

Brincadeiras e Jogos na Escola durante a Infância: Uma Aprendizagem para a Vida

Relatório de Estágio

Marisa Botelho Faria

Mestrado em

**Educação Pré-Escolar e Ensino do
1.º Ciclo do Ensino Básico**



Brincadeiras e Jogos na Escola durante a Infância: Uma Aprendizagem para a Vida

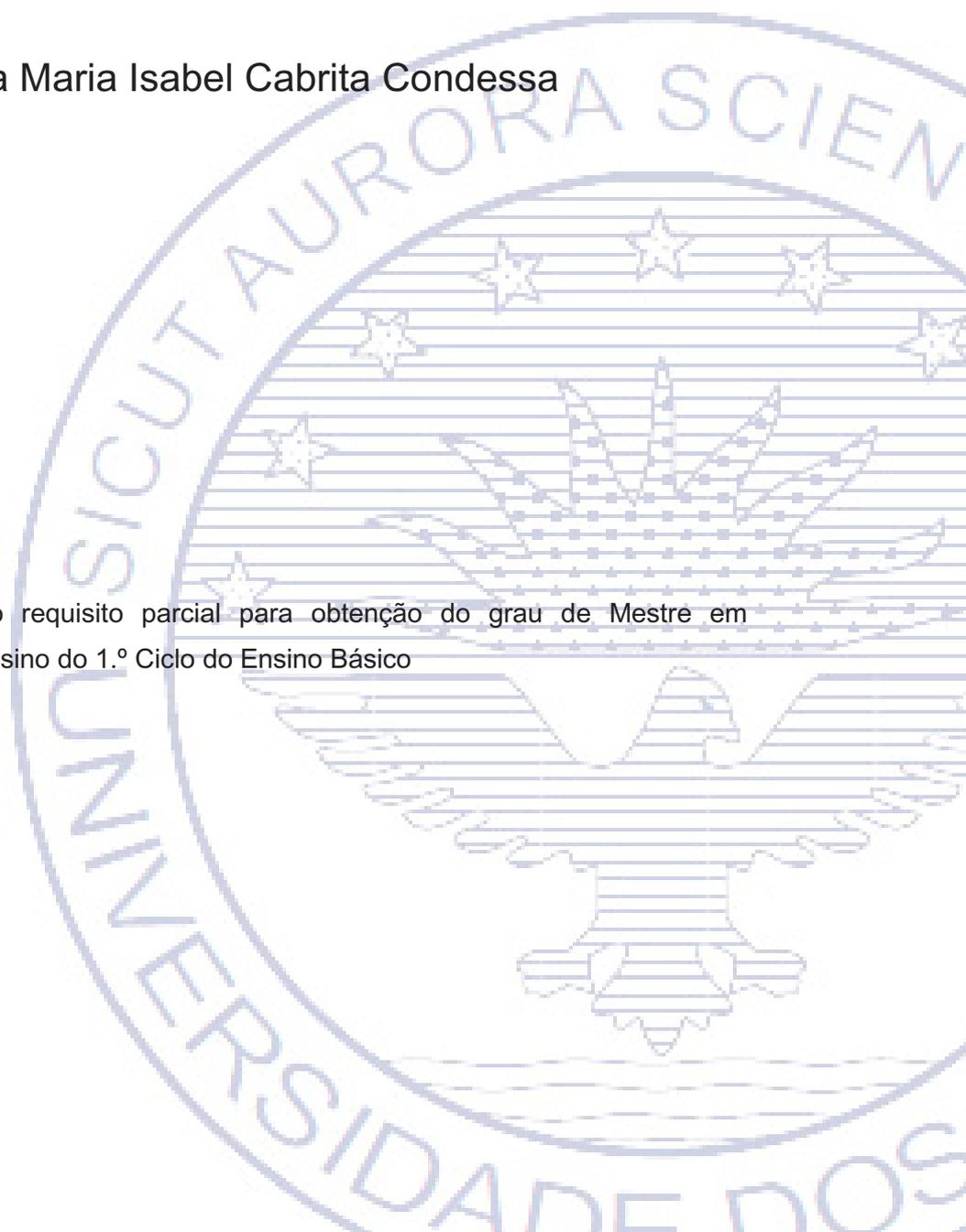
Relatório de Estágio

Marisa Botelho Faria

Orientador

Professora Doutora Maria Isabel Cabrita Condessa

Relatório submetido como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em
Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico



“Una infancia que juega es una infancia sana y feliz, que ensaya y aprende competencias sociales y cognitivas que favorecen su rol como ciudadano”

(Paya, 2018)

Agradecimentos

Ao concluir esta etapa na minha formação, não poderia deixar de agradecer às pessoas que, de uma forma ou outra, contribuíram para que eu alcançasse este meu desejo de ser educadora/professora.

Em primeiro lugar, quero agradecer à minha família:

- Aos meus pais a quem dedico este trabalho, pela educação e ensinamentos que me fortaleceram e me tornaram na pessoa que sou hoje. Pela força e apoio para ultrapassar todas as dificuldades e obstáculos desta longa caminhada. A vocês o meu muito obrigado.

- À minha irmã, pelo apoio incondicional. Aos meus sobrinhos, pelo amor, pela paciência, por muitas vezes terem sido as minhas “cobaias” no desenvolvimento de atividades. Obrigada.

Agradeço à minha orientadora de relatório, a Professora Doutora Maria Isabel Condessa, pela sua orientação, disponibilidade e paciência. Pela amizade e apoio nas situações mais difíceis. Muito obrigada por fazer parte deste processo.

Às orientadoras e cooperantes de estágio do Pré-Escolar e do 1.º Ciclo. Pelo apoio e dedicação, pela partilha de experiências que se mostraram fundamentais na construção do meu perfil docente. Obrigada.

À minha colega de estágio, pelo apoio e companheirismo, pelas gargalhadas, pelo ombro amigo nos momentos mais difíceis. Pela amizade que construímos, muito obrigada.

Às minhas “irmãs do coração” Sara, Rafaela e Rita, pela ajuda, pela amizade, pelo apoio constante, mesmo quando não tinha disponibilidade, vocês estavam lá. Muito obrigada.

Por fim, agradeço a todas os “meus” meninos, por me deixarem fazer parte das suas vidas. Sem vocês esta caminhada não seria possível.

A todos o meu muito obrigada!

Resumo

O presente Relatório de Estágio, desenvolvido no âmbito do Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico, tem como propósito relatar as práticas pedagógicas desenvolvidas nas unidades curriculares de Estágio Pedagógico I e II.

Partindo do pressuposto que a atividade lúdica é um veículo de excelência para a aprendizagem do ser humano, realçamos ao longo deste trabalho o tema “Brincadeiras e Jogos na Escola durante a Infância: Uma Aprendizagem para a Vida”. Assim, durante as nossas práticas decidimos recorrer à atividade lúdica em diferentes áreas e conteúdos curriculares, de forma a potenciar uma aprendizagem prazerosa, em que as crianças fossem ativamente envolvidas. Estas práticas constituíram momentos fundamentais na nossa formação inicial, pois só confrontando a teoria com a prática é possível ter uma maior consciência das nossas potencialidades e fragilidades face ao desenvolvimento da profissão de educador/professor, possibilitando sempre uma melhoria das práticas educativas.

Durante a reflexão das atividades desenvolvidas em ambos contextos de estágio, verificámos que, de facto, as brincadeiras e jogos representam um meio de excelência para a aprendizagem. Deste modo, e a fim de aprofundarmos os nossos conhecimentos sobre esta temática, confrontámos as nossas observações da prática com literatura da especialidade e testemunhos de profissionais, obtidos através de um estudo empírico efetuado através da aplicação de um inquérito por questionário *on-line*, de modo a conhecer as conceções e práticas de Educadores de Infância/Professores do 1.º Ciclo, em diferentes etapas profissionais, em relação à importância das *brincadeiras e jogos na aprendizagem das crianças*. Por conseguinte, neste estudo descritivo e comparativo, realizado com uma amostra de 95 indivíduos, determinámos que a maioria dos inquiridos concorda com as ideias defendidas desde o início deste estágio, ou seja, através das brincadeiras e jogos as crianças têm a possibilidade de alcançar aprendizagens que serão essenciais ao longo das suas vidas, alcançando assim um maior equilíbrio pessoal e social.

Palavras-chave: Educador/Professor; Práticas Pedagógicas; Criança; Brincar; Jogar; Aprendizagem.

Abstract

The present Report of Internship, developed within the scope of the Master's Degree in Preschool Education and Teaching of the 1st Cycle of Basic Education, aims to report the pedagogical practices developed in the curricular units of Pedagogical Internship I and II.

Starting from the assumption that play activity is a vehicle of excellence for the learning of the human being, we highlight throughout this work the theme “Play and Games in School during Childhood: An Apprenticeship for Life”. Thereby, during our practices we decided to resort to play activity in different areas and curricular contents, in order to foster a pleasurable learning in which the children were actively involved. These practices constituted fundamental moments in our initial formation, because only by confronting theory with practice we become more aware of our potentialities and fragilities in the development of the profession of educator / teacher, always allowing an improvement of educational practices.

During the reflection of the activities developed in both internship contexts, we found that, in fact, the play and games represent an excellence mean for learning. Therefore, and in order to deepen our knowledge on this subject, we have confronted our observations of the practice with literature of the speciality and testimonies of professionals, obtained through an empirical study carried out through the application of an online questionnaire survey, in order to know the concepts and practices of Early Childhood Educators/Teachers of the 1st Cycle, in different professional stages, regarding the importance of *play and games in children's learning*. Thus, in this descriptive and comparative study, carried out with a sample of 95 individuals, we determined that the majority of respondents agreed with the ideas defended from the beginning of this stage, that is, through play and games that children have the possibility to achieve apprenticeships which will be essential throughout their lives, achieving a greater personal and social balance.

Keywords: Educator/Teacher; Pedagogical practices; Children; Play; Game; Learning.

Índice geral

Resumo	ii
Abstract	iii
Índice de Quadros	vi
Índice de Figuras	vi
Índice de Gráficos	vii
Índice de Tabelas	viii
Índice de Anexos	ix
Lista de Abreviaturas e Siglas	ix
Introdução	1
Parte I – Brincadeiras e Jogos na Escola durante a Infância: Uma Aprendizagem para a Vida	3
Introdução	4
1. Brincar e jogar durante a infância	5
1.1. O brincar como veículo para o desenvolvimento integral da criança	5
1.2. A brincar também se aprende: contributos do lúdico para o processo de ensino-aprendizagem	9
1.3. Brincadeiras e jogos, uma aprendizagem para a vida	13
2. Metodologia	16
2.1. Problemática e Objetivos do Estudo	16
2.2. Participantes do Estudo	17
2.3. Instrumentos de Pesquisa	18
2.4. Análise dos Dados	19

3.Apresentação e Análise dos Resultados	19
4.Conclusão e Discussão do Estudo	40
Parte II – O Estágio Pedagógico	45
Introdução	46
5.O Estágio Pedagógico: a caminho para a prática profissional	47
5.1. Da legislação à formação universitária	47
5.2. Em preparação para a intervenção pedagógica	50
6.O Estágio Pedagógico em Educação Pré-Escolar	55
6.1. Contextualização da Escola “Pião”	56
6.2. O nosso grupo de estágio	61
6.3. Intervenção Pedagógica	63
6.4. Brincar e jogar na sala de Educação Pré-Escolar	67
6.5. Em jeito de reflexão... ..	75
7.O Estágio Pedagógico no 1.º Ciclo do Ensino Básico	78
7.1. Contextualização da Escola “Berlinde”	79
7.2. A nossa turma de estágio	81
7.3. Intervenção Pedagógica	82
7.4. Brincar e jogar na sala do 1.º Ciclo do Ensino Básico	87
7.5. Em jeito de reflexão... ..	95
Considerações Finais	99
Referências bibliográficas	102
Anexos	109

Índice de Quadros

Quadro 1 – As características das fases do percurso docente	49
Quadro 2 – Intervenções pedagógicas, temáticas desenvolvidas e calendarização	64
Quadro 3 – Atividades desenvolvidas no Pré-Escolar	65
Quadro 4 – Intervenções pedagógicas e conteúdos lecionados	82
Quadro 5 – Atividades desenvolvidas no 1.º Ciclo	84

Índice de Figuras

Figura 1 – Modelo simples do currículo dos primeiros anos	11
Figura 2 – O brincar no ensino básico: algumas considerações	13
Figura 3 – O brincar e jogar na folha da vida	16
Figura 4 – Planta da sala do grupo do Pré-Escolar	58
Figura 5 – Agenda semanal do grupo do Pré-Escolar	60
Figura 6 – Exemplos de atividades desenvolvidas no Pré-Escolar	66
Figura 7 – Tipos de jogos desenvolvidos no Pré-Escolar	67
Figura 8 – Livro da motricidade	68
Figura 9 – Tarefas presentes no livro da motricidade	69
Figura 10 – Atividades de motricidade geral presentes no livro	69
Figura 11 – Peluche "O Monstro das Cores"	72
Figura 12 – Apresentação do livro " O Monstro das Cores"	72
Figura 13 – Apresentação do peluche e dos frascos das emoções	73
Figura 14 – Organização das emoções nos frascos correspondentes	73
Figura 15 – Opiniões dos estagiários acerca da importância do lúdico para a aprendizagem	75
Figura 16 – Opiniões dos educadores acerca da importância do lúdico para a aprendizagem	76

Figura 17 – Planta da sala de aula do 1.º Ciclo	80
Figura 18 – Exemplos de atividades desenvolvidas no 1.º Ciclo	85
Figura 19 – Tipos de jogos desenvolvidos no 1.º Ciclo	86
Figura 20 – Cantinho dos jogos criado na sala do 1.º ano	87
Figura 21 – Jogo da Glória	88
Figura 22 – Desenvolvimento do Jogo da Glória	88
Figura 23 – Realização dos exercícios de Educação Físico-Motora	89
Figura 24 – Momento de pergunta-resposta	89
Figura 25 – Labirinto dos animais	91
Figura 26 – Twister da natureza	91
Figura 27 – Pintura do labirinto dos animais	92
Figura 28 – Pintura do Twister da natureza	92
Figura 29 – Carimbagem dos pés no labirinto dos animais	92
Figura 30 – Desenvolvimento do labirinto dos animais	93
Figura 31 – Desenvolvimento do Twister da natureza	93
Figura 32 – Opiniões dos estagiários acerca da importância do lúdico para a aprendizagem	96
Figura 33 – Opiniões dos professores acerca da importância do lúdico para a aprendizagem	97

Índice de Gráficos

Gráfico 1 – Ano de nascimento	20
Gráfico 2 – Género	20
Gráfico 3 – Zona onde leciona	20
Gráfico 4 – Formação Profissional	21
Gráfico 5 – Situação Profissional 2016/2017	21

Gráfico 6 – Tipo de Estabelecimento de Ensino	21
Gráfico 7 – Anos de Experiência Profissional	21

Índice de Tabelas

Tabela 1 – Em que domínio(s) considera ser o jogo "mais importante" para o desenvolvimento dos seus alunos?	23
Tabela 2 – Justificações atribuídas para a escolha dos diferentes tipos de desenvolvimento	24
Tabela 3 – Importância do jogo no ensino das crianças/alunos com dificuldades de aprendizagem	26
Tabela 4 – Elevada importância dada ao “jogo como um meio da aprendizagem ao longo da vida”	27
Tabela 5 – Frequência de utilização de jogos e brincadeiras na sala de aula	29
Tabela 6 – Como se comportam as crianças/alunos na realização de jogos que têm como finalidade a aprendizagem	30
Tabela 7 – Motivos pela qual o jogo tem impacto na aprendizagem da criança	31
Tabela 8 – De que forma observa/verifica esse impacto?	32
Tabela 9 – Que tipo de jogos costuma utilizar?	33
Tabela 10 – Que tipo de jogos utiliza nas suas aulas?	34
Tabela 11 – Quando recorre ao jogo pretende	35
Tabela 12 – Nas suas aulas, os jogos são habitualmente realizados	36
Tabela 13 – Na sua opinião, as crianças/alunos aprendem com mais facilidade ao realizar	36
Tabela 14 – Motivo de as crianças/alunos aprenderem com mais facilidade ao realizar	37
Tabela 15 – Dentro da sua sala de atividades/sala de aula há algum espaço onde estão disponibilizados os jogos que vão sendo utilizados? Se sim, as crianças/alunos voltam a utilizar os mesmos por iniciativa própria?.....	38
Tabela 16 – Em que área (s) /domínio (s) de aprendizagem utiliza com mais frequência os jogos? (Educação Pré-Escolar)	39

Tabela 17 – Em que área (s) de aprendizagem utiliza com mais frequência os jogos? (1.º Ciclo do Ensino Básico)	40
--	----

Índice de Anexos

Anexo I – Pedido de autorização para uso de questionário	110
Anexo II – Questionário aplicado aos estagiários, educadores e professores do 1.º Ciclo.	112
Anexo III – Exemplo de Sequência Didática do Pré-Escolar	120
Anexo IV – Exemplo de Grelha de Avaliação do Pré-Escolar	139
Anexo V – Exemplo de Sequência Didática do 1.º Ciclo	146
Anexo VI – Exemplo de Grelha de Avaliação do 1.º Ciclo	170

Lista de Abreviaturas e Siglas

EPE – Educação Pré-Escolar

1.º CEB – 1.º Ciclo do Ensino Básico

CREB – Currículo Regional do Ensino Básico

NEE – Necessidades Educativas Especiais

OCEPE – Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar

MEM – Movimento da Escola Moderna

Introdução

O presente relatório de estágio surge no âmbito do Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico, da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, da Universidade dos Açores. Em conformidade com o artigo 17.º do Decreto-lei 43/2007 de 22 de fevereiro, a criação e apresentação deste documento constitui um dos requisitos para a obtenção do grau de Mestre em Educação Pré-Escolar e 1.º Ciclo do Ensino Básico. Assim, neste relatório são apresentadas as práticas desenvolvidas durante as duas unidades curriculares de Estágio Pedagógico I e Estágio Pedagógico II, assim como o estudo empírico acerca da temática selecionada para aprofundamento.

Com efeito, o tema de relatório intitula-se “Brincadeiras e Jogos na Escola durante a Infância: Uma Aprendizagem para a Vida”. A escolha desta temática partiu do pressuposto que a atividade lúdica tem grandes benefícios no processo de aprendizagem das crianças, nomeadamente a nível cognitivo, socio-afetivo e psico-motor e, por isso, deve ser aprofundada e refletida, de modo a dar a conhecer as suas potencialidades no contexto de Educação Pré-Escolar e ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico.

As atividades lúdicas constituem momentos privilegiados na vida das nossas crianças e cabe a nós, adultos, fomentar a sua prática, pois através desta a criança “consegue sozinha, efectuar as mais preciosas conquistas experienciais e vivenciais para o seu desenvolvimento” (Sousa, 2003, p. 150). De facto, as brincadeiras e jogos são potenciadores de aprendizagens que ficarão presentes para sempre nas vidas das crianças, pois como referem Condessa & Fialho (2010)

O brincar e o jogo, desde as formas mais simples de imitação e actividade simbólica até às formas mais elaboradas de actividades de criação, expressão e de competição, permitem que a criança tome consciência de si e do outro, interiorizando assim a sua cultura de origem e os valores que lhe são inerentes, aprendendo a agir, a interagir e a comunicar em sociedade (p.17).

Assim, cabe aos educadores/professores refletir sobre as suas formas de intervenção, recorrendo às brincadeiras e jogos para desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem, para que haja um “impacto no crescimento do indivíduo como Pessoa, em contexto específico ou diversificado da sociedade” (Condessa et al, 2009, p.14).

Deste modo, o estudo implementado neste trabalho pretende *conhecer as concepções e práticas de docentes EPE/1.º CEB acerca da importância das brincadeiras e jogos na aprendizagem das crianças*, confrontando-as em função das experiências profissionais dos inquiridos, isto é, da sua aprendizagem ao longo da vida. Ao mesmo tempo, realizamos uma discussão com outros estudos realizados a nível regional, de onde se destacam os trabalhos de Cabral (2014) e Lima (2014), de modo a comparar as perspetivas de profissionais da área do pré-escolar e 1.º ciclo.

Relativamente à estrutura, este documento encontra-se organizado em duas partes. A primeira parte intitulada “Brincadeiras e Jogos na Escola durante a Infância: Uma Aprendizagem para a Vida” contempla dois capítulos. O primeiro capítulo constitui um momento de aprofundamento teórico no qual serão apresentadas diferentes perspetivas sobre a importância do brincar para o desenvolvimento infantil, assim como para o processo de ensino-aprendizagem das crianças. De seguida, no segundo capítulo, expomos o estudo empírico, mais precisamente a metodologia utilizada, a apresentação, análise e discussão dos dados obtidos através de um inquérito por questionário a estagiários, educadores e professores do 1.º Ciclo.

A segunda parte, intitulada “O Estágio Pedagógico”, possuiu três capítulos. Por conseguinte, o primeiro capítulo analisa a profissão docente a nível legislativo, bem como a importância do estágio pedagógico para a formação inicial de docentes e etapas essenciais para a preparação de uma intervenção pedagógica. O segundo e terceiro capítulos contextualizam os estágios desenvolvidos no contexto Pré-Escolar e 1.º Ciclo, nomeadamente com a caracterização da escola, sala e rotinas, tal como a caracterização do grupo/turma. Neste capítulo, são também analisadas algumas atividades implementadas no âmbito da temática deste relatório, relacionando-as com algumas das opiniões dos inquiridos do nosso estudo.

Por fim, serão apresentadas as considerações finais onde apresentamos um balanço geral de todo o trabalho desenvolvido neste relatório, das suas potencialidades e limitações, assim como as referências bibliográficas e os anexos.

Parte I

Brincadeiras e Jogos na Escola durante a Infância: Uma Aprendizagem para a Vida

Introdução

1. Brincar e jogar durante a infância

- 1.1. O brincar como veículo para o desenvolvimento integral da criança
- 1.2. A brincar também aprendemos: contributos do lúdico para o processo de ensino-aprendizagem
- 1.3. Brincadeiras e jogos, uma aprendizagem para a vida

2. Metodologia

- 2.1. Problemática e Objetivos do Estudo
- 2.2. Participantes do Estudo
- 2.3. Instrumentos de Pesquisa
- 2.4. Análise dos Dados

3. Apresentação e Análise dos Resultados

4. Conclusão e Discussão do Estudo

Introdução

Ao longo dos últimos anos a temática das brincadeiras e jogos tem suscitado cada vez mais interesse por parte da comunidade educativa. Este interesse prende-se com o facto de estes momentos apresentarem diversos benefícios, quer no desenvolvimento, como na aprendizagem das nossas crianças.

Como refere Moyles (2002) “O brincar em situações educacionais, proporciona não só um meio real de aprendizagem como permite também que adultos perçetivos e competentes aprendam sobre as crianças e suas necessidades” (p.12). Com efeito, de modo a conhecermos cada vez mais o mundo da educação, é fundamental que o educador/professor desperte em si a curiosidade de alargar os seus conhecimentos, investigando e refletindo acerca das problemáticas educacionais.

Uma vez que o ensino é uma área em constante mudança e aperfeiçoamento, Stenhouse (1975, citado por Alarcão, 2005) defende que a profissão docente deve ser baseada “na investigação sobre o seu ensino” (p.4), pois assim a educação torna-se “uma ciência educativa em que cada sala de aula é um laboratório e cada professor um membro da comunidade científica” (p.4).

Neste sentido, torna-se importante averiguar as *concepções e práticas de educadores e professores do 1.º Ciclo, assim como de estagiários dos mesmos contextos, acerca desta temática em estudo*. Para este fim, elaborou-se um estudo empírico através de um inquérito por questionário, de modo a analisar de forma quantitativa a opinião dos diferentes inquiridos.

De modo a compreender melhor este tema será apresentado em primeiro lugar um enquadramento teórico, no qual serão expostas as perspetivas de diversos autores sobre a temática, nomeadamente a importância e contributos das brincadeiras e jogos para a aprendizagem infantil. De seguida, procedemos à exposição do estudo revelando a metodologia adotada, a apresentação dos resultados e as conclusões obtidas.

1. Brincar e jogar durante a infância

1.1. O brincar como veículo para o desenvolvimento integral da criança

As brincadeiras e jogos são duas palavras características da infância e constituem um direito a que todas as crianças deveriam ter acesso. De acordo com o Artigo 31.º da Convenção sobre os Direitos da Criança (Assembleia Geral nas Nações Unidas, 1989) todas as crianças têm “o direito ao repouso e aos tempos livres, o direito de participar em jogos e actividades recreativas próprias da sua idade e de participar livremente na vida cultural e artística”. Na perspetiva de Kishimoto (2010), o ato de brincar constitui um momento livre e prazeroso que promove o ensinamento de “regras e linguagens” (p.1) ao mesmo tempo que auxilia a criança a comunicar com o mundo que a rodeia, expressando os seus sentimentos e emoções.

De facto as brincadeiras e jogos são uma realidade do quotidiano infantil e fazem parte da memória de gerações, pessoas marcadas por estas mesmas brincadeiras. O facto do adulto se rever várias vezes nas suas brincadeiras, implica que estas tenham tido impacto na sua infância e, por consequência, no seu desenvolvimento. Estes momentos lúdicos não são apenas uma forma de as crianças se divertirem, pois estas práticas constituem um meio privilegiado para que estas se expressem e alcancem diversas competências que lhes serão essenciais na sua vida adulta.

Infelizmente nos dias de hoje, apesar da existência de diversos estudos que evidenciam e apresentam os benefícios das brincadeiras e jogos no desenvolvimento da criança (por exemplo, Pessanha, 2001; Smith, 2006; Condessa, 2009, Neto, 2009), ainda são muitos os educadores que encaram a atividade lúdica unicamente como uma simples forma de ocupação de tempos livres, descontração e divertimento, o que não é real. Por exemplo, como referia Pessanha (2001) no início do século

Sabe-se que, de um modo geral, no ensino pré-escolar o brincar e o jogo são considerados como uma actividade importante, mas o mesmo não acontece no ensino básico. Neste caso brincar só raramente é aceite nas salas de aula e é muito frequente ouvir o adulto comentar: “na aula trabalha-se, brincar é lá para

fora...”. Os poucos momentos de actividade lúdica permitidos à criança na escola, ficam remetidos para os recreios, fora da sala de aula... (p.153).

Como tal devemos reforçar a convicção da importância da actividade lúdica na educação, porque as brincadeiras e jogos representam momentos fundamentais para o desenvolvimento das crianças, por ser uma prática que tem “o poder de um exercitador universal: facilita tanto progresso de sua personalidade integral, como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais” (Jacquin, 1963, citado por Rino, 2004, p.9). Neto (2009) reforça a ideia da importância e dos benefícios do brincar na precocidade infantil, referindo que este ato é vantajoso

na estruturação do cérebro e respetivos mecanismos neurais; na evolução da linguagem e literacia; na capacidade de adaptação física e motora; na estruturação cognitiva e na resolução de problemas; nos processos de socialização; e, finalmente, na construção da imagem de si próprio, capacidade criativa e controlo emocional (p.20).

Papalia *et al.* (2009) partilham a mesma opinião, pois referem que uma criança ao brincar “estimula os sentidos, aprende como usar os músculos, coordena a visão com o movimento, obtém domínio sobre o corpo e adquire novas habilidades” (p.291). Sendo assim, as brincadeiras e jogos estão diretamente relacionados com o desenvolvimento dos domínios cognitivo, afetivo, social e físico-motor.

Corroborando esta ideia, Moyles (2002) expõe na sua obra uma lista de necessidades que, de acordo com a autora, podem ser alcançadas através da actividade lúdica, são estas a oportunidade

- de praticar, escolher, perseverar, imitar, imaginar, dominar, adquirir competência e confiança;
- de adquirir novos conhecimentos, habilidades, pensamentos e entendimentos coerentes e lógicos;
- de criar, observar, experimentar, movimentar-se, cooperar, sentir, pensar, memorizar e lembrar;
- de comunicar, questionar, interagir com os outros e ser parte de uma experiência social mais ampla em que a flexibilidade, a tolerância e a autodisciplina são vitais;

- de conhecer e valorizar a si mesmo e as próprias forças, e entender as limitações pessoais;
- de ser ativo dentro de um ambiente seguro que encoraje e consolide o desenvolvimento de normas e valores sociais (p.36).

Neste contexto, sabendo que a brincadeira “é um estímulo inerente e essencial para o desenvolvimento humano” (Jarvis *et al.*, 2011, p.50) é fundamental que os educadores/professores criem ambientes lúdicos promotores de atividades e recursos dinâmicos e estimulantes possibilitando às crianças o alcance de um desenvolvimento pleno (Jarvis *et al.*, 2011, p.59).

Na nossa ótica, as brincadeiras e jogos são imprescindíveis para o desenvolvimento da criança, pois nestes momentos as crianças têm a oportunidade de desenvolver as “habilidades sociais e intelectuais que os adultos necessitam para atuar em um ambiente social” (Jarvis *et al.*, 2011, p.25). Do mesmo modo, “ao longo do tempo (maturação, crescimento e aprendizagem), a criança vai desenvolvendo múltiplas capacidades adaptativas através do jogo, que serão decisivas no sucesso de tarefas quotidianas, escolares, artísticas, linguísticas e emocionais, entre outras” (Neto, 2009, p.20).

Tezani (2006) também reconhece a importância do lúdico para o desenvolvimento integral da criança referindo que, através deste, existe uma “articulação entre o desejo, a afetividade, a inteligência e os processos de apropriação do conhecimento e o avançar das zonas de desenvolvimento” (p.13). Com efeito, recorrer a brincadeiras e jogos torna-se cada vez mais importante para o desenvolvimento harmonioso das nossas crianças pois, “quanto maior e mais activa for esta força lúdica, mais a criança, candidata a homem, é inteligente e disponível para um destino superior” (Planchard, 1961, in Chateau, 1961, p.6)

Como já constatámos, brincar e jogar proporciona o desenvolvimento de diversos aspetos cognitivos, mas também promove a aquisição de competências sociais e emocionais fundamentais para a construção da personalidade do ser humano. Estas competências são adquiridas muitas vezes nas brincadeiras que, sendo repetidas por diversas vezes, permitem que as crianças assimilem experiências do quotidiano proporcionando “não só a resolução de problemas, mas também a adaptação emocional das crianças ao meio” (Pessanha, 2001, p.31). Do mesmo modo, durante os momentos

de jogo a criança “é confrontada consigo própria, com tarefas que lhe dão origem a processos intelectuais, e com outros, com os quais dá e recebe feedback.” (Rino, 2004, p.22).

Na mesma linha de pensamento, Silva (2012) refere que o jogo é “uma autêntica escola de disciplina, de despoletar de emoções e afetos, um espaço de liberdade” (p.15). Ao desenvolver jogos as crianças terão, também, a oportunidade de se tornar mais confiantes, na medida em que poderão ter um maior autoconhecimento, melhorar a sua forma de resolução de problemas e, ao mesmo tempo, aprender a integrar a sociedade de uma forma responsável (Cunha, 2004).

Para Piaget (1975, citado por Resendes, 2012, p.23) o jogo apresenta diferentes estruturas dependendo da fase de desenvolvimento em que a criança se encontra. Assim, o autor apresenta três tipologias de jogo: os “jogos de exercício”, “os jogos simbólicos” e os “jogos de regras”. Relativamente ao primeiro tipo de jogo “ (...) a criança fá-lo por mero divertimento e não por necessidade, ou para aprender uma nova conduta”; na segunda tipologia a criança encontra-se numa componente imaginária “ (...) visto ser comparação entre um elemento dado e um elemento imaginado, e uma representação fictícia (...) ”; finalmente, no terceiro tipo de jogo, “ (...) o jogo com regras pode ter o mesmo conteúdo dos jogos precedentes: exercício sensório-motor como o jogo com bolas de grude ou imaginação simbólica, como nas adivinhações e charadas” (pp. 23-24), no entanto a criança evolui da componente simbólica e é capaz de criar regras no seu jogo.

A partir destas tipologias de jogos podemos ver que a construção do conceito de regra é bastante explorada durante a realização de jogos, devendo os professores “enfatizar a cooperação nos processos decisórios, centrando o desenvolvimento moral na elaboração, ponderação e maturação de regras baseadas na justiça e equidade” (Vale, 2002, p. 304).

Smith (2006), enumera alguns tipos de brincar, também, baseadas nas teorias de Piaget, nomeadamente: *brincar prático*, onde inclui o brincar sensório-motor e exploratório, da criança até aos 2 anos; *brincar simbólico*, integra o brincar de faz-de-conta, de fantasia e sóciodramático, da criança, da criança até aos 6/ 7 anos; *jogos com regras*, caracterizam a maioria das atividades das crianças, a partir dos 6/7 anos; *brincar construtivo*, atividades orientadas para o objetivo e que ocupam um lugar entre o brincar

e o trabalho, onde objetos são manipulados para construir ou criar algo; *brincar de atividade física*, que envolve movimentos amplos (correr, subir em árvores, escorregar, balançar-se, entre outros; *brincar turbulento*, práticas muito características de espaços amplos e de ar livre, que envolve as lutas e corridas de perseguição (pp. 25-26).

Deste modo, “Se o jogo desenvolve assim as funções latentes, compreende-se que o ser mais bem dotado é aquele que mais joga” (Chateau, 1961, p.7), logo, é necessário divulgar cada vez mais o quão importante é para as crianças brincarem e jogarem, pois através destes momentos elas alcançarão um desenvolvimento pleno de todos os seus domínios.

1.2. A brincar também se aprende: contributos do lúdico para o processo de ensino-aprendizagem

As brincadeiras e jogos são veículos promotores do desenvolvimento infantil e por consequência excelentes meios de aprendizagem. Tendo em conta a importância que o processo de aprendizagem apresenta na vida do ser humano, é fundamental que as nossas crianças tenham oportunidades de desenvolver a sua aprendizagem nas escolas de uma forma positiva, com o propósito de se tornarem cidadãos responsáveis e detentores de conhecimento. Porém, é necessário que os educadores/professores criem situações de aprendizagem que despertem a criatividade, a curiosidade e o gosto nas crianças, de modo a que estas tenham interesse em aprender.

Uma forma de criar situações que possibilitam o processo de aprendizagem das crianças é a utilização de atividades lúdicas em contexto educativo, pois “utilizar a brincadeira como um recurso é aproveitar a motivação interna que as crianças têm para tal comportamento e tornar a aprendizagem de conteúdos escolares mais atraente” (Cordazzo & Vieira, 2007, p.98). Aliás, Pessanha (2001) afirma que “nas primeiras fases do ensino, o papel da actividades lúdicas deve ser valorizado, podendo coexistir com o prazer de aprender e encarado como sendo capaz de facilitar a aprendizagem e o domínio de competências” (p.51).

Heaslip (2006) refere que o papel do adulto como “capacitador e promotor do brincar que leva ao desenvolvimento tem sido negligenciado [...]. O papel do adulto não é passivo nem ativo. É proactivo” (p.124).

Acredita-se que o educador ao recorrer a atividades lúdicas estará também a convocar os interesses e experiências que a criança traz na sua bagagem de conhecimentos. Assim, “os seus interesses pessoais e as suas questões e intenções levam à exploração, experimentação e construção de novos conhecimentos e compreensões” (Hohmann & Weikart, 2003, p.23) e, por consequência, a aprendizagem torna-se mais prazerosa “por meio da qual a criança passe a gostar, cada vez mais, de aprender” (Vale, 2002, p.1).

