L: Sim.

EU: E mais?

L: – aponta para a capa do rei e para o bastão –

EU: Porquê?

L: Porque ele usava.

EU: E como sabes que ele usava?

L: Porque sim.

EU: Que mais?

L: – aponta para os óculos de sol, chapéu e botas –

EU: Porquê isto?

L: Porque ele usava. – aponta para o traje –

EU: Porquê?

L: Porque ele usava.

EU: Mais o quê?

L: – aponta para a t-shirt –

EU: Ele usava t-shirt?

L: Sim. – aponta para a espada –

EU: A espada era para quê?

L: Para lutar. – aponta para a coroa e outra t-shirt –

EU: Outra t-shirt?!

L: – aponta para os ténis –

EU: Porquê ténis? Já escolheste as botas.

L: Porque ele usava. – aponta para os calções e para a armadura –

EU: Bom... agora que escolheste tudo, quero que prepares uma refeição para o rei. Vais tirando a comida e metendo no prato.

L: – tira o milho –

EU: Porquê milho?

L: Ele comia milho.

EU: Ok.

L: – tira as batatas fritas –

EU: Porquê peixe?

L: Porque ele comia.

EU: Não tens de meter tudo, está bem? Estás a fazer um prato para o rei

L: – tira a cenoura –

EU: Porquê cenoura?

L: Porque ele comia. – tira o pacote de leite –

EU: Porquê leite?

L: Ele bebia leitinho. – tira os cogumelos – Isto é o quê?

EU: Cogumelos.

L: – mete os cogumelos no prato e a garrafa de água –

EU: Não tens de meter tudo.

L: – tira o pão de forma –

EU: Porquê?

L: Porque ele comia.

EU: Estás a meter tudo o que ele bebia e comia?

L: Sim.

EU: Está bem. Vamos lá ver...

L: – tira o pacote de sumo, o nabo, a batata-doce, o pão forma e o ovo –

EU: Vais meter tudo?

L: Sim.

EU: Porquê? Tens de fazer um prato...

L: – tira as bagas, a pizza, as uvas, a perna de frango, o gelado, o pão, as castanhas, a couve, o hambúrguer, as gomas, a coca-cola, a garrafa de água, o copo de leite e o copo de água –

EU: Agora que acabaste, vais olhar para essas coisinhas e vais dizer-me de onde vieram. – viro o suporte – vais olhar para as imagens e colas a comida de onde achas que vieram.

L: O ovo vem da galinha. – cola o ovo na imagem com os animais domésticos –

EU: Boa. O próximo.

L: – cola a cenoura na imagem com o trigo –

EU: Boa.

L: – cola as bagas na imagem com os peixes –

EU: Isso vem dos peixinhos?

L: Sim.

EU: Ok.

L: – cola as uvas na imagem com as bagas, a pizza na imagem com os animais selvagens e o nabo na imagem com a fonte –

EU: Continua. Faz como achas que é.

L: – cola a batata-doce na imagem com a fonte, a perna de frango na imagem com os animais domésticos, o pacote de leite na imagem com os animais domésticos, o gelado na imagem com os animais selvagens, as batatas fritas na imagem com o trigo, o pão na imagem com os peixes, as castanhas na imagem com a fonte, os cogumelos na imagem com a fonte, a couve na imagem com o trigo, o hambúrguer na imagem com o trigo –

EU: O hambúrguer vem da terra?

L: Sim.

EU: Hum, está bem.

L: – pega nas gomas –

EU: De onde vêm as gomas?

L: – cola as gomas na imagem com os animais selvagens, o milho na imagem com o trigo, o pão de forma na imagem com os animais selvagens, o sumo na imagem com as bagas e a coca-cola na imagem com as bagas –

EU: Os sumos vêm das árvores?

L: Sim. – cola a garrafa de água na imagem com a fonte e o peixe na imagem com as bagas –

EU: O peixe vem das árvores?

L: Sim. – cola o copo de leite feito em barro na imagem com os animais domésticos e o copo de água feito em barro na imagem com os peixes –

EU: Pronto, está tudo. Vamos para a sala!

M:

EU: Escolhe lá a roupa do rei.

M: – aponta para o manto e para o bastão –

EU: Porquê?

