

## Método Pedagógico Pícaras

### 1. Definição

Desenvolvimento cognitivo:

Na intervenção com as pícaras sempre se tem que trabalhar sobre algo concreto, evitando abstrações. Isto é, há que trabalhar com algo físico e que podam manipular. Há que ter em conta que começam a interpretar a existência doutros pontos de vista, que é interessante começar a trabalhar desde já em assembleia fomentando o diálogo entre elas. Devemos ter em conta que nesta idade costumam distrair-se com informações ou estímulos externos. Também tem dificuldades á hora de prestar atenção a vários estímulos simultâneos ou a várias características dum mesmo elemento (por exemplo: cor e forma, número e volume). Porém, como educadoras, devemos fomentar que se vão dando este tipo de mudanças psicoevolutivas.

Nesta idade temos o “nascimento do ser social”, quer dizer, o desenvolvimento da sua capacidade de socialização. Isto faz que se podam apresentar mais medos ou timidez. Estes medos, questão relevante para as pícaras, serão abordados posteriormente. Por outra banda, aparece outro elemento como o desenvolvimento da moralidade, sendo isto um fato relacionado com o sentido da justiça e compaixão. Aliás, a imaginação conforma-se como base fundamental do seu “ser” através, por exemplo, da criação de personagens fantásticas.

Desenvolvimento socioafetivo:

São capazes de relacionar as suas emoções com a consecução ou não de uma meta. Têm um sentido instrumental da amizade baseado nos custos e benefícios da interação com o resto.

Valores a trabalhar

Empatia: base fundamental que terá que ver com a compreensão de emoções e sentimentos dum indivíduo. Em qualquer dinâmica deveria estar presente. Este valor está fortemente ligado ao de cooperação.

Autonomia: Como capacidade de dar-se a um mesmo, uma serie de pautas e responsabilidade.

## **2. Constituição do Grupo de Idade**

Um grupo de Pícaras deve ter, idealmente, entre 16 e 24 integrantes, não sendo recomendável exceder este número salvo situações particulares. Para formá-lo, será preciso contar com um mínimo de 3 (com caráter geral) já que com um número menor a pedagogia do projeto e o trabalho em pequeno grupo perderia sentido.

### **2.2. Constituição do Pequeno Grupo Orgânico**

O pequeno grupo ideal nestas idades é de 4 ou 6 altaíres, sendo o vínculo organizativo central numa altair e onde se integram as novas componentes do GI. Não se superarão 6 membros por PG e não haverá mais de 4 PG no GI Pícaro, salvo exceções.

## **3. Os projetos**

Neste grupo de idade a ideia de projeto ainda é mui moderada e os projetos podem consistir em obradoiros, oficinas e atividades de escassa duração, duas ou três semanas. Estes projetos requererão de maior direção por parte das educadoras que em etapas posteriores mas na elaboração escrita do projeto deve ficar claro os meios polos quais as pícaras podem contribuir ao projeto. Nestes projetos cobrarão relevância o desenvolvimento de saberes quotidianos, hábitos, destrezas que consistam em espaços onde se podam desenvolver e medir os progressos. Mas merece especial menção aqueles projetos que fomentem as capacidades sensoriais através da manipulação de diferentes objetos, com isto quer dizer-se que as crianças desta franja de idade precisam ser participantes ativas e principais de ditos projetos.

Umha das virtudes do mundo pícaro é o grande desejo de conhecer e compreender, isto permite desenvolver trabalhos por projetos, como bem dissemos, relacionados com um pensamento lógico, limitado à realidade concreta. Estes projetos costumam formular-se por temáticas, pelo que neste sentido as educadoras deveram ter umha posição principal para guiar e conhecer os gostos das crianças. Portanto, é de importância capital concretar projetos onde se trabalhem umha série de valores próprios da associação, mas

nunca sem esquecer os gostos e preferências das participantes. Por exemplo, projetos relacionados com a alimentação e a correta elaboração de umha comida; a limpeza e a higiene, pessoais, do espaço, dos materiais, da cozinha, o cuidado do material, a ocupação do espaço, etc. Quanto a isto, as dinâmicas baseadas em “gincanas” funcionam muito bem devido á mistura de umha potente atividade física mais de umha série de destrezas.

#### **4. O Jogo**

Nesta idade senta-se umha das bases fundamentais da nossa proposta educativa e social: o carácter lúdico, otimista, de lazer que a atividade humana pode e deve significar. O jogo marcará toda a atividade das Pícaras, e irão aprendendo destrezas, competências, adquirindo conhecimentos, hábitos, desenvolvendo valores, etc., tendo sempre presente o jogo e o mundo lúdico em geral como elemento vertebrador.