De acordo com o *Department of Education and Science* (1967, citado por Moyles, 2002) “O brincar é o principal meio de aprendizagem da criança...a criança gradualmente desenvolve conceitos de relacionamentos causais, o poder de discriminar, de fazer julgamentos, de analisar e sintetizar, de imaginar e formular” (p.37).

Condessa (2018) menciona que “a Pedagogia centrada na brincadeira é uma parte essencial à educação da criança e deve ser assumido por educadores o “valor” da brincadeira, para que possam explicar e celebrar a aprendizagem com base no lúdico” (p.277).

Além da sua componente lúdica, as brincadeiras e jogos têm uma grande importância no processo de aprendizagem infantil sendo estas atividades “um recurso educativo fundamental para a transmissão de valores, de práticas culturais e de atitudes intelectuais face ao mundo” (Amado, 2002, p.12). Utilizar o lúdico em contexto educativo é abrir as portas da escola ao mundo de cada criança, é explorar a sua personalidade e contribuir para a criação da mesma.

De acordo com Tezani (2006), o sucesso e insucesso escolar estão diretamente ligados à determinação que cada criança tem para aprender. Deste modo, os profissionais de educação devem criar ambientes facilitadores desta aprendizagem, através de atividades que os motive, que os faça pensar, agir e reagir a situações presentes no seu dia-a-dia. Nesta linha de pensamento, Hohmann & Weikart (2003) afirmam que “ (...) a aprendizagem pela acção é fundamental ao completo desenvolvimento do potencial humano, (...) a aprendizagem activa ocorre de forma mais eficaz em contextos

que providenciam oportunidades de aprendizagem adequadas do ponto de vista do desenvolvimento” (p.19).

Em 1961, Chateau, demonstrou na sua obra a importância do lúdico para a aprendizagem afirmando que estes momentos “não só constituem, para quem sabe observar, um maravilhoso espelho em que se reflectem as características individuais, mas representam também um incomparável meio de acção ao serviço dos educadores” (p.8).

Como podemos ver na Figura 1, Moyles (2006) apresenta-nos como o brincar deve estar presente no currículo da educação infantil e, de como é possível haver uma ligação entre a aprendizagem, o currículo de matérias e o brincar “sem existir nenhum conflito de interesses, pois cada elemento se entrelaça prontamente com os outros” (p.15).

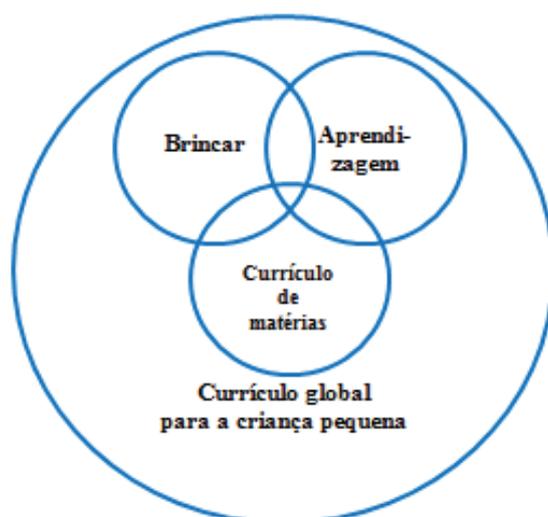


Figura 1 – Modelo simples do currículo dos primeiros anos (Adaptado de Moyles, 2006, p.15)

A importância do lúdico na escola é também relatada nos documentos educativos orientadores, nomeadamente nas OCEPE e Currículo Regional da Educação Básica. Assim, de acordo com as OCEPE (Silva *et al.*, 2016) a atividade lúdica é uma forma de aprendizagem bastante completa, pois a partir desta podemos trabalhar todas as áreas utilizando esta metodologia. Já o Currículo Regional da Educação Básica (Alonso *et al.*, 2011) enfatiza a utilização dos jogos tradicionais. Este documento defende, nas diferentes áreas, a utilização de jogos no processo de aprendizagem

referindo que estes devem permitir “a aprendizagem lúdica, dinâmica e interativa”, assim como uma “aprendizagem integrada (domínio do conteúdo curricular – regras do jogo – interação social/cidadania) e significativa” (p.126).

De facto, a atividade lúdica é muito contributiva para a aprendizagem global infantil pois como refere Condessa (2009), para além do brincar promover “a criatividade, a expressão, o movimento e a ludicidade”, este ato permite que “a criança apreende também um conjunto de regras e significações sociais dos seus comportamentos que lhe permite adaptar-se à sua cultura e iniciar-se numa prática desportiva, cultural e artística” (p.39).

Do mesmo modo, Souza (2014) explana que “Pensar no jogo como recurso educativo pode ser um caminho na busca do desenvolvimento da criança em sua plenitude, pois no ato de jogar observam-se elementos e valores associados às várias dimensões necessárias ao processo de ensino-aprendizagem” (p.16).

Tendo em conta tudo o que foi referido acerca das brincadeiras e jogos, especialmente as suas potencialidades e benefícios para a aprendizagem, é fundamental mostrar às nossas crianças que aprender também pode ser divertido, ao mesmo tempo que estas têm a oportunidades de se desenvolverem a nível “do pensamento, da motricidade, da afetividade e da sociabilidade” (Cunha, 2004, p.11).

Por tudo isto que foi referido, contamos que se considerem alguns aspetos essenciais ao brincar no currículo de ensino fundamental, tal como refere Abbott (2006) ao dizer que “é essencial que ele seja discutido entre os profissionais em um contexto compartilhado, para que se desenvolvam crenças compartilhadas, entendimento mútuo, coerência e consistência na abordagem” (p.95). Assim, a utilização de atividades lúdicas como meio de aprendizagem não pode ser desenvolvida de ânimo leve, é necessário que o educador/professor conheça as suas funções e implicações, tendo sempre como base as características específicas dos seus alunos. A este propósito, podemos visualizar a Figura 2 na qual Abbott (2006) esquematiza um conjunto de questões que caracterizam o ato de brincar no ensino básico.



Figura 2 - O brincar no ensino básico: algumas considerações (Adaptado de Abbott, 2006, p.96)

Na ótica desta autora, para assegurar um brincar de qualidade, é necessário que o educador conheça o valor do brincar, assim como o seu papel durante as brincadeiras, pois para se ensinar para o amanhã não deveremos ignorar o ontem.

1.3. Brincadeiras e jogos, uma aprendizagem para a vida

A aprendizagem ocorre durante toda a vida do ser humano e é fundamental para que este evolua na sociedade, desenvolvendo a sua capacidade de adaptação, de tomada de decisões e de resolução de problemas presentes no seu quotidiano. Tendo em conta que a nossa sociedade se encontra em constante mudança, é impensável que as pessoas pensem que é possível adquirir uma bagagem de aprendizagens que lhes será suficiente ao longo da vida (Delors, 1996). Assim, e de acordo com Tavares e Alarcão (1992), o processo de aprendizagem representa “ (...) uma construção pessoal, resultante de um processo experiencial, interior à pessoa e que se traduz numa modificação de comportamento relativamente estável” (p.87).

No entanto, importa referir que a aprendizagem não é apenas um acumulado de conhecimentos dispostos à nossa utilização, é necessário ter capacidade de usufruir “de

todas as ocasiões de atualizar, aprofundar e enriquecer estes primeiros conhecimentos, e de se adaptar a um mundo em mudança” (Delors, 1996, p.89). Deste modo, o mesmo autor refere que a “Educação ao longo de toda a vida” apresenta quatro aprendizagens que constituirão os pilares do conhecimento ao longo da vida, que são:

aprender a conhecer, isto é adquirir os instrumentos da compreensão; *aprender a fazer*, para poder agir sobre o meio envolvente; *aprender a viver juntos*, a fim de participar e cooperar com os outros em todas as atividades humanas; finalmente *aprender a ser*, via essencial que integra os três precedentes (p. 90).

Delors (1996) refere que “O saber, o saber-fazer, o saber viver juntos e o saber ser constituem quatro aspectos, intimamente ligados duma mesma realidade” (p.107). Neste sentido, a experiência vivida no quotidiano é fruto de uma dialética entre várias dimensões dessas vivências que se refletem em novas aprendizagens, onde tem lugar a apropriação pessoal pelo indivíduo.

Muitas destas aprendizagens são por vezes, alcançadas através de brincadeiras e/ou jogos, pois “a magia do jogo percorre todas as idades com situações e significados diferentes” (Neto, 2009, p.20). Apesar de alguns adultos desvalorizarem o brincar, o adulto que brincou na sua infância teve a oportunidade de adquirir determinadas aprendizagens que são, agora, essenciais para a sua convivência em sociedade. São exemplo disso “saber perder y ganar, ceder y compartir, dialogar y consensuar, solucionar problemas y debatir” (Paya, 2018,sp.), competências que nos auxiliam a construir uma sociedade melhor, com adultos responsáveis, confiantes e com espírito crítico. Esta perspetiva reflete a de Dewey (1958, citado em Moyles & Cols., 2007) que “considera a disposição lúdica como uma atitude mental” (p. 150).

A este respeito, Solé (1992) diz-nos que “brincar ocupa dentro dos meios de expressão da criança um lugar privilegiado” e por esta razão não podemos cingi-la a um simples meio de diversão pois “é também uma aprendizagem para a vida adulta” (p.13). Deste modo, o reforço que realizamos para a promoção de brincadeiras e jogos durante a infância torna-se um incentivo para a formação continuada dos adultos do amanhã, pois como afirma Chateau (1987) “A infância é, portanto, a aprendizagem necessária para a idade madura” (p.14). No entanto, Moyles (2002) explica-nos que

o que a maioria dos adultos deixa de reconhecer é exatamente quanto eles próprios brincam em sua vida adulta, e a menos e até que possamos aceitar esse brincar e valorizá-lo em suas muitas formas, será difícil para alguém valorizar o brincar das crianças como algo além de uma atividade ociosa (p.11).

A atividade lúdica é uma das melhores formas de mostrar e preparar as nossas crianças para viverem no nosso mundo (Cunha, 2009). O mesmo autor refere que “brincar é um pressuposto existencial” (p.87) alcançável tanto pelas crianças como pelos adultos, pois brincar pressupõe

- ✓ Imaginação
- ✓ Tomada de Decisões
- ✓ Um processo de Incerteza
- ✓ Regras
- ✓ Tempos, Espaços e Materiais
- ✓ Prazer
- ✓ Ter Poder
- ✓ Olhar para a vida e tornar-se como você é! (pp. 88-89)

Assim, este conjunto de pressupostos revelam-nos a verdadeira essência do brincar e das suas implicações na formação ao longo da vida, ou seja, as brincadeiras e jogos promovem uma aprendizagem que nos será útil durante toda a nossa vida. Ao jogar, o adulto tem a possibilidade de continuar a aperfeiçoar determinadas aprendizagens de “desenvolver percepções sobre as outras pessoas”, compreendendo as “exigências bidirecionais de expectativa e tolerância” (Moyles, 2002, p.22).

Muitos já vêm o brincar e o jogar como tendo um fim essencial na educação ao longo da vida, embora o tipo de brincadeira e jogo deva ser adaptado em função das necessidades de cada indivíduo e, que evolui desde a infância ao longo da sua vida, pois engloba dois conceitos usados por Huizinga (2003): o “paidiá” e o “ludus” (p.47). Enquanto o primeiro refere-se a um nível mais baixo de jogo, o mais simples e infantil o segundo engloba práticas mais elaboradas de atividade “os jogos de crianças, a recreação, a competição, as representações teatrais e litúrgicas e os jogos de azar” (p. 53). Nesta dinâmica o indivíduo vai criando uma atitude lúdica que perdura ao longo da vida e que muitas vezes contempla a própria cultura.

Na opinião de Moyles (2002), as brincadeiras e jogos constituem momentos fundamentais na vida do ser humano, sendo estes necessários “para as crianças e para os adultos” (p.29). A aprendizagem do ser humano inicia-se desde o seu nascimento e tem continuidade até à sua morte. Cada pessoa, independentemente dos meios e formas de aprendizagem, vive e desenvolve-se de acordo com as aprendizagens adquiridas.

Quando observamos a Figura 3 e, tomando a nervura central da folha como a linha da vida do ser humano, podemos constatar que o desenvolvimento e a aprendizagem estão presentes durante toda a nossa existência. Enquanto crianças podemos de facto adquirir aprendizagens e desenvolver-nos através das brincadeiras e jogos, mas quando chegamos à idade adulta muitas vezes esquecemo-nos que estes momentos lúdicos estão também presentes através dos momentos de lazer e recreação.



Figura 3 – O brincar e jogar na folha da vida (Faria, 2018)

A aprendizagem através da ludicidade é efetivamente fundamental para a nossa vida. Quer as crianças, assim como os adultos, podem ser enriquecidos através desta abordagem pois, “É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou adulto fruam sua liberdade de criação” (Winnicott, 1995, citado por Pereira, 2008, p.15).

2. Metodologia

2.1. Problemática e Objetivos do Estudo

As brincadeiras e os jogos têm cada vez mais, um papel importante na nossa sociedade, de tal forma que Moreira & Oliveira (2004, citados por Cabral, 2014) dizem

que “Na cultura contemporânea os jogos ocupam um lugar importante. Joga-se em todas as faixas etárias e em todos os estratos sociais, encontrando-se uma pródiga indústria relacionada com os mais variados tipos de jogos e brinquedos” (p.31).

Partindo da suposição que as brincadeiras e jogos têm potencialidades e benefícios para a aprendizagem, pois como refere Moyles (2006) “qualquer pessoa que tenha observado o brincar durante algum tempo reconhece que, para as crianças pequenas, o brincar é um instrumento de aprendizagem” (p.14). Assim, cabe ao educador/professor estimular a atividade lúdica nas nossas escolas, recorrendo a materiais diversificados e dinâmicos, que ajudem as crianças a expressarem-se, mantendo-as ao mesmo tempo cativadas durante as suas aprendizagens.

Para o desenvolvimento deste estudo extensivo do nosso relatório apresentamos como objetivo geral, *conhecer as concepções e práticas de docentes EPE/1.º CEB acerca da importância das brincadeiras e jogos na aprendizagem das crianças.*

Deste modo, a partir deste objetivo geral foram formulados os seguintes objetivos específicos:

- Caracterizar a amostra do estudo quanto a aspetos pessoais e profissionais;
- Conhecer as concepções de docentes EPE/1.º CEB acerca da importância das brincadeiras e jogos na aprendizagem das crianças;
 - Comparar as concepções de docentes EPE/1.º CEB acerca da importância das brincadeiras e jogos na aprendizagem das crianças, em função da sua experiência profissional;
- Conhecer as práticas com recurso a brincadeiras e jogos que são valorizadas em sala de aula por docentes da EPE / 1.º CEB;
 - Comparar as práticas de docentes de EPE /1.º CEB com recurso a brincadeiras e jogos que são valorizadas em sala de aula, em função da experiência profissional.

2.2. Participantes do Estudo

Através da aplicação de um questionário *on-line* obtivemos uma amostra aleatória com um total de 95 participantes. Tendo em conta que pretendemos recorrer à

variável “experiência profissional” (tempo de serviço), para comparar as concepções de docentes EPE/1.º CEB acerca da temática em causa, o nosso questionário foi preenchido por:

- 67 docentes profissionalizados – EPE e 1.º CEB
 - 64 educadores/professores titulares
 - 3 educadores/professores de Educação Especial
- 28 estagiários – EPE e 1.º CEB.

2.3. Instrumentos de Pesquisa

O nosso estudo empírico foi realizado no presente ano de 2018, através da aplicação de um inquérito por questionário, desenvolvido numa plataforma *on-line* (*Google Forms*). A divulgação do questionário decorreu, entre 25 de julho até 31 de julho de 2018, a um grupo de docentes de EPE e 1.º CEB, sendo solicitada a partilha do mesmo para outros profissionais educativos. Este instrumento de pesquisa teve como finalidade conhecer as perspetivas destes docentes em relação à temática: “Brincadeiras e Jogos na Escola durante a Infância: Uma Aprendizagem para a Vida”. É de salientar que o formato do questionário promoveu o anonimato dos participantes e os dados recolhidos tiveram somente o intuito de conhecer a opinião dos inquiridos.

De acordo com Bell (1997) “o objectivo do inquérito é obter informação que possa ser analisada, extrair modelos de análise e tecer comparações” (p. 25). Tendo em conta que pretendíamos conhecer a opinião dos nossos inquiridos, o questionário mostrou-se um meio bastante proveitoso permitindo também “a verificação de hipóteses teóricas e a análise das correlações que essas hipóteses sugerem” (Quivy e Campenhoudt, 1992, p. 190).

O instrumento implementado teve por base o questionário aplicado nos estudos de Cabral (2014) e Lima (2014), às quais foi requerido o devido pedido de utilização (Anexo I). Assim, estruturou-se um questionário com quatro partes distintas, onde estavam incluídas questões fechadas e abertas. Das quatro partes, a primeira contém a caracterização dos inquiridos, a segunda questiona as concepções dos participantes acerca da importância da temática em estudo, a terceira interroga as práticas desenvolvidas com recurso a atividades lúdicas e, por fim, a quarta parte que inquire acerca do contributo destas práticas para a aprendizagem para a vida (Anexo II).

2.4. Análise dos Dados

A análise dos dados obtidos foi realizada por duas fases. Inicialmente realizou-se uma análise de conteúdo das questões abertas, partindo da categorização das respostas utilizadas nos estudos de Cabral (2014) e Lima (2014). Estas categorias, juntamente com as das respostas fechadas (dicotômicas e multidimensionais), foram traduzidas numa escala numérica e/ou ordinal e colocadas numa base de dados construída no programa estatístico SPSS (versão 21), base devidamente adaptada ao nosso questionário. Numa segunda fase, realizou-se uma análise estatística quantitativa com recurso a tabelas de dupla entrada, para determinar as frequências, as percentagens e, quando necessário, realizar uma análise de estatística comparativa e não-paramétrica (Qui-quadrado).

Para a análise das respostas, os dados quantitativos serão muitas vezes cruzados com os dados qualitativos (pequenas transcrições das respostas, onde cada docente é nomeado com o número do questionário – Q.1...Q.95) para que haja uma melhor compressão das conceções dos nossos inquiridos acerca da temática do estudo.

3. Apresentação e Análise dos Resultados

Neste ponto do trabalho procederemos à apresentação e discussão dos resultados obtidos através da implementação do questionário intitulado “Brincadeiras e Jogos na Escola durante a Infância: Uma Aprendizagem para a Vida”. Deste modo, a análise de dados será organizada de acordo com objetivos formulados previamente e apresentaremos as informações expondo os dados em gráficos e/ou tabelas de frequências e percentagens.



Caracterizar a amostra do estudo quanto a aspetos pessoais e profissionais

Através dos gráficos seguintes podemos observar a caracterização da nossa amostra de estudo, segundo as variáveis de caracterização pessoal, nomeadamente ano

de nascimento, género, zona geográfica onde lecionam, assim como algumas variáveis de cateterização profissional, tais como formação e situação profissional.

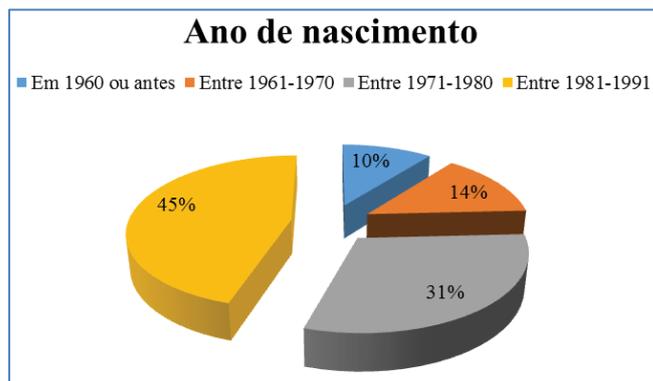


Gráfico 1 – Ano de nascimento

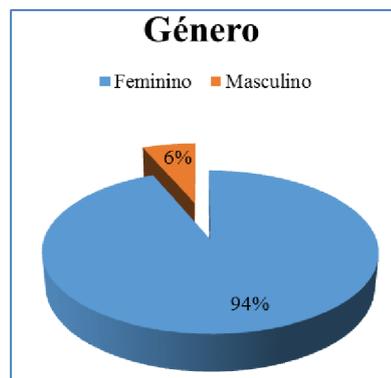


Gráfico 2 - Género

De acordo com o gráfico 1 podemos constatar que os participantes do nosso estudo nasceram predominantemente entre 1981-1991 (45%) isto é, têm idades compreendidas entre os 37 e os 27 anos de idade. Outra faixa etária predominante, com 31%, é o grupo de inquiridos nascidos entre 1971-1980, com respetivamente 47 e 38 anos de idade.

No que diz respeito ao género (gráfico 2) verifica-se que a maioria dos participantes é do género feminino com uma percentagem de 94% havendo apenas 6% dos inquiridos do género masculino.

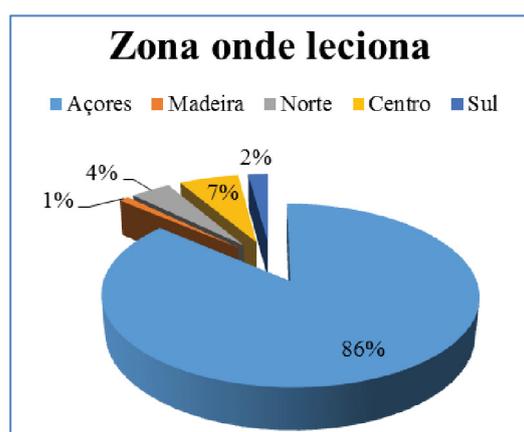


Gráfico 3 - Zona onde leciona

Relativamente à zona geográfica onde lecionam os nossos inquiridos, o gráfico 3 mostra-nos que grande parte da amostra leciona no arquipélago dos Açores (86%). Os restantes inquiridos (14%) lecionam no arquipélago da Madeira e em Portugal Continental.

O gráfico 4 exibe a formação profissional dos inquiridos deste estudo. Podemos averiguar que 42% dos profissionais apresenta formação em ambos os contextos, isto é, EPE e 1.º CEB. De seguida, 34% têm formação em 1.º CEB, 17% é formado em EPE e, por fim, 7% são profissionais do 2.º ciclo.

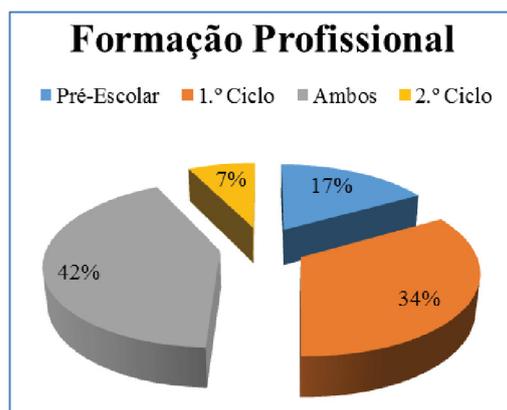


Gráfico 4 - Formação Profissional

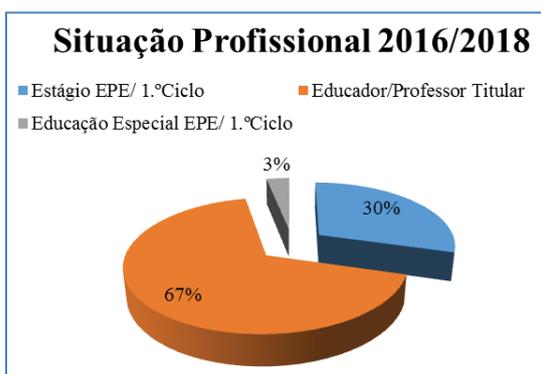


Gráfico 5 - Situação Profissional 2016/2018

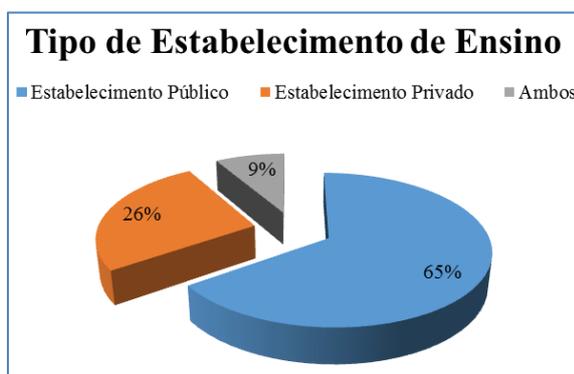


Gráfico 6 - Tipo de Estabelecimento de Ensino

Através do gráfico 5 é possível visualizar que, relativamente à situação profissional dos últimos dois anos, dos docentes inquiridos, 67% são educadores/professores titulares, 30% são estagiários de EPE e 1.º CEB e 3% são profissionais de Educação Especial. Dos 95 inquiridos, 65% trabalham/trabalharam num estabelecimento público, 26% num estabelecimento privado e 9% em ambos os estabelecimentos (Gráfico 6).



Gráfico 7 - Anos de Experiência Profissional

Para finalizar a caracterização da nossa amostra apresentamos a análise do gráfico 7, onde constatamos os anos de experiência profissional dos docentes participantes no estudo. Deste modo, visualizamos que 46% dos inquiridos tem entre “0 a 5 anos” de experiência profissional, 22% tem “26 ou mais anos”, 13% tem entre “11 e 15 anos”, 12% tem entre “6 e 10 anos”, 5% tem entre “16 e 20 anos” e, por fim, com menor percentagem temos 2% entre “21 e 25” anos de trabalho.

Após a exposição destes dados podemos concluir que este estudo apresenta uma amostra de docentes relativamente jovem sendo o género predominante o feminino e com formação nos contextos de EPE e 1.º CEB. Adicionalmente, grande parte da amostra tem entre “0 a 5” anos de serviço e trabalha num estabelecimento público de ensino. Comparativamente com os estudos realizados em 2014 (Cabral, 2014; Lima, 2014), averiguamos que através do questionário online foi possível constituir uma amostra com mais participantes, mais aleatória, obtendo também opiniões de outros profissionais como os professores de Educação Especial e do 2.º ciclo.

Apresentamos de seguida a análise dos resultados relativos ao segundo objetivo formulado para este estudo.



Conhecer as conceções de docentes EPE/1.º CEB acerca da importância das brincadeiras e jogos na aprendizagem das crianças

Tendo em conta que neste relatório de estágio a aprendizagem ao longo da vida é um dos elementos de estudo, através deste objetivo compararemos igualmente as conceções dos inquiridos acerca da *importância das brincadeiras e jogos na aprendizagem das crianças*, em função da sua experiência profissional, isto é, através da sua aprendizagem ao longo da vida.

Comparar as conceções de docentes EPE/1.º CEB acerca da importância das brincadeiras e jogos na aprendizagem das crianças, em função da sua experiência profissional

Quando questionados com a questão “**Considera que o jogo é um recurso importante para o desenvolvimento da criança?**” foram obtidas na totalidade (95)

respostas positivas, ou seja, todos os inquiridos consideram relevante para o desenvolvimento infantil, a utilização de atividades lúdicas.

A Tabela 1 apresenta as respostas dadas pelos inquiridos em relação à questão “Em que domínio (s) considera ser o jogo “mais importante” para o desenvolvimento dos seus alunos?”.

Tabela 1 - Em que domínio(s) considera ser o jogo "mais importante" para o desenvolvimento dos seus alunos?

		Desenvolvimento								
		Cognitivo		Afetivo		Físico e Motor		Social		
		Não menciona	Menciona	Não menciona	Menciona	Não menciona	Menciona	Não menciona	Menciona	
Anos de Experiência Profissional	0 a 5 anos	n	5	39	14	30	7	37	4	40
		%	11%	89%	32%	68%	16%	84%	9%	91%
	6 a 10 anos	n	1	10	4	7	2	9	2	9
		%	9%	91%	36%	64%	18%	82%	18%	82%
	11 a 15 anos	n	2	10	6	6	7	5	2	10
		%	17%	83%	50%	50%	58%	42%	17%	83%
	16 a 20 anos	n	2	3	2	3	0	5	1	4
		%	40%	60%	40%	60%	0%	100%	20%	80%
	21 a 25 anos	n	0	2	0	2	1	1	0	2
		%	0%	100%	0%	100%	50%	50%	0%	100%
	26 ou mais anos	n	3	18	7	14	4	17	2	19
		%	14%	86%	33%	67%	19%	81%	10%	90%
	Total	n	13	82	33	62	21	74	11	84
		%	14%	86%	35%	65%	22%	78%	12%	88%

Ao analisar a tabela anterior podemos constatar que o desenvolvimento social e cognitivo, com respetivamente 88% e 86%, são os mais mencionados pelos participantes do estudo em geral. Segue-se o desenvolvimento físico e motor com 78% e, finalmente, com 65% o desenvolvimento afetivo. De acordo com os anos de experiência dos nossos docentes é possível verificar a existência de diferenças significativas ($X^2= 0.027$) entre as categorias de docentes com “11-15 anos” e “21-25 anos” de serviço com as restantes categorias, nas quais só 42% e 50% mencionam como importante o desenvolvimento físico e motor, contrariando os restantes grupos que apresentam percentagens altas para esta área, ao lado das demais.

As opções apresentadas previamente e que foram justificadas por 64% da amostra são apresentadas na tabela seguinte, com oito categorias a que atribuímos uma numeração de 1 a 9, porque incluímos as não respostas, correspondente a:

- 1- Não sabe/não responde;
- 2- Permite o desenvolvimento da criança na globalidade;
- 3- Permite o desenvolvimento da criança na especificidade (ser criativo, ter imaginação e explorar as situações lúdica;
- 4- Caráter integrador do jogo (articulação entre áreas, conteúdos, áreas do saber);
- 5- Estimular na criança uma atitude favorável à aprendizagem;
- 6- Desenvolvimento específico na área motora e ao nível da motricidade geral;
- 7- Desenvolvimento específico na área motora e ao nível da motricidade fina;
- 8- Desenvolvimento específico na área social (e.g., deveres, comportamentos, regras, responsabilidades);
- 9- Desenvolvimento específico na área afetiva (criar laços entre pares, entre crianças/alunos e educadores/professores).

Tabela 2 - Justificações atribuídas para a escolha dos diferentes tipos de desenvolvimento

			Justificações								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
Anos de Experiência Profissional	0 a 5 anos	n	21	16	1	1	0	0	1	4	0
		%	48%	36%	2%	2%	0%	0%	2%	9%	0%
	6 a 10 anos	n	5	4	0	1	0	0	0	0	1
		%	45%	36%	0%	9%	0%	0%	0%	0%	9%
	11 a 15 anos	n	3	2	0	1	1	0	0	3	2
		%	25%	17%	0%	8%	8%	0%	0%	25%	17%
	16 a 20 anos	n	1	1	0	1	0	2	0	0	0
		%	20%	20%	0%	20%	0%	40%	0%	0%	0%
	21 a 25 anos	n	1	1	0	0	0	0	0	0	0
		%	50%	50%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
	26 ou mais anos	n	3	13	1	0	0	0	0	4	0
		%	14%	62%	5%	0%	0%	0%	0%	19%	0%
	Total	n	34	37	2	4	1	2	1	11	3
		%	36%	39%	2%	4%	1%	2%	1%	12%	3%

De acordo com a Tabela 2 podemos verificar que relativamente aos profissionais com “0 a 5 anos” e “6 a 10 anos” de experiência, a justificação n.º 2 (Permite o desenvolvimento da criança na globalidade) se destaca, ambas, com 36%. Estas escolhas são visíveis nas respostas de alguns inquiridos quando estes referem:

“Pela abrangência e potencialidade, o jogo desenvolve a criança nos vários domínios em simultâneo”. (Q.20)

“O jogo é algo inerente à criança pelo que engloba todas as dimensões do desenvolvimento global da criança. Através dele, a criança pode movimentar-se, relacionar-se com os outros e compreender determinados conceitos”. (Q.27)

“Considero o jogo importante em diferentes níveis. Cognitivo porque através do jogo podemos trabalhar diferentes áreas de aprendizagem. A nível afetivo porque se o jogo construído pela própria criança, ele cria um laço afetivo com o mesmo. E social porque se o jogo for trabalhado em grupos ou pares as crianças interagem umas com as outras desenvolvendo a afetividade”. (Q.41)

Os docentes com “11 a 15 anos” de experiência realçam a justificação n.º 8 (Desenvolvimento específico na área social - e.g., deveres, comportamentos, regras, responsabilidades) com 25% seguindo-se com 17% as justificações n.º 2 (Permite o desenvolvimento da criança na globalidade) e n.º 9 (Desenvolvimento específico na área afetiva - criar laços entre pares, entre crianças/alunos e educadores/professores). No que diz respeito ao desenvolvimento social um dos inquiridos explica que:

“Além de promover aprendizagens significativas, através das quais os alunos se sentem mais motivados, permite o desenvolvimento das relações interpessoais, promovendo o desenvolvimento do espírito de equipa e colaborativo”. (Q.14)

No que diz respeito aos inquiridos com “16 a 20 anos” de experiência, a justificação n.º 6 (Desenvolvimento específico na área motora e ao nível da motricidade geral) é proeminente com uma percentagem de 40%.

Por fim, é possível constatar que os participantes com “21 a 25 anos” e “26 ou mais anos” de experiência apresentam respostas semelhantes quando realçam com 50% e 62% respetivamente, a justificação n.º 2, isto é “Permite o desenvolvimento da criança na globalidade”.

Relativamente à questão **“Na sua perspetiva, qual a importância do jogo no ensino das crianças/alunos com dificuldades de aprendizagem?”** exibimos a Tabela 3, com as respostas de 68% dos inquiridos, para as quais não encontramos diferenças quanto às várias vivências de docência, ao longo da vida.

Estas respostas foram organizadas por 11 categorias, e encontram-se numeradas de 1 a 2, porque incluímos as não respostas, correspondentes a:

1- Não sabe/Não responde;

- 2- Permite ao educador intervir e colmatá-las;
- 3- Desenvolver as competências sociais;
- 4- Leva ao interesse/motivação;
- 5- Permite a aquisição e/ou consolidação de conteúdos;
- 6- Participar em conjunto com os colegas;
- 7- Estimula a vontade de superar dificuldades;
- 8- Resultado mais imediato das aprendizagens;
- 9- Possibilita o desenvolvimento integral da criança;
- 10- Boa estratégia de intervenção;
- 11- Resolve as capacidades cognitivas;
- 12- Aquisição motora.

Tabela 3 - Importância do jogo no ensino das crianças/alunos com dificuldades de aprendizagem

		Importância do jogo no ensino das crianças/alunos com dificuldades de aprendizagem												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Anos de Experiência Profissional	0 a 5 anos	n	17	2	2	11	3	1	1	1	1	3	2	0
		%	39%	5%	5%	25%	7%	2%	2%	2%	2%	7%	5%	0%
	6 a 10 anos	n	4	0	1	3	1	0	1	0	0	1	0	0
		%	36%	0%	9%	27%	9%	0%	9%	0%	0%	9%	0%	0%
	11 a 15 anos	n	4	0	0	1	0	0	0	0	1	6	0	0
		%	33%	0%	0%	8%	0%	0%	0%	0%	8%	50%	0%	0%
	16 a 20 anos	n	1	1	0	1	0	0	0	0	0	2	0	0
		%	20%	20%	0%	20%	0%	0%	0%	0%	0%	40%	0%	0%
	21 a 25 anos	n	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
		%	50%	50%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
	26 ou mais anos	n	3	0	2	7	2	0	0	0	0	6	0	1
		%	14%	0%	10%	33%	10%	0%	0%	0%	0%	29%	0%	5%
	Total	n	30	4	5	23	6	1	2	1	2	18	2	1
		%	32%	4%	5%	24%	6%	1%	2%	1%	2%	19%	2%	1%

Quando analisamos esta tabela podemos visualizar que 24% dos profissionais refere que a utilização da atividade lúdica com crianças com dificuldade “leva ao interesse/motivação” das mesmas, isto é:

“Aprendem motivadas pela magia do jogo”. (Q.24)

“As crianças com dificuldades na aprendizagem necessitam de meios que os voltem a entusiasmar e a colocar em sintonia com a matéria que estão a mostrar dificuldades. A palavra jogo por si só é algo que cativa as crianças, sendo um bom ponto de partida para o ensino especial”. (Q.45)

Outra justificação que também se destaca é o facto do lúdico consistir numa “boa estratégia de intervenção” com uma percentagem de 19%. De uma forma geral, é possível constatar que a maioria dos docentes, independentemente dos anos de experiência, indica com mais frequência as justificações n.º 4 e n.º 10.