M: Porque ele é um rei e os reis usam capas e varinhas para fazerem coisas.

EU: Ok. Mais o quê?

M: – aponta para a coroa e a espada –

EU: Porquê?

M: Porque os reis usam.

EU: E mais o quê?

M: – abana negativamente a cabeça –

EU: Mais nada?

M: Não.

EU: Então agora quero que prepares uma refeição para o rei.

M: – tira o sumo –

EU: Porquê sumo?

M: Porque ele quer.

EU: Como sabes que ele quer?

M: Porque todos os reis podem beber uma bebida doce.

EU: Mais?

M: Milho.

EU: Porquê milho?

M: Porque ele tem vontade de comer milho.

EU: Hum...

M: Hambúrguer.

EU: Hambúrguer? Porquê hambúrguer?

M: Porque ele quer. E batatinhas para combinar com o hambúrguer! – tira as batatas –

EU: Isso já me está a parecer o McDonalds...

M: – tira o leite –

EU: Mas já escolheste o sumo. Por que vais escolher o leite?

M: Para ele quando vai para a cama poder beber um leitinho.

EU: Faz sentido.

M: Peixe. – tira o peixe –

EU: Porquê peixe?

M: Porque ele quer.

EU: Mais alguma coisa?

M: – tira a cenoura e coca-cola –

EU: Espera, espera... cenoura e coca-cola porquê?

M: Porque ele quer. – tira a água no copo – a refeição dele já está servida.

EU: Já está? Então agora vamos virar isto – viro o suporte – e quero que me digas de onde veio a comida que escolheste.

M: A cenoura vem dos coelhos. – cola a cenoura na imagem com os animais selvagens (está lá uma lebre) –

EU: Ok...

M: As batatas vêm do McDonalds e não há aqui McDonalds!

EU: Então deixa de lado.

M: – cola as batatas, o hambúrguer e a coca-cola na imagem com o trigo – Vou meter aqui porque não há McDonalds... Se houvesse McDonalds...

EU: Ok. Percebi.

M: Não há sumos por aqui, por isso meto o sumo aqui. – cola o sumo na imagem com os peixes –

EU: E de onde achas que vêm os sumos?

M: Onde há sumos.

EU: Do supermercado?

M: – cola o leite na imagem com os peixes –

EU: O leite vem daí? Dos peixes?

M: Não.

EU: Então porque meteste aí?

M: Porque é líquido. – mete o copo de água junto –

EU: Também porque é líquido?

M: Sim.

EU: Ok.

M: – pega no peixe –

EU: De onde vem o peixe?

M: Da água. – cola o peixe na imagem com os peixes –

EU: Humhum.

M: E o milho é para a galinha. – coloca o milho na imagem com os animais domésticos –

EU: Ok. Obrigada.

N

EU: Primeiro quero que vistas o rei.

N: – aponta para o chapéu –

EU: O chapéu? Porquê o chapéu?

N: É para o rei.

EU: Mas porquê?

N: Para usar.

EU: E o que é que o rei usa mais?

N: – aponta para a coroa – Para pôr na cabeça.

EU: Sim, muito bem!

N: – aponta para as botas –

EU: Porquê as botas?

N: Para pôr nos pés.

EU: E mais?

N: – aponta para os ténis –

EU: Ténis? Mas já não tens as botas? Queres os ténis também?

N: Sim.

EU: Ok.

N: – aponta para os calções –

EU: Porquê?

N: Para pôr nas pernas – aponta para a t-shirt e para a espada –

EU: Para que servia a espada?

N: Para fazer assim – faz o movimento com a mão –

EU: Ok. Mais o quê?

N: Mais nada.

EU: Agora quero que prepares uma refeição para o rei. Basta tirares a comida e ires metendo no prato, ok?

N: – tira as bagas –

EU: Porquê as bagas?

N: Não sei.

EU: Não sabes? Pareceram-te boas, é?

N: – não responde e tira o peixe –

EU: Porquê o peixe?

N: Para comer.

EU: Sim, mas porquê?

N: Porque é para o rei.

EU: Ok.

N: – tira o sumo –

EU: Porquê?

N: Porque eu gosto também. – tira a garrafa de água –

EU: Porquê a água?