O jogo é entendido como médio natural de autoexpressão, experimentação e comunicação. Jogando, as pícaras aprendem do mundo e as suas relações, submetendo a proba a realidade, explorando emoção e roles. O jogo é essencial para o crescimento humano, o desenvolvimento, a aprendizagem e cultivar as relações interpessoais.

O jogo é um processo natural que:

- Desenvolve a confiança.
- Fomenta a aprendizagem e comportamentos “aceitáveis”.
- Regula as emoções.
- Promove o pensamento criativo e a resolução de problemas.
- Anima á comunicação: ao jogar expressamos pensamentos e sentimentos que, doutro modo, permaneceriam ocultos.

Entende-se como unha unidade orgânica o viver, o aprender e o jogar. As crianças constroem significado a través do jogo, dando-lhe um sentido á experiência. É por isto pelo que é importante que as crianças tenham tempos de jogo livre e espontâneo.

O jogo atua como interface entre o mundo real (exterior) e o seu mundo imaginário (interior), pelo que assenta as bases da criatividade e a imaginação, potenciando unha maior riqueza do mundo interno das crianças, assim coma um melhor autoconceito e autoestima.

## **5. Quadro simbólico**

- Pícaras/os. Nome em homenagem ao primeiro Agrupamento do MEI Altair: Chao de Castro, de Burela, na Marinha galega, onde as crianças são denominadas “pícaras”: de 8 e 9 anos
- A saudação oficial da Altair consiste num movimento de abertura da mão, um punho que se abre em mão aberta, como símbolo de fraternidade. Cada um dos dedos é a representação de cada um dos grupos de idade que conformam o Agrupamento e a estrutura da Altair. No caso das pícaras será o Dedinho.
- Cores: Cada grupo de idade terá umha cor designada. Estas cores são oficiais para uso internacional. No nível nacional ou zonal, as suas assembleias poderão aprovar, por razões excepcionais e justificadas, outras cores substitutivas das propostas, o que deverá ser ratificado polo órgão correspondente do MEI. Além disto, cada agrupamento e cada entidade nacional escolherão também umha cor identificativa. Pícaras: branca.
- Pulseiras: Pícaras: “Beta Aquilae”. Estrela da constelação da Aquila vinculada às pícaras por ser a mais próxima a Altair. Simbolicamente, isto remete-nos para as pícaras como o grupo mais querido e cuidado polo conjunto do agrupamento. As pícaras são o coração da Altair, as mais veneradas.
- Vozes do Conselho da Estrela: Pícaras: “Beta Aquilae”. No caso das Pícaras, a voz para invocar o Conselho da Estrela será “Conselho de Beta”. Terá que desenhar-se umha estrela com a cor correspondente a cada grupo de idade. Polas suas características, o CE no PG é assemblear e está formado polo conjunto das suas integrantes.

## **6. Repartição do tempo das atividades**

Compre apontar umha questão que tem certa importância para o bom funcionamento do grupo. Estamos a falar dos tempos e da divisão estrutural da atividade regular. A atividade regular que normalmente dura 3 horas tem que seguir certas pautas que assinalem de algum jeito o que fazer. Desta maneira ajudará-se as crianças a assimilar certo compromisso e sentimento de grupo a través da rotina. Dado que as Pícaras formam um grupo muito ativo fomentara-se a atividade física como já bem dissemos anteriormente. Em um primeiro momento, sempre que o agrupamento conte com ela, o grupo deveria de ir à horta, nela realizaram-se trabalhos rotineiros que implicam umha grande atividade física. Aliás, isto ajudará a forjar umha responsabilidade coletiva relacionado com a sustentabilidade alimentícia. Em um segundo lugar, seria a hora do projeto em questão, desta maneira a parte central da atividade reservara-se para esta dinâmica. Por último, existirá um espaço de jogo, de grande jogo que servirá para ir aprendendo destrezas, hábitos ou valores.