A última questão, inserida neste objetivo, vem apurar o grau de importância (nada importante-NI/ pouco importante-PI/ importante-I/muito importante-MI) dada ao “**jogo como um meio da aprendizagem ao longo da vida**”. Iremos aqui apresentar as situações em que as respostas incidiram no importante/muito importante (Tabela 4). As respostas organizadas em categorias são apresentadas em 21 itens, que estão codificados de 1 a 21, sendo estes:

- | | |
|---|---|
| 1- Autonomia; | 12- Cooperação com os colegas; |
| 2- Capacidade de aceitação da regra; | 13- Cultura do brincar; |
| 3- Capacidade de atenção e compreensão; | 14- Gestão das interações com visa a evitar <i>bullying</i> ; |
| 4- Capacidade de empreender; | 15- Imaginação e criatividade; |
| 5- Capacidade de expressão; | 16- Motricidade fina; |
| 6- Capacidade de liderança; | 17- Motricidade geral; |
| 7- Capacidade de memorização e raciocínio lógico; | 18- Resiliência da criança; |
| 8- Capacidade de resolução de conflitos; | 19- Respeito pela diferença dos pares; |
| 9- Capacidade de tomada de decisões; | 20- Sentido de responsabilidade nas atividades; |
| 10- Comunicação gestual; | 21- Tradição. |
| 11- Comunicação oral; | |

Tabela 4 - Elevada importância dada ao “jogo como um meio da aprendizagem ao longo da vida”

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Anos de Experiência Profissional	0 a 5 anos	43	44	44	44	44	41	44	44	43	40	44
		98%	100%	100%	100%	100%	93%	100%	100%	98%	91%	100%
	6 a 10 anos	11	11	11	11	11	11	11	10	11	10	11
		100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	90%	100%	91%	100%
	11 a 15 anos	12	12	12	12	12	10	11	11	11	11	12
		100%	100%	100%	100%	100%	84%	92%	91%	92%	92%	100%
	16 a 20 anos	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
		100%	80%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
	21 a 25 anos	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
		100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

	26 ou mais anos	20	21	21	19	21	20	21	21	20	21	21	
		95%	100%	100%	90%	100%	95%	100%	100%	95%	100%	100%	
	Total	93	94	95	93	95	89	94	93	92	89	95	
		98%	99%	100%	98%	100%	94%	99%	98%	97%	94%	100%	
		12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		
Anos de Experiência Profissional	0 a 5 anos	44	43	41	43	42	43	42	42	43	38		
		100%	98%	93%	98%	95%	98%	96%	95%	98%	87%		
	6 a 10 anos	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	
		100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	
	11 a 15 anos	12	12	12	12	11	11	11	11	12	12	10	
		100%	100%	100%	100%	92%	91%	92%	100%	100%	100%	83%	
	16 a 20 anos	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
		100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	
	21 a 25 anos	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
		100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	
	26 ou mais anos	21	21	21	21	20	21	21	21	21	21	21	
		100%	100%	100%	100%	95%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	
Total	95	94	92	94	91	93	92	93	93	94	87		
	100%	99%	97%	99%	96%	97%	97%	97%	98%	99%	92%		

Ao analisarmos as respostas obtidas, acerca da importância atribuída aos vinte e um itens apresentados previamente e analisando os valores do qui quadrado, podemos constatar que não existem diferenças significativas nas diferentes categorias de anos de experiência, pois em todas as questões mais de 90% da amostra selecionou o grau importante ou muito importante.



Conhecer as práticas com recurso a brincadeiras e jogos que são valorizadas em sala de aula por docentes EPE/1.º CEB

Tal como no objetivo anterior, realçamos a aprendizagem ao longo da vida ao realizarmos a comparação das práticas desenvolvidas pelos inquiridos com recurso a atividades lúdicas, diferenciando-as em função da sua experiência profissional.

Comparar as práticas de docentes de EPE/1.º CEB com recurso a brincadeiras e jogos que são valorizadas em sala de aula, em função da experiência profissional

A primeira questão realizada em função deste objetivo foi a seguinte: “**Tem por hábito recorrer ao jogo em contexto sala de atividades/sala de aula?**”. A esta pergunta todos os profissionais responderam positivamente, ou seja, os 95 participantes

recorrem a brincadeiras e jogos na sua prática letiva. Na sequência desta pergunta perguntou-se qual a “**frequência de utilização de brincadeiras e jogos na sala de aula**”, estando as respostas expostas na Tabela 5.

Tabela 5 - Frequência de utilização de jogos e brincadeiras na sala de aula

		Frequência de utilização de jogos e brincadeiras				
		Diariamente	Semanalmente	Mensalmente	Periodicamente	
Anos de Experiência Profissional	0 a 5 anos	n	11	30	2	1
		%	25%	68%	5%	2%
	6 a 10 anos	n	4	6	1	0
		%	36%	55%	9%	0%
	11 a 15 anos	n	5	4	2	1
		%	42%	33%	17%	8%
	16 a 20 anos	n	4	0	1	0
		%	80%	0%	20%	0%
	21 a 25 anos	n	0	1	0	1
		%	0%	50%	0%	50%
	26 ou mais anos	n	14	7	0	0
		%	67%	33%	0%	0%
	Total	n	38	48	6	3
		%	40%	51%	6%	3%

De acordo com os anos de experiência dos nossos docentes é possível verificar que pela aplicação do teste de Qui Quadrado, a existência de diferenças ($X^2= 0.001$) entre as várias categorias de docentes. Deste modo, é possível constatar que, as categorias de “0 a 5 anos” e “6 a 10 anos” recorrem com maior frequência a atividade lúdica semanalmente, com respetivamente 68% e 55%. Relativamente às categorias “11 a 15 anos”, “16 a 25 anos” e “26 ou mais anos” visualizamos uma maior percentagem, 42%, 80% e 67%, na recorrência ao lúdico diariamente. A diferença mais acentuada revela-se nos inquiridos da categoria “21 a 25 anos” que apresentam uma percentagem de 50% para duas frequências de utilização: semanalmente e periodicamente.

A Tabela 6 apresenta os resultados à questão “**Como se comportam as crianças/alunos na realização de jogos que têm como finalidade a aprendizagem?**”.

Tabela 6 - Como se comportam as crianças/alunos na realização de jogos que têm como finalidade a aprendizagem

		Como se comportam as crianças/alunos na realização de jogos que têm como finalidade a aprendizagem				
		Não sabe/Não responde	Com pouco interesse	Com interesse	Com muito interesse	
Anos de Experiência Profissional	0 a 5 anos	n	1	0	12	31
		%	2%	0%	27%	70%
	6 a 10 anos	n	0	0	3	8
		%	0%	0%	27%	73%
	11 a 15 anos	n	0	1	3	8
		%	0%	8%	25%	67%
	16 a 20 anos	n	0	0	1	4
		%	0%	0%	20%	80%
	21 a 25 anos	n	0	0	0	2
		%	0%	0%	0%	100%
	26 ou mais anos	n	0	1	2	18
		%	0%	5%	10%	86%
	Total	n	1	2	21	71
		%	1%	2%	22%	75%

Apesar de existirem quatro opções de resposta, é possível visualizar que independentemente dos anos de experiência a opção com maior frequência é a que refere que os alunos apresentam muito interesse ao realizar jogos que têm como finalidade a aprendizagem, mais precisamente com 75%.

Posteriormente inquiriu-se os participantes com a questão seguinte: **“Considera que a utilização de jogos, em contexto sala de atividades/sala de aula, tem impacto na aprendizagem das crianças/alunos?”**. A esta questão 100% dos profissionais respondeu de forma positiva, questionando-se de seguida o porquê desta opinião. Nesta sequência, apresentamos a Tabela 7, que revela, após análise de conteúdo, as cinco categorias de motivos apresentados. Estas justificações encontram-se numeradas de 1 a 6, porque incluímos as não respostas, às quais correspondem:

- 1- Não sabe/Não responde
- 2- Permite o desenvolvimento da criança na globalidade
- 3- Permite o desenvolvimento da criança na especificidade (ser criativo, ter imaginação e explorar as situações lúdica)
- 4- Estimular na criança uma atitude favorável à aprendizagem
- 5- Desenvolvimento específico na área social (e.g., deveres, comportamentos, regras, responsabilidades)
- 6- Desenvolvimento específico na área afetiva (criar laços entre pares, entre crianças/alunos e educadores/professores)

Tabela 7 - Motivos pela qual o jogo tem impacto na aprendizagem da criança

		Motivos pela qual o jogo tem impacto na aprendizagem da criança						
		1	2	3	4	5	6	
Anos de Experiência Profissional	0 a 5 anos	n	14	3	2	22	3	0
		%	32%	7%	5%	50%	7%	0%
	6 a 10 anos	n	4	0	1	5	1	0
		%	36%	0%	9%	45%	9%	0%
	11 a 15 anos	n	5	0	3	3	1	0
		%	42%	0%	25%	25%	8%	0%
	16 a 20 anos	n	1	0	1	3	0	0
		%	20%	0%	20%	60%	0%	0%
	21 a 25 anos	n	1	0	1	0	0	0
		%	50%	0%	50%	0%	0%	0%
	26 ou mais anos	n	1	1	2	13	3	1
		%	5%	5%	10%	62%	14%	5%
	Total	n	26	4	10	46	8	1
		%	27%	4%	11%	48%	8%	1%

Como se pode visualizar, na tabela anterior, apesar de 27% da amostra não ter dado resposta, existe uma justificativa que se sobressai com 48%. Nesta justificação os docentes com maior convicção, à medida que apresentam maior experiência de vida, referem que a atividade lúdica é relevante na aprendizagem dos alunos, pois “estimula na criança uma atitude favorável à aprendizagem”, isto é:

“Ao jogar as crianças entusiasmam-se e ficam curiosas, o que permite uma predisposição para aprender e querer repetir o jogo”. (Q.5)

“Através das atividades lúdicas, as crianças aprendem com mais entusiasmo, interesse e motivação”. (Q.9)

Releve-se ainda a importância do jogo na aprendizagem, com resposta de 11% dos inquiridos, por permitir “o desenvolvimento da criança na especificidade”, isto é ser criativo, ter imaginação e explorar as situações lúdicas.

Ainda na mesma sequência de perguntas inquiriu-se no estudo “**De que forma observa/verifica este impacto?**”. Tal como na questão anterior surgiram diversos motivos, sendo estes apresentados na tabela que se segue.

Tabela 8 - De que forma observa/verifica esse impacto?

			De que forma observa/verifica esse impacto?					
			Não sabe/Não responde	Através do comportamento de adesão à atividade	Desempenho do aluno	Aquisição de conteúdos	Cooperação e interajuda entre as crianças e entre estas e o professor	outros
Anos de Experiência Profissional	0 a 5 anos	n	15	13	9	3	2	2
		%	34%	30%	20%	7%	5%	5%
	6 a 10 anos	n	5	2	4	0	0	0
		%	45%	18%	36%	0%	0%	0%
	11 a 15 anos	n	4	5	1	1	1	0
		%	33%	42%	8%	8%	8%	0%
	16 a 20 anos	n	1	2	1	0	0	1
		%	20%	40%	20%	0%	0%	20%
	21 a 25 anos	n	1	0	0	1	0	0
		%	50%	0%	0%	50%	0%	0%
	26 ou mais anos	n	2	6	8	2	2	1
		%	10%	29%	38%	10%	10%	5%
	Total	n	28	28	23	7	5	4
		%	29%	29%	24%	7%	5%	4%

Quando observamos a Tabela 8 é possível verificar que, as categorias “0 a 5 anos”, “11 a 15 anos” e “16 a 20 anos”, com 30%, 42% e 40%, referem que observam/verificam o impacto do jogo na aprendizagem “através do comportamento de adesão à atividade”, ou seja:

“No entusiasmo com que aderem à atividade”. (Q.43)

“Pela motivação e interesse que as crianças demonstram pelos jogos. Porque, efetivamente, elas aprendem melhor se for a jogar e, para além disso, é uma ferramenta excelente para a superação de dificuldades”. (Q.73)

No que diz respeito às categorias “6 a 10 anos” e “26 ou mais anos” é apontado com maior percentagem, 36% e 38%, outro motivo, isto é, o “desempenho do aluno”. Por fim a categoria “21 a 25 anos” dá mais ênfase à “aquisição de conteúdos” como impacto do jogo na aprendizagem com 50%.

No que diz respeito à questão “**Que tipo de jogos costuma utilizar?**” foram apresentadas no questionário dez tipos de jogos que poderiam ser selecionados pelos participantes. Estas opções encontram-se numeradas de 1 a 10, às quais correspondem:

- | | |
|-----------------------------------|----------------------------|
| 1- Jogos de perguntas e respostas | 6- Jogos com cores |
| 2- Jogos dramáticos | 7- Jogos motores/corporais |
| 3- Jogos tradicionais | 8- Jogos manipulativos |
| 4- Jogos de computador | 9- Jogos de construção |
| 5- Jogos de regras | 10- Jogos de memorização |

Com efeito, expõe-se a Tabela 9 que sintetiza os tipos de jogos utilizados pelos inquiridos em contexto educativo.

Tabela 9 - Que tipo de jogos costuma utilizar?

		Que tipo de jogos costuma utilizar?										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Anos de Experiência Profissional	0 a 5 anos	n	29	24	24	4	28	21	32	25	20	27
		%	66%	55%	55%	9%	64%	48%	73%	57%	46%	61%
	6 a 10 anos	n	6	6	7	3	6	6	8	4	9	5
		%	55%	55%	64%	27%	55%	55%	73%	36%	82%	46%
	11 a 15 anos	n	3	6	4	1	6	8	9	6	5	6
		%	25%	50%	33%	8%	50%	67%	75%	50%	42%	50%
	16 a 20 anos	n	2	4	3	1	3	3	5	1	3	3
		%	40%	80%	60%	20%	60%	60%	100%	20%	60%	60%
	21 a 25 anos	n	1	2	2	0	0	0	1	1	1	1
		%	50%	100%	100%	0%	0%	0%	50%	50%	50%	50%
	26 ou mais anos	n	9	16	14	8	11	10	16	8	13	15
		%	43%	76%	67%	38%	52%	48%	76%	38%	62%	71%
	Total	n	50	58	54	17	54	48	71	45	51	57
		%	53%	61%	57%	18%	57%	51%	75%	47%	54%	60%

Como podemos averiguar, as respostas dos inquiridos mostraram-se bastante constantes por todos os tipos de jogos, sendo a opção 7 “Jogos motores/corporais” a que apresenta maior percentagem geral com 75%. Do mesmo modo, é notável que “Jogos de computador” é a opção menos selecionada por todas as categorias de anos de experiência, com uma percentagem de 18%. A baixa seleção desta opção pode ser indicador de diversos fatores, por exemplo, a falta de material informático na sala de aula, a inexistência de conexão à internet ou mesmo a deficiente formação profissional na área das tecnologias que muitas vezes é impeditiva para o uso pedagógico das novas tecnologias.

A Tabela 10 apresenta as respostas dadas à questão “Que tipo de recursos utiliza nas suas aulas?”.

Tabela 10 - Que tipo de jogos utiliza nas suas aulas?

			Jogos já existentes	Jogos construídos por si, adequados aos temas/conteúdos que está a lecionar no momento	Ambos
Anos de Experiência Profissional	0 a 5 anos	n	0	13	31
		%	0%	30%	70%
	6 a 10 anos	n	0	3	8
		%	0%	27%	73%
	11 a 15 anos	n	1	0	11
		%	8%	0%	92%
	16 a 20 anos	n	0	1	4
		%	0%	20%	80%
	21 a 25 anos	n	0	0	2
		%	0%	0%	100%
	26 ou mais anos	n	2	4	15
		%	10%	19%	71%
	Total	n	3	21	71
		%	3%	22%	75%

Ao analisarmos a tabela anterior, verificamos que a maioria dos participantes, 75%, respondeu que recorre tanto a “jogos já existentes”, como a “Jogos construídos por si, adequados aos temas/conteúdos que está a lecionar no momento”, não existindo diferenças significativas entre as diferentes categorias de anos de experiência.

De seguida procedemos à apresentação das respostas à questão “**Quando recorre ao jogo pretende...**” à qual estavam dispostas diversas opções de respostas. Estas respostas expostas na Tabela 11 estão codificadas de 1 a 7, sendo estas:

- 1- Introduzir novos conhecimentos numa área
- 2- Consolidar conhecimentos já adquiridos numa área
- 3- Aplicar conhecimentos de diversas áreas
- 4- Exercitar/Repetir
- 5- Fazer descoberta orientada
- 6- Exploração
- 7- Resolução de problemas

Tabela 11 - Quando recorre ao jogo pretende...

			Quando recorre ao jogo pretende...						
			1	2	3	4	5	6	7
Anos de Experiência Profissional	0 a 5 anos	n	25	39	26	18	27	13	0
		%	57%	89%	59%	41%	61%	30%	0%
	6 a 10 anos	n	9	10	7	7	5	6	0
		%	82%	91%	64%	64%	45%	55%	0%
	11 a 15 anos	n	8	9	3	7	5	6	2
		%	67%	75%	25%	58%	42%	50%	17%
	Entre 16 a 20 anos	n	4	4	3	3	3	2	0
		%	80%	80%	60%	60%	60%	40%	0%
	21 a 25 anos	n	1	1	2	1	0	1	0
		%	50%	50%	100%	50%	0%	50%	0%
	26 ou mais anos	n	17	15	16	10	12	10	1
		%	81%	71%	76%	48%	57%	48%	5%
	Total	n	64	78	57	46	52	38	3
		%	67%	82%	60%	48%	55%	40%	3%

Como podemos contemplar na tabela anterior 82% da amostra do estudo, refere que recorre ao jogo a fim de “Consolidar conhecimentos já adquiridos numa área”. Com uma percentagem de 67% os participantes também apresentaram relevo na opção 1, ou seja, utilizar o lúdico com o intuito de “Introduzir novos conhecimentos numa área”. Podemos também verificar que a utilização de jogos para resolução de problemas não é muito utilizada pelos nossos participantes com uma percentagem de apenas 3%. Importa referir que não são notáveis diferenças entre as diferentes categorias de anos de experiência. Através desta questão

Prosseguimos agora com a apresentação das respostas à seguinte questão: **“Nas suas aulas, os jogos são habitualmente realizados...”** à qual remete a Tabela 12. Através desta questão tínhamos como objetivo conhecer a modalidade de atividade lúdica, mais recorrente dos nossos inquiridos, sendo apresentadas quatro escolhas: de forma individual, a pares, em pequenos grupos, em grande grupo.

Tabela 12 - Nas suas aulas, os jogos são habitualmente realizados...

		Nas suas aulas, os jogos são habitualmente realizados...				
		de forma individual	a pares	em pequenos grupos	em grande grupo	
Anos de Experiência Profissional	0 a 5 anos	n	10	15	38	25
		%	23%	34%	86%	57%
	6 a 10 anos	n	5	5	9	4
		%	45%	45%	82%	36%
	11 a 15 anos	n	4	7	7	7
		%	33%	58%	58%	58%
	16 a 20 anos	n	2	2	5	3
		%	40%	40%	100%	60%
	21 a 25 anos	n	0	1	2	1
		%	0%	50%	100%	50%
	26 ou mais anos	n	8	14	16	13
		%	38%	67%	76%	62%
	Total	n	29	44	77	53
		%	31%	46%	81%	56%

Ao analisarmos a Tabela 12 verificamos que nossos inquiridos recorrem maioritariamente desenvolvimento de atividade lúdicas em pequenos grupos, com uma percentagem de 81%. Nesta opção os docentes não apresentam diferenças significativas em função da sua experiência.

De seguida questionamos aos profissionais a sua opinião acerca da modalidade que achavam ser mais favorável à aprendizagem das crianças/alunos. As respostas dos inquiridos à questão “**Na sua opinião, as crianças/alunos aprendem com mais facilidade ao realizar...**”, são esquematizadas na Tabela 13.

Tabela 13 - Na sua opinião, as crianças/alunos aprendem com mais facilidade ao realizar...

		Na sua opinião, as crianças/alunos aprendem com mais facilidade ao realizar...				
		Jogos individuais	Jogos a pares	Jogos de pequeno grupo	Jogos de grande grupo	
Anos de Experiência Profissional	0 a 5 anos	n	2	7	29	6
		%	5%	16%	66%	14%
	6 a 10 anos	n	0	1	9	1
		%	0%	9%	82%	9%
	11 a 15 anos	n	0	2	7	3
		%	0%	17%	58%	25%
	16 a 20 anos	n	0	0	5	0
		%	0%	0%	100%	0%
	21 a 25 anos	n	0	0	2	0
		%	0%	0%	100%	0%
	26 ou mais anos	n	1	7	11	2
		%	5%	33%	52%	10%
	Total	n	3	17	63	12
		%	3%	18%	66%	13%

Tal como na questão anterior, não são notórias diferenças significativas nas diferentes categorias de experiência profissional, pois 66% da amostra deste estudo refere, novamente, os jogos em pequenos grupos, neste caso como meio facilitador de aprendizagem.

As razões para estas escolhas são exibidas na Tabela 14, estando numeradas de 1 a 11, sendo estas:

- | | |
|---|---|
| 1- Não sabe/ Não responde | 7- Troca de opiniões, discussão e estratégias |
| 2- Cooperação entre pares | 8- Resolução de problemas |
| 3- Há possibilidade de jogar mais vezes (duração da atividade, maior/participação mais ativa) | 9- Observação de dificuldades e capacidades de cada criança |
| 4- Desperta a motivação | 10- Porque grupos maiores dão origem a menos trabalho |
| 5- Desperta a atenção/concentração | 11- Outras |
| 6- Desenvolve competências sociais | |

Tabela 14 - Motivo de as crianças/alunos aprenderem com mais facilidade ao realizar...

		Motivo de as crianças/alunos aprendem com mais facilidade ao realizar...											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Anos de Experiência Profissional	0 a 5 anos	n	18	3	1	3	2	2	12	1	0	1	1
		%	41%	7%	2%	7%	5%	5%	27%	2%	0%	2%	2%
	6 a 10 anos	n	5	1	0	0	0	2	2	0	1	0	0
		%	45%	9%	0%	0%	0%	18%	18%	0%	9%	0%	0%
	11 a 15 anos	n	5	1	0	2	0	0	4	0	0	0	0
		%	42%	8%	0%	17%	0%	0%	33%	0%	0%	0%	0%
	16 a 20 anos	n	1	0	0	0	0	1	2	0	0	0	1
		%	20%	0%	0%	0%	0%	20%	40%	0%	0%	0%	20%
	21 a 25 anos	n	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
		%	50%	0%	0%	0%	0%	50%	0%	0%	0%	0%	0%
	26 ou mais anos	n	3	4	0	0	2	3	5	0	1	1	2
		%	14%	19%	0%	0%	10%	14%	24%	0%	5%	5%	10%
	Total	n	33	9	1	5	4	9	25	1	2	2	4
		%	35%	9%	1%	5%	4%	9%	26%	1%	2%	2%	4%

Apesar de 35% da amostra não ter respondido a esta questão, ao analisar a Tabela 14 verificamos que o motivo mais eleito pelos inquiridos, com 26%, é o facto de as crianças terem oportunidade de realizar uma “troca de opiniões, discussão e estratégias” por outras palavras:

“Pelo facto dos próprios alunos serem transmissores de conhecimentos e partilharem os mesmos entre os colegas”. (Q.46)

A Tabela 15 exhibe as respostas dos inquiridos à questão **“Dentro da sua sala de atividades/sala de aula há algum espaço onde estão disponibilizados os jogos que vão sendo utilizados?”**.

Tabela 15 - Dentro da sua sala de atividades/sala de aula há algum espaço onde estão disponibilizados os jogos que vão sendo utilizados? Se sim, as crianças/alunos voltam a utilizar os mesmos por iniciativa própria?

			Dentro da sua sala de atividades/sala de aula há algum espaço onde estão disponibilizados os jogos que vão sendo utilizados?		Se sim, as crianças/alunos voltam a utilizar os mesmos por iniciativa própria?	
			Sim	Não	Não sabe/Não responde	Sim
Anos de Experiência Profissional	0 a 5 anos	n	36	8	8	36
		%	82%	18%	18%	82%
	6 a 10 anos	n	11	0	0	11
		%	100%	0%	0%	100%
	11 a 15 anos	n	8	4	4	8
		%	67%	33%	33%	67%
	16 a 20 anos	n	3	2	2	3
		%	60%	40%	40%	60%
	21 a 25 anos	n	2	0	0	2
		%	100%	0%	0%	100%
26 ou mais anos	n	20	1	1	20	
	%	95%	5%	5%	95%	
Total	n	80	15	15	80	
	%	84%	16%	16%	84%	

Podemos observar que 84% dos participantes responderam afirmativamente à questão não existindo diferenças em função da experiência profissional. Os inquiridos que responderam positivamente a esta questão foram confrontados com mais uma

questão: “Se sim, as crianças/alunos voltam a utilizar os mesmos por iniciativa própria?”. As suas respostas encontram-se também expostas na Tabela 15. Comparativamente à questão anterior verificamos, na tabela, que a maioria dos profissionais responde positivamente (89%) à utilização recorrente dos jogos presentes na sala de aula.

Para finalizar a análise do objetivo em questão, questionou-se de forma separada os educadores e professores, acerca da área/domínio/área de aprendizagem na qual recorrem com mais frequência à atividade lúdica. A tabela 17 apresenta as respostas obtidas dos educadores de infância.

Tabela 16 - Em que área (s) /domínio (s) de aprendizagem utiliza com mais frequência os jogos?
(Educação Pré-Escolar)

			Linguagem Oral e Abordagem à Escrita	Conhecimento do Mundo	Matemática	Formação Pessoal e Social	Educação Física	Expressões Artísticas
Anos de Experiência Profissional	0 a 5 anos	n	4	3	4	4	4	1
		%	57%	43%	57%	57%	57%	14%
	6 a 10 anos	n	4	4	4	3	2	2
		%	100%	100%	100%	75%	50%	50%
	11 a 15 anos	n	3	4	4	3	4	0
		%	50%	67%	67%	50%	67%	0%
	16 a 20 anos	n	2	2	1	1	2	1
		%	100%	100%	50%	50%	100%	50%
	26 ou mais anos	n	6	6	7	5	6	2
		%	86%	86%	100%	71%	86%	29%
	Total	n	19	19	20	16	18	6
		%	73%	73%	77%	62%	69%	23%

Observando a tabela 17, podemos constatar que as percentagens entre as categorias de experiência profissional são muito semelhantes. Existem percentagens elevadas em todas as áreas e domínios, nomeadamente na Matemática com 77%, à exceção do domínio das Expressões Artísticas que apenas apresenta uma percentagem de 23%.

Passemos agora às respostas cedidas pelos professores do 1.º Ciclo que são apresentadas na Tabela 18.

Tabela 17 - Em que área (s) de aprendizagem utiliza com mais frequência os jogos? (1.º Ciclo do Ensino Básico)

			Português	Estudo do Meio	Matemática	Cidadania	Educação e Expressão Físico-Motora	Expressões Artísticas
Anos de Experiência Profissional	0 a 5 anos	n	5	3	5	4	1	2
		%	71%	43%	71%	57%	14%	29%
	6 a 10 anos	n	4	4	6	1	5	3
		%	67%	67%	100%	17%	83%	50%
	11 a 15 anos	n	3	4	4	4	4	4
		%	50%	67%	67%	67%	67%	67%
	16 a 20 anos	n	0	2	2	1	3	2
		%	0%	67%	67%	33%	100%	67%
	21 a 25 anos	n	0	0	1	1	2	1
		%	0%	0%	50%	50%	100%	50%
	26 ou mais anos	n	4	4	7	6	10	6
		%	33%	33%	58%	50%	83%	50%
	Total	n	16	17	25	17	25	18
		%	44%	47%	69%	47%	69%	50%

Relativamente aos professores do 1.º CEB podemos verificar que estes recorrem à atividade lúdica com mais frequência nas áreas da Matemática e Educação e Expressão Físico-Motora, ambas com 69%. As restantes áreas apresentam percentagens abaixo de 50%.

4. Conclusão e Discussão do Estudo

Terminada a apresentação e análise dos resultados deste estudo, é importante discutirmos os dados obtidos, de forma a tecer considerações sobre os objetivos aos quais nos propusemos no início do ponto dois.

Na perspetiva de Leal (2009), “ (...) as brincadeiras e o jogo são cada vez mais apercebidos como importantes instrumentos pedagógicos ao serviço do desenvolvimento motor, cognitivo, social, afectivo e linguístico da criança” (p.117). Partimos agora deste

pressuposto a fim de conhecer quais as concessões que os nossos inquiridos têm acerca da importância da temática deste relatório.

Deste modo, a primeira conclusão que podemos aferir deste trabalho é que todos os inquiridos consideram o jogo como um recurso relevante para o desenvolvimento da criança. No entanto, quando confrontados com o domínio que consideram ser mais importante, as respostas são mais dispersas e diferenciadas consoante a experiência profissional, sendo o desenvolvimento social e cognitivo os mais mencionados pelos participantes. É também, possível verificar que os inquiridos com menos (0-5 anos) e mais (26 ou mais anos) anos de experiência são os únicos que aí ressaltam a área do desenvolvimento físico e motor.

Relativamente às razões dadas à escolha dos tipos de desenvolvimento, apesar de apenas pouco mais de metade dos participantes terem dado resposta, verificou-se uma maior incidência de respostas em duas opções, mais precisamente “Permite o desenvolvimento das crianças na globalidade” (39%) e contempla o “Desenvolvimento específica na área social” (12%). Quando confrontados com as respostas dadas no estudo de Cabral (2014) apuramos que os nossos resultados são semelhantes aos desse estudo quando contempla a análise apenas dos educadores de infância.

No que diz respeito à importância do jogo para o ensino de crianças com dificuldades de aprendizagem, o motivo mais eleito é o facto de o jogo fomentar o interesse e motivação dessas crianças. A resposta mais dada pelos nossos docentes vai ao encontro dos resultados de Cabral (2014), que elevam o fator motivacional destas atividades. Moyles (2002) também nos apresenta a sua opinião acerca deste assunto referindo que “A estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica” (p.21).

Quando questionados acerca da importância do jogo como veículo de aprendizagem ao longo da vida, obtivemos resultados muito elevados em todos os *itens* expostos. Assim, apurou-se que, a totalidade, considera como “importante/muito importante” o acréscimo na capacidade de atenção e compreensão, na capacidade de expressão, na comunicação oral e a cooperação com os colegas. Também num estudo desenvolvido por Condessa (2018), com educadores de infância, constatou-se que “ a maioria acredita no valor do brincar na Educação das crianças, com o intuito da formação de uma pessoa mais equilibrada” (p.280). Comparando com os dados da nossa

pesquisa, verificamos que existem respostas semelhantes, sendo os motivos mais apresentados o acréscimo de “expressividade, criatividade e imaginação” seguindo-se da “autonomia” e por fim “o respeito pelo momento de infância e o próprio domínio sócio-afetivo; e só no fim, uma literacia motora e cognitiva” (p.280).

De modo a dar seguimento às nossas conclusões, com a análise da segunda parte do estudo, acerca das práticas da nossa amostra de educadores e professores, convocamos novamente Moyles (2002) que, ao opinar sobre o lúdico, afirma que “o brincar é sempre estruturado pelo ambiente, pelos materiais ou contextos em que ocorre” (p.29). Com efeito, quando os docentes foram inquiridos sobre a frequência com que recorriam à atividade lúdica, nas respostas dadas encontramos diferenças entre várias categorias de experiência profissional, isto é os docentes com “0 a 5 anos”, “6 a 10 anos” e “21 a 25 anos” recorrem à atividade lúdica semanalmente, enquanto as restantes categorias recorre de uma forma diária. Lima (2014) determinou no seu estudo valores semelhantes à frequência de utilização de jogos na sala de aula, mas apenas por professores do 1.º ciclo, havendo no seu estudo um maior investimento em atividades lúdicas pelos educadores de infância que realizavam mais atividades dessa natureza diariamente.

Através do nosso estudo, podemos verificar que, os inquiridos revelam que as crianças que estão em contacto com atividades lúdicas se comportam, na maioria das vezes com “muito interesse”. Estes ainda referem, na sua totalidade, que a utilização destas atividades em contexto de sala de aula apresenta um grande impacto na aprendizagem das crianças. A justificação à questão anterior que mais se sobressai é relativa ao facto do lúdico estimular na criança uma “atitude favorável à aprendizagem”, isto é, a criança melhora a sua predisposição para aprender. Nesta sequência de questões, é importante salientar que os impactos das brincadeiras e jogos na sala de aula são, para os inquiridos, visíveis através dos “comportamentos de adesão” às atividades, assim como pelo “desempenho do aluno” a realizar estas atividades.

Relativamente aos tipos de jogos utilizados pelos nossos docentes, ressaltamos, os “jogos motores/corporais”, os “jogos dramáticos” e os “jogos de memorização”. Os resultados de Cabral (2014) e Lima (2014) também acentuam estes três tipos de jogos. Contudo, sobre os “jogos de memorização” este foram mais adotados no primeiro estudo, por professores do 1.º ciclo, no segundo estudo, por educadores. No nosso caso,

este tipo de jogo está mais associado ao grupo de profissionais com mais anos de experiência.

Tal como em Lima (2014), os nossos docentes recorrem de igual modo a jogos já existentes e a outros construídos por si. Da mesma forma, quando questionados sobre o objetivo de implementação do lúdico na sala de aula, os nossos participantes reforçam o “Consolidar conhecimentos já adquiridos” e “Aplicar conhecimento de diversas áreas” como propósito da atividade lúdica. Para Lima (2014), a consolidação de conteúdos também foi reforçada embora não tenha sido a primeira escolha e a aplicação de conhecimentos foi aí uma opção pouco mencionada.

Outro aspeto referido pela maioria dos nossos docentes foi o facto de estes realizarem os jogos em “pequenos grupos”, sendo também a sua opinião positiva em relação à facilidade que as crianças têm em aprender aquando da utilização desta metodologia de trabalho. Para Lopes e Silva (2009) “o professor tem que ensinar as práticas de trabalho de equipa com a mesma seriedade e precisão que ensina as matérias escolares...” (p.3), pois no decorrer destas metodologias, os nossos inquiridos revelam que as crianças têm mais oportunidade de trocar opiniões e estratégias, cooperar com os colegas e desenvolver competências sociais.

Salientamos ainda que um elevado número de educadores/ professores diz apresentar na sua sala um espaço dedicado à disponibilização de jogos e, que as crianças voltam sempre a utilizar estes jogos por iniciativa própria.