N: É para beber e eu gosto de água também.

EU: Hum muito bem.

N: – tira a coca-cola – A mamã também gosta.

EU: Vais dar coca-cola ao rei?

N: Sim,

EU: Mais alguma coisa?

N: – tira a embalagem de leite – eu bebo sempre antes de dormir.

EU: É para o rei beber antes de dormir?

N: Sim e eu também.

EU: Hum...

N: – tira a cenoura – Também gosto.

EU: Eu também gosto muito de cenoura.

N: – tira as uvas e o gelado – eu também gosto disto. Já está.

EU: Já está? Então agora vamos virar isto – viro o suporte – e quero que me digas de onde veio a comida que escolheste.

N: – pega nas uvas e coloca-as na imagem com as bagas e a garrafa de água na imagem com a fonte –

EU: Boa. E mais?

N: Leite.

EU: De onde vem o leite?

N: Das vacas. – cola a embalagem de leite na imagem com os animais domésticos –

EU: E mais?

N: – pega nas bagas e cola-as na imagem com o trigo – Vem daqui. Eu apanhei muitas e comi.

EU: A sério? Uau.

N: E depois encontrei cenouras. A cenoura também vem daqui. – pega na cenoura e cola-a na imagem com o trigo – E depois encontrei isto aqui. – cola o sumo na imagem com os peixes – Foram os peixinhos que deram. O peixe também. – cola o peixe na imagem com os peixes –

EU: Muito bem. E o gelado?

N: Vem das lojas e daqui – mete o gelado na imagem com os animais selvagens, metendo ao seu lado a coca-cola –

EU: A coca-cola vem daí também?

N: Sim.

EU: Vem dos animais?

N: Sim.

EU: Ok, obrigada. Vamos para a sala.

O

EU: Primeiro vamos vestir o rei, ok?

O: Então...

EU: Podes começar a dizer.

O: Ele veste uma coroa.

EU: Porquê?

O: Porque é o rei.

EU: Ok. Mais?

O: – aponta para a capa – Como isto se chama?

EU: É a capa.

O: A capa. – aponta para o bastão – Como isto se chama?

EU: Bastão.

O: O bastão. – aponta para o traje – E isto?

EU: É um traje...

O: O traje. – aponta para a espada – A espada. – aponta para as botas – as botas.

EU: Porque não os ténis?

O: Porque não. – aponta para as calças, mas muda logo para os calções –

EU: Porquê os calções? Porque não as calças?

O: Porque eu não gosto muito dessas calças.

EU: Percebi. Mais alguma coisa?

O: Não.

EU: Então agora...

O: Vamos fazer comidinha!

EU: Isso mesmo. Vais tirando a comida e metendo no prato.

O: Então... eu vou pôr uma pizza. – tira a pizza –

EU: Porquê?

O: Porque eu gosto.

EU: Está bem.

O: Eu vou pôr um peixe.

EU: Pizza com peixe? Porquê o peixe?

O: Porque eu gosto. Uma água – tira a garrafa de água –

EU: Porquê a água?

O: Porque é bom. Um pão – tira o pão de forma –

EU: Porquê?

O: Porque eu gosto. E um hambúrguer – tira o hambúrguer –

EU: Já está?

O: Já.

EU: Então agora vamos virar isto – viro o suporte – e agora quero que me digas de onde vem a comidinha que escolheste.

O: Então de onde vem a água... vem do rio – aponta para a imagem com a fonte –

EU: Então colas a água aí.

O: – cola a garrafa de água na imagem com a fonte –

EU: Mais.

O: De onde veio o peixe... veio aqui do lago – pega no peixe e cola-o na imagem com os peixes –

EU: Ok...

O: O hambúrguer veio daqui da terra – cola o hambúrguer na imagem com o trigo –

EU: O hambúrguer veio da terra?

O: Sim. O pão... vem das árvores.

EU: Das árvores?

O: Sim – cola o pão de forma na imagem com as bagas – e a pizza dos animais – cola a pizza na imagem com os animais selvagens –

EU: Então acho que está tudo... Vamos para a sala.

P

EU: Primeiro quero que vistas o rei.

P: – aponta para a coroa –

EU: Ok. Muito bem. Que mais?