#### **7. Caminhadas com pícaras: presença de cães.**

Abordando este assunto de jeito mais geral é importante ter em cona vários fatores próprios deste grupo de idade á hora de enfrentar umha caminhada. Em primeiro lugar, é recomendável umha preparação minuciosa por parte das educadoras do percorrido assim como da dinâmica a realizar. Portanto, a elaboração de umha narrativa que acompanhe a caminhada somada a passagem de probas por parte das crianças serão pontos chave para um ótimo resultado. Não entanto, pode funcionar umha caminhada “pura” sem jogo, mas teriam que focalizar-se os esforços em conseguir umha “meta”, é dizer chegar a certo ponto para conseguir o reto. Esta tarefa de motivação e animação seria levada pelas educadoras. Por outra banda, há que destacar que com este tipo de atividades busca-se que aflorem valores relacionados com a conscientização e sensibilidade com o meio ambiente, ademais pode ser unha via de potenciação interessante para confrontá-la á vida das crianças inundada de aparelhos eletrónicos que provocam o sedentarismo. Devemos promover grandes rotas, para ser umha boa pícara há que andar.

Por outra banda, os animais, e nomeadamente os cães, constituem elementos de grande motivação (caso, por exemplo, das Pícaras) durante as caminhadas. A este efeito

recomenda-se na medida do possível a presença de cães nestas atividades e nos acampamentos, sempre que possível, que podam ser conducentes a umha motivação maior das crianças, e também à assunção de cuidados (o cão protege-nos e cuida-nos, e nós protegemo-lo e cuidamo-lo a ele).

### **Organização em acampamentos: pícaras**

O sentido deste breve apartado tem que ver com vários aspetos relacionados com os acampamentos. Apesar de que nestes métodos já se fala dos acampamentos, pensamos que concretizar questões do grupo de pícaras é preciso. Em primeiro lugar, sempre e quando se possa, as pícaras deveriam dormir na mesma tenda de campanha, com a ideia de fortalecer as relações de grupo e ao mesmo tempo fomentar o companheirismo e apoio mútuo. Para isto, é preciso que o agrupamento conte com umha tenda muito grande ou se o número for elevado duas. Em segundo lugar, umha questão de muita relevância é a montagem das próprias tendas. As crianças devem montar as suas tendas, neste caso as educadoras deste grupo deveram ter umha participação ativa guiando ao grupo dada a dificuldade que para elas representa esta labor. É necessário que as crianças tomem consciência e responsabilidade desde cativas da organização de um acampamento.

### **O medo e o monstuarío**

Convém nesta idade trabalhar a questão dos medos e como enfrentá-los. Para estes efeitos recomenda-se a elaboração de monstuaríos em que figurem todos os monstros de acampamentos que poda haver em que se descrevam as suas qualidades e que podam, incluso, funcionar como personagens animadoras, para canções e como parte da memória dos agrupamentos. Estes monstuaríos podem realizar-se a partir da manipulação de elementos como o lama ou argila, criando desta maneira figuras físicas que receberam um nome e umha série de características. Tenta-se, desta maneira, que as crianças trabalhem o medo desde o jogo.

### **Criação de personagens fantásticas**

Podemos falar da criação de pessoas/personagens que acompanhem o processo educativo do grupo de Pícaras. Não deve limitar-se à existência de umha soa personagem

já que se pode esgotar muito rapidamente. Por outra parte, estas personagens não tem que seguir o mesmo padrão de funcionamento, é dizer, o seu método de expressão ou aparição pode variar. Através de cartas, fotografias, debuxos, vídeos ou fisicamente (como educadora) podemos ter a estas personagens. O porquê deste método? Pode ser um magnífico elemento que recebe umha grande atenção por parte do grupo das mais pequenas. Serve de complemento para as dinâmicas ou projetos que se levem a cabo e vai-se introduzindo pouco a pouco no imaginário das Pícaras. Aliás, o sentimento de pertença ao grupo afiança-se com esta ferramenta.

### **Livro de receitas**

Como concreção do desenvolvimento dos saberes, destrezas quotidianas, a alimentação na metodologia altair ocupa um lugar privilegiado. Neste sentido, metodologicamente se marca a necessidade de que cada agrupamento vá construindo o seu próprio receituário. É tarefa das pícaras a coordenação, desenho e posta em funcionamento do mesmo.

### **A horta**

A horta é, pois, um instrumento de sentido de comunidade de primeira magnitude. Desde a horta, entendemos o mundo e sustentamos a sua ação de serviço e elaboram ações para gozar e promover a soberania alimentar, o uso, a qualidade, a segurança, a valorização dos produtos da horta. A horta presente em atividades de cada grupo de idade e na ação coletiva do grupo; levará a saber mais, a relacionar-se mais, a incidir progressivamente num entorno mais saudável e sustentável. Desde o grupo de idade das pícaras levaram-se a cabo trabalhos básicos onde o esforço físico esteja presente. Assim através de dinâmicas de jogo podem limpar a terra de malas ervas, fazer regos ou regar as hortaliças.