Finalizando o estudo, questionámos a nossa amostra acerca das áreas nas quais recorriam com mais frequência a atividades lúdicas. Desta forma, verificamos que tanto no Pré-Escolar como no 1.º ciclo a Matemática é sempre uma área de eleição para a dinamização de jogos. No entanto no Pré-Escolar verificamos algumas diferenças em relação às outras áreas, pois enquanto o domínio de Linguagem Oral e Abordagem à Escrita, assim como a área de Conhecimento do Mundo apresentam percentagens altas, no 1.º ciclo não verificamos esta ocorrência. Curioso é o facto de registarmos valores muito baixos para o recurso ao jogo nas áreas das Expressões Artísticas no Pré-escolar, à semelhança do ocorrido na pesquisa de Lima (2014), que também apresenta valores semelhantes para o 1.º ciclo com reforço na Matemática e Educação Física.

De acordo com Condessa (2018) “fazer a iniciação das crianças à cultura do brincar” é uma função que deve ser desempenhada pelas escolas, pois é durante a infância que cada indivíduo desenvolve “interesses, com raízes sólidas e duradoiras, os quais devem ser as bases para uma prática que perdure para toda a vida” (p.275). Assim, De Marco et al. (2015) explica-nos que “ (...) a formação continuada pode contribuir e fornecer subsídios essenciais para uma prática pedagógica que visa o desenvolvimento integral da criança pequena, considerando uma formação inicial de professores que promova bases para aprendizagens nessa formação continuada” (p.26).

Nesta linha de pensamento e, depois de tudo o que foi apurado neste estudo, Condessa (2018) mostra-nos a importância dos profissionais de educação na divulgação dos benefícios das atividades lúdicas em contexto educativo referindo que

Aos educadores de infância, que acompanham as crianças no dia a dia, caberá a tarefa de garantir o enriquecimento do seu património motor e cultural, e por isso, apostamos numa formação destes profissionais, pessoas com variadas experiências de vida onde diversos cenários lúdico assumem uma preponderante variável para o seu desempenho profissional na área da infância.” (p.274).

Parte II

O Estágio Pedagógico

Introdução

5. O Estágio Pedagógico: a caminho para a prática profissional

- 5.1. Da legislação à formação universitária
- 5.2. Em preparação para a intervenção pedagógica

6. O Estágio Pedagógico em Educação Pré-Escolar

- 6.1. Contextualização da Escola “Pião”
- 6.2. O nosso grupo de estágio
- 6.3. Intervenção Pedagógica
- 6.4. Brincar e jogar na sala de Educação Pré-Escolar
- 6.5. Em jeito de reflexão...

7. O Estágio Pedagógico no 1.º Ciclo do Ensino Básico

- 7.1. Contextualização da Escola “Berlinde”
- 7.2. A nossa turma de estágio
- 7.3. Intervenção Pedagógica
- 7.4. Brincar e jogar na sala do 1.º Ciclo do Ensino Básico
- 7.5. Em jeito de reflexão...

Introdução

Considerando a educação como um dos pilares da sociedade, a profissão docente adquire cada vez mais importância para o desenvolvimento de uma sociedade instruída. Assim, cabe ao professor ensinar e estimular as crianças a fim de estas atingirem determinadas competências que serão essenciais para o seu desenvolvimento pessoal.

Ser professor é uma tarefa exigente e desafiante mas, que na minha opinião, é umas das mais fascinantes. Este fascínio sempre esteve presente na minha vida, não só pelo facto de ter uma paixão por trabalhar com esta faixa etária, como também pela possibilidade de mudar positivamente a vida de alguém. A meu ver ter a oportunidade de contribuir para a formação e desenvolvimento de um ser humano, de observar o alcance de determinadas aprendizagens com o nosso auxílio, é dos sentimentos mais gratificantes que alguém pode ter. Esta vontade de fazer parte do mundo da educação foi se tornando cada vez mais real quando ingressei nesta instituição. Na minha opinião, os momentos de estágio pedagógico foram o auge deste curso, pois houve a oportunidade de pôr em prática todas as aprendizagens obtidas durante a licenciatura e mestrado.

Deste modo, na segunda parte deste relatório de estágio é contemplada a componente prática do Mestrado em Educação Pré-Escolar e 1.º Ciclo do Ensino Básico. Tendo por base que o estágio representa o primeiro contacto formal com a prática profissional, sendo este um momento fulcral para a formação de futuros educadores/professores, iniciaremos esta parte com a contextualização da formação inicial de professores, assim como de algumas dinâmicas essenciais para a prática pedagógica.

Posteriormente serão apresentados dois capítulos onde encontram-se expostos os dois contextos de estágio e as práticas neles desenvolvidas. Ressalte-se que nestes dois capítulos serão expostas reflexões finais, nas quais estarão incluídas as perceções dos estagiários, educadores e professores que participaram no estudo, acerca do tema “Brincadeiras e Jogos na Escola durante a Infância: Uma Aprendizagem para a Vida”. A partir destas reflexões será possível constatar as diferentes opiniões tendo por base a experiência profissional de cada participante.

5. O Estágio Pedagógico: a caminho para a prática profissional

5.1. Da legislação à formação universitária

Em conformidade com o Decreto-lei n.º 79/2014, de 14 de maio, que aprova a habilitação profissional para a docência, o Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo respeita um plano de estudo que integra uma componente teórica, assim como dois momentos de estágio pedagógico, nos níveis de ensino apresentados neste ciclo de estudos.

A formação inicial de professores constitui um momento fundamental de aprendizagem onde os formandos têm a oportunidade de obter ferramentas e competências que lhes serão essenciais para a sua prática profissional. Nesta linha de pensamento, a Lei de Bases do Sistema Educativo, mais especificamente a alínea a) do ponto 1, do artigo 30.º da Lei n.º 46/86, de 14 de outubro, mostra-nos que um dos princípios da formação de educadores e professores é facultar-lhes “ [...] a informação, os métodos e as técnicas científicos e pedagógicos de base, bem como a formação pessoal e social adequadas ao exercício da função”.

Sendo a função docente uma profissão complexa é necessária que os profissionais da educação tenham uma formação de qualidade que estimule o seu desenvolvimento pessoal e profissional. Uma das componentes mais estimulantes e desafiantes na formação inicial de um docente é o estágio pedagógico, no qual o estagiário se vê pela primeira vez confrontado com a responsabilidade de desenvolver atividades que contribuem para o processo educativo, nomeadamente intervir na sala de aula.

Segundo Caires (2001) o estágio pedagógico “é habitualmente caracterizado como uma fase exploratória, na qual o aluno se vai familiarizando com a instituição, os recursos disponíveis, as pessoas, as tarefas e as rotinas que fazem parte do quotidiano institucional” (p.124). Na perspetiva de Gomes e Medeiros (2005) esta prática é “uma fonte de conhecimento do formando, através da análise interpretativa das situações práticas” (p.23) de modo a alcançar os objetivos que inicialmente são propostos pelo mesmo. Do mesmo modo, Formosinho e Niza (2009) referem que é nesta prática que o futuro docente deverá mostrar a sua capacidade de mobilizar os conteúdos teóricos, transformando-os em conteúdos práticos que estejam presentes no quotidiano escolar

É de facto através da prática inicial que o estagiário conhece a realidade escolar e é posto à prova com a sua capacidade de resposta às necessidades dos seus educandos. Considerando que “ser professor traz a complexidade não só da lecionação como também da tomada de decisões educativas e curriculares” durante a prática pedagógica os formandos têm a oportunidade de adquirir experiência e recursos que lhe serão fundamentais na resolução de problemas, compreendendo, também, as problemáticas da função docente e refletindo acerca das mesmas (Pacheco, 2001, p.13).

Nesta linha de pensamento Alarcão *et al.* (2005) mostram-nos a complexidade e importância da formação de professores afirmando que

A formação de professores pode ser encarada como um processo do seu desenvolvimento profissional e pessoal, no sentido de os capacitar para os desafios colocados pelas mudanças da sociedade contemporânea, bem como para serem capazes de tomarem decisões e efectuarem escolhas fundamentadas perante a incerteza, a instabilidade, a complexidade e a singularidade que caracterizam o acto educativo (pp.19-20).

Mais recentemente, Estrela (2010) sublinha este facto, referindo que a profissão docente é uma profissão em transformação relatando que

Em “sociedades de risco”, cada vez mais globalizadas, complexas e tecnologicamente avançadas, a profissão docente tornou-se, também ela, uma profissão de risco, crescentemente complexa e paradoxal, porque pressionada a satisfazer expectativas sociais contraditórias (Hargreaves, 2003) e a exigir (de forma que há muitos anos não cesso de considerar irrealista) o desempenho de papéis cada vez mais diversificados e difíceis” (p.10).

Para esta autora (2010) esta fase de formação inicial é muito marcante para a profissão, pois são os “começos, mais fáceis ou difíceis (...)” que o docente vivencia “que poderão influenciar a maneira de o docente se posicionar face à profissão nos anos seguintes” (p.23).

No entanto, é importante salientar que a formação de um docente não é reduzida à formação inicial, que de facto tem muita importância, mas também contempla a formação contínua, realizada ao longo da vida profissional. No que diz respeito a esta formação contínua convocamos a Lei n.º 46/86, de 14 de outubro, no ponto 1 do artigo

n.º 35, que consagra esta formação como direito de todos os educadores e professores. O ponto 2 do mesmo artigo (artigo 35.º) ainda ressalva que “A formação contínua deve ser suficientemente diversificada de modo a assegurar o complemento aprofundamento e actualização de conhecimentos e de competências de conhecimentos e de competências profissionais, bem como a possibilitar da mobilidade e a progressão na carreira”.

Tendo por base a complexidade desta profissão e, o facto de a nossa sociedade estar em constante mudança, é necessário que os professores estejam em constante atualização e que aceitem e distingam várias fases de carreira, com altos e baixos, que poderão ser um motivo para adotar novos interesses no seio da escola.

Estrela (2010) lembra os ciclos da carreira docente, e a evolução dos sentimentos profissionais, referindo-se ao Modelo de Percurso Profissional de Huberman, com quatro etapas (Etapa 1 - Entrada na Carreira, Choque e Descoberta, aproximadamente entre o 1.º – 3.º anos de serviço; Etapa 2 – Estabilização, aproximadamente entre 4.º – 6.º anos de serviço; Etapa 3 – Diversificação, aproximadamente entre os 7.º e 25.º anos de serviço; Etapa 4 – Desinvestimento, após os 25 anos, fase conservadora e de desinvestimento), como tendo muita influência em Portugal. Neste sentido, a mesma autora refere os trabalhos de Gonçalves (2000, citado por Estrela, 2010), que iniciando estudos com professores do 1.º Ciclo do Ensino Básico, delinea as características para as diferentes fases de percurso profissional docente presentes no Quadro 1.

Quadro 1 - As características das fases do percurso docente

(Adaptado de Gonçalves, 2000, citado por Estrela, 2010, p29)

As fases do percurso profissional docente: características	
O início 1-4 anos	
<u>Positivos</u> -Alegria da descoberta	<u>Negativos</u> -Choque do real -Falta de preparação
Estabilidade (5-7 anos)	
<u>Positivos</u> -Afirmção como profissional -Aquisição de confiança e segurança -Entusiasmo	<u>Negativos</u> -Mera continuidade (desilusão) -Sentimento de estagnação
Divergência (8-15 anos)	
<u>Positivos</u>	<u>Negativos</u>

-Empenhamento -Interesse -Desejo de experimentar situações pedagógicas novas	-Desmotivação -Desinteresse -Rotina -Contestação
Serenidade (15-20/25 anos)	
<u>Positivos</u> -Reflexão -Ponderação -Sentimento de ter valido a pena	<u>Negativos</u> -Desencanto -Desinvestimento -Conformismo -Negativismo
Renovação do interesse ou desencanto (20/25-40 anos)	
<u>Positivos</u> - (Re) interesse pela actividade docente - (Re)actualização profissional -Desejo de acompanhar os novos	<u>Negativos</u> - Falta de entusiasmo -Sentimento de frustração - Carácter penoso da actividade docente -Obsessão pela aposentação

Por tudo isto, cremos que é necessário que os professores estejam em constante atualização, que partilhem experiências das suas práticas, questionando e refletindo acerca das mesmas, mas que se gerem nele sentimentos profissionais e pessoais satisfatórios e, que resultem num ensino que vise uma maior e melhor aprendizagem para contribuir para o desenvolvimento equilibrado dos seus alunos, no nosso caso crianças do Pré-escolar e 1.º ciclo.

5.2. Em preparação para a intervenção pedagógica

Para o desenvolvimento de uma intervenção pedagógica, o profissional de educação tem como base, um conjunto de etapas que o auxiliam a recolher informações sobre todos os intervenientes deste processo, assim como ajudam a refletir sobre a adequação das metodologias implementadas durante a sua prática. A observação, a planificação, a avaliação e a reflexão foram desenvolvidas durante ambos estágios pedagógicos sob o olhar atento dos orientadores de estágio, que supervisionaram e clarificaram as nossas dúvidas durante todo o processo. Todas estas fases revelaram-se de grande importância para a nossa formação, permitindo uma constante introspeção sobre a complexidade implícita na prática pedagógica.

Deste modo, a primeira etapa presente na intervenção pedagógica é a **observação**. Apesar de se encontrar em primeiro lugar, a observação é uma ação constante na vida de um docente e decorre lado a lado com as restantes etapas. Através

deste instrumento o estagiário tem a possibilidade de recolher informação que lhe dará a conhecer os seus alunos, as suas especificidades e necessidades de ensino. Do mesmo modo, a observação apresenta-se como um excelente meio de aprendizagem, pois durante os estágios podemos observar o trabalho do educador/professor cooperante, conhecer as suas metodologias e estratégias de ensino e de como estas são recebidas pelos seus alunos. Corroborando esta ideia, Estrela (1994), afirma que a observação em contexto educativo é um dos instrumentos mais importantes na formação de um professor pois esta poderá ajudá-lo a

reconhecer e identificar fenómenos; apreender relações sequenciais e causais; ser sensível às reacções dos alunos; pôr problemas e verificar soluções; recolher objectivamente a informação, organizá-la e interpretá-la; situar-se criticamente face aos modelos existentes; realizar a síntese entre teoria e prática (p.58).

Dando seguimento a este ponto de vista, as OCEPE (Silva *et al.*, 2016), falamos da relevância que a observação apresenta para a recolha de informação acerca da evolução da aprendizagem dos alunos, que mais tarde servirá para “avaliar, questionar e refletir sobre as práticas educativas” (p.11) desenvolvidas pelo próprio docente. Isto é, para que o professor realize a sua intervenção e avaliação é necessário que o docente saiba “ [...] observar e problematizar (ou seja, interrogar a realidade e construir hipóteses explicativas). Intervir e avaliar serão acções consequentes das etapas precedentes” (Estrela, 1994, p.26).

Realizada a observação inicial, o profissional de educação deverá preparar a sua **planificação**. Sendo esta um instrumento norteador do trabalho do educador/professor a planificação apresenta um conjunto de estratégias, recursos, e instrumentos de avaliação, assim como um conjunto de objetivos que pretendemos desenvolver com as nossas crianças. Do mesmo modo uma planificação é “uma previsão a respeito do processo a seguir que deverá concretizar-se numa estratégia de procedimento que inclui os conteúdos ou tarefas a realizar, a sequência das actividades e, de alguma forma, a avaliação [...]” (Zabalza, 1994, p.48).

Do ponto de vista de Arends (2008, p.92) uma planificação bem estruturada “envolve a distribuição do tempo, a escolha dos métodos de ensino adequados, a criação de interesse nos alunos e a construção de um ambiente de aprendizagem produtivo” (p.92). Durante a criação das planificações de estágio existiu sempre uma ligação entre

os documentos curriculares (OCPE/Programas do 1.º ciclo/CREB) e as informações recolhidas nos momentos de observação, desenvolvendo assim uma prática letiva à medida e necessidade dos alunos.

Na perspetiva de Ribeiro (1997) a conceção de uma planificação segue, por norma, uma sequência de fases que organizam a prática pedagógica, são estas:

1. Análise de necessidades;
2. Estabelecimento de objetivos gerais;
3. Formulação de objetivos específicos;
4. Elaboração de instrumentos de avaliação;
5. Organização de sequências e unidades de ensino;
6. Seleção de métodos, meios e materiais;
7. Reajustamento em função dos recursos disponíveis;
8. Avaliação diagnóstica;
9. Execução das unidades de ensino;
10. Avaliação formativa;
11. Avaliação somativa;
12. Revisão permanente do ciclo da planificação (pp.25-28).

Apesar de uma planificação poder vir a sofrer alterações, a utilização deste documento como delineador da prática, oferece uma segurança ao docente, principalmente numa fase inicial de formação onde a experiência não é abundante.

Estando delineadas e implementadas as ações pedagógicas da prática letiva segue-se o momento de **avaliação**. A avaliação é um processo fundamental na área educacional e de acordo com o Despacho Normativo n.º 14/2011 de 18 de novembro de 2011, “A avaliação é um elemento integrante e regulador da prática educativa, permitindo uma recolha sistemática de informações que, uma vez analisadas, apoiam a tomada de decisões adequadas à promoção da qualidade das aprendizagens.”

Este elemento foi vivenciado durante o estágio pedagógico, no qual se avaliou competências de várias áreas e domínios do conhecimento, recorrendo aos descritores de desempenho e reflexões efetuadas no final de cada intervenção pedagógica. Nestas práticas procedeu-se a diferentes tipos de avaliação, sendo a avaliação formativa a mais evidente. De acordo com Fernandes (2005), a avaliação formativa é um modelo de avaliação muito vantajoso para o aluno, nomeadamente na progressão das aprendizagens, especialmente dos que apresentam maiores dificuldades. Esta avaliação oferece ao professor a oportunidade de acompanhar os alunos durante o seu percurso de aprendizagens, tendo este uma maior oportunidade de alterar a sua abordagem, caso esta não seja a ideal para o processo de ensino-aprendizagem dos educandos. Tal como

refere Ribeiro (1997) “é necessário verificar, ao longo do percurso se estão a ser cometidos erros ou desvios que vão impedir que se obtenha o produto desejado, o que, a não ser feito, pode conduzir a um insucesso final já sem remédio” (p. 5).

Efetivamente, a qualidade das aprendizagens dos nossos alunos deve ser sempre o foco de um educador/professor. Para que o sucesso escolar seja alcançado é necessário avaliar todas as ações tomadas ao longo das intervenções pedagógicas, de forma a refletir sobre as mesmas, pois como afirma Ribeiro (1997) “A função da avaliação é justamente, a de contribuir para esse sucesso e de averiguar em que medida foi conseguido” (p. 5).

Apesar de aparecer em último lugar, tal como a observação, a **reflexão** é um processo que ocorre durante toda a prática pedagógica e tal como afirma Perrenoud (2001a) “Não há acção complexa sem reflexão durante o processo” (p. 30). A reflexão permite analisar a ação do professor, identificando os aspetos positivos e os aspetos a melhorar na sua prática pedagógica, no sentido de colmatar as dificuldades observadas, correspondendo sempre às necessidades dos alunos.

Após todo este percurso de estágio, é importante referir que todo este processo de reflexão foi fundamental para uma melhor compreensão da realidade escolar, pois tal como referem as atuais OCEPE (Silva *et al.*, 2016), refletir “permite ao/a educador/a tomar consciência das conceções subjacentes à sua intervenção pedagógica e o modo como estas se concretizam na ação” (p. 15).

Do mesmo modo, a partir destas observações é possível ter uma maior consciência sobre as fragilidades como potencialidades da nossa prática, possibilitando sempre uma melhoria destas práticas. Na ótica de Perrenoud (2001a) ao de refletir encontram-se subjacentes um aglomerado de questões acerca da nossa intervenção, isto é, o que faremos, como faremos, será a melhor forma de o fazer, que recursos devo utilizar, serão estes os mais corretos, etc.. Estas respostas foram respondidas durante as realização das reflexões das intervenções desenvolvidas que muito nos ajudam a compreender a complexa realidade escolar.

De modo a explicitar todo o processo de estágio desenvolvido pela estagiária, as características dos contextos educativos, assim como as práticas desenvolvidas serão aprofundadas nos pontos que se seguem. Importa salientar que neste trabalho primou-se

pelo anonimato das instituições onde decorreram os estágios, atribuindo-se nomes fictícios às escolas, assim como às crianças, ocultando a sua identidade nas fotografias utilizadas neste documento, que foram recolhidas com consentimento dos pais.

6. O Estágio Pedagógico em Educação Pré-Escolar

Introdução

O estágio em contexto de EPE teve a duração de um semestre, iniciando-se a 18 de setembro de 2017 e tendo conclusão no dia 13 de dezembro de 2017. O núcleo pedagógico iniciou esta prática pedagógica na sala da Educadora Cooperante, com um grupo de crianças com idades compreendidas entre os três e cinco anos, pois como Silva *et al.* (2016) referenciam

A educação pré-escolar, tal como está estabelecido na Lei-Quadro (Lei n.º 5/97, de 10 de fevereiro), destina-se às crianças entre os 3 anos e a entrada na escolaridade obrigatória, sendo considerada como “a primeira etapa da educação básica no processo de educação ao longo da vida” (p. 5).

Neste ponto, pretendo apresentar os vários ambientes de estágio na EPE, nomeadamente da escola, que iremos designar de Escola do “Pião”, do seu meio envolvente, a sala de atividades, o grupo de crianças e, ainda, algumas das macroestratégias de intervenção adotadas aquando da minha prática pedagógica.

Para a recolha da informação acerca da contextualização da escola, assim como das características do grupo, procedeu-se a um momento de observação direta espontânea com registo sendo, também, necessário analisar alguns documentos norteadoras da escola, tais como, o Projeto Educativo Escolar e o Plano Anual de Atividades.

De facto, com o propósito da nossa preparação em EPE ser de qualidade, os orientadores de estágio da UA e os demais docentes (Seminário e Oficina das Didáticas EPE) em colaboração com o Educador Cooperante e a dupla de estagiários, geraram – se oportunidades para que criássemos ambientes propícios à educação das crianças. Isto vem ao encontro de De Marco *et al.* (2015) que comentam que

Com professores bem preparados, a Escola de Educação Infantil pode ser um lugar de oportunidades de planeamento, execução e avaliação de atividades diversificadas, tornando-se um ambiente propício para experiências ricas, transformando-se em atividades significativas para as crianças, realizando uma

prática educativa que conduz à formação humana na infância e ao desenvolvimento integral da criança pequena (p. 27).

6.1. Contextualização da Escola “Pião”

➤ Caracterização do meio envolvente

Para o desenvolvimento de uma ação educativa é necessário que o educador conheça o meio onde se insere a sua escola, pois “Saber mais sobre o meio local é saber mais sobre os seus alunos e isso é um fator determinante para uma melhor relação de ensino/aprendizagem” (Ferreira et al, 2011, p. 501).

Deste modo, o Estágio Pedagógico em contexto de Educação Pré-Escolar decorreu na Escola “Pião”, situada na ilha de São Miguel. A freguesia na qual se encontrava a escola era caracterizada pelo seu desenvolvimento a nível do setor agropecuário. Porém, apresentava um desenvolvimento significativo no setor da indústria, assim como nos setores do comércio e serviços, nomeadamente com supermercados, agências bancárias, farmácias, padarias, posto dos CTT e centro de saúde.

A recolha de informação acerca do meio no qual se inseria a escola foi fundamental para o desenvolvimento de algumas atividades, mais especificamente para a preparação das visitas de estudo ao supermercado, no dia da alimentação e à padaria, atividades que decorreram durante o desenvolvimento da temática das profissões.

Através da utilização de visitas de estudo foi possível enriquecer a aprendizagem das crianças, pois estas constituem “a forma mais eficaz de estabelecer e garantir uma ligação constante com o meio envolvente da escola e de assegurar a colaboração da comunidade no alargamento dos conhecimentos das crianças” (Niza, 2013, p. 157).

➤ Caracterização da escola

Outro aspeto importante durante uma prática pedagógica é o conhecimento da escola na qual se trabalha. Tal como o meio envolvente, é relevante conhecer o que a

instituição nos pode oferecer, pois como tal como é dito nas Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar (Silva *et. al*, 2016) “O estabelecimento educativo tem uma influência determinante no trabalho que o/a educador/a realiza com o seu grupo de crianças e pais/famílias, bem como na dinâmica da equipa educativa” (p.23).

Assim, no que diz respeito aos recursos físicos da Escola “Pião”, esta era constituída por três blocos, dois de tipologia Plano dos Centenários (Bloco A e B) e um de tipologia P3 (Bloco C).

Relativamente ao espaço interior, a escola possuía quatro salas de Pré-Escolar, dez de 1.º Ciclo, uma sala de apoio, uma sala de informática e uma biblioteca. Para além disso, a escola dispunha de um ginásio, assim como dois refeitórios, uma cozinha. No que concerne ao espaço exterior, a escola apresentava um recreio com um campo de jogos, uma área com chão sintético e uma horta.

Das várias áreas apresentadas foi possível utilizar não só a sala de aula, mas também o ginásio e recreio, onde foram dinamizadas diversas atividades lúdicas, assim como a horta, onde as crianças tiveram oportunidade de conhecer melhor as profissões ligadas à agricultura.

No que diz respeito aos recursos humanos, a escola apresentava cerca de 277 alunos, contendo um corpo docente constituído por quatro educadores de infância e dez professores de 1.º ciclo e, um corpo não docente com cinco assistentes operacionais.

➤ **Caracterização da sala e rotinas**

Através da disposição dos recursos escolares e rotinas estabelecidas é possível contribuir para um ambiente facilitador de aprendizagem, autonomia e espírito crítico (Silva *et al.*, 2016). Neste sentido cabe ao professor criar um esquema de organização que auxilia os seus alunos a desenvolverem determinadas capacidades indispensáveis ao seu crescimento.

A sala do grupo Pré - Sala A encontrava-se organizada em diversas áreas apetrechadas de recursos materiais que proporcionavam aprendizagens nas diferentes áreas de conteúdos. Como é possível visualizar na Figura 4, estas áreas encontravam-se

dispostas no sentido de facilitar o acesso aos materiais e objetos, a fim de as crianças, progressivamente, desenvolverem a sua autonomia.

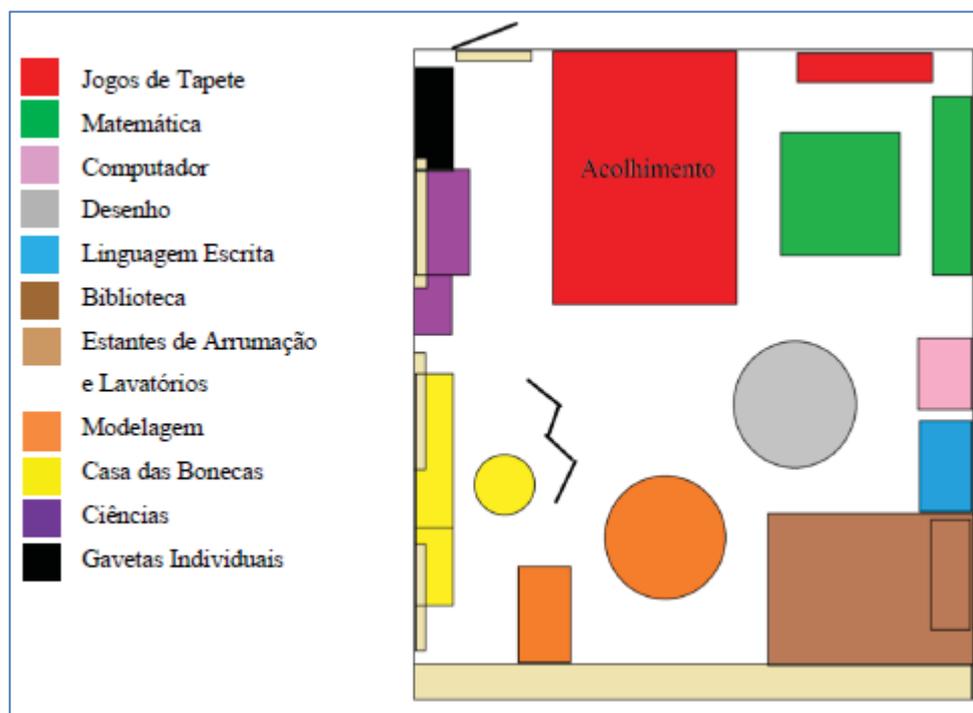


Figura 4- Planta da sala do grupo do Pré-Escolar – Sala A

Deste modo, a sala estava dividida em nove áreas de atividades:

Jogos de tapete

- Os **jogos de construção no tapete** eram desenvolvidos na área de acolhimento. Esta área encontrava-se equipada com materiais de construção, tais como legos, blocos de madeira, entre outros. É uma área que facilitava o desenvolvimento de vários domínios do currículo, nomeadamente a Matemática, a Linguagem Oral e a Expressão Dramática.
- Nesta área da sala eram também desenvolvidos vários **jogos de relaxamento e jogos de sons**, assim como yoga e danças alusivas às temáticas em estudo.

Matemática

- Na área da Matemática, as crianças tinham acesso a diversos **jogos de mesa/ tabuleiro** que promoviam o desenvolvimento do raciocínio lógico e matemático, assim como a

memória e concentração das crianças. Este espaço, tal como a **área dos jogos de tapete**, era facilitador de momentos de cooperação e de resolução de problemas.

Computador

- Nesta área as crianças podiam utilizar o computador para realizar pesquisas sobre temas em estudo, visualização de vídeos e ainda explorar os grafemas através do teclado. Para além de um computador, esta área possuía um projetor e uma tela que eram utilizados em momentos de **visualização de filmes e vídeos**.

Linguagem Escrita

- Na área da Linguagem Escrita as crianças tinham contacto com o código escrito de uma forma informal. Estas podiam **brincar com as letras**, copiá-las, fazer tentativas de escrita, tendo a oportunidade de desenvolver a linguagem e o vocabulário.

Desenho

- A área de desenho tinha uma função mais transversal à expressão plástica, pois nesta não só **brincavam a (re)produzir atividades de expressão plástica** – desenvolvimento de desenhos, mas também projetos que requeriam outras técnicas, como o recorte e a colagem.

Biblioteca

- Nesta área as crianças podiam manusear diversos livros e fantoches, permitindo que estas inventassem histórias – **jogos de faz-de-conta**, realizassem leitura imagética, ao mesmo tempo que contactavam com a escrita e a imaginação.

Modelagem

- Na área da modelagem as crianças tinham acesso a plasticinas, assim como utensílios de auxílio à modelagem, tais como rolos e cortadores. Neste cantinho que as crianças podiam desenvolver as suas destrezas manuais, mais precisamente a motricidade fina, ao mesmo tempo que **brincavam e produziam jogos de construção plástica**, com imaginação e criatividade.

Casa das Bonecas

• A casa das bonecas era uma área que favorecia a dramatização de vivências quotidianas, promovendo, ao mesmo tempo, o **jogo simbólico**. Ao recorrerem a esta área, as crianças tinham a oportunidade de socializar com os seus colegas, assim como de desenvolver a sua linguagem e coordenação motora.

Ciências

• Nesta área, as crianças tinham acesso a materiais lúdicos relacionados com a área do Conhecimento do Mundo, tais como **jogos de experiências**, microscópios e materiais para experiências.

Importa referir que, para a sala ter um bom funcionamento, cada área tinha um limite de crianças a frequentar, sendo estas frequentadas de forma organizada como devido registo no quadro apropriado para esta ação.

Apesar de não estar inserido na caracterização da sala de aula, o ginásio representou um espaço extremamente importante para o desenvolvimento de diversos momentos de Educação Física, mais precisamente com a dinamização de **jogos motores/corporais**, desenvolvidos de forma transversal com as restantes áreas e domínios das OCEPE.

Durante as semanas de observação foi possível observar que as crianças tinham uma rotina fixa à qual já estavam bem-adaptadas. Esta rotina era auxiliada por uma agenda semanal organizada para os cinco dias de aulas como se pode visualizar na Figura 5.

Agenda semanal - Pré A 2017/2018					
	2ª feira	3ª feira	4ª feira	5ª feira	6ª feira
	"Mostrar, contar e escrever"	"Mostrar, contar e escrever"	"Mostrar, contar e escrever"	"Mostrar, contar e escrever"	"Mostrar, contar e escrever"
09:00h - 12:30h	Atividades nas Áreas e Projetos Técnicas de Expressão plástica	Atividades nas Áreas e Projetos Matemática	Educação Física e Relaxamento	Atividades nas Áreas e Projetos Experiências científicas / Culinária	Atividades nas Áreas e Projetos Trabalho de Horta
12:30h - 13:30h	Almoço				
13:30h - 15:00h	Música e ou Escrita de Texto Comunicações e Avaliação	Histórias e Jogo Dramático Comunicações e Avaliação	Visita de Estudo ou Entrevista a um convidado Comunicações e Avaliação	Dança e Meditação Comunicações e Avaliação	Conclusão de trabalhos e arrumação Conselho de Grupo
15:00h - 15:45h	Atendimento aos Encarregados de Educação/Organização de trabalhos				

Figura 5- Agenda semanal do grupo do Pré-Escolar

Portanto, esta rotina consistia em iniciar o dia no tapete com a marcação de presenças e registo do tempo, seguindo-se o momento do “Mostrar, contar e escrever” no qual as crianças que, registaram o seu nome à chegada, tinham a oportunidade de comunicar com os seus colegas apresentando, por exemplo, um brinquedo.

Terminadas as comunicações e, tendo em conta que a educadora cooperante trabalhava o MEM, realizava-se o plano diário. Este era um momento no qual as crianças tinham um papel ativo nas atividades que iriam desenvolver, expondo as suas sugestões e opiniões. Segundo Niza (1998, citada por Kot-Kotecki, 2013), o MEM apresenta três princípios fundamentais para a organização social do trabalho escolar: “as estruturas de cooperação educativa”, “a promoção dos circuitos de comunicação” e “a participação democrática direta” (pp.128-129). Assim, através deste modelo os educadores recorrem a metodologias ativas e diferenciadas, fomentando a comunicação e participação democrática das crianças, tendo sempre em conta as necessidades e interesses das crianças.

Outra componente desenvolvida pelas crianças era o trabalho de projeto. Nestes momentos de autonomia eram planificados e criados, por iniciativa própria, pequenos projetos de reciclagem ou investigação que mais tarde eram apresentados para todo o grupo.

6.2. O nosso grupo de estágio

A recolha de informação acerca das crianças com as quais iremos trabalhar é um dos passos mais importantes em todo o processo educativo. A partir desta recolha o profissional de educação é capaz de organizar a sua abordagem de acordo com as necessidades individuais do seu grupo, usufruindo ao mesmo tempo dos interesses e gostos demonstrados pelo grupo. Deste modo, através da observação direta espontânea com registo e da realização de tarefas de diagnóstico linguísticas, foi possível recolher informações acerca das nossas crianças de modo, a conhecer melhor as suas potencialidades e limitações.

O grupo Pré-A era constituído por dezasseis crianças, dez do sexo masculino e seis do sexo feminino, com idades compreendidas entre o três e os cinco anos. Das

dezasseis crianças, apenas duas frequentavam o Jardim de Infância pela primeira vez, sendo que o restante grupo frequentava pela segunda vez.

As crianças que integraram pela primeira vez a instituição escolar, no ano letivo 2017/2018, tiveram uma boa adaptação ao novo contexto e ao grupo. Este grupo não apresentava crianças com Necessidades Educativas Especiais, contudo existiam duas crianças que possuíam apoio ao nível de terapia da fala e uma que se encontrava em lista de espera para o mesmo acompanhamento.

Quanto à Formação Pessoal e Social, o grupo era participativo, trabalhador e assíduo, mostrando uma boa compreensão das regras da sala de aula, cumprindo e respeitando-as. A socialização e cooperação eram competências bem desenvolvidas, sendo estas notórias durante os vários momentos do dia, principalmente por parte das crianças mais velhas para com as mais novas. Os educandos sempre revelaram muita curiosidade e interesse nas atividades apresentadas disponibilizando-se sempre para ajudar e participar nas mesmas.

Tendo em consideração que o MEM era desenvolvido na sala de aula, as crianças demonstravam bastante autonomia nas várias tarefas, isto é, marcação de presenças, realização de recados, divisão pelas áreas da sala, etc. De igual modo, e sabendo que “A construção da autonomia não passa apenas pela participação na organização social do grupo, mas está também presente no desenvolvimento do processo de aprendizagem” (Silva *et al.*, 2016, p.37), as crianças tinham uma participação muito ativa no planeamento de algumas atividades e projetos, fazendo sugestões e avaliando no final de cada dia os aspetos positivos e menos positivos das atividades desenvolvidas.

No que diz respeito à área de Expressão e Comunicação, as crianças apresentavam algumas dificuldades, mais especificamente no domínio da Linguagem Oral e Abordagem à Escrita. Estas dificuldades, detetadas através das tarefas de leitura imagética, estavam inseridas na componente de comunicação oral, mais precisamente com a incorreção de articulação de palavras, omissão de sílabas, troca de alguns fonemas, assim como apresentação de vocabulário reduzido.

No domínio da Matemática, foi possível observar que alguns educandos apresentavam dificuldade na citação da sequência numeral. No entanto, revelavam muita facilidade na criação de padrões e identificação de figuras geométricas.

Relativamente ao domínio da Educação Artística, o grupo mostrava grande entusiasmo pelo Jogo Dramático com a realização de atividades de dramatização das várias histórias que lhes eram apresentadas. O subdomínio das Artes Visuais também apresentava grande relevância para todo o grupo, principalmente durante os momentos de pintura livre.

A Educação Física representava um dos domínios de eleição das crianças, principalmente nas situações de jogo. De uma forma geral o grupo não apresenta dificuldades em atividades que impliquem deslocamentos e equilíbrios, no entanto as crianças mais novas ainda apresentam dificuldades em realizar determinados lançamentos com bolas.

Quanto à área do Conhecimento do Mundo o grupo não apresentava dificuldades, mostrando uma grande ambição na criação de projetos de investigação, principalmente relacionados com a temática dos animais.

6.3. Intervenção Pedagógica

A recolha de informação, durante os momentos de observação do estágio, foi fundamental para toda a conceção da intervenção pedagógica. Para a criação das planificações teve-se em conta vários documentos orientadores para o Pré-Escolar, apelando sempre às necessidades, dificuldades e interesses do grupo. De igual modo, nesta ação educativa, foram contempladas algumas comemorações e datas festivas presentes no plano anual de atividades da escola que contribuem para a formação pessoal das nossas crianças como futuros cidadãos da nossa sociedade.

Após realizarmos a contextualização da escola, onde decorreu o Estágio Pedagógico I, foram planificadas cinco intervenções presentes no Quadro 2. As diferentes temáticas apresentadas foram pensadas de acordo com OCEPE, assim como, de algumas necessidades detetadas pelas estagiárias/ educadora cooperante e, ainda, de

acordo com algumas sugestões do grupo que foram apresentadas ao longo do período de prática pedagógica.

Quadro 2 - Intervenções pedagógicas, temáticas desenvolvidas e calendarização

Semanas de Intervenção	Data	Temática
1.ª Intervenção (coadjuvada)	2-4 de outubro	“Os Planetas no Espaço”
2.ª Intervenção	16-18 de outubro	“Alimentação Saudável”
3.ª Intervenção	6-10/13-15 de novembro	“As Profissões”
4.ª Intervenção	27-30 de novembro	“As Emoções”
5.ª Intervenção (coadjuvada)	4-6 /11-13 de dezembro	“Natal”

Das cinco semanas de intervenção apresentadas no quadro anterior resultaram um total de quarenta e uma atividades, apresentadas no Quadro 3. Estas atividades integraram de forma interdisciplinar as várias áreas, domínios e subdomínios das Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar, tendo também por base a temática do presente relatório de estágio: brincadeiras e jogos como veículo para a aprendizagem.

Por conseguinte, é possível visualizar que em todas as atividades desenvolvidas existiu uma articulação entre as diferentes áreas de conteúdo de modo a promover um ensino interdisciplinar que por sua vez criará um “intercâmbio mútuo e integração recíproca entre várias disciplinas (...tendo) como resultado um enriquecimento recíproco” (Piaget, 1972, in Pombo et al, 1994, p. 10).

Quadro 3 - Atividades desenvolvidas no Pré-Escolar

Intervenções	Atividades	Áreas/domínios/subdomínios								
		Formação Pessoal e Social	Educação Física	Artes Visuais	Jogo dramático/ Teatro	Música	Dança	Linguagem Oral e Abordagem à Escrita	Matemática	Conhecimento do mundo
1. ^a	1. ^a			X				X		X
	2. ^a									☼
	3. ^a				X			X		
	4. ^a	☼	☼							
	5. ^a	☼	☼							
2. ^a	6. ^a	X								X
	7. ^a								X	X
	8. ^a							☼		
	9. ^a							X	X	X
	10. ^a			X				X		X
	11. ^a		☼					☼		
	12. ^a		☼					☼		
3. ^a	13. ^a		☼					☼	☼	
	14. ^a			X						X
	15. ^a							X		
	16. ^a								☼	
	17. ^a				X			X		X
	18. ^a	X						X		
	19. ^a	☼	☼						☼	☼
	20. ^a	☼	☼							☼
	21. ^a	☼	☼							☼
	22. ^a	X						X		X
	23. ^a					X	X	X		
	24. ^a									X
	25. ^a			X						X
	26. ^a							☼		☼
	27. ^a								☼	☼
	28. ^a				X			X		X
29. ^a		☼						☼	☼	
30. ^a		☼						☼	☼	
31. ^a		☼		☼					☼	
32. ^a	☼	☼					☼	☼	☼	
4. ^a	33. ^a	X						X		
	34. ^a	X		X						
	35. ^a	☼							☼	
	36. ^a	☼			☼			☼		
	37. ^a	☼	☼						☼	
	38. ^a	X								X
	39. ^a	X					X			
5. ^a	40. ^a			X					X	
	41. ^a			X				X		

Legenda: ☼ - Atividades lúdicas
 - Atividade selecionada para reflexão

Durante o estágio tentou-se proporcionar às crianças atividades diferenciadas, como por exemplo: visitas de estudo, momentos de culinária, entrevistas a convidados, momentos de dança, dramatização de histórias, criação de sementeiras, exploração de origamis, experiências científicas, jogos, etc (Figura 6).



Figura 6 - Exemplos de atividades desenvolvidas no Pré-Escolar

A partir das diferentes atividades achou-se também pertinente privilegiar o domínio da Linguagem Oral e Abordagem à Escrita. Tendo em conta que algumas crianças apresentavam problemas de articulação da língua foram promovidos diversos momentos de diálogo, leitura, assim como de atividades de consciência fonológica. Apesar do desenvolvimento da linguagem estar relacionado com o contexto em que a criança está inserida, cabe ao educador criar estratégias que enriqueçam e aperfeiçoem a sua componente linguística. Assim, “Ao conversar com a criança, o adulto desempenha o papel de “andaime”, interpretando-a, clarificando as suas produções, expandindo os enunciados que a criança produziu” (Sim-Sim et al., 2008, p.11).

Do total das atividades presentes no quadro 3, vinte (🌀) foram desenvolvidas recorrendo a atividades lúdicas, nomeadamente diferentes tipos de jogos como como expõe a figura 7.



Figura 7- Tipos de jogos desenvolvidos no Pré-Escolar

A implementação destes tipos de jogos provou-se extremamente produtiva no que diz respeito a uma aprendizagem dinâmica e prazerosa, promovendo ao mesmo tempo a motivação e curiosidade das crianças para com a atividade.

Considerando o elevado número de atividades lúdicas desenvolvidas durante a prática pedagógica em contexto Pré-Escolar, realizaremos no ponto seguinte a apresentação e reflexão das duas atividades selecionadas no Quadro 3 e, com realce para a nossa temática de estudo.

6.4. Brincar e jogar na sala de Educação Pré-Escolar

As seguintes atividades lúdicas vão ao encontro da temática desenvolvida neste relatório de estágio, isto é as brincadeiras e jogos como veículo para a aprendizagem. Através da exposição destas é possível verificar as aprendizagens alcançadas pelas crianças aquando da utilização de determinados recursos lúdicos que convocam as diferentes áreas e domínios do currículo e que, consideramos ter sido um reforço nas atividades que encontrámos nas rotinas das crianças do nosso grupo de estágio.



Brincar e aprender com o Livro da Motricidade

Nome: O livro da motricidade – As profissões (Atividade 23.^a)

Dia de intervenção: 15 de novembro de 2017

Temática: As profissões

Áreas/domínios explorados:

- Conhecimento do Mundo;
- Formação Pessoal e Social;
- Matemática;
- Linguagem Oral e Abordagem à Escrita;
- Educação Física.

Objetivos curriculares:

- Identificar as profissões;
- Identificar a atividade associada à profissão;
- Identificar alguns instrumentos do quotidiano das profissões;
- Cooperar em situações de jogo, seguindo orientações ou regras;
- Agrupar objetos de acordo com um critério;
- Manipular objetos recorrendo à pinça fina;
- Controlar movimentos de perícia e manipulação.

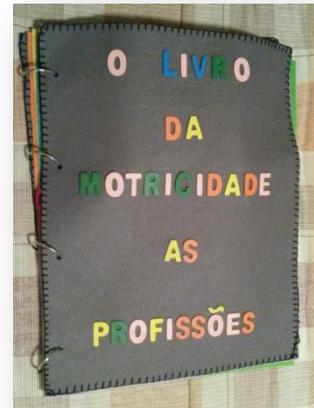


Figura 8- Livro da motricidade

Descrição da atividade

Esta atividade consistiu na dinamização de um livro de feltro em grande escala, com diversas atividades de motricidade fina e geral acerca da temática das profissões. A dinamização do livro surgiu como forma de consolidação a fim de relembrar conteúdos desenvolvidos durante a semana intensiva.

Para a implementação da atividade as crianças tinham a oportunidade de realizar, individualmente ou aos pares, pequenas tarefas de motricidade fina relacionadas com as ações do quotidiano de cinco profissões: o bombeiro, a cabeleireira, o polícia, o porteiro e a costureira. As tarefas presentes no livro consistiam em enrolamentos, enfiamentos, utilização de fechos e botões, de cadeados, entre outros. É

relevante mencionar que, previamente foi realizada a apresentação do livro em grande grupo de forma a haver uma partilha de conhecimentos entre as crianças.



Figura 9- Tarefas presentes no livro da motricidade

Do mesmo modo, este recurso apresentava um conjunto de atividades extra de motricidade geral relacionadas com as mesmas profissões, que se intitulavam: “Bowling de fogo”, “Espelho meu, espelho meu”, “O ladrão congelado”, “Porteiro que porta?” e “O jogo dos botões”.

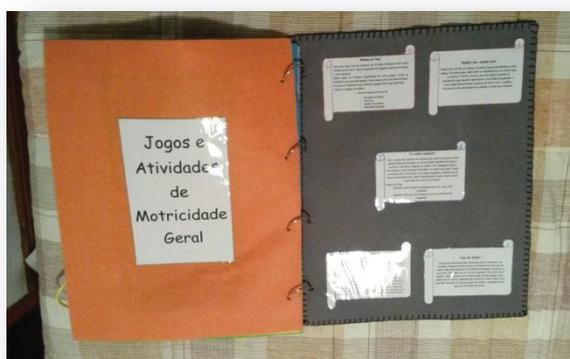


Figura 10- Atividades de motricidade geral presentes no livro

Análise e reflexão da atividade

A implementação deste recurso teve um impacto muito positivo nas crianças. Tendo em conta que o recurso foi utilizado numa semana intensiva com temática “As Profissões”, as crianças mostraram-se muito curiosas para conhecer o livro da motricidade. O interesse pelo recurso implementando com o grupo de Pré-Escolar verificou-se quando foi necessário alargar os dias de utilização do livro, pois todas as

crianças pediram se poderiam realizar novamente as tarefas presentes no recurso. Do mesmo modo, o facto de ser um livro numa escala nunca vista pelo grupo contribuiu para um maior interesse e motivação por parte deste. Na minha opinião esta foi uma atividade muito bem conseguida onde as crianças tiveram oportunidade de realizar ações que habitualmente não realizam no seu dia-a-dia.

Deste modo, achou-se oportuno proporcionar um momento de aprendizagem, onde as crianças pudessem conhecer diferentes profissões, instrumentos de trabalho, assim como a sua importância no dia-a-dia das pessoas. Esta importância é nos apresentada pelas OCEPE (Silva *et al.*,2016), quando as autoras afirmam que “Estes saberes facilitam uma progressiva consciência de si, do seu papel social e das relações com os outros e uma melhor compreensão dos espaços e tempos que lhe são familiares, permitindo-lhe situar-se em espaços e tempos mais alargados” (p.88).

Para além de promover o desenvolvimento da motricidade fina, este livro foi fundamental para realizar, no final da semana de intervenção, uma consolidação sobre algumas profissões trabalhadas durante os oito dias de prática. Através desta consolidação e, partindo do pressuposto que brincar “é uma atividade que favorece o desenvolvimento expressivo, criativo e lúdico da criança, sendo potenciadora das suas aprendizagens” (Condessa, *et al.*, 2009, p.15) foi possível observar no decorrer da atividade que as crianças conseguiram a partir de uma brincadeira, alcançar os objetivos definidos para esta atividade.

De todas as atividades presentes no livro, a que se mostrou mais difícil para as crianças foi a da motricidade fina, no enrolamento de lã. Com esta tarefa foi possível recolher informação das dificuldades e necessidades das crianças de modo a dar continuidade no desenvolvimento da sua motricidade fina. Para Fonseca (2005) “(...) com a capacidade de manipulação de instrumentos e de objectos, ditos manuais e sociais, a criança pode desenvolver inúmeras aquisições finas e transformar a mão numa ferramenta (...)” (p.745).

Além disso, este livro possibilitou que nas tarefas da motricidade fina criança trabalhasse a sua lateralidade e o contacto com materiais variados (enrolamentos de lã, enfiamentos de cordões, a utilização de fechos, botões e cadeados para abrir e fechar, entre outros) que para Le Boulch (2001) têm uma função fundamental para a criança pois através das

sensações tácteis e cinestésicas têm também um papel precoce, até prioritário, não só na descoberta de certas qualidades como o liso, o rugoso, o pontudo, o redondo, o pesado, o leve, o brando, o duro, mas ainda pela ajuda que elas fornecem à visão no conhecimento do espaço (p.120).

Durante a dinamização do livro pôde-se observar e ouvir os comentários que os educandos faziam, nomeadamente acerca do nome, indumentária e funções das profissões presentes no recurso, ajudando-se uns aos outros em caso de erro ou dúvida na identificação dos mesmos. Verificou-se que com este livro algumas crianças puderam compreender melhor as funções de algumas profissões, como por exemplo do bombeiro, que não só apaga incêndios, como também transporte doentes para os hospitais nas suas ambulâncias.

A área da Formação Pessoal e Social também esteve bastante presente nesta atividade. Ao trabalharem aos pares as crianças depararam-se com algumas situações onde era necessário partilhar alguns objetos. Em virtude disso constatou-se que o facto de as crianças trabalharem aos pares foi muito importante para que se continuasse a trabalhar as questões da partilha e respeito, valores fundamentais para a vida das nossas crianças.

Um dos momentos mais interessantes durante esta atividade foi aquando da reflexão diária quando as crianças relatavam que tinham gostado muito do livro, em especial quando uma referiu “Nós brincamos com o livro, mas aprendemos coisas bonitas”. Esta afirmação faz-nos crer que de facto as “As crianças vão compreendendo o mundo que as rodeia quando brincam, interagem e exploram os espaços, objetos e materiais” (Silva et al., 2016, p.85).

Por todas estas razões consideramos que ao implementar esta atividade lúdica foi possível contribuir para a promoção de aprendizagens e competências essenciais para as nossas crianças.



Brincar e aprender com o Monstro das Cores

Nome: O Monstro das Cores (Atividade 36.ª)

Dia de intervenção: 27 de novembro de 2017

Temática: As emoções

Áreas/domínios explorados:

- Formação Pessoal e Social;
- Linguagem Oral e Abordagem à Escrita;
- Educação Artística – Jogo Dramático



Figura 11 - Peluche "O Monstro das Cores"

Objetivos curriculares:

- Reconhecer as emoções apresentadas;
- Partilhar informação oralmente articulando as palavras corretamente;
- Esperar pela sua vez de falar;
- Expressar uma emoção.

Descrição da atividade

A criação desta atividade teve como base o livro *pop-up* "O Monstro das Cores" de Anna Llenas, que nos apresenta uma forma leve e divertida de abordar a temática das emoções. Neste livro são trabalhadas cinco emoções: a alegria, a tristeza, a raiva, o medo e a calma, que são representadas por um monstro que muda de cor de acordo com o que sente. Deste modo, criou-se uma versão do monstro em peluche de modo a que as crianças tivessem um maior contacto com o personagem da história e assim com as emoções nela presente.



Figura 12 - Apresentação do livro " O Monstro das Cores"

Posto isto, iniciou-se a atividade com a pré-leitura do livro através da leitura imágica, seguindo-se a apresentação e leitura da história.

Após a leitura, realizou-se o reconto da história recorrendo ao peluche e os cinco frascos de vidro para que as crianças pudessem desenrolar as fitas das emoções e organizar no frasco correspondente. Durante o reconto, as crianças tiveram oportunidade de falar sobre as várias emoções, auxiliando-nos no conhecimento das conceções que estas apresentavam acerca desse tema, nomeadamente que emoções conheciam e como estas se expressavam.



Figura 13 – Apresentação do peluche e dos frascos das emoções



Figura 14 - Organização das emoções nos frascos correspondentes

Análise e reflexão da atividade

As emoções são um elemento fundamental do desenvolvimento das crianças que acompanham o ser humano por toda a vida. Por isso “o/a educador/a deve apoiar a compreensão que as crianças têm, desde muito cedo, dos sentimentos, intenções e emoções dos outros, facilitando o desenvolvimento da compreensão do que os outros pensam, sentem e desejam” (Silva et al., 2016, p.25).

O facto de termos recorrido a um livro *pop-up* como introdução à temática das emoções foi muito positivo, pois as crianças ficaram muito entusiasmadas e rapidamente compreenderam a sua lógica, identificando as cores e emoções presentes no mesmo. Adicionalmente pensa-se que esta foi uma boa estratégia de introdução de temática, pois este grupo apresentava um gosto enorme por histórias e, ao apresentar imagens *pop-up*, cativaria ainda mais as crianças. Ao proceder à pré-leitura deste livro

foi possível verificar que algumas crianças apresentavam dificuldades em identificar algumas emoções e que através da mesma foi possível clarificar as dúvidas do grupo.

A dinamização do peluche foi utilizada como forma de reconto da história e dessa forma compreender se as crianças tinham assimilado a essência da história. Ao recorrer a um brinquedo observou-se que as crianças estavam muito motivadas e curiosas para o desenrolar da atividade.

O reconto da história com recurso ao peluche teve muito sucesso, pois cada criança pôde utilizar o “monstro” e expressar como ele se sentia na história e conseqüentemente como se sentiam naquele momento. Foi nestes momentos de “organização de emoções” que as crianças mostraram que é normal sentirmo-nos de formas diferentes, mas que ao mesmo tempo devemos ter controlo destas emoções.

O domínio da Linguagem Oral e Abordagem à Escrita também foi explorado nesta atividade pois é nesta componente que a maior parte do grupo apresentava dificuldade. Constatou-se que ao utilizar o peluche as crianças tinham um maior à-vontade em comunicar com o grupo, principalmente as crianças mais tímidas. Durante os diálogos, as crianças aproveitaram para dar exemplos de emoções relatando exemplos do seu dia-a-dia, de como se sentiam igual ao monstro, ou quando viam outras pessoas a exprimir determinada emoção.

Tendo em conta que o peluche se manteve na sala até ao final do estágio, fomos observando que este estava sempre presente nas ações que decorriam ao longo do dia. É exemplo disso as reações das crianças a uma chamada de atenção, na qual diziam “temos que estar calmos como o monstro das cores”, ou durante a resolução de conflitos onde novamente o monstro era convocado como “mediador de birra” ajudando as crianças a perceberem como se sentiam com os colegas e de que forma poderiam melhorar a sua atitude na sala.

Foi muito interessante visualizar como um simples brinquedo que, ao ser incluído nas brincadeiras diárias das crianças, proporcionou grandes aprendizagens que lhes serão fundamentais pois desempenharam “um papel importante no desenvolvimento emocional e social, na descoberta de si e do mundo, no alargamento de formas de comunicação verbal e não verbal, na expressão de emoções (medo,

surpresa, alegria, tristeza) e como meio de reequilibrar os conflitos interiores da criança” (Silva et al., 2016, p.52).

6.5. Em jeito de reflexão...

Como estagiária, as atividades que analisamos previamente partiram do pressuposto que a atividade lúdica apresenta um papel muito importante no processo de ensino-aprendizagem da criança. Segundo Moyles (2002), este tipo de atividades “representam muitos níveis diferentes de complexidade e proporcionam uma variedade de situações potenciais de aprendizagem” (p.20). Jarvis *et al* (2011), também apresenta a sua opinião acerca desta temática, referindo que “As crianças brincam naturalmente através de um processo de desenvolvimento, para descobrir o seu ambiente, para aprender sobre o que acontece e porque as coisas acontecem” (p.37).

Assim, através do estudo apresentado na primeira parte deste trabalho, podemos afirmar que os estagiários inquiridos também corroboram esta ideia. A figura seguinte apresenta algumas das opiniões dos estagiários, obtidas através do questionário.

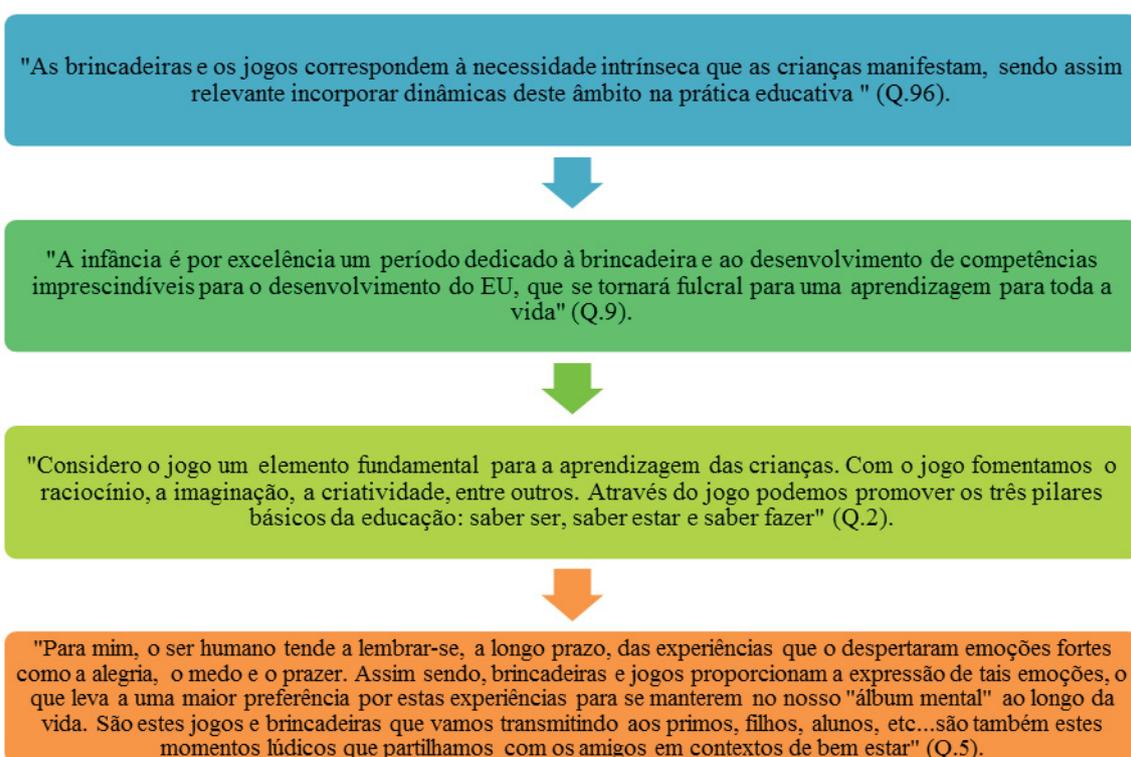


Figura 15 - Opiniões dos estagiários acerca da importância do lúdico para a aprendizagem

Do mesmo modo, como nos referimos a práticas desenvolvidas em contexto Pré-Escolar, achamos pertinente apresentar também alguns comentários dos Educadores de Infância que participaram no nosso estudo, os quais são expostos na figura 16.

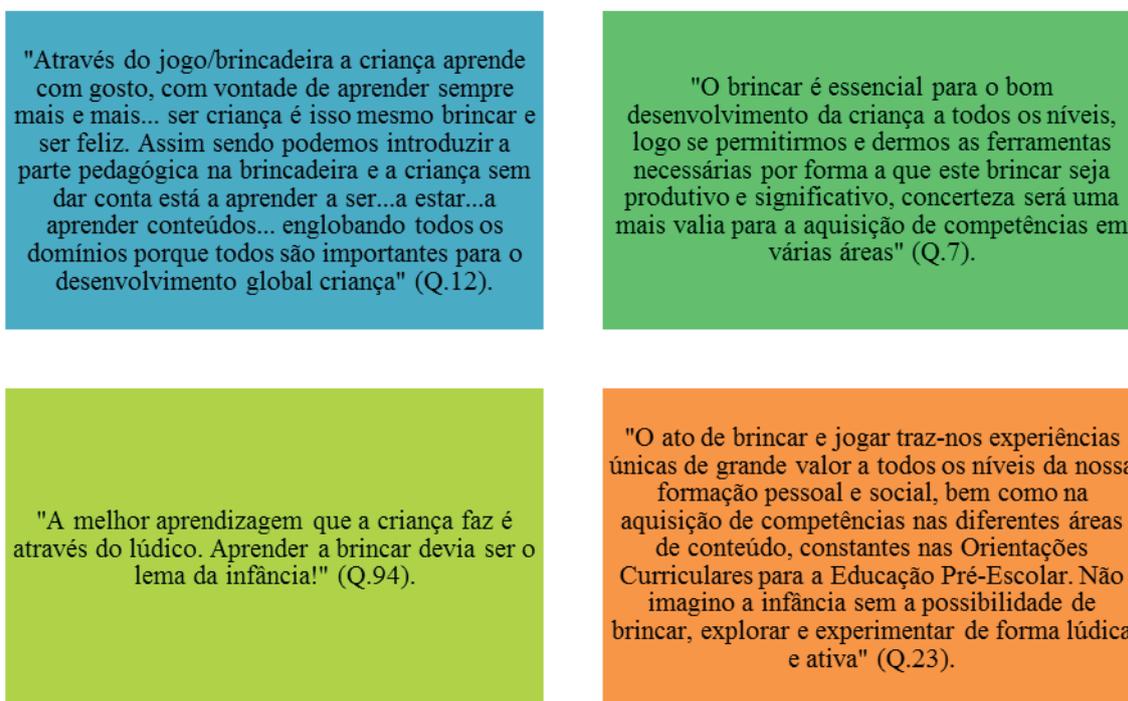


Figura 16 - Opiniões dos educadores acerca da importância do lúdico para a aprendizagem

De facto podemos averiguar que tanto os estagiários como os educadores atestam a utilização de jogos e brincadeiras a fim de contribuir para a aprendizagem das nossas crianças. Estas aprendizagens são essenciais para a construção de conhecimentos estruturantes a nível cognitivo, social, afetivo e motor. Ao educador, cabe agora a missão de criar um ambiente educativo estimulante e motivador, promovendo as aprendizagens necessários para o crescimento harmonioso das nossas crianças, que foi o que tentamos realizar no nosso estágio.

Interpretando as OCEPE e os testemunhos de vários educadores de infância, Condessa (2018) apresenta um conjunto de “conquistas que as crianças podem fazer, quando se recorre às atividades lúdicas” (p.283).

Nas duas atividades analisadas para o Brincar e Aprender – “O Livro da Motricidade” e “ O Monstro das cores”, também nós registamos um conjunto de conquistas que corroboram as apresentadas por Condessa (2018) nomeadamente:

- ✓ Sentir prazer e ter persistência na tarefa;
- ✓ Manter o nível de atenção e concentração;
- ✓ Participar ativamente;
- ✓ Elevar o nível de atividade física;
- ✓ Atribuir significados e emoções a objetos/brinquedos;
- ✓ Desenvolver capacidades;
- ✓ Realizar uma gradual aproximação ao mundo;
- ✓ Desenvolver a motricidade fina;
- ✓ Desenvolver habilidades sociais no trabalho de cooperação a pares.

7. O Estágio Pedagógico no 1.º Ciclo do Ensino Básico

Introdução

O estágio em contexto de 1.º Ciclo teve a duração de um semestre, iniciando-se a 19 de fevereiro de 2018 e tendo conclusão no dia 5 de junho de 2018. Esta prática pedagógica iniciou-se na sala da professora cooperante, com uma turma do 1.º ano com crianças com idades compreendidas entre os seis e sete anos.

De acordo com a alínea a) do Artigo 7.º da Lei de Bases do Sistema Educativo, o ensino básico tem como objetivo

Assegurar uma formação geral comum a todos os portugueses que lhes garanta a descoberta e o desenvolvimento dos seus interesses e aptidões, capacidade de raciocínio, memória e espírito crítico, criatividade, sentido moral e sensibilidade estética, promovendo a realização individual em harmonia com os valores da solidariedade social.

Neste sentido, apresentaremos neste capítulo as práticas desenvolvidas em contexto de 1.º CEB, caracterizando os vários aspetos da escola “Berlinde”, mais precisamente, o meio envolvente, a sala de aulas, a turma assim como algumas das atividades e estratégias desenvolvidas com este grupo de crianças.

Tal como no estágio em Pré-Escolar foi necessário recolher informação acerca da contextualização da escola, assim como das características do grupo. Deste modo, procedeu-se novamente a um momento de observação direta espontânea com registo sendo, também, necessário analisar alguns documentos norteadoras da escola, tais como, o Projeto Educativo Escolar, Projeto Curricular de Escola e o Plano Anual de Atividades.

De modo a desenvolvermos práticas essenciais para a aprendizagem dos nossos alunos, durante o estágio pedagógico obtivemos uma constante orientação dos professores orientador e cooperante, assim como dos docentes das unidades curriculares de Seminário e Oficina de Didáticas do 1.º CEB que em muito contribuíram para a nossa formação inicial.

7.1. Contextualização da Escola “Berlinde”

➤ Caracterização do meio envolvente

De acordo com o Referencial Curricular para a Educação Básica na Região Autónoma dos Açores (Alonso *et al.*, 2011) é fundamental que as crianças conheçam o meio que as rodeia pois, desta forma estaremos a “contribuir para a compreensão progressiva das inter-relações entre o contexto geográfico e a sociedade, levando o aluno a construir uma visão global e organizada de uma sociedade complexa, plural e em permanente mudança” (p.67).

Assim, a escola “Berlinde” na qual decorreu o Estágio Pedagógico II situava-se numa freguesia integrante da ilha de São Miguel. Esta freguesia de carácter citadino apresentava-se como uma zona de elevada concentração de residentes, mas, também, de serviços e comércio que poderiam ser visitados em contexto de estudo.

De entre as muitas instituições presentes na área, algumas poderiam servir de apoio à lecionação da formanda, criando assim condições diversificadas de aprendizagem. Nesta localidade era possível visitar a Universidade dos Açores, a Biblioteca Pública e Arquivo Regional de Ponta Delgada, os Bombeiros Voluntários de Ponta Delgada, a Fábrica Moaço, assim como as instalações da RTP-Açores.

➤ Caracterização da escola

A escola “Berlinde” oferecia dois níveis de ensino: Educação Pré-Escolar e 1.º Ciclo do Ensino Básico. Esta era constituída por dois edifícios, um de tipologia Plano dos Centenários e um de tipologia P3.

No que diz respeito ao edifício do Plano dos Centenários, este apresentava sete salas de 1º ciclo (2.º/3.º/4.º anos), uma sala de apoio socioeducativo, uma sala de professores e uma sala de biblioteca. É neste edifício que se encontravam um dos refeitórios que, para além de apoiar as horas de refeições, auxiliava outras atividades letivas, de modo a dar resposta ao elevado número de alunos.

O edifício P3 possuía três salas de 1.º Ciclo (1.º ano), quatro salas de Jardim-de-Infância, três salas de apoio, duas salas de ensino especial, um ginásio e uma cantina.

Relativamente ao espaço exterior, a escola encontra-se apetrechada com um vasto recreio com áreas verdes, um campo de jogos e um parque infantil.

Dos diversos espaços escolares, para além da sala de aula foi possível utilizar o recreio e o ginásio para o desenvolvimento de atividades lúdico-pedagógicas.

Durante o nosso estágio, a escola possuía 239 alunos, sendo 178 do 1.º Ciclo e 61 do Pré-Escolar. O quadro docente encontrava-se preenchido com cinco educadoras, uma educadora de apoio, catorze professores de 1.º Ciclo, quatro professores de ensino especial, dois professores de apoio, dois professores de Inglês, um professor de Educação Física, um professor de EVT e uma professora de EMRC, estando os últimos dois a tempo parcial. No que diz respeito ao pessoal não docente, a escola dispunha de quinze assistentes operacionais.

➤ Caracterização da sala

A sala de aula do 1.º ano (B), onde decorreu o estágio, situava-se no edifício P3 da escola. Esta sala ampla encontrava-se estrategicamente organizada de modo a haver uma fácil circulação e observação dos materiais afixados por toda a sala.

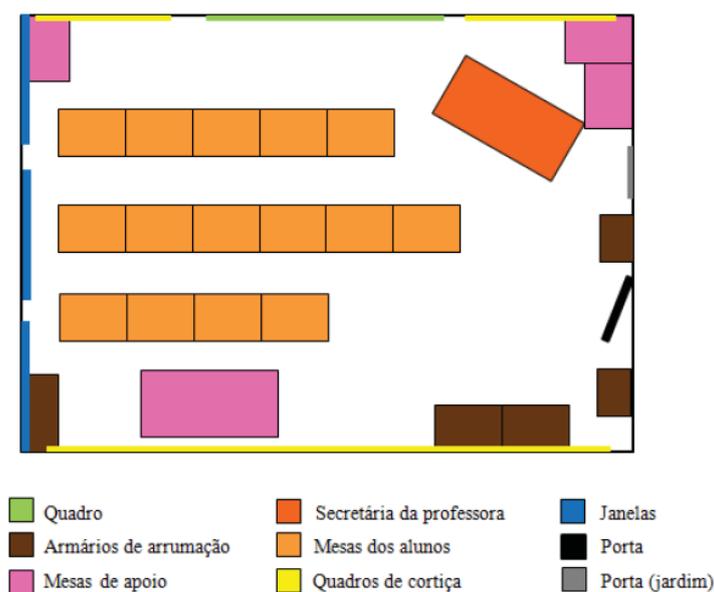


Figura 17 - Planta da sala de aula do 1.º Ciclo

Como é possível observar na Figura 17, as mesas de trabalho dos alunos estavam organizadas em três filas, permitindo a cooperação entre as crianças durante a realização dos trabalhos. A secretária da professora localizava-se na lateral da sala, de frente para os alunos permitindo que estes tivessem uma visão clara do quadro branco, que se situava à frente dos mesmos.