P: – aponta para a espada –

EU: A espada. Porquê a espada.

P: Para lutar.

EU: Que mais?

P: – aponta para o bastão do rei –

EU: Porquê?

P: Para fazer magia.

EU: Ok... Que mais?

P: – aponta para a capa –

EU: Hum... Mais?

P: Mais nada.

EU: Então agora quero que prepares uma refeição para o rei. Vais tirando a comida e vais metendo no prato.

P: – tira a pizza –

EU: Porquê a pizza?

P: Para comer.

EU: Mas porquê pizza.

P: Porque o rei gosta. – tira as castanhas –

EU: Porquê castanhas?

P: Porque o rei gosta. – tira as batatas fritas –

EU: Porquê as batatas?

P: Porque ele gosta. – tira o gelado e as uvas –

EU: E porquê isso?

P: Porque ele gosta.

EU: E mais?

P: Mais nada.

EU: Ok. Então agora vamos virar isto – viro o suporte – e quero que me digas de onde veio a comida que escolheste.

P: – pega nas batatas e cola-as na imagem com os peixes –

EU: As batatas vêm daí? Porquê?

P: – permanece em silêncio –

EU: Porquê? Podes dizer.

P: – permanece em silêncio –

EU: Pronto, continua lá.

P: – cola as castanhas na imagem com o trigo –

EU: Porquê?

P: – permanece em silêncio –

EU: Continua lá...

P: – cola a pizza na imagem com os animais domésticos e as uvas na imagem com a fonte –

EU: Vem da água a fruta?

P: – diz que não com a cabeça –

EU: Então porque meteste aí?

P: – tira as uvas e cola-as na imagem com as bagas –

EU: Muito bem. E o gelado vem de onde?

P: – cola o gelado na imagem com a fonte –

EU: Porquê daí?

P: – permanece em silêncio –

EU: Pronto, está bem... Vamos para a sala.

Q

EU: Primeiro eu quero que tu vistas o rei.

Q: A coroa.

EU: Humhum.

Q: As botas.

EU: Porquê as botas?

Q: Porque ele é um rei.

EU: Ok.

Q: A espada.

EU: Porquê?

Q: Para ele lutar contra os mouros.

EU: Que mais?

Q: O fato (armadura).

EU: Ok.

Q: Isto – aponta para o bastão do rei –

EU: Isso era para quê?

Q: Para ele lutar contra os mouros.

EU: Ok...

Q: O fato (capa)

EU: Capa.

Q: Sim.

EU: Mais alguma coisa?

Q: Não.

EU: Está tudo?

Q: Sim. Está tudo. Agora vamos fazer a comida.

EU: Isso mesmo. Vais tirando a comida e vais metendo no prato.

Q: – tira o hambúrguer –

EU: Porquê o hambúrguer?

Q: Porque ele gosta.

EU: Ele gosta?

Q: Sim. – tira o gelado e as uvas –

EU: Porquê uvas?

Q: Porque ele gosta.

EU: Estás só a meter o que ele gosta? É isso?

Q: Sim. – tira o frango e a garrafa de água –

EU: Ele gosta de água?

Q: Gosta. – tira as batatas e o sumo – vou só meter mais quatro coisas. – tira a coca-cola –

EU: Mas já tens sumo e água... Porque vais meter coca-cola?

Q: Porque ele gosta. – troca o sumo pela coca-cola – Gomas. – tira as gomas – Também tem pizza! Sabias que eu gosto de pizza? – tira a pizza – Eu vou pôr isto, as cerejas.

EU: Isso são castanhas.

Q: Eu sei Núria. E vou pôr milho. – tira o milho –

EU: Então está tudo?

Q: Está tudo.

EU: Então agora vamos virar isto. – viro o suporte – Agora quero que me digas de onde veio a comida que escolheste.

Q: O milho vem daqui. – cola o milho na imagem com o trigo –

EU: Ok. De onde vêm as batatas?

Q: Daqui? – cola na imagem com a fonte –

EU: As batatas vêm da água?

Q: Não.

EU: Então porque meteste aí?

Q: De onde vêm as batatas.

EU: Não sei...

Q: Eu também não... – volta a meter as batatas no prato e pega no frango – Isto é da galinha. – cola o frango na imagem com os animais domésticos –

EU: Ok.

Q: A água vem desta imagem. – cola a garrafa de água na imagem com a fonte –

EU: Ok.

Q: A pizza vem daqui. – cola a pizza na imagem com as bagas –

EU: Daí? Porquê?

Q: Porque aqui tem muita coisa (refere-se às bagas).

EU: Ah ok.

Q: Gomas. Vem do porco. Da pele do porco. – cola as gomas na imagem com os animais domésticos –

EU: Vem mesmo?

Q: Sim.

EU: Quem disse isso? O pai?

Q: Não. Eu já vi na televisão da minha mãe que eles fazem com a pele do porco.

EU: Ah...

Q: Há castanhas assadas numa floresta? – cola as castanhas na imagem com os animais selvagens –

EU: Tu é que sabes.

Q: Eu não sei. – tira as castanhas e volta a colocá-las no prato – Eu não sei de onde vem isto (refere-se ao que ainda tem no prato). Isto é do McDonalds.

EU: Então diz-me o que é do Mcdonalds.

Q: As batatas, o hambúrguer e o gelado.

EU: E a coca-cola?

Q: Eles não vendem coca-cola.

EU: Então de onde vem a coca-cola?

Q: Dos restaurantes.

EU: Ok. Então e as uvas e as castanhas.

Q: As uvas vêm do supermercado e as castanhas da feira. Eu vi a senhora a vender lá.

EU: Está tudo então. Vamos para a sala.

R

EU: Primeiro quero que vistas o rei.

R: Ele vai vestir uma coroa.

EU: Mais?

R: Isto. – aponta para a capa do rei –

EU: E que mais?

R: Os óculos.

EU: Porquê?

R: Porque sim. E também os sapatos. – aponta para os ténis –

EU: O rei calçava ténis?

R: Sim. Calções também.

EU: Porquê calções?

R: Porque sim. E também um chapéu.

EU: E que mais?

R: É só isto.

EU: Ok. Então agora quero que faças uma refeição para o rei. Tiras a comida e metes no prato. Pode ser?

R: – tira a pizza –

EU: Porquê a pizza?

R: Porque sim.

EU: Sim, mas porquê?

R: O rei gostava. E gostava também de pão de forma – tira o pão de forma –

EU: E que mais?

R: Também gostava disto. – tira as batatas fritas – E disto. – tira os cogumelos – E disto. – tira o sumo – E disto também. – tira o peixe –

EU: Mais alguma coisa?

R: O rei também gosta de água. – tira a água –

EU: Porquê a água se ele já tem sumo?

R: Porque eu quero. E mais isto – tira o frango – Já está.

EU: Já está? Então agora vamos virar isto – viro o suporte – e quero que me digas de onde veio a comida que escolheste.

R: O peixe vem dos peixes. – cola o peixe na imagem com os peixes – Agora a água... A água vem do rio. – cola a água na imagem com a fonte – Os cogumelos... da árvore. – cola os cogumelos na imagem com as bagas – E a carne vem... dos animais. – cola o frango na imagem com os animais selvagens – E as batatas fritas daqui. – cola as batatas fritas na imagem com o trigo –

EU: Porque vêm daí as batatas?

R: Porque é daqui que vêm.

EU: Ok.

R: O sumo de laranja... de onde vem? O sumo de laranja vem daqui porque as laranjas vêm das árvores. – cola o sumo na imagem com as bagas –

EU: Muito bem. Excelente raciocínio.

R: A pizza... a pizza vem das vacas – cola a pizza na imagem com os animais domésticos –

EU: E o pão?

R: – cola o pão na imagem com os animais selvagens –

EU: Porquê daí?

R: Porque sim.

EU: Ok então. Está tudo. Vamos para a sala.

S

EU: Diz-me lá o que é que o rei vai vestir.

S: – aponta para o traje –

EU: Porquê?

S: É o vestido dele.

EU: Boa. Que mais?

S: A coroa.

EU: Porquê?

S: É a coroa dele.

EU: E que mais?

S: – aponta para a armadura e a espada –

EU: Porquê isso?

S: – aponta para a t-shirt –

EU: T-shirt? Porquê t-shirt?