A sala tinha diversos móveis de arrumação, assim como um extenso espaço de cortiça ao redor de toda a sala, facilitando a apresentação de materiais que acompanhavam as crianças durante o seu dia-a-dia na escola.

No entanto, é de referir que a sala apresentava algumas lacunas de materiais, isto é a falta de um computador e ligação à internet que poderiam ter sido úteis na pesquisa de determinados conteúdos importantes no processo de ensino-aprendizagem dos alunos.

7.2. A nossa turma de estágio

A turma do 1.º ano (B) era constituída por quinze alunos, seis do sexo feminino e nove do sexo masculino, com idades compreendidas entre os seis e os sete anos. Dos quinze alunos, catorze frequentavam pela primeira vez o primeiro ano e um encontrava-se matriculado no segundo ano com nível de primeiro ano. Importa referir, a existência de uma aluna em regime parcial que apenas frequentou a escola durante três meses.

Na turma existiam dois alunos em Regime de Educação Especial que recebiam uma vez por semana apoio pedagógico personalizado a nível da aprendizagem e comportamento.

Através da observação realizada nos primeiros dias de estágio, foi possível constatar que a turma se apresentava bastante heterogénea no que diz respeito ao ritmo de trabalho, assim como a nível de aquisição de conhecimentos. No entanto, o facto de haver uma disparidade nos níveis de aprendizagem, assim como no ritmo de trabalho, consistia num fator propício ao desenvolvimento de cooperação e entreajuda entre os alunos.

Por norma, os educandos eram assíduos e pontuais à exceção de um aluno que apresentava uma assiduidade inconstante, prejudicando assim o seu processo de

aprendizagem. Existia um elevado nível de interesse e participação em todas as atividades desenvolvidas.

É de mencionar a facilidade e o gosto que a turma apresentava por conteúdos relativos à área do Estudo do Meio, principalmente quando conseguiam partilhar momentos do seu quotidiano e experiências que tinham vivenciado.

Durante a prática letiva evidenciou-se que os alunos apresentavam mais dificuldades nas áreas do Português e Matemática. Na disciplina do Português as dificuldades estavam relacionadas com o domínio da oralidade (vocabulário reduzido/rudimentar), da leitura e da escrita (dificuldade na identificação de grafemas). Na disciplina da Matemática as dificuldades apresentavam-se no domínio dos números e operações (dificuldades no raciocínio lógico-matemático, identificação dos números).

7.3. Intervenção Pedagógica

O conjunto de intervenções desenvolvidas no decorrer do Estágio Pedagógico II surgiu da articulação das diferentes áreas de conteúdo, apresentadas nos Programas do 1.º Ciclo do Ensino Básico. Para além disso, pretendeu-se adequar as atividades propostas às características do grupo, nomeadamente às suas experiências, necessidades e conhecimentos prévios.

Como se verifica no Quadro 4, nesta prática pedagógica foram desenvolvidas cinco intervenções com conteúdos orientados pela professora cooperante, tendo também por base as comemorações presentes no Plano Anual de Atividades da escola.

Quadro 4 - Intervenções pedagógicas e conteúdos lecionados no 1.º ciclo

Intervenção/Data	Área	Conteúdos
1.ª Intervenção 26 a 28 de fevereiro	Português	- Alfabeto e Grafemas: letra j/J; ge/gi; Interação discursiva: resposta - pergunta; Compreensão e expressão: articulação, entoação e ritmo.
	Matemática	- Pontos alinhados; Segmentos de reta; Superfícies planas; Figuras geométricas; Sólidos geométricos.
	Estudo do Meio	- A casa.
	Expressão Plástica	- Pintura.
	Expressão Dramática	- Jogo Dramático.

2.ª Intervenção 12 a 16/19 a 21 de março	Português	- Compreensão e expressão; Interação discursiva; Produção escrita;
	Matemática	- Ordens decimais: unidades e dezenas; Os símbolos «<», «>» e «=»; Sólidos geométricos; Números de 20 a 30.
	Estudo do Meio	- Festividades/Tradições;
	Expressão Plástica	- Pintura; Recorte; Colagem; Desenho.
	Educação Físico-Motora	- Perícia e manipulação; Deslocamentos e Equilíbrios.
3.ª Intervenção 23 a 24 de abril	Português	- Alfabeto e Grafemas: letra z/Z; Interação discursiva: resposta - pergunta; Compreensão e expressão: articulação, entoação e ritmo.
	Matemática	- Subtração.
	Estudo do Meio	- Os seres vivos do seu ambiente; O seu passado próximo: reconhecer unidades de tempo; Os aspetos físicos do meio local: O tempo que faz.
	Expressão Plástica	- Desenho; Pintura.
4.ª Intervenção 8 a 11/14 a 16 de maio	Português	- Alfabeto e Grafemas: letra h/H, letra x/X, dígrafo ch; Compreensão e expressão: articulação, entoação e ritmo; Leitura; Produção de texto.
	Matemática	- Números de 80 a 100; números pares e ímpares; Adição; Subtração; Resolução de problemas
	Estudo do Meio	- Festividades/tradições; As cores, sons e cheiros da natureza; Os aspetos físicos do meio local;
	Expressão Plástica	- Desenho; Construções; Recorte; Pintura.
	Expressão Dramática	- Exploração de Fantoques e máscaras.
	Educação Físico-Motora	- Jogos; Deslocamentos e equilíbrios
5.ª Intervenção (coadjuvada) 4 a 6 de junho	Português	- Sinónimos e antónimos; Número e género de palavras;
	Matemática	- Números de 0 a 100.
	Estudo do Meio	- Á descoberta dos mariais e objetos.
	Expressão Plástica	Pintura.
	Educação Físico-Motora	- Jogos.

Durante a planificação das intervenções teve-se como objetivo desenvolver atividades diferenciadas que proporcionassem um conjunto de aprendizagens e competências fundamentais para o crescimento integral dos alunos. O ambiente criado na sala de aula e as atividades desenvolvidas devem ser desafiantes e motivadoras, pois como afirma Perrenoud (2001b) “As competências não se ensinam. Só podem ser criadas condições que estimulem a sua construção” (p.23).

Por conseguinte, resultaram das cinco intervenções planificadas, o total de cinquenta atividades que podemos visualizar no Quadro 5. Ao planificar as atividades houve o cuidado de criar uma ligação entre os conhecimentos das diferentes áreas do

currículo de modo a que haja a “total integração dos saberes envolvidos” (Pombo et al, 1994, p.37).

Quadro 5- Atividades desenvolvidas no 1.º Cíelo

Intervenções	Atividades	Áreas disciplinares							
		Português	Matemática	Estudo do Meio	Educação Físico-Motora	Expressão Plástica	Expressão Dramática	Expressão Musical	Cidadania
1. ^a	1. ^a	X							
	2. ^a	X				X			
	3. ^a						X	X	
	4. ^a			X					
	5. ^a		☼						
	6. ^a		☼	☼					
	7. ^a			☼					
	8. ^a	☼							
2. ^a	9. ^a	X							X
	10. ^a		X						
	11. ^a	X		X		X			X
	12. ^a			X		X			
	13. ^a		X			X			
	14. ^a	X		X					
	15. ^a					X			
	16. ^a	X				X			
	17. ^a					X			
	18. ^a	X		X					
	19. ^a	☼	☼		☼				☼
	20. ^a	X				X			
	21. ^a	☼							
	22. ^a	☼	☼		☼				
	23. ^a	X		X		X			
	24. ^a	X		X		X			
	25. ^a			X				X	
3. ^a	26. ^a	X		X					
	27. ^a	☼							☼
	28. ^a			X					
	29. ^a		X						
	30. ^a	X		X		X			
4. ^a	31. ^a		☼	☼		☼			
	32. ^a	X		X					
	33. ^a		X						
	34. ^a			X					
	35. ^a		☼		☼				
	36. ^a	X							
	37. ^a			X			X		
	38. ^a			X		X	X		
	39. ^a		X						
	40. ^a	X							
	41. ^a					☼			☼
	42. ^a			☼	☼				☼
	43. ^a			☼	☼	☼			☼
	44. ^a		☼						
	45. ^a		☼						☼
	46. ^a	X		X					
	5. ^a	47. ^a	☼	☼	☼				

	48. ^a	X							
	49. ^a					X			
	50. ^a	X							X

Legenda:  - Atividades lúdicas
 - Atividade selecionada para reflexão

Considerando que o estágio foi desenvolvido com uma turma do 1.º ano a estagiária teve o cuidado de criar atividade que estimulassem o processo de aprendizagem da leitura e escrita, criando estratégias que ressaltassem a motivação e interesse das crianças para o desenvolvimento das atividades. Criaram-se também, diversas atividades que pudessem contribuir para o desenvolvimento da motricidade fina das crianças, assim como da sua autonomia.

Do mesmo modo foram dinamizados diversos momentos ligados às festividades e tradições locais como a Páscoa e as Romarias. A abordagem destes conteúdos na escola é fundamental para que as crianças tenham um maior conhecimento do passado e presente do seu meio local. Ao desenvolvermos estes tipos de atividades oferecemos às crianças a “capacidade de compreender a sua própria cultura e as demais, desenvolvendo quer um sentimento de identidade quer o respeito pela diversidade cultural” (Alonso, *et al*, 2011, p,9).

A seguinte figura exemplifica alguns exemplos da diversidade de atividades desenvolvidas neste contexto educativo.



Figura 18 - Exemplos de atividades desenvolvidas no 1.º Ciclo

Tendo em consideração a temática deste relatório de estágio implementaram-se dezasseis atividades recorrendo à atividade lúdica. A utilização desta estratégia foi fundamental para as crianças pois, a partir de jogos e brincadeiras, houve a oportunidade de realizar uma aprendizagem mais criativa e motivante. Estas atividades são uma forma potenciadora de aprendizagens, pois “Pensar no jogo como recurso educativo pode ser um caminho na busca do desenvolvimento da criança em sua plenitude, pois no ato de jogar observam-se elementos e valores associados às várias dimensões necessárias ao processo de ensino-aprendizagem” (Souza, 2014, p.16).

À semelhança do que foi apresentado no contexto Pré-Escolar, a figura seguinte exhibe o tipo de jogos que foram desenvolvidos no estágio do 1.º Ciclo.



Figura 19 – Tipos de jogos desenvolvidos no 1.º Ciclo

A criação de jogos específicos para determinados conteúdos foi fundamental no decorrer das intervenções, pois estes apresentam uma grande versatilidade podendo ser utilizados não só como introdução, mas como consolidação e/ou revisão dos conteúdos lecionados.

Alguns materiais criados, principalmente para a área da Matemática auxiliaram os alunos com mais dificuldade. Era notório que ao utilizar os jogos as crianças se

sentiam menos inibidas e mais motivadas para ultrapassarem as suas dificuldades. Outro benefício da utilização destes recursos era o facto de estes ajudarem os educandos a realizar a transição entre os objetos apresentados inicialmente, e os apresentados posteriormente, isto é, os materiais manipulativos auxiliaram os alunos a passarem do concreto para o abstrato (Melo, 2011).

Com o elevado número de jogos criados para auxiliar a aprendizagem da turma, achou-se pertinente a criação de um cantinho de jogos. Esta área estava dividida por áreas disciplinares, facilitando assim a sua utilização. Deste modo, à medida que a estagiária, assim como



Figura 20 - Cantinho dos jogos criado na sala do 1.º ano

o seu par pedagógico, implementava um jogo este era colocado neste espaço promovendo a autonomia das crianças nos momentos em que estes terminavam mais cedo os seus trabalhos. A criação deste cantinho tornou-se muito positivo na aprendizagem dos alunos porque através dos jogos os conteúdos estavam sempre presentes e em constante estimulação.

Terminado este ponto procederemos de seguida à apresentação e reflexão das duas atividades seleccionadas do 1.º Ciclo expostas no Quadro 5.

7.4. Brincar e jogar na sala do 1.º Ciclo do Ensino Básico

Neste ponto apresentamos duas atividades que foram implementadas tendo por base a temática deste trabalho. Além da sua componente lúdica, as brincadeiras e jogos têm uma grande importância no processo de aprendizagem infantil sendo estas atividades “um recurso educativo fundamental para a transmissão de valores, de práticas culturais e de atitudes intelectuais face ao mundo” (Amado, 2002, p.12).



Brincar e aprender com o Jogo da Glória

Nome: O Jogo da Glória

Dia de intervenção: 19 de março de 2018

Áreas disciplinares exploradas:

- Português;
- Matemática;
- Educação Físico- Motora;
- Cidadania.

Objetivos curriculares:

- Identificar as letras do alfabeto, nas formas minúscula e maiúscula;
- Indicar objetos cujos nomes começam pelo mesmo fonema;
- Identificar os números de 0 a 30;
- Identificar as figuras geométricas;
- Deslocar-se para a frente, para os lados e para trás sobre superfícies reduzidas e elevadas, mantendo o equilíbrio;
- Lançar uma bola em precisão a um alvo fixo;
- Cooperar em situações de jogo;
- Esperar pela sua vez de falar;
- Respeitar as regras do jogo.

Descrição da atividade

O Jogo da Glória desenvolvido com a turma do 1.º ano teve por base a consolidação de conteúdos. Tal como o original, este jogo tinha como objetivo alcançar a última casa, respondendo corretamente às questões propostas. Deste modo, foram criadas quarenta casas de jogo, um dado e diversos cartões com perguntas ou exercícios para as crianças realizarem. Em algumas casas estavam desenhadas as iniciais das três áreas exploradas no jogo, que



Figura 21 - Jogo da Glória



Figura 22 - Desenvolvimento do Jogo da Glória

mostravam quando os alunos deveriam responder a uma questão ou realizar um exercício. De acordo com a resposta dada haveria prémios ou penalizações, pois se a resposta fosse correta o peão avançaria uma casa, caso contrário recuava uma. Importa referir que o número de casas do jogo ia ao encontro da sequência numérica já aprendida pelos educandos.

Inicialmente formaram-se quatro equipas, das quais um elemento seria o peão e os restantes responderiam às questões. Para iniciar o jogo foram apresentadas as regras e todo o funcionamento do jogo seguindo-se o lançamento do dado para conhecermos a ordem de jogada, e assim sucessivamente.



Figura 23 – Realização dos exercícios de Educação Físico-Motora



Figura 24 – Momento de pergunta-resposta

Análise e reflexão da atividade

Uma vez que “Cabe ao professor escolher métodos de ensino que contemplem práticas pedagógicas inovadoras, atractivas e gratificantes” (Pessanha, 2001, p.24), a implementação do jogo da glória mostrou-se muito enriquecedora para a aprendizagem dos alunos. A partir do momento de apresentação do jogo da glória pôde-se observar que os alunos demonstraram um grande interesse e curiosidade pela atividade. O simples facto de usarmos a palavra jogo foi implicativo de motivação por parte da turma, pois estes não tinham grande contacto com atividades lúdicas durante as suas aulas.

A existência de regras e normas durante o jogo foi fundamental para que os alunos trabalhassem diversas competências como o espírito de equipa, a capacidade de ouvir os outros, assim como a cooperação entre a turma. Trabalhar estas competências através do jogo é fundamental pois estaremos a contribuir para a formação de cidadãos

responsáveis e com estruturas relacionais e sociais fundamentais para o seu futuro (Rino, 2004).

Um dos aspetos que demonstrou o trabalho de equipa desenvolvido, foi o facto de os grupos necessitarem trabalhar entre si a fim de darem uma só resposta. Inicialmente observou-se que um dos grupos não respeitava a regra e cada elemento respondia por si. Como os restantes grupos tinham um bom funcionamento, o grupo em questão começou a ver a atitude dos colegas e, depois de várias tentativas, de apelar aos alunos que a resposta só era válida se trabalhada e dada em grupo, deu-se continuidade ao jogo com os grupos a trabalhar em harmonia. Deste modo, é importante reforçar na escola a resolução de problemas pois através destes momentos há a possibilidade de “unificar e integrar as várias áreas de conhecimento em situações problemáticas tal como surgem na vida real” (Roldão, 1994, p.69).

Recorrer a este jogo durante uma prática pedagógica mostrou-se também indispensável aos momentos de diagnóstico e avaliação dos educandos, no qual foi possível constatar as suas dificuldades nas diversas áreas do currículo. A primeira dificuldade apresentada na área do Português foi a identificação das letras presentes nas casas do jogo. A nosso ver, o facto de colocar nas casas as iniciais de cada área a trabalhar, ajudou as crianças que apresentavam esta dificuldade, pois ao fim de várias casas e com a ajuda dos colegas foi possível ver que estas já identificavam as letras. No que diz respeito aos restantes conteúdos de Português, os alunos mostraram uma boa compreensão dos mesmos.

Relativamente à Matemática, grande parte da turma apresentou uma grande facilidade em identificar os números presentes no jogo, números que tinham vindo a ser trabalhados nas semanas anteriores. Para além disso, foi possível ver que as figuras geométricas foi um conteúdo que ficou bem compreendido pois todas as crianças conseguiram identificar as quatro figuras apresentadas.

Relativamente à Educação Físico-Motora, de um modo geral todos os exercícios pedidos foram executados com sucesso existindo apenas alguma dificuldade no lançamento da bola ao ar. A este respeito, Condessa (2006) refere que

Se por um lado, através da solicitação das diferentes formas de movimento, se pode influenciar positivamente a percepção e perícia da criança para se mover,

melhorando as suas capacidades físicas e motoras; por outro lado, as suas funções de controlo, emocional e disciplinar; de cooperação e responsabilização são efetivamente privilegiadas nestas atividades lúdicas” (p.16).

Terminada esta análise podemos concluir que a implementação deste jogo foi muito benéfica para a aprendizagem dos alunos. De acordo com Pereira *et al.* (2014) “O jogo produz aprendizagem, contudo, o ensino de diversos conteúdos através do jogo, facilita essa aprendizagem” (p.71). Este jogo foi de facto facilitador de diversas aprendizagens principalmente quando constatou-se que a turma invocava durante as aulas seguintes, conteúdos presentes no jogo, muitas das vezes exercícios onde apresentavam dificuldades e como as tinham ultrapassado.

Brincar e aprender com o labirinto dos animais e twister da natureza

Nome: O labirinto dos animais/*Twister* da natureza (Atividade 43.^a)

Dia de intervenção: 14/15 de maio de 2018

Áreas/domínios explorados:

- Expressão Plástica;
- Estudo do Meio;
- Educação Físico-Motora;
- Cidadania.

Objetivos curriculares:

- Realizar pinturas com linhas orientadoras;
- Reconhecer diferentes formas sob as quais a água se encontra na natureza;
- Identificar a deslocação, alimentação e revestimento dos animais;
- Realizar saltos ao pé-coxinho;
- Manter posições de equilíbrio;
- Cooperar em situações de jogo;



Figura 25 – Labirinto dos animais



Figura 26 - Twister da natureza

- Respeitar as regras do jogo.

Descrição da atividade

A presente atividade consistiu na criação e dinamização de duas atividades lúdicas que permitiram a sistematização de conteúdos das áreas de conteúdos referidas anteriormente trabalhando em simultâneo questões de Cidadania como o respeito e a cooperação. Para o desenvolvimento das atividades foram utilizadas duas tardes, dos dias 14 e 15 de maio de modo a concluir os dois momentos planificados, isto é a pintura dos suportes e a dinamização dos mesmos.

Deste modo, no primeiro momento procedeu-se à apresentação da oficina, isto é foi explicitado em que consistia as atividades, assim como expostas em papel de cenário, aquelas que seriam as bases para a pintura do labirinto dos animais e do *twister* da natureza. Para iniciar o momento de pintura dos jogos organizamos a turma, por grupos, recorrendo à divisão de tarefas. Depois de organizados os grupos de trabalho as crianças iniciaram as pinturas pospostas.



Figura 27 - Pintura do labirinto dos animais.



Figura 28 - Pintura do Twister da natureza.



Figura 29 - Carimbagem dos pés no labirinto dos animais

No segundo dia de trabalho decorreu a dinamização dos jogos pintados pelos educandos. Tendo em conta que as atividades apresentavam um número pequeno de jogadores criamos pequenos grupos para que o jogo fosse desenvolvido de forma ordeira e organizada, explicando também as regras necessárias para o decorrer dos jogos.



Figura 30 - Desenvolvimento do labirinto dos animais



Figura 31 - Desenvolvimento do Twister da natureza

Análise e reflexão da atividade

Na perspetiva de Arends (2008), auxiliar os alunos a alcançarem a autonomia, a independência e a autorregulação constitui uma das principais finalidades do ensino. Estas competências podem ser alcançadas através de atividades como aqui exemplificada, que permitem que os alunos tenham um papel ativo na construção da sua aprendizagem, mais propriamente dos recursos utilizados na sala de aula.

A motivação e interesse demonstrado pelos educandos durante a implementação da atividade foi extremamente cativante. O facto de serem utilizados suportes de grandes dimensões e técnicas de expressão plástica, que não faziam parte do quotidiano da turma, fez com que se criasse um ambiente dinâmico despertando, ao mesmo tempo, a “ imaginação e a criatividade dos alunos, como lhes possibilitando o desenvolvimento da destreza manual” (ME/DGE, 2004, p.89), na qual existiam bastantes dificuldades.

A fim de a atividade decorrer de uma forma coerente e organizada optou-se pela criação de grupos atribuindo tarefas a cada uma das crianças. A nosso ver esta estratégia funcionou muito bem, pois cada criança sentiu que tinha uma função, isto é demonstraram sentido de responsabilidade à medida que finalizavam a sua tarefa. Do mesmo modo, foi possível observar a cooperação entre os alunos, principalmente quando alguém terminava a sua tarefa e pedia para ajudar algum colega que estivesse mais atrasado.

No final da primeira parte da atividade as crianças demonstraram um sentimento de trabalho cumprido e orgulho pelo facto de terem conseguido, de forma autónoma, pintar os seus próprios jogos. Foi também, neste momento de Expressão Plástica que tivemos a oportunidade de observar que um dos alunos com NEE foi capaz de se manter concentrado e empenhado no seu trabalho, o que por norma não é recorrente durante as aulas.

Relativamente à dinamização dos jogos, deu-se início com a apresentação das regras do labirinto dos animais, no qual os alunos demonstraram um bom conhecimento dos conteúdos abordados, respondendo corretamente à maioria das questões apresentadas. Durante o jogo, em comparação com o dia anterior, já foi possível notar uma maior calma por parte das crianças na iniciação das atividades. No entanto, um dos alunos continuava a ter dificuldade em respeitar alguns colegas, não os deixando participar e apresentando, também, uma grande frustração quando não ganhava o jogo. Tendo em conta que durante estes meses de estágio, as questões de cidadania estiveram sempre presentes no dia-a-dia da das crianças, foi possível averiguar que durante os momentos de frustração do aluno, as restantes crianças faziam um “discurso de motivação” explicando a importância da participação nas atividades e de como nem sempre é possível ganhar os jogos.

Terminada a primeira atividade, procedeu-se ao desenvolvimento do *twister* da natureza. Tal como o labirinto, realizou-se a explicação do jogo apresentando o *spinner* orientador do jogo que era utilizado por um “árbitro” selecionado de forma aleatória. Neste jogo observou-se mais efetivamente o cumprimento e compreensão das regras apresentadas, de tal modo que os colegas que observavam, formavam pequenas “claques” de apoio indicando quando alguma regra fosse quebrada.

As questões de cidadania discutidas na escola são fundamentais para que as nossas crianças se tornem cidadãos exemplares no futuro, pois ao desenvolverem competências de cidadania estas terão oportunidade de “conhecer, valorizar e respeitar os outros e o mundo, procurando uma harmonização entre direitos, interesses, necessidades e identidades individuais e coletivas” assim como, de “participar de forma eficaz e construtiva em diferentes contextos relacionais, cooperando com os outros, exercendo direitos e deveres de forma crítica, responsável e solidária e resolvendo conflitos quando necessário” (Alonso *et al*, 2011, p.10). Nesta linha de pensamento, constatou-se a existência de uma evolução do comportamento das crianças, nomeadamente na cooperação e respeito por regras. Atribui-se essa evolução ao facto de existirem, durante o tempo de estágio, uma número maior de atividades lúdicas que permitissem trabalhar estas questões de cidadania.

Uma vez que “A aprendizagem de conteúdos através do jogo é bastante estimulante quando se verifica essa intencionalidade” (Pereira, *et al*, 2014, p.71), podemos referir que esta atividade foi desenvolvida com muito sucesso, cativando as crianças através de estratégias de aprendizagem diferenciadas, e dinâmicas, promovendo também o desenvolvimento da sua motricidade global. Para além de ser uma boa estratégia de consolidação de conteúdos, a utilização de atividades lúdicas em contexto escolar permitiu que os alunos se sentissem motivados para novas aprendizagens, refletindo ao mesmo tempo sobre questões de extrema importância para a sua vida como o trabalho de equipa, cooperação e responsabilidade.

7.5. Em jeito de reflexão...

Uma vez que as crianças apresentam uma pré-disposição e motivação inata para a realização de brincadeiras e jogos, os docentes deveriam tomar esta situação como ponto de partida de modo a “promover a aprendizagem e preencher o potencial educativo” (Jarvis *et al.*, 2011, p.37). Foi com base neste conceito que durante o estágio foram implementadas diversas atividades tendo por base a atividade lúdica.

Tal como no capítulo anterior, apresentamos novamente algumas opiniões de estagiários que, tal como nós, reconhecem a importância das brincadeiras e jogos para a aprendizagem das crianças. Estas concepções são apresentadas na figura que se segue.

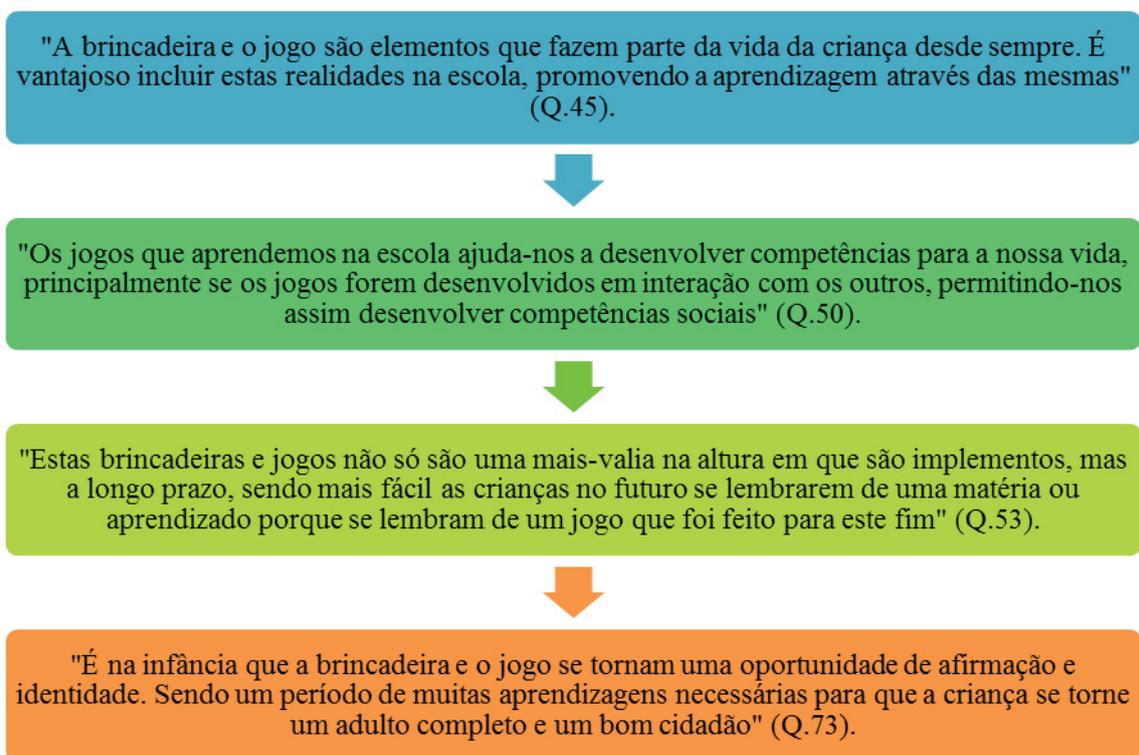


Figura 32 - Opiniões dos estagiários acerca da importância do lúdico para a aprendizagem

Novamente verifica-se um consenso nas opiniões dos estagiários, ou seja, as brincadeiras e jogos são benéficos para a aprendizagem infantil. Verifiquemos agora, na figura seguinte, os comentários dos professores que colaboraram no nosso estudo.

"As experiências na infância são muito importantes, se existirem aprendizagens lúdicas, a aprendizagem é facilitada e feita com motivação e alegria, consolidando os saberes e deixando recordações únicas contribuindo para o equilíbrio na fase adulta" (Q.66).

"Os jogos ficam na memória das crianças e facilitam o desenvolvimento das competências essenciais, propiciando o saber ser e o saber estar fundamentais ao longo de toda a vida" (Q.77).

"Reportando-me ao velho provérbio chinês, que tomo como guia para o meu desempenho profissional poderei responder citando-o:
"Diz-me e esquecerei
Ensina-me e lembrar-me-ei
Envolve-me e aprenderei"
Efetivamente assim acontece, quando ao recorrer-se ao jogo se respeita a natureza ativa da criança e a aprendizagem se efectiva e perdura" (Q.46).

Figura 33 - Opiniões dos professores acerca da importância do lúdico para a aprendizagem

Para Vieira e Condessa (2017) “ o desenvolvimento das habilidades manuais é essencial no dia-a-dia, na realização de tarefas que vão surgir ao longo da vida, bem como no aumento da confiança. Para além do bem-estar físico, também é importante a capacidade de escrita e competências essenciais do 1.º ciclo” (p.262).

Tomando partido do último comentário apresentado (Q.46), podemos concluir que de facto, uma criança aprende quando se sente envolvida e motivada para realizar uma determinada atividade. No nosso estágio do 1.º ciclo, trabalhamos a interdisciplinaridade através de jogos – Glória/Labirinto dos animais e *Twister* da Natureza forçando:

- ✓ Trabalho de equipa e respeito pelas regras (Cidadania, respeito, cooperação;
- ✓ Acréscimo do interesse e curiosidade;
- ✓ Compressão escrita na Língua Portuguesa;
- ✓ Desenvolvimento de habilidades de perícia e manipulação na Educação Física;
- ✓ Desenvolvimento da coordenação motora geral;

- ✓ Desenvolvimento da coordenação motora fina;
- ✓ Autonomia/Independência/Autorregulação.

Lopes e Silva (2009) apresentam-nos uma variedade de fatores circunstanciais que podem influenciar a aprendizagem e, citando Slavin (1995) refere quatro perspectivas que interligadas ajudam na aprendizagem cooperativa – motivação, coesão social, escolha de tarefas ajustadas ao desenvolvimento cognitivo. Estes seriam alguns fatores importantes para criar o envolvimento ativo na aprendizagem.

Nesta lógica Moyles (2002) afirma que “Devido à relevância do brincar para as crianças e à sua motivação para ele, o brincar deve estar impregnado nas atividades de aprendizagem apresentadas às crianças, em vez de ser considerado um estorvo ou uma atividade residual” (p.100).

Por tudo o que foi dito, destacamos novamente, o papel dos profissionais de educação para a valorização do lúdico como abordagem ao ensino pois “O brincar é potencialmente um excelente meio de aprendizagem” (Moyles, 2002, p.29).

Considerações Finais

O estágio pedagógico é o momento mais aguardado pelo estagiário, pois é através deste momento que ampliamos os nossos conhecimentos e experiências profissionais, que nos acompanharão futuramente na nossa profissão. Durante os estágios em contexto Pré-Escolar e 1.º Ciclo, a estagiária teve oportunidade de pôr em prática uma abordagem educativa recorrendo a atividades lúdicas, atividades estas que foram ressaltadas durante todo este trabalho. Ao dinamizar brincadeiras e jogos nestas práticas temos a perceção que promovemos aprendizagens de forma prazerosa, motivando as crianças para aprender, ao mesmo tempo que contribuíamos para o desenvolvimento integral de cada indivíduo.

Aquando da implementação de atividades lúdicas, obtivemos sempre um feedback muito positivo por parte das crianças que se mostravam extremamente interessadas. De facto, o processo de estágio é muito gratificante na nossa formação dando-nos as bases para conhecer os nossos potenciais e limitações, de modo a promover um melhor processo de ensino-aprendizagem. Estes momentos práticos também permitiram que os estagiários tivessem contacto com outros intervenientes do meio escolar com os quais trabalharão no futuro.

Foi durante esta fase que observamos uma evolução tanto a nível pessoal como profissional, pois o nervosismo e insegurança que evoluíram para calma e confiança mostraram-nos que a docência é uma profissão nobre, pois para nós ver uma criança a aprender e, saber que tivemos um papel ativo neste processo é um dos sentimentos mais compensadores nesta profissão. A troca de experiências com os profissionais que nos orientam foi igualmente fulcral nestas práticas, pois houve a possibilidade de conhecer metodologias e estratégias de ensino diferenciadas. Através destes orientadores, também progredimos na conceção de práticas educativas, através da criação e correção de planificações das quais recebemos críticas construtivas de modo a aperfeiçoar cada uma delas.

No final deste relatório de práticas temos um sentimento de missão cumprida, apesar de termos consciência que este tempo de estágio é muito curto para obtermos resultados satisfatórios acerca da nossa evolução como futuros educadores/professores, pois quando nos sentíamos de facto seguros e confiantes nas nossas práticas esta já se

encontrava a terminar. Durante o estágio conseguimos alcançar os nossos objetivos ao proporcionar aprendizagens através do lúdico, ao mesmo tempo que respeitávamos o desenvolvimento multidimensional de cada criança.

Ao terminar este relatório intitulado *Brincadeiras e Jogos na Escola durante a Infância: Uma Aprendizagem para a Vida*, acreditamos que os momentos de brincadeira e jogo devem ser reforçados na escola, pois estes para além de serem naturais para a criança, apresentam-se como uma ferramenta fundamental para a sua aprendizagem. Considerando o brincar como uma das atividades mais importantes no desenvolvimento da criança foi possível através da revisão bibliográfica aprofundar os nossos conhecimentos acerca da importância que o lúdico apresenta para a aprendizagem ao longo da vida do ser humano. Este aprofundamento fortaleceu a crença na importância desta ação de modo a criar o esquema “O brincar e jogar na folha da vida” (p.16). Através da “folha da vida” podemos demonstrar que as aprendizagens obtidas na infância, através das brincadeiras, perduram durante toda a nossa vida e, de certa forma, têm uma continuidade, pois mesmo os adultos recorrem ao lúdico durante momentos de lazer e recreação.

Na sequência do estudo implementado, através do inquérito por questionário, foi possível obter um plano geral das opiniões de diversos profissionais de educação, principalmente pelo facto de termos realizado um questionário *on-line*. Tendo em conta que obtivemos respostas de estagiários, educadores e professores, sentimos que este aspeto contribuiu para a nossa formação pois verificou-se diferenças entre os inquiridos com *mais e menos experiência*. A realização deste trabalho empírico, mesmo que com uma amostra reduzida, fez-nos ver a importância de estudar as problemáticas educativas, de compreender a realidade de outros docentes, assim como, dos estagiários destes contextos.

Relativamente às concessões acerca da importância da atividade lúdica para a aprendizagem, verificamos que todos os inquiridos concordam com este aspeto praticando-o na sua sala. Esta situação mostra-nos que há de facto um interesse por parte dos docentes acerca desta temática, no entanto é necessário elevar esta prática nas salas de aula das nossas crianças.

Por tudo o que já foi referido, sustentamos a importância do lúdico para a aprendizagem das crianças, nomeadamente para a construção de futuros cidadãos,

responsáveis, com espírito crítico e com capacidade de cooperar com os seus pares. Neste contexto, cabe ao docente protagonizar as alterações necessárias nas suas metodologias de ensino de modo a promover um ensino rico e de qualidade, pois como Ferreira (2010) afirma, “é necessário reforçar e enobrecer o brincar. Porque, para além de todas as vantagens, não podemos esquecer que o brincar é um direito inalienável da criança” (p.13).

Encerrando este relatório, importa novamente salientar a importância dos estágios pedagógicos que, em muito, contribuem para o nosso crescimento como futuros educadores/professores. No entanto, é de realçar que as nossas aprendizagens ainda agora começaram, pois é através das práticas que construímos o nosso perfil docente e que, continuamente aprendemos, pois de facto a aprendizagem é uma ação que se desenvolve ao longo de toda a vida.

Referências bibliográficas

- Abbott, L. (2006). "Brincar é Bom! Desenvolver o brincar em EScolas e Salas de aula". In Moyles e Col. (Org.), *A excelência do Brincar* (pp. 95-107). São Paulo: Artmed.
- Alarcão, I., Cachapuz, A., Medeiros, T., & Jesus, H. (2005). *Supervisão – Investigações em Contexto Educativo*. Portugal: Universidade de Aveiro, Governo Regional dos Açores, Direcção Regional da Educação e Universidade dos Açores.
- Alonso, L., Sousa, F., Gonçalves, L., Medeiros, C., & Carvalhinho, C. (2011). *Referencial Curricular para a Educação Básica na Região Autónoma dos Açores*. Secretaria Regional da Educação e Formação/Direcção Regional da Educação e Formação.
- Amado, J. (2002). *Universo dos Brinquedos Populares*. Coimbra: Quarteto Editora.
- Arends, R. (2008). *Aprender a ensinar*. Madrid: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Assembleia Geral das Nações Unidas. (1989). *A Conveção sobre os Direitos da Criança*.
- Bell, J. (1997). *Como Realizar Um Projeto de Investigação*. Lisboa: Gradiva.
- Buescu, M. R. (2015). *Programa e Metas Curriculares de Português do Ensino Básico*. Ministério da Educação.
- Cabral, C. M. (2014). *O Jogo e os Processos de Aprendizagem e Desenvolvimento da Criança na Educação Pré-Escolar e no 1.º Ciclo do Ensino Básico – A perspectiva de alunos, educadores e professores*. Ponta Delgada: Universidade dos Açores.
- Caires, S. (2001). *Vivências e Percepções do Estágio no Ensino Superior*. Braga: Universidade do Minho.
- Chateau, J. (1961). *A criança e o jogo*. Coimbra: Atlântida Ed.
- Chateau, J. (1987). *O jogo e a criança*. São Paulo: Summs.

- Condessa, I. (Org.) (2006). Os Ambientes Facilitadores de Aprendizagem na Educação Física Infantil. *Revista Cinergis*, vol. 7, n.º 2 (Jan./Jun.) (pp. 9-28). Santa Cruz do Sul: UNISC.
- Condessa, I. (2009). *(Re)Aprender Brincar da Especificidade à Diversidade*. Ponta Delgada: Universidade dos Açores.
- Condessa, I. (2018). A Cultura lúdica Infantil na escola atual: estão as crianças a ser deixadas para trás? *Revista Zero-a-seis*, v.2 n.º 38, pp. 272-287.
- Condessa, I., & Fialho, A. (2010). *(Re)Aprender a Brincar: na Barca do Pirata*. Ponta Delgada: Universidade dos Açores.
- Cordazzo, S., & Vieira, M. (1.º Semestre de 2007). A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. *ESTUDOS E PESQUISAS EM PSICOLOGIA*, pp. 89-101.
- Cunha, C. (2009). As Brincadeiras ou a Verdade Existencial. In I. (. Condessa, *(Re)Aprender a Brincar. Da especialidade à diversidade* (pp. 85-91). Ponta Delgada: Universidade dos Açores.
- Cunha, N. H. (2004). *Brinquedo, linguagem e alfabetização*. Petrópolis: Editora Vozes.
- De Marco, M. T., MDe Lima, E. A., & Fonseca-Janes, R. X. (2015). Formação de Professores e Prática Pedagógica na Educação Infantil. In F. I. Ferreira, & C. I. Dos Anjos (Org.), *Educação de Infância. Formação, Identidades e Desenvolvimento Profissional*, (pp. 19-28). Santo Tirso-Portugal: DE Facto Editores.
- Delors, J. (1996). *Educação Um Tesouro a Descobrir*. UNESCO/Edições ASA.
- Estrela, A. (1994). *Teoria e Prática de Observação de Classes*. Porto: Porto Editora.
- Estrela, M. T. (2010). *Profissão Docente. Dimensões Afectivas e Éticas*. Porto: Areal Editores.
- Fernandes, D. (2005). *Avaliação Das Aprendizagens: Reflectir, Agir e Transformar*. Curitiba: Futuro Eventos.

- Ferreira, D. (2010). O Direito a brincar. *Cadernos de Educação de Infância*, n.º 90, (pp. 12-13). Maio/Agosto.
- Ferreira, N., Martins, C., Hortas, M., & Dias, A. (2011). Do Património Local ao Currículo Nacional: Análise de projetos no âmbito das Metodologias de Ensino de História e Geografia para o 1º e 2º CEB. *Atas do V Encontro do Centro Interdisciplinar de Estudos Educacionais –Escola e comunidade* (pp. 499-512). Lisboa: Centro Interdisciplinar de Estudos Educacionais.
- Fonseca, V. (2005). *O Desenvolvimento Psicomotor e Aprendizagem*. Lisboa: Âncora Editora.
- Formosinho, J., & Niza, S. (2009). Iniciação à prática profissional nos cursos de formação inicial de professores. In Formosinho (Org.), *Formação de Professores. Aprendizagem profissional e acção docente* (pp. 119-139). Porto: Porto Editora.
- Gomes, E., & Medeiros, T. (2005). (Re)pensar a prática pedagógica na formulação inicial de professores do 1.º ciclo do Ensino Básico. In A. Alarcão, A. Cachapuz, T. Medeiros, & H. Jesus, *Supervisão: Investigação em contexto educativo*. Aveiro e Ponta Delgada: Universidade de Aveiro, Direcção Regional da Educação e Universidade dos Açores.
- Heaslip, P. (2006). Fazendo com que o brincar funcione na sala de aula. In Moyles e Col. (Org.), *A excelência do Brincar* (pp. 121-134). São Paulo: Artmed.
- Helena Damião, I. F. (2013). *Programa e Metas Curriculares Matemática Ensino Básico*. Ministério da Educação.
- Hohmann, M., & Weikart, D. (2003). *Educar a Criança*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Huizinga, J. (2003). *Homo Ludens*. Lisboa: Edições 70.
- Jarvis, P., Brock, A., & Brown, F. (2011). Três perspectivas sobre a brincadeira. In A. Brock, S. Dodds, P. Jarvis, & Y. Olusoga, *Brincar: aprendizagem para a vida* (pp. 22-60). Porto Alegre: Penso.

- Kishimoto, T. (2010). Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil. *I Seminário Nacional: Currículo em Movimento - Perspetivas Atuais* (pp. 1-20). Belo Horizonte: Universidade de São Paulo.
- Kot-Kotecki, A. M. (2013). *Modelos Curriculares na Educação de Infância: O enfoque na Expressão Dramática Da Teoria às Práticas*. Madeira: Universidade da Madeira.
- Le Boulch, J. (2001). *O Desenvolvimento Psicomotor. Do nascimento até aos 6 anos. A psicocinética na idade pré-escolar*. Porto Alegre: Artmed.
- Leal, S. M. (2009). Um-dó-li-tá. A Linguagem das Brincadeiras e as Brincadeiras com Liguagem. In I. Condessa, *(Re)Aprender a Brincar. Da especialidade à diversidade* (pp. 115-128). Ponta Delgada: Universidade dos Açores.
- Lima, M. C. (2014). *O Papel do Jogo na Aprendizagem e Cooperação das Crianças na Escola A Evolução da Educação Pré-escolar para o Ensino do 1.ºCiclo*. Ponta Delgada: Universidade dos Açores.
- Lopes, J., & Silva, H. (2009). *A Aprednizagem Cooperativa na Sala de Aula. Um Guião Prático para o Professor*. Porto: Ed. LIDEL.
- ME/DEB. (2015). *Programa e Metas Curriculares de Português do Ensino Básico*. Lisboa: Ministério da Educação.
- Melo, H. (2011). Conceitos geométricos pelo concreto. *Encontro Inenacional Educação, currículo e didáticas* (p. 42). Ponta Delgada: Universidade dos Açores.
- Ministério da Educação/DEB. (2004). *Organização Curricular e Programas, Ensino Básico 1.º Ciclo*. Lisboa: Editorial do Ministério de Educação.
- Moyles e Col. (Org.). (2006). *A Excelência do Brincar*. Porto Alegre: Artmed.
- Moyles, J. (2002). *Só brincar? O papel do brincar na educação infantil*. Porto Alegre: Artmed.
- Neto, C. (2009). A Importância do Brincar no desenvolvimento da Criança: uma Perspectiva Ecológica. In I. Condessa, *(Re)Aprender a Brincar da*

- Especificidade à Diversidade* (pp. 19-35). Ponta Delgada: Universidade dos Açores.
- Niza, S. (2013). O Modelo Curricular de Educação Pré-Escolar da Escola Moderna Portuguesa. In J. Oliveira-Formosinho, *Modelos Curriculares para a Educação de Infância* (pp. 141-160). Porto: Porto Editora.
- Pacheco, J. (2001). *Currículo: Teoria e Práxis*. Porto: Porto Editora.
- Papalia, D., Olds, S., & Feldman, R. (2009). *Desenvolvimento Humano*. Porto Alegre: AMGH Editora Ltda.
- Paya, A. (27 de julho de 2018). La infancia tiene cada vez menos tiempo para jugar. https://elpais.com/elpais/2018/07/11/mamas_papas/1531309495_212620.html?id_externo_rsoc=FB_CC&fbclid=IwAR23COFFODIDlxQoJjbJxfiSPCSP9JrV_Kl_MH8gsUCxUQli8IufeT6c3ZY. (D. Oliver, Entrevistador)
- Pereira, A. (2008). *Questões do Brincar na Vida e no Envolvimento do Ser Humano Adulto*. Rio de Janeiro: Centro Universitário da Cidade do Rio de Janeiro.
- Pereira, V., Pereira, B., & Condessa, I. (2014). Tempo de recreio na escola: que benefícios ? que sentimentos ? Perspectivas de alunos do 1.º ciclo do ensino básico. In B. Pereira, N. Silva, & A. Cunha, *Atividade física, saúde e lazer: olhar e pensar o corpo* (pp. 67-88). Florianópolis: Tribo da Ilha.
- Perrenoud, P. (2001). *A Prática Reflexiva no Ofício do Professor: Profissionalização e Razão Pedagógica*. Porto Alegre: Artmed.
- Perrenoud, P. (2001). *Porquê construir competências a partir da escola? Desenvolvimento da autonomia e luta contra as desigualdades*. Porto: ASA Editores.
- Pessanha, A. (2001). *Actividade lúdica associada à literacia*. Lisboa: Ministério da Educação.
- Pombo, O., Guimarães, H., & Levy, T. (1994). *A Interdisciplinaridade - Reflexão e Experiência*. Lisboa: Texto Editora.

- Quivy, R., & Campenhoudt. (1992). *Manual de Investigação em Ciências*. Lisboa: Gradiva.
- Resendes, R. C. (2012). *As Potencialidades do Jogo Infantil no Desenvolvimento da Criança Uma abordagem a Práticas da Educação Física na Educação Básica*. Ponta Delgada: Universidade dos Açores.
- Ribeiro, L. (1997). *Avaliação da Aprendizagem*. Lisboa: Texto Editora.
- Rino, J. (2004). *O Jogo, Interações e Matemática Associação de professores de Matemática*. Lisboa: Etigrafe.
- Roldão, M. d. (1994). *O Pensamento Concreto da Criança: uma perspetiva a questionar no currículo*. Lisboa: Instituto de Inovação Educacional.
- Silva (coord.), I., Marques, L., Mata, L., & Rosa, M. (2016). *Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar*. Lisboa: Ministério da Educação/Direção-Geral da Educação.
- Silva, A. (2012). Crianças, Escola, Recreação e Lazer: Uma Relação Inquietante. In B. Pereira, A. Silva, & G. Carvalho, *Atividade Física, Saúde e Lazer - O valor formativo do jogo e da brincadeira* (pp. 11-26). Braga: Universidade do Minho/Fundação para a Ciência e a Tecnologia.
- Sim-Sim, I., Silva, A., & Nunes, C. (2008). *Linguagem e Comunicação no Jardim-de-Infância*. Ministério da Educação - Direção-Geral de Inovação e de Desenvolvimento Curricular.
- Smith, P. K. (2006). O brincar e os usos do brincar. In Moyles e Col. (Org.), *A excelência do Brincar* (pp. 25-38). São Paulo: Artmed.
- Solé, M. (1992). *O Jogo Infantil*. Lisboa: GUIDE- Artes Gráficas, Ltd.
- Sousa, A. (2003). *Educação pela arte e artes na educação- Bases psicopedagógicas*. Lisboa: Horizontes pedagógicos.
- Souza, E. R. (2014). Jogo e Educação. In B. Pereira, A. Silva, A. Cunha, & J. Nascimento, *Atividade Física, Saúde e Lazer: Olhar e Pensar o Corpo* (pp. 13-26). Braga: Tribo da Ilha.

- Tavares, J., & Alarcão, I. (1992). *Psicologia do Desenvolvimento e da Aprendizagem*. Coimbra: Livraria Almedina.
- Tezani, T. (2006). O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. *Educação em Revista*, (pp. 1-16). Marília.
- Vale, M. d. (Vol.33 de N.º 5 de 2002). O Desenvolvimento Moral da Criança. *Ata Pediátrica Portugal*, pp. 301-304.
- Vieira, V., & Condessa, I. (2017). O Desenvolvimento da Motricidade Fina da Criança na Escola Infantil. Estudo comparativo de fatores de prática e parâmetros de avaliação. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 257-266.
- Zabalza, M. (1994). *Planificação e Desenvolvimento Curricular na Escola*. Rio Tinto: Edições ASA.

Legislação Consultada

- Decreto- Lei n.º43/2007, de 22 de fevereiro. Diário da República, nº 38.
- Decreto-Lei n.º 79/2014, de 14 de maio. Diário da República, nº 92.
- Lei de Bases do Sistema Educativo - Lei n.º 46/86, 14 de outubro. Diário da República n.º 237/1986.
- Despacho Normativo n.º 14/2011, de 18 de novembro de 2011.

Anexos

Anexo I

*Pedido de autorização
para uso de questionário*

Utilização do questionário do Relatório de Estágio (Email)

Marisa Faria <-----@gmail.com> 1/03

Boa tarde,

O meu nome é Marisa Faria e sou aluna do mestrado em Educação Pré-Escolar e 1.º Ciclo do EB, na UAç, orientada pela professora Isabel Condessa. Venho por este meio pedir autorização para a utilização do questionário utilizado no seu relatório de estágio, tendo em conta que preenche todos os requisitos do meu tema de relatório.

Cumprimentos,

Marisa Faria

C. Cabral <-----@hotmail.com> 2/03

Boa noite,

No seguimento da sua mensagem (enviada a 01 de março) venho, por este meio, dar autorização para que aplique no seu relatório o questionário que usei no meu relatório de estágio.

Votos de boa sorte!

Cumprimentos,

C. Cabral

Marta Lima <-----@hotmail.com> 19/03

para mim

Boa noite,

No seguimento da sua mensagem, enviada no dia 19 de março, venho, por este meio, dar autorização para que aplique no seu relatório, o questionário que usei no meu relatório de estágio.

Cumprimentos,

M. Lima

Anexo II

*Questionário aplicado aos estagiários,
educadores e professores do 1.º Ciclo*

Brincadeiras e Jogos na Escola durante a Infância: Uma aprendizagem para a vida

Este questionário surge no âmbito de um estudo realizado para o relatório de estágio do curso de Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico da Universidade dos Açores.

É de salientar, que os dados recolhidos são de carácter confidencial e que têm somente o intuito de saber a sua opinião acerca da temática em estudo.

Muito obrigada pela sua colaboração.

A mestranda,
Marisa Faria

*Obrigatório

1. Sexo *

Marcar apenas uma oval.

- Feminino
 Masculino

2. Ano de nascimento *

3. Formação *

Marcar apenas uma oval.

- Pré-Escolar
 1.º Ciclo do Ensino Básico
 Ambos
 Outra: _____

4. Anos de serviço *

5. Zona *

Marcar apenas uma oval.

- Norte
 Centro
 Sul
 Açores
 Madeira

6. Esteve a estagiar/trabalhar nos últimos dois anos - 2016/17 e 2017/18 - em serviço *

Marcar apenas uma oval.

- Público
 Particular
 ambos

7. Situação profissional entre 2016-2018 *

Marcar tudo o que for aplicável.

- Estagiário de Educação Pré-Escolar (EPE)
 Estagiário de 1.º Ciclo do Ensino Básico (1CEB)
 Educador titular
 Professor titular
 Educação Especial (EPE)
 Educação Especial (1CEB)

8. Considera que o jogo é um recurso importante para o desenvolvimento da criança? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

9. Se sim, assinale em que domínio(s) considera ser o jogo "mais importante" para o desenvolvimento dos seus alunos:

Marcar tudo o que for aplicável.

Cognitivo

Afetivo

Físico e Motor

Social

10. Porquê?

11. Tem por hábito recorrer ao jogo em contexto sala de atividades/sala de aula? *

Marcar apenas uma oval.

Sim

Não

12. Se sim, com que frequência?

Marcar apenas uma oval.

Diariamente

Semanalmente

Mensalmente

Periodicamente

Nunca

13. Em que área(s)/domínio(s) de aprendizagem utiliza com mais frequência os jogos? (Educação Pré-Escolar)

Marcar tudo o que for aplicável.

Linguagem Oral e Abordagem à Escrita

Conhecimento do Mundo

Matemática

Formação Pessoal e Social

Educação Física

Educação Artística

14. Em que área(s) de aprendizagem utiliza com mais frequência os jogos? (1.º Ciclo do Ensino Básico)

Marcar tudo o que for aplicável.

Português

Estudo do Meio

Matemática

Cidadania

Expressão e Educação Físico-Motora

Expressões Artísticas

15. Na sua opinião, como se comportam as crianças/alunos na realização de jogos que têm como finalidade a aprendizagem? *

Marcar apenas uma oval.

- Sem interesse
- Com pouco interesse
- Com interesse
- Com muito interesse

16. Considera que a utilização de jogos, em contexto sala de atividades/sala de aula, tem impacto na aprendizagem das crianças/alunos? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

17. Porquê?

18. De que forma observa/verifica este impacto?

19. Que tipo de jogos costuma utilizar? *

Marcar tudo o que for aplicável.

- Jogos de tabuleiro
- Jogos com sons
- Jogos com cores
- Jogos motores/corporais
- Jogos manipulativos
- Jogos de construção
- Jogos de memorização
- Jogos de perguntas e respostas
- Jogos dramáticos
- Jogos tradicionais
- Jogos de computadores
- Jogos de regras
- Outra: _____

20. Que tipo de recursos utiliza nas suas aulas? *

Marcar tudo o que for aplicável.

- Jogos já existentes (exemplo: que vêm nos manuais, e/ou revistas, comprados em papelarias)
- Jogos construídos por si, adequados aos temas/conteúdos que está a lecionar no momento
- Ambos
- Outra: _____

21. Quando recorre ao jogo pretende: *

Marcar tudo o que for aplicável.

- Introduzir novos conhecimentos numa área
- Consolidar conhecimentos já adquiridos numa área
- Aplicar conhecimentos de diversas áreas
- Exercitar/ Repetir
- Explorar
- Fazer resolução de problemas
- Outra: _____

22. Nas suas aulas, os jogos são habitualmente realizados: *

Marcar tudo o que for aplicável.

- De forma individual
- A pares
- Em pequenos grupos
- Em grande grupo

23. Na sua opinião, as crianças/alunos aprendem com mais facilidade: *

Marcar apenas uma oval.

- Ao realizar jogos individuais
- Ao realizar jogos a pares
- Ao realizar jogos em pequenos grupos
- Ao realizar jogos em grande grupo

24. Porquê?

25. Dentro da sua sala de atividades/sala de aula há algum espaço onde estão disponibilizados os jogos que vão sendo utilizados? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

26. Se sim, as crianças/alunos voltam a utilizar os mesmos por iniciativa própria?

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

27. Na sua perspetiva, qual a importância do jogo no ensino das crianças/alunos com dificuldades de aprendizagem?

Considerando que o "jogo pode ser um meio de aprendizagem relativamente ao desenvolvimento ao longo da vida", responda em cada item à situação que lhe parece melhor (1 - nada importante; 2 - pouco importante; 3 - importante; 4 - muito importante)

28. da autonomia *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	
Nada Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

29. da capacidade de aceitação da regra *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	
Nada Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

30. da capacidade de atenção e compreensão *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	
Nada Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

31. da capacidade de empreender *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	
Nada Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

32. da capacidade de expressão *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	
Nada Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

33. da capacidade de liderança *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	
Nada Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

34. da capacidade de memorização e raciocínio lógico *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	
Nada Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

35. da capacidade de resolução de conflitos *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	
Nada Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

36. da capacidade de tomada de decisões *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	
Nada Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

37. da comunicação gestual *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	
Nada Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

38. da comunicação oral *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	
Nada Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

39. da cooperação com os colegas *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	
Nada Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

40. da cultura do brincar *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	
Nada Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

41. da gestão das interações com vista a evitar bullying *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	
Nada Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

42. da imaginação e criatividade *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	
Nada Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

43. da motricidade fina *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	
Nada Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

44. da motricidade geral *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	
Nada Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

45. da resiliência da criança *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	
Nada Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

46. do respeito pela diferença dos pares *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	
Nada Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

47. do sentido de responsabilidade nas atividades *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	
Nada Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

48. da tradição *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	
Nada Importante	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Muito Importante

49. Comente o tema "Brincadeiras e Jogos na Escola durante a Infância: Uma aprendizagem para a vida".

Anexo III

*Exemplo de Sequência
Didática do Pré-Escolar*



Grupo Pré-A (3/4/5 anos)

Estagiária – Marisa Faria

6-10/13-15 de novembro de 2017

Sequência Didática

➤ **Introdução**

Nesta semana de intervenção, a temática que abordarei será “As Profissões”. A escolha deste tema partiu de um momento de observação, quando algumas crianças se encontravam na casinha de bonecas a representar algumas profissões do seu quotidiano.

Deste modo, achei oportuno proporcionar momentos de aprendizagem, onde as crianças pudessem conhecer diferentes profissões, instrumentos de trabalho, assim como a sua importância no dia-a-dia das pessoas. Tal como referem as Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar (2016, p.88), “Estes saberes facilitam uma progressiva consciência de si, do seu papel social e das relações com os outros e uma melhor compreensão dos espaços e tempos que lhe são familiares, permitindo-lhe situar-se em espaços e tempos mais alargados”.

Relativamente à organização da temática decidi na primeira semana apresentar uma profissão por dia, nomeadamente o bombeiro, o carteiro, o polícia, o padeiro e o agricultor. Nos restantes três dias optei por fazer uma consolidação geral das profissões.

Apesar da semana de intervenção ter como foco a Área do Conhecimento do Mundo, serão abordados diversos conteúdos de outras áreas, tendo como base a agenda semanal utilizada pelo grupo. Estes conteúdos serão muitas vezes abordados de uma forma lúdica recorrendo principalmente a jogos, pois apesar de estes representarem momentos prazerosos para as crianças, estas atividades permitem que “a criança apreenda também um conjunto de regras e significações sociais dos seus comportamentos que lhe permite adaptar-se à sua cultura e iniciar-se numa prática desportiva, cultural e artística” (Condessa, 2009, p.39).

No que diz respeito aos conteúdos das outras áreas trabalharei, no domínio da matemática, as formas geométricas, pois verifiquei que algumas crianças apresentavam dificuldades na sua identificação durante de um jogo realizado na área da matemática.

Deste modo, acho importante realizar este jogo, dando a oportunidade de manipularem as diferentes formas “de modo a que, progressivamente, as crianças analisem as características das formas geométricas, aprendendo depois a diferenciar, nomear e identificar as suas propriedades” (OCEPE, 2016, p.80).

A linguagem oral será outro domínio privilegiado nesta intervenção. Tendo em conta que algumas crianças têm problemas de articulação da língua, serão promovidos diversos momentos de diálogo, leitura, assim como de consciência fonológica, com recurso a rimas. Apesar do desenvolvimento da linguagem estar relacionado com o contexto em que a criança está inserida, cabe ao educador criar estratégias que enriqueçam e aperfeiçoem a sua componente linguística. Assim, “Ao conversar com a criança, o adulto desempenha o papel de “andaime”, interpretando-a, clarificando as suas produções, expandindo os enunciados que a criança produziu” (Sim-Sim et al., 2008, p.11).

Outra componente, que na minha opinião é muito importante nesta intervenção, é o facto de as crianças terem experiências e contactos directos com profissões e instrumentos característicos das mesmas. Esta importância é evidenciada nas OCEPE (2016, p.85) quando lemos que “As crianças vão compreendendo o mundo que as rodeia quando brincam, interagem e exploram os espaços, objetos e materiais”. É exemplo nesta intervenção a apresentação de instrumentos reais, assim como a realização da entrevista ao polícia e a visita de estudo à padaria local.

Na presente sequência didática, tive o cuidado de manter a componente de jogo dramático após a leitura da história, pois tendo em conta que na anterior intervenção as crianças não realizaram, verifiquei que estas já estão muito habituadas a esta rotina ficando um pouco desmotivadas para as restantes atividades.

➤ Grelha de Sequência Didática

Segunda-feira, 6 de novembro de 2017		
Período de rotina	Áreas/domínios/descriptores	Estratégias (atividades/recursos)
9h - 9h45 Acolhimento	<p>Área: Formação Pessoal e Social Descritores: - Esperar pela sua vez para registar o seu nome.</p> <p>Área: Expressão e Comunicação Domínio: Matemática Descritores: - Contar com correspondência termo a termo.</p> <p>Área: Conhecimento do Mundo Descritores: - Identificar elementos relativos ao estado do tempo. - Identificar utensílios característicos de uma profissão. - Identificar uma profissão.</p> <p>Área: Expressão e Comunicação Domínio: Linguagem Oral e Abordagem À escrita Descritores: - Partilhar informação oralmente articulando as palavras corretamente. *</p>	<p>O acolhimento terá início com a chegada das crianças. Posto isto, estas terão oportunidade de escrever o seu nome no quadro do Mostrar, Contar e Escrever para partilhar mais tarde. Para além disso, no diário de turma, elas poderão registar o seu nome na coluna do que mais gostaram ou do que menos gostaram. A reflexão e análise deste quadro só serão realizadas no conselho de turma de sexta-feira.</p> <p>De seguida, o par de crianças, definido no conselho de turma realizado na sexta-feira anterior, iniciará a marcação de presenças. Um elemento do par chamará um a um os colegas e o outro elemento do par marcará a presença ou a falta dos mesmos. No final da chamada, os elementos do par contabilizarão o número de presenças e de faltas deste dia. Nesta atividade, irei auxiliar o par de crianças na leitura e registo no quadro.</p> <p>Após o registo das presenças, as crianças analisarão o estado do tempo registando-o no quadro correspondente.</p> <p>Posteriormente, as crianças partilharão objetos ou acontecimentos, de acordo com a ordem de inscrição, no quadro Mostrar, Contar e Escrever.</p> <p>Por último, irei planificar e registar com as crianças o plano diário. *</p> <p>Durante o momento de Mostrar, Contar e Escrever irei mostrar um conjunto de objetos referentes à temática de intervenção. Neste dia levarei instrumentos utilizados pelo bombeiro (capacete e machado) de forma a, ao os explorar, conhecer o que as crianças sabem sobre a profissão em questão. Durante a exploração irei fazer algumas perguntas enquanto as crianças passam entre si os objetos.</p>

<p>9h45 - 10h30 Atividades nas áreas e Projetos</p>	<p>Área: Formação Social e Pessoal Descritores: -Partilhar brinquedos e outros materiais com os seus colegas. Área: Formação Pessoal e Social Descritores: - Realizar as tarefas de forma autónoma. **</p>	<p>Para dar início a este momento do dia, ainda no tapete, as crianças terão a oportunidade de escolher a área para onde desejam ir. Irão registar a sua proposta no quadro das áreas: Casinha; Leitura; Matemática; Experiências; Jogos de tapete; Modelagem; Informática; Escrita. Esta proposta poderá ser alterada caso a área atinja o número limite de crianças. Enquanto algumas crianças estão nas áreas, outras estarão nas mesas a realizar trabalho autónomo nos seus projetos. Neste momento darei apoio a quem necessitar, ao mesmo tempo que monitorizo as outras áreas. Findas as atividades, as crianças irão para o lanche. **</p>
10h30 - Lanche		
<p>11h - 12h30 Atividades nas Áreas e Artes Visuais</p>	<p>Área: Expressão e Comunicação Domínio: Educação Artística Subdomínio: Artes Visuais Descritores: - Explorar a técnica de estampagem. - Representar um tema através da técnica de estampagem. Área: Conhecimento do Mundo Descritores: - Reconhecer a importância do bombeiro.</p>	<p>Após o regresso do lanche será desenvolvida a atividade de estampagem. A atividade será desenvolvida por grupos de quatro crianças. Enquanto um grupo de crianças faz a estampagem, as restantes continuarão distribuídos nas áreas até chegar a sua vez. Para iniciar a atividade, inicialmente irei apresentar um dicionário por imagens de profissões, onde as crianças poderão observar as ações de um bombeiro assim como a sua importância. Posteriormente, as crianças farão a estampagem da sua mão, numa folha que contém uma quadra que será explorada na parte da tarde. Aquando da estampagem explicarei o objetivo da atividade, isto é, desenhar cinco bombeiros, um em cada dedo. Tendo em conta que é necessário a estampagem secar, a atividade continuará a decorrer após o almoço.</p>
12h30 - Almoço		

<p>13h30 - 14h15 Artes Visuais</p>	<p>Área: Expressão e Comunicação Domínio: Educação Artística Subdomínio: Artes Visuais Descritores: - Produzir a representação da figura humana através do desenho.</p>	<p>Depois do almoço, as crianças darão continuidade à atividade de estampagem. Assim, as crianças serão organizadas em dois grupos onde deverão desenhar os seus bombeiros, representando alguns instrumentos utilizados nesta profissão. Quando terminarem a sua criação, cada criança escreverá o seu nome e irá dirigir-se para o tapete onde desenvolver-se-á o resto da atividade.</p>
<p>14h15 - 14h45 Linguagem Oral</p>	<p>Área: Expressão e Comunicação Domínio: Linguagem Oral e Abordagem à Escrita Descritores: - Recitar rimas. - Identifica palavras que começam ou acabam com a mesma sílaba/som.</p>	<p>Já no tapete, as crianças terão a oportunidade de aprender a quadra presente nas folhas das suas produções. Irei recorrer à repetição, para que estas consigam assimilar, para no final a reproduzirem de forma autónoma. Quando as crianças conseguirem reproduzir a quadra iremos explorar as palavras, de modo a encontrar quais as que terminam com o mesmo som, trabalhando assim a consciência fonológica das crianças.</p>
<p>14h45 - 15h Comunicação e Avaliação</p>	<p>Área: Formação Pessoal e Social Descritores: - Esperar pela sua vez de falar. Área: Expressão e Comunicação Domínio: Linguagem Oral e Abordagem à escrita Descritores: - Partilhar informação oralmente articulando as palavras corretamente. ***</p>	<p>Para terminar o dia, iremos avaliar as atividades realizadas registando-as no plano diário. ***</p>
<p>Terça-feira, 7 de novembro de 2017</p>		

<p>* 9h - 9h45 Acolhimento</p>		<p>* Durante o momento de Mostrar, Contar e Escrever irei mostrar um conjunto de objetos referentes à temática de intervenção. Neste dia levarei instrumentos utilizados pelo carteiro (caixa CTT com várias cartas) de forma a, ao os explorar, conhecer o que as crianças sabem sobre a profissão em questão. Durante a exploração irei fazer algumas perguntas enquanto as crianças passam entre si os objetos.</p>
<p>** 9h45 - 10h30 Atividades nas Áreas e Projetos</p>		<p>**</p>
10h30 – Lanche		
<p>11h - 12h30 Atividades nas Áreas e Matemática</p>	<p>Área: Expressão e Comunicação Domínio: Matemática Descritores: - Identificar semelhanças e diferenças entre objetos. - Agrupar objetos de acordo com diferentes critérios.</p>	<p>Após o regresso do lanche será desenvolvida uma atividade de agrupamento. Nesta atividade serão utilizados dois critérios: a forma e a cor, sendo esta adaptada de acordo com as idades das crianças. Assim, as formas representarão as cartas que o carteiro deverá colocar no marco de correio certo, de acordo com o critério estipulado. A atividade será desenvolvida por grupos de quatro crianças. Enquanto um grupo de crianças faz a atividade as restantes continuarão distribuídas nas áreas até serem chamadas. Após todas as crianças terem realizado a atividade, estas irão almoçar.</p>
12h30 – Almoço		

<p>13h30 - 14h45 História e Jogo Dramático</p>	<p>Área: Expressão e Comunicação Domínio: Linguagem Oral e Abordagem à escrita Descritores: - Compreender a informação transmitida oralmente respondendo às questões que lhe são feitas.</p> <p>Área: Expressão e Comunicação Domínio: Educação Artística Subdomínio: Jogo Dramático/Teatro Descritores: -Recriar a história representando as personagens e situações nela presente.</p> <p>Área: Conhecimento do Mundo Descritores: - Identificar utensílios característicos de uma profissão. - Reconhecer a importância do carteiro.</p>	<p>Após o almoço, as crianças regressarão à sala e no tapete realizarão a pré-leitura do livro: "O Carteiro Chegou". Este será um livro dinâmico onde serão apresentados vários suportes físicos de tipos de cartas. Para a pré-leitura farei as seguintes questões: O que veem? De que fala a história? Quem são as personagens? Posto isso, iniciaremos a leitura do livro estando este colocado de frente para as crianças, para que todas possam acompanhar a leitura. Após a leitura, será realizada a dramatização com o auxílio das várias cartas presentes na história, assim como da projeção das imagens na tela. Esta atividade será realizada por grupos, dramatizando um de cada vez.</p>
<p>14h45 - 15h Preparação da Entrevista ao Polícia</p>	<p>Área: Expressão e Comunicação Domínio: Linguagem Oral e Abordagem à escrita Descritores: - Partilhar informação oralmente articulando as palavras corretamente. - Compreender a informação transmitida oralmente respondendo às questões que lhe são feitas.</p>	<p>Terminada a dramatização da história, ainda no tapete, procederemos à preparação da entrevista ao polícia, que realizar-se-á no dia seguinte. Deste modo, será feita uma recolha de possíveis questões que as crianças queiram fazer ao polícia. Estas questões serão registadas numa folha com o nome da criança que a formulou, a fim da mesma ser apresentada na entrevista.</p>

Quarta-feira, 8 de novembro de 2017

<p>9h - 9h45 Acolhimento</p>	<p align="center">*</p>	<p align="center">*</p>
<p>9h45 - 10h30 Entrevista a convidado (Polícia)</p>	<p>Área: Expressão e Comunicação Domínio: Linguagem Oral e Abordagem à escrita Descritores: - Partilhar informação oralmente articulando as palavras corretamente. - Questionar para obter informações sobre o convidado. - Compreender a informação transmitida oralmente respondendo às questões que lhe são feitas.</p>	<p>Após o acolhimento, as crianças ficarão sentadas no tapete onde receberão o nosso polícia convidado. Numa primeira fase as crianças farão a sua apresentação referindo o seu nome e idade. De seguida, será dado um momento ao convidado para realizar a sua apresentação e referir informações que este deseje partilhar acerca da sua profissão. Feitas as apresentações daremos início ao momento de pergunta-resposta realizado pelas crianças. Finda a entrevista as crianças despedir-se-ão do nosso convidado, seguindo-se o momento de análise da entrevista, onde as crianças deverão expor a resposta obtida à sua pergunta, sendo esta registada por mim num documento.</p>
<p align="center">10h30 - Lanche</p>		
<p>11h - 12h30 Educação Física</p>	<p>Área: Expressão e Comunicação Domínio: Educação Física Descritores: - Dominar movimentos de deslocamento: correr. - Cooperar com os/as colegas em situações de jogo. Área: Expressão e Comunicação Domínio: Matemática Descritores: - Dizer a sequência numeral até um determinado número. - Identificar as cores do semáforo.</p>	<p>Após o regresso do lanche, iremos em fila da sala para o ginásio, onde realizaremos a aula de educação física. Iniciarei com o aquecimento geral do corpo (cabeça, troncos e membros) onde serão exemplificados todos os passos. No desenvolvimento da aula realizaremos dois jogos. O primeiro é o jogo do “Polícia e ladrão” (adaptado do jogo do rato e gato). Para dar início ao jogo, as crianças organizam-se numa roda, ficando uma dentro (ladrão) e outro de fora da roda (polícia). De seguida o polícia perguntará: “O ladrão está?”, as crianças da roda deverão responder: “Não”. De seguida, o polícia perguntará: “a que horas ele está?”, as crianças responderão uma hora à escolha. Assim, as crianças começarão a rodar e a contar até ao número de horas escolhidas. Quando chegarem ao final da contagem as crianças irão parar de rodar, levantando os braços e o polícia começa a perseguir o ladrão. O jogo termina quando o polícia apanhar o ladrão ou quando o polícia desistir.</p>

	<p>Área: Conhecimento do Mundo</p> <p>Descritores: - Identificar práticas de segurança rodoviária.</p> <p>-Respeitar o semáforo.</p>	<p>O segundo jogo chama-se “O polícia sinaleiro”. Neste jogo são escolhidas quatro crianças que serão os polícias e darão indicações às restantes crianças, que serão os carros. Assim, no ginásio serão criadas, com cordas, algumas ruas, onde os “carros” deverão andar. Os quatos polícias serão espalhados nas ruas e deverão controlar, com um suporte com as três cores do semáforo, a forma como andam os carros, isto é, verde os carros andam, amarelo os carros abrandam e vermelho param.</p> <p>Por último, iremos realizar o relaxamento dos polícias dorminhocos. Para iniciar as crianças passearão livremente pelo espaço disponível. Quando ouvirem-me dizer “deitar”, deverão deitar-se com os braços a servir de almofada ficando imóveis e de olhos fechados. Posteriormente “acordarei” a primeira criança. Cada criança que é acordada irá despertar os seus colegas até ficarem todos acordados e sentados nos seus lugares, sem fazerem barulho.</p> <p>Finalizada a atividade, as crianças deverão seguir para o almoço.</p>
12h30 – Almoço		
<p>13h30 - 13h45 Relaxamento</p>	<p>Área: Formação Pessoal e Social</p> <p>Descritores: Respeitar o espaço dos colegas.</p>	<p>Iniciaremos o período da tarde com um relaxamento no tapete. As crianças deverão deitar-se no chão fechando os olhos. Para o relaxamento utilizarei uma música calma.</p>
<p>13h45 - 14h30 Filosofia para Crianças</p>		<p>Após o relaxamento, as professoras Magda Carvalho e Ana Isabel Santos darão início à sessão de Filosofia para crianças.</p>
<p>14h30 - 15h Comunicação e Avaliação</p>	<p>***</p>	<p>***</p>

Quinta-feira, 9 de novembro de 2017

<p>9h - 9h30 Acolhimento</p>	<p>*</p>	<p>*</p>	<p>Tendo em conta que as crianças sairão para a visita de estudo apenas haverá tempo para preencher os quadros de presenças e tempo.</p>
<p>9h30 - 12h30 Visita à Padaria</p>	<p>Área: Formação Pessoal e Social Descritores: - Respeitar o espaço e os objetos da padaria. Área: Conhecimento do Mundo Descritores: - Identificar uma profissão. - Identificar utensílios característicos de uma profissão. - Reconhecer a importância do padeiro.</p> <p>Área: Expressão e Comunicação Domínio: Linguagem Oral e Abordagem à escrita Descritores: - Questionar para obter informações. - Partilhar informação oralmente articulando as palavras corretamente. - Compreender a informação transmitida oralmente respondendo às questões que lhe são feitas.</p>	<p>Terminado o acolhimento, iniciaremos o nosso percurso rumo à padaria. Uma vez lá, as crianças terão oportunidade de conhecer as instalações e identificar e utensílios utilizados pelos padeiros. Para além disso, as crianças poderão ver todo o processo de confeção do pão, assim como os ingredientes utilizados para tal. Importa referir que, aquando da chegada à padaria farei algumas questões acerca da profissão em questão, de forma a saber o que as crianças conhecem acerca do padeiro e os seus utensílios. Terminada a visita de estudo retornaremos à escola onde as crianças irão almoçar.</p>	

12h30 – Almoço		
<p>13h30 - 14h30 Dança</p>	<p>Área: Expressão e Comunicação Domínio: Educação Artística Subdomínio: Dança Descritores: - Recriar movimentos simples locomotores e não locomotores. - Imitar de formas variadas situações comuns da vida real.</p> <p>Área: Expressão e Comunicação Domínio: Linguagem Oral e Abordagem à escrita Descritores: - Partilhar informação oralmente articulando as palavras corretamente. - Compreender a informação transmitida através da música.</p>	<p>Após o almoço as crianças terão um momento de música e dança relacionado com a profissão desenvolvida neste dia. Em primeiro lugar, e tendo em conta que as crianças após o almoço estão bastante enérgicas, realizaremos uma coreografia da dança “Sou uma taça – Panda e os Caricas” que apresenta alguns utensílios utilizados numa cozinha. O vídeo da música será projetado na parede para que as crianças consigam acompanhar os vários movimentos apresentados. De seguida, as crianças dançarão ao som da música “O padeiro”, sendo esta uma música mais calma que a anterior. Terminada a dança as crianças sentar-se-ão no tapete onde irão ouvir novamente a música de forma a compreenderem as informações sobre o padeiro. As crianças deverão expor aquilo que ouviram sobre a profissão, enquanto eu registo as informações. Nesse momento, as crianças poderão referir informações não só presentes na música como também acerca da visita à padaria.</p>
<p>14h45 – 15h Comunicação e Avaliação</p>	<p>***</p>	<p>***</p>
Sexta-feira, 10 de novembro de 2017		
<p>9h - 9h45 Acolhimento</p>	<p>*</p>	<p>*</p> <p>Durante o momento de Mostrar, Contar e Escrever irei mostrar um conjunto de objetos referentes à temática de intervenção. Neste dia levarei instrumentos utilizados pelo agricultor (miniatura de sacho, sementes) de forma a, ao os explorar, conhecer o que as crianças sabem sobre a profissão em questão. Durante a exploração irei fazer algumas perguntas enquanto as crianças visualizam os objetos.</p>

<p>9h45 - 10h30 Atividades nas Áreas e Projetos</p>	<p>**</p>	<p>**</p>
<p>10h30 – Lanche</p>		
<p>11h - 12h30 Trabalho de Horta</p>	<p>Área: Conhecimento do Mundo Descritores: - Identificar uma profissão. - Identificar utensílios característicos de uma profissão. - Reconhecer a importância do agricultor.</p>	<p>Após o lanche as crianças sentar-se-ão nas mesas onde explicarei a próxima atividade. Assim, o trabalho de horta consistirá em criar sementeiras de inverno nomeadamente de cenoura, nabo, assim como de castanha. Para a criação das sementeiras será utilizado um aquário de modo a que as crianças consigam acompanhar o crescimento das sementes. As crianças deverão realizar as várias ações realizadas pelo agricultor, nomeadamente a preparação da terra, semear, regar e escolher um local com boa luminosidade. Terminadas as sementeiras as crianças irão almoçar.</p>
<p>12h30 – Almoço</p>		
<p>13h30 - 14h15 Conselho de turma e lanche</p>	<p>Área: Formação Pessoal e Social Descritores: - Esperar pela sua vez de falar. Área: Expressão e Comunicação Domínio: Linguagem Oral e Abordagem à escrita Descritores: - Partilhar informação oralmente articulando as palavras corretamente.</p>	<p>Após o almoço as crianças sentar-se-ão numa mesa onde se realizará o conselho de turma. Neste momento são realizadas diversas tarefas: análise do diário de turma, atribuição das tarefas da sala, análise das tarefas realizadas durante a semana, análise do quadro das áreas, do quadro mostrar, contar e escrever, assim como dos projetos que estão a decorrer. Terminado o conselho de turma as crianças realizarão o habitual lanche.</p>

Segunda-feira, 13 de novembro de 2017

<p align="center">9h - 9h45 Acolhimento</p>	<p align="center">*</p>	
<p align="center">9h45 - 10h30 Atividades nas Áreas e Projetos</p>	<p align="center">**</p>	
<p align="center">10h30 – Lanche</p>		
<p align="center">11h - 12h30 Artes Visuais</p>	<p>Área: Expressão e Comunicação Domínio: Educação Artística Subdomínio: Artes Visuais Descritores: - Representar vivências através do desenho. -Explorar diferentes técnicas de pintura.</p>	<p>Após o lanche, as crianças serão distribuídas pelas mesas de trabalho. Cada uma terá uma folha e lápis de cor aguarela, com os quais deverão desenhar a profissão que querem exercer quando forem crescidos. Depois de realizarem o desenho, as crianças criarão o efeito aguarela, recorrendo a pincéis e água. Tendo em conta que o desenho deve secar, este será apresentado na última parte do dia durante a comunicação e avaliação.</p>
<p align="center">12h30 – Almoço</p>		
<p align="center">13h30 – 13h45 Linguagem Oral</p>	<p>Área: Expressão e Comunicação Domínio: Linguagem Oral e Abordagem à escrita Descritores: - Partilhar informação oralmente articulando as palavras corretamente. - Descrever pessoas, objetos e ações.</p>	<p>Quando regressarem à sala as crianças sentar-se-ão no tapete onde se dará início à próxima atividade. Deste modo, as crianças realizarão um jogo de adivinhas recorrendo a imagens de profissões e utensílios utilizados pelas mesmas. O jogo irá iniciar com uma criança a tirar uma imagem aleatória sem olhar para ela. A criança deverá colocar a imagem na sua testa e as restantes, sem revelar a profissão, deverão dar pistas para que a criança consiga descobrir. Quando a criança identificar a profissão, outra criança tirará outra imagem e assim sucessivamente.</p>

	<p>Área: Conhecimento do Mundo Descritores: - Identificar uma profissão. - Identificar utensílios característicos de uma profissão.</p>	
<p>14h45 Comunicação e Avaliação</p>	<p>*** Área: Expressão e Comunicação Domínio: Linguagem Oral e Abordagem à escrita Descritores: - Partilhar informação oralmente articulando as palavras corretamente. Área: Conhecimento do Mundo Descritores: - Identificar uma profissão. - Identificar utensílios de uma profissão.</p>	<p>*** Para além da avaliação do dia, as crianças apresentarão o seu desenho realizado na parte da manhã, referindo a profissão que escolheram, o que utiliza e qual a sua importância.</p>
Terça-feira, 14 de novembro de 2017		
<p>9h-9h45 Acolhimento</p>		<p>*</p>
<p>9h45-10h30 Atividades nas áreas e Projetos</p>		<p>**</p>
10h30 - Lanche		
<p>11h - 12h30 Atividades nas Áreas e Matemática</p>	<p>Área: Expressão e Comunicação Domínio: Matemática Descritores: - Associar imagens de acordo com um critério.</p>	<p>Após o regresso do lanche será desenvolvida uma atividade de associação onde as crianças terão de associar imagens de profissões aos instrumentos utilizados por cada uma. A atividade será desenvolvida por grupos de quatro crianças. Enquanto um grupo faz a atividade as restantes continuarão distribuídas nas áreas até serem chamadas. Após todas as crianças terem realizado a atividade, estas irão almoçar.</p>

12h30 - Almoço

<p>13h30 - 14h45 História e Jogo Dramático</p>	<p>Área: Expressão e Comunicação Domínio: Linguagem Oral e Abordagem à escrita Descritores: - Compreender a informação transmitida oralmente respondendo às questões que lhe são feitas.</p> <p>Área: Expressão e Comunicação Domínio: Educação Artística Subdomínio: Jogo Dramático/Teatro Descritores: - Representar profissões através da mímica.</p> <p>Área: Conhecimento do Mundo Descritores: - Identificar uma profissão.</p>	<p>De regresso à sala, as crianças sentar-se-ão no tapete onde será apresentado o livro “As profissões”. Este, sendo um livro dinâmico e com imagens pop-up será explorado com o auxílio das crianças. Inicialmente será realizada uma pré-leitura realizando as seguintes questões: O que veem? De que fala o livro? Posto isso, iniciaremos a exploração e leitura do livro, estando este colocado de frente para as crianças, para que todas possam acompanhar. Após a leitura, será realizado um jogo de mímica, onde as crianças, aos pares, devem escolher uma profissão apresentada no livro, para que as restantes descubram a profissão.</p>
<p>14h45 - 15h Comunicação e Avaliação</p>		<p>***</p>
<p>Quarta-feira, 15 de novembro de 2017</p>		
<p>9h - 9h45 Acolhimento</p>		<p>*</p>
<p>9h45 - 10h30 Atividades nas Áreas e Projetos</p>		<p>**</p>

10h30 - Lanche

Após o regresso do lanche, iremos em fila da sala para o ginásio, onde realizaremos a aula de educação física. Iniciarei com o aquecimento geral do corpo (cabeça, troncos e membros) onde serão exemplificados todos os passos. No desenvolvimento da aula realizaremos dois jogos que estão incluídos no livro da motricidade, o qual foi construído pela estagiária. Os dois jogos serão relacionados com as profissões incluídos no livro, que será explorada no final da tarde. Assim, o primeiro jogo será “Bowling de Fogo”. Neste jogo, as crianças organizadas em quatro grupos, serão os bombeiros que deverão apagar o fogo (copos) com a sua bola de água. Os bombeiros que conseguirem apagar mais fogo (derrubar copos) é a equipa vencedora. O segundo jogo será o “Jogo dos botões”. Neste jogo uma criança é escolhida como a costureira, enquanto as restantes estão espalhadas pelo ginásio. As crianças deverão circular pelo espaço, quando a costureira disser “Eu preciso de quatro botões”, as crianças deverão agrupar-se em grupos de quatro crianças. Cada criança terá duas oportunidades de formar grupos. Por último, iremos realizar o relaxamento com o jogo do espelho da cabeleireira. Neste jogo, as crianças serão divididas em quatro grupos onde duas serão as cabeleiras e as outras duas os clientes, um dos pares é líder no espelho, devendo o outro par imitar todos os gestos. Após um determinado tempo os pares trocam. Finalizada a atividade, as crianças deverão seguir para o almoço.

Área: Expressão e Comunicação

Domínio: Educação Física

Descritores: - Dominar movimentos de deslocamento: correr.

- Controlar movimentos de perícia e manipulação: lançar.

- Cooperar com os/as colegas em situações de jogo.

Área: Expressão e Comunicação

Domínio: Educação Artística

Subdomínio: Jogo Dramático/Teatro

Descritores: - Representar profissões através da mímica.

Área: Expressão e Comunicação

Domínio: Matemática

Descritores: - Contar com correspondência termo a termo.

Área: Conhecimento do Mundo

Descritores: - Identificar uma profissão.

**11h - 12h30
Educação Física**

12h30 - Almoço	
13h30 - 13h45 Relaxamento	<p>Área: Formação Pessoal e Social Descritores: Respeitar o espaço dos colegas.</p>
13h45 - 14h30 Filosofia para Crianças	<p>Após o relaxamento, as professoras Magda Carvalho e Ana Isabel Santos darão início à sessão de Filosofia para crianças.</p>
14h30 – 14h45 Exploração do Livro de Motricidade	<p>Área: Expressão e Comunicação Domínio: Educação Física Descritores: - Controlar movimentos de perícia e manipulação. - Cooperar com os/as colegas em situações de jogo.</p> <p>Área: Conhecimento do Mundo Descritores: - Identificar uma profissão.</p> <p>Finalizado o momento de filosofia, as crianças terão oportunidade de explorar o livro da motricidade. Neste, as crianças realizarão tarefas de motricidade fina enquanto consolidam conhecimentos de algumas profissões apresentadas durante a semana de intervenção.</p>
14h45 - 15h Comunicação e Avaliação	***

*Acolhimento

** Atividades nas Áreas e Projetos

*** Comunicação e Avaliação

➤ **Referências Bibliográficas**

Condessa, I. (2009). (Re)Aprender Brincar da Especificidade à Diversidade. Ponta Delgada: Universidade dos Açores.

Silva (coord.), I., Marques, L., Mata, L., & Rosa, M. (2016). Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar. Lisboa: Ministério da Educação/Direção-Geral da Educação.

Sim-Sim, I., Silva, A., & Nunes, C. (2008). Linguagem e Comunicação no Jardim-de-Infância. Ministério da Educação - Direcção-Geral de Inovação e de Desenvolvimento Curricular.

Anexo IV

*Exemplo de Grelha de
Avaliação do Pré-Escolar*

Grelha de Avaliação

Descritores	Segunda-feira, 6 de novembro de 2017															
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
Esperar pela sua vez para registar o seu nome	EA	EA	EA	EA	EA		NO	A	A	EA	EA	A	EA	EA	A	EA
Contar com correspondência termo a termo.	EA	NO	EA	EA	EA		EA	A	A	A	NO	EA	EA	A	A	A
Identificar elementos relativos ao estado do tempo.	EA	NO	EA	EA	EA		EA	A	A	EA	NO	A	EA	A	A	A
Partilhar informação oralmente articulando as palavras corretamente.	EA	EA	EA	EA	EA		EA	EA	A	EA	EA	EA	EA	A	EA	EA
Identificar utensílios característicos de uma profissão.	EA	EA	EA	EA	EA		EA									
Identificar uma profissão.	EA	EA	EA	EA	EA		EA									
Partilhar brinquedos e outros materiais com os seus colegas.	EA	EA	EA	EA	EA		EA									
Realizar as tarefas de forma autónoma.	NA	NA	EA	EA	EA	F	EA									
Explorar a técnica de estampagem.	A	A	A	A	A		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Representar um tema através da técnica de estampagem.	A	A	A	A	A		A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Reconhecer a importância do bombeiro.	EA	EA	EA	EA	EA		EA									
Produzir a representação da figura humana através do desenho.	EA	EA	EA	EA	EA		EA									
Recitar rimas.	EA	EA	EA	EA	EA		EA	EA	EA	A	EA	EA	EA	EA	A	A
Identifica palavras que começam ou acabam com a mesma sílaba/som.	NA	NA	EA	EA	EA		EA									
Esperar pela sua vez de falar.	EA	EA	EA	EA	EA		EA	EA	A	EA	EA	EA	EA	A	EA	EA
Partilhar informação oralmente articulando as palavras corretamente	EA	EA	EA	EA	EA		EA	EA	A	EA						
Terça-feira, 7 de novembro de 2017																
Esperar pela sua vez para registar o seu nome	EA	EA	EA	EA	EA	EA		A	A	EA	EA	A	EA	EA	A	EA
Contar com correspondência termo a termo.	EA	NO	EA	EA	EA	EA		A	A	A	NO	EA	EA	A	A	A

Sexta-feira, 10 de novembro de 2017

Esperar pela sua vez para registrar o seu nome	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F	NO	A	A	EA	EA	EA	EA
Contar com correspondência termo a termo.	EA	NO	EA	EA	EA	EA	EA	EA	A	A	NO	EA	EA	A
Identificar elementos relativos ao estado do tempo.	EA	NO	EA	EA	EA	EA	EA	EA	A	A	NO	EA	EA	A
Partilhar informação oralmente articulando as palavras corretamente.	EA	A	A	EA	EA	EA	EA							
Identificar utensílios característicos de uma profissão.	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA						
Identificar uma profissão.	EA													
Partilhar brinquedos e outros materiais com os seus colegas.	EA													
Realizar as tarefas de forma autónoma.	NA	NA	EA											
Esperar pela sua vez de falar.	EA	A	EA	EA	EA	EA								
Partilhar informação oralmente articulando as palavras corretamente.	EA	A	EA	EA	EA	EA								

Segunda-feira, 13 de novembro de 2017

Esperar pela sua vez para registrar o seu nome	EA													
Contar com correspondência termo a termo.	EA	NO	EA	EA	EA	EA	EA	EA	A	A	NO	EA	EA	A
Identificar elementos relativos ao estado do tempo.	EA	NO	EA	EA	EA	EA	EA	EA	A	A	NO	EA	EA	A
Partilhar informação oralmente articulando as palavras corretamente.	EA	A	EA	EA	EA	EA								
Partilhar brinquedos e outros materiais com os seus colegas.	EA													
Realizar as tarefas de forma autónoma.	NA	NA	EA											
Representar vivências através do desenho.	EA													
Explorar diferentes técnicas de pintura.	EA													
Identificar uma profissão.	EA													
Partilhar informação oralmente articulando as palavras corretamente.	EA	A	EA	EA	EA	EA								
Descrever pessoas, objetos e ações.	EA													
Identificar uma profissão.	EA													
Identificar utensílios característicos de uma profissão.	EA													

Partilhar informação oralmente articulando as palavras corretamente.	EA																		
Esperar pela sua vez de falar.	EA																		
Terça-feira, 13 de novembro de 2017																			
Esperar pela sua vez para registar o seu nome	EA																		
Contar com correspondência termo a termo.	EA	NO	EA	A															
Identificar elementos relativos ao estado do tempo.	EA	NO	EA	A															
Partilhar informação oralmente articulando as palavras corretamente.	EA																		
Partilhar brinquedos e outros materiais com os seus colegas.	EA																		
Realizar as tarefas de forma autónoma.	NA	NA	EA																
Associar imagens de acordo com um critério.	EA																		
Compreender a informação transmitida oralmente respondendo às questões que lhe são feitas.	EA																		
Representar profissões através da mímica.	EA																		
Identificar uma profissão.	EA																		
Esperar pela sua vez de falar.	EA																		
Partilhar informação oralmente articulando as palavras corretamente.	EA																		
Quarta-feira, 14 de novembro de 2017																			
Esperar pela sua vez para registar o seu nome	EA																		
Contar com correspondência termo a termo.	EA	NO	EA	A															
Identificar elementos relativos ao estado do tempo.	EA	NO	EA	A															
Partilhar informação oralmente articulando as palavras corretamente.	EA																		
Partilhar brinquedos e outros materiais com os seus colegas.	EA																		
Realizar as tarefas de forma autónoma.	NA	NA	EA																
Dominar movimentos de deslocamento: correr.	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Controlar movimentos de perícia e manipulação: lançar.	EA																		
Cooperar com os/as colegas em situações de jogo.	EA																		

Representar profissões através da mímica.	EA																		
Contar com correspondência termo a termo.	EA																		
Identificar uma profissão.	EA																		
Respeitar o espaço dos colegas.	EA																		
Controlar movimentos de perícia e manipulação.	EA																		
Identificar uma profissão.	EA																		
Esperar pela sua vez de falar.	EA																		
Partilhar informação oralmente articulando as palavras corretamente.	EA																		

Adquirido – A; Não adquirido – NA; Em aquisição – EA; Não observado – NO; Faltou - F.

Anexo V

*Exemplo de Sequência
Didática do 1.º Ciclo*



UNIVERSIDADE DOS AÇORES
Faculdade das Ciências Sociais e Humanas
Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico
Estágio Pedagógico II
2017/2018

Sequência Didática

(12-16/19-21 de março de 2018)

Mestranda: Marisa Faria

Introdução

A presente sequência didática surge no âmbito da Unidade Curricular de Estágio Pedagógico II, integrada no 2.º semestre do 2.º ano, do Mestrado em Educação Pré-escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico, tendo como objetivo apoiar a intervenção pedagógica da semana de 12-16 e 19-21 de março de 2018.

Esta planificação destina-se à turma B, do 1.º ano que é constituída por 15 crianças, com idades compreendidas entre os 6 e os 7 anos de idade.

Relativamente aos conteúdos subjacentes a esta intervenção, apenas na área da Matemática será introduzido um novo conteúdo, nomeadamente os números de 20 a 30. Nas áreas do Português e do Estudo do Meio serão realizadas atividades de consolidação pois, até à data, os conteúdos previstos para o segundo período já se encontram lecionados. Durante toda esta intervenção serão desenvolvidos diversos trabalhos de Expressão Plástica, tendo em conta algumas festividades como a Páscoa, o Dia do Pai e o Dia da Árvore/Poesia.

Quanto à estrutura, este documento apresenta, em primeiro lugar a justificação das opções tomadas, seguindo-se a descrição das atividades. Posteriormente é apresentada a grelha da sequência didática, as referências bibliográficas e finalmente os anexos.

Justificação das opções tomadas

O conjunto de atividades propostos a desenvolver nesta semana de intervenção surge da articulação das diferentes áreas de conteúdo, apresentadas nos diferentes Programas do 1.º Ciclo do Ensino Básico. Para além disso, pretende-se adequar as atividades propostas às características do grupo, nomeadamente às suas experiências, necessidades e aprendizagens.

Deste modo, tendo em conta que os conteúdos previstos para o segundo período já foram lecionados (à exceção dos números de 20 a 30 introduzido nesta semana pela estagiária) e, como nos encontramos numa época de várias festividades e tradições, uma das áreas mais privilegiadas nesta planificação é a Expressão Plástica.

De acordo com Sousa (2003b, citado por Sousa, 2014, p.4), “a Expressão Plástica é essencialmente uma atitude pedagógica diferente, não centrada na produção de obras de arte, mas na criança, no desenvolvimento das suas capacidades e na satisfação das suas necessidades”. Por conseguinte, uma das técnicas introduzidas nesta planificação é o recorte. Esta escolha teve por base uma observação realizada na semana anterior, onde constatei que grande parte da turma apresenta dificuldades nesta técnica.

Para além do recorte e colagem serão desenvolvidas outras técnicas que, através da manipulação de vários instrumentos, permitem que as crianças se expressem, desenvolvem a sua imaginação, assim como a sua criatividade (Ministério da Educação, 2004).

Na mesma linha de pensamento, as atividades de Expressão Plástica que serão desenvolvidas nesta semana, criarão condições para um contínuo desenvolvimento da motricidade fina, pois como nos referem Medina-Papst e Marques

Ressalta-se a importância do desenvolvimento das habilidades motoras e dos aspectos referentes à sua aplicação nas tarefas escolares, visto que deficiências em determinados campos do desenvolvimento podem gerar atrasos e influenciar no avanço em tarefas de outras áreas relacionadas à aprendizagem em geral (2010, citados por Vieira, 2016, p.30).

Com o desenvolvimento de várias atividades de Expressão Plástica estão subjacentes a esta área algumas festividades e tradições locais, como é exemplo a

Páscoa e as Romarias. A abordagem destes conteúdos na escola é fundamental para que as crianças tenham um maior conhecimento do passado e presente do seu meio local. Ao desenvolvermos estes tipos de atividades oferecemos às crianças a “capacidade de compreender a sua própria cultura e as demais, desenvolvendo quer um sentimento de identidade quer o respeito pela diversidade cultural” (Alonso, et al., 2011, p,9).

Durante esta intervenção, a área da Matemática é a única onde serão introduzidos novos conteúdos, os números de 20 a 30. Deste modo, recorrerei a diversos materiais manipulativos de modo a que as crianças tenham uma maior perceção dos números apresentados. O Currículo Nacional do Ensino Básico demonstra a importância destes materiais ao referir que estes são um “recurso privilegiado como ponto de partida ou suporte de muitas tarefas escolares, em particular das que visam promover actividades de investigação e a comunicação matemática entre os alunos” (DEB, 2001, citado por Ferreira, 2012, p.30).

Nesta semana de intervenção, também será recorrente a utilização de atividade lúdicas, a fim de realizar consolidações de conteúdos das diferentes áreas do currículo. A utilização de jogos para a aprendizagem é uma estratégia dinâmica e que permite um desenvolvimento integral das crianças. Por conseguinte, Neto (2009) apresenta-nos um conjunto de vantagens dos jogos para o desenvolvimento humano nomeadamente:

na estruturação do cérebro e respetivos mecanismos neurais; na evolução da linguagem e literacia; na capacidade de adaptação física e motora; na estruturação cognitiva e na resolução de problemas; nos processos de socialização; e, finalmente, na construção da imagem de si próprio, capacidade criativa e controlo emocional (p.20).

Para terminar esta proposta, importa mencionar que durante esta semana de intervenção será dada uma especial atenção a determinadas componentes da área de Cidadania nomeadamente alguns valores como o respeito e a autonomia. É evidente que em todas as intervenções a Educação para a Cidadania esteja subjacente, mas na minha opinião faz sentido, após uma primeira semana de intervenção de ambas as estagiárias, introduzir, por exemplo, um semáforo do comportamento (recurso desenvolvido pelas duas estagiárias) auxiliando-nos no controlo da turma ao mesmo tempo que transmitimos diversos valores.

Descrição das atividades

O primeiro dia de intervenção, 12 de março, terá início com a realização da ficha de avaliação de Português onde realizarei a explicação prévia de todos os exercícios presentes no documento.

Após o intervalo, apresentarei à turma o “semáforo do comportamento”, de modo a que as crianças tenham uma maior noção das suas responsabilidades e deveres dentro da sala de aula. Para dar continuidade a esta componente de Cidadania, a turma irá visualizar excertos do filme “Hop”, que nos mostra um coelho de Páscoa rebelde, que por vezes não respeita as regras que lhe são apresentadas. Terminada a visualização do filme procederemos à análise do mesmo, com o intuito de compreender os valores subentendidos no filme.

Terminado o almoço, os educandos realizarão uma consolidação dos conteúdos que estarão presentes na ficha de avaliação de Matemática. Para isso, realizar-se-á uma ficha de trabalho em grande grupo, recorrendo a alguns suportes físicos no quadro, como o ábaco, a reta numérica e os *number bonds*, de modo a que haja uma maior perceção visual dos exercícios.

Na terça-feira, tal como no dia anterior, o coletivo realizará mais uma ficha de avaliação, mais precisamente a ficha de Matemática.

A seguir ao intervalo, as duas turmas do 1.º ano serão reunidas numa sala, a fim de receberem uma pessoa convidada, um romeiro. As crianças terão a oportunidade de escutar um testemunho de uma tradição micalense, assim como de colocar questões acerca da experiência e de possíveis dúvidas existentes. Posteriormente, as duas turmas criarão um símbolo de romaria, a dezena, recorrendo à pintura de massas e enfiamentos das mesmas.

Depois do almoço, o grupo realizará uma ficha de consolidação dos conteúdos de Estudo do Meio. Ao mesmo tempo, utilizarei os recursos apresentados nas aulas anteriores, como a maquete e o *origami* da casa, de modo a dinamizar a aula.

O terceiro dia de intervenção iniciar-se-á com a realização da Ficha de avaliação de Estudo do Meio.

Após o regresso do intervalo, os educandos realizarão um trabalho de recorte e colagem utilizando pedaços de tecidos, assim como paus de espetada. A atividade terá início com a entrega de uma folha com a forma de um corpo desenhada. Nesta figura as crianças deverão recrear o vestuário e acessórios utilizados na tradição das Romarias, recortando e colando pedaços de tecidos, de forma a preencher a sua composição. Importa referir que todos os trabalhos desenvolvidos sobre as festividades e tradições serão expostos num mural juntamente com a outra turma do 1.º ano.

Mais tarde, introduzirei na área da Matemática os números de 20 a 30. Para isso, inicialmente será utilizada a reta numérica no quadro, de modo a que os alunos vejam a sequência numérica de uma forma linear. Seguidamente, cada criança terá uma tabela para colar no caderno onde preencherá com os números de 20 a 30 por extenso. Esta tabela será, também, apresentada no quadro em papel de cenário, de modo a que a sala fique com um registo destes números. Após a apresentação inicial dos números, cada criança receberá um ábaco feito em cartolina plastificada, onde representarão os diversos números propostos no quadro.

Para concluir o dia, a turma realizará um desenho onde têm de ligar diversos pontos de acordo com a sequência numeral, consolidando assim todos os números introduzidos até ao momento.

Relativamente à quinta e sexta-feira, estes serão dias com um carácter mais prático, no sentido em que serão realizadas atividades do foro festivo (Páscoa e Dia do Pai) e de Expressão Plástica.

Deste modo, no dia 15 de março as crianças criarão um panfleto acerca da tradição das romarias. Neste, serão convocadas informações que as crianças assimilaram da conversa com o nosso romeiro, assim como outras informações de conhecimento prévio das mesmas. Com a criação deste panfleto as crianças terão oportunidade de ter contacto com outro tipo de texto, escrevendo as suas próprias frases. Para completar o panfleto serão criadas as ilustrações das informações que a turma organizou no documento.

Mais tarde, os educando iniciarão a criação da prenda para o Dia do Pai. Esta prenda consiste num suporte de aviso de porta, onde cada aluno terá uma pequena tábua de madeira para escrever uma dedicatória e realizar um desenho do seu pai. Para a

arrumação da prenda, as crianças terão um saco de papel onde aplicarão a técnica de pintura com bolhas.

Para iniciar o último dia da semana, os educandos irão finalizar e arrumar os seus trabalhos do Dia do Pai. Posteriormente iniciar-se-á a atividade plástica alusiva à Páscoa, mais precisamente a criação da cesta de Páscoa. Nesta atividade a turma irá recorrer à técnica da carimbagem para a criação de ovos de Páscoa, os quais deverão ser recortados após a secagem. Para a cesta serão utilizados pratos de papel cortados em dois semicírculos e unidos criando uma abertura. Com cartão de caixas de cereais serão cortadas tiras para criar o efeito de entrelaçamento da cesta.

Finalizada a atividade o