S: – ri e aponta para as calças –

EU: Porquê calças?

S: – Ri-se e aponta para o bastão –

EU: Mais o quê?

S: – aponta para os calções e para os ténis –

EU: Ténis? Porquê ténis?

S: – aponta para as botas –

EU: Ténis e botas? Porquê botas?

S: Porque sim. – aponta para o chapéu –

EU: Falta alguma coisa?

S: – aponta para o que falta assinalar nas folhas (seleccionou as opções todas) –

EU: Pronto. Agora vamos preparar a refeição do rei. Vais tirando a comida que queres e vais metendo no prato, ok?

S: – tira o peixe –

EU: Porquê peixe?

S: Sabes que eu também já comi peixe na minha casa?

S: Sim.

EU: Hum, está bem.

S: – tira o pacote de sumo, as gomas, o pacote de leite e a garrafa de água –

EU: Porquê isso tudo que meteste agora?

S: – ri-se, não respondendo, e tira as bagas –

EU: Mais alguma coisa?

S: – tira o pão de forma, a pizza e as batatas fritas –

EU: Vais tirar tudo?!

S: Sim.

EU: Está bem...

S: – tira o copo de leite feito em barro, as castanhas, o nabo, os cogumelos, a perna de frango, a coca-cola, a batata-doce, o ovo, o gelado, a cenoura, o milho, o hambúrguer, o pão, a couve, as uvas e o copo de água feito em barro –

EU: Bom... Agora que tiraste tudo... Vais me dizer de onde veio a comida que escolheste. – viro o suporte – Olhas para a comida e para as imagens e dizes de onde achas que vieram essas coisinhas.

S: – cola as uvas na imagem com as bagas, o pacote de leite na imagem com os animais domésticos e a garrafa de água na imagem com a fonte –

EU: Boa. Muito bem.

S: – cola a batata doce na imagem com o trigo, o milho na imagem com os peixes, o hambúrguer na imagem com os animais selvagens, as batatas fritas na imagem com os animais domésticos, o copo de leite feito em barro na imagem com as bagas, as gomas na imagem com a fonte, o nabo na imagem com o trigo, a cenoura na imagem com os peixes, o pão de forma na imagem com os animais selvagens, o ovo na imagem com os animais domésticos, as castanhas na imagem com os peixes e o peixe na imagem com as bagas –

EU: O peixe vem da árvore?

S: Sim. – cola a perna de frango na imagem com a fonte –

EU: A carne vem da água?

S: Sim. – cola o copo de água na imagem com o trigo, o pão na imagem com os peixes, a coca-cola na imagem com os animais selvagens, as castanhas na imagem com as bagas, os cogumelos na imagem com os animais domésticos, a pizza na imagem com a fonte, o sumo de laranja na imagem com o trigo, a coca-cola na imagem com o trigo, o gelado na imagem com a fonte, as bagas na imagem com os animais domésticos e a couve na imagem com os peixes –

EU: Pronto, está tudo! Vamos para a sala.

Apêndice 4

Soluções das crianças no momento 3 da atividade "Um banquete para o Rei"

Crianças	Alimentos selecionados	C1	C2	C3	C4	C5	C6	OUTRO
A	Bagas				B			
	Pão de forma							B
	Batatas fritas							B
	Garrafa de água						P	
	Lata de coca-cola							B
	Pizza							B
B	Peixe		B					
	Uvas				B			

	Batata-doce		M					
	Pacote de sumo				M			
C	Perna de frango						M	
	Cenoura					M		
	Ovo		M					
	Milho		M					
	Hambúrguer				M			
	Batatas fritas					M		
	Pacote de sumo	M						
	Pizza			M				
D	Perna de frango			B				
	Peixe		B					
	Uvas				B			
	Pizza			M				
	Batatas fritas	P						
	Pacote de leite					P		
	Gomas						M	
E	Hambúrguer					M		
	Batatas fritas	P						
	Lata de coca-cola						M	
F	Peixe		B					
	Uvas	M						
	Bagas				B			
	Milho			M				
	Pacote de sumo						M	
	Hambúrguer	M						
	Pizza				M			
	Lata de coca-cola		M				M	
	Pacote de leite						M	
	Garrafa de água						P	
	Batatas fritas	P						
Pizza						M		
G	Batata-doce				M			
	Peixe				M			
	Castanhas		M					
	Cenoura					M		
	Bagas	M						
	Hambúrguer	M						
	Pizza	M						
	Batatas fritas					M		
	Pacote de sumo					M		
	Pacote de leite				M			

H	Peixe		B					
	Uvas				B			
	Pacote de sumo			M				
	Hambúrguer					M		
	Batatas fritas	P						
	Pizza	M						
	Garrafa de água						P	
I	Milho	B						
	Peixe		B					
	Copo de água feito em barro						B	
	Couve			M				
	Perna de frango					M		
	Ovo					B		
	Hambúrguer				M			
	Gelado				M			
	Pão de forma				M			
	Lata de coca- cola	M						
J	Peixe		B					
	Ovo		M					
	Milho				M			
	Cogumelos					M		
	Copo de leite feito em barro					B		
	Cenoura	B						
	Bagas		M					
	Uvas	M						
	Castanhas						M	
	Copo de água feito em barro					M		
	Lata de coca- cola					M		
	Garrafa de água	M						
	Hambúrguer	M						
	Pacote de sumo				M			
	Batatas fritas		M					
	Pão de forma					M		
	Gelado				M			
	Pizza				M			
	Pacote de leite					P		
	Gomas			M				
K	Milho			M				
	Peixe	M						
	Couve					M		

	Pão de forma	P						
	Pizza			M				
	Batatas fritas					M		
	Gomas				M			
	Garrafa de água						P	
	Lata de coca-cola		M					
	Gelado		M					
L	Milho	B						
	Peixe				M			
	Cenoura	B						
	Cogumelos						M	
	Nabo						M	
	Batata-doce						M	
	Ovo					B		
	Bagas		M					
	Uvas				B			
	Perna de frango					M		
	Pão		M					
	Castanhas						M	
	Couve	B						
	Copo de água feito em barro		M					
	Copo de leite feito em barro					B		
	Batatas fritas	P						
	Pacote de leite					B		
	Pacote de sumo				M			
	Pão de forma			M				
	Pizza			M				
	Gelado			M				
	Hambúrguer	M						
	Gomas			M				
	Lata de coca-cola				M			
	Garrafa de água						P	
M	Milho					M		
	Peixe		B					
	Cenoura			M				
	Copo de água feito em barro		M					
	Pacote de sumo		M					
	Hambúrguer							B
	Batatas fritas							B
	Pacote de leite		M					
	Lata de coca-cola							B

N	Bagas	M						
	Peixe		B					
	Cenoura	B						
	Uvas				B			
	Pacote de sumo		M					
	Garrafa de água						P	
	Lata de coca-cola			M				
	Pacote de leite					P		
	Gelado			M				
O	Peixe		P					
	Pizza			M				
	Garrafa de água						P	
	Pão de forma				M			
	Hambúrguer	M						
P	Castanhas	M						
	Uvas				B			
	Pizza					M		
	Batatas fritas		M					
	Gelado						M	
Q	Uvas							M
	Perna de frango					M		
	Castanhas							M
	Milho	B						
	Hambúrguer							B
	Gelado							B
	Garrafa de água						P	
	Batatas fritas							B
	Lata de coca-cola							B
	Pizza				M			
R	Cogumelos				M			
	Peixe		B					
	Perna de frango			B				
	Pizza					M		
	Pão de forma			M				
	Batatas fritas	P						
	Pacote de sumo				M			
	Garrafa de água						P	
S	Peixe				M			
	Bagas					M		
	Ovo					B		

	Copo de leite feito em barro				M			
	Castanhas		M					
	Nabo	B						
	Cogumelos					M		
	Perna de frango						M	
	Batata-doce	B						
	Cenoura		M					
	Milho		M					
	Couve		M					
	Uvas				B			
	Pão		M					
	Copo de água feito em barro	M						
	Pacote de sumo	M						
	Gomas						M	
	Pacote de leite					P		
	Garrafa de água						P	
	Pão de forma			M				
	Pizza						M	
	Batatas fritas					M		
	Lata de coca- cola	M		M				
	Gelado						M	
	Hambúrguer			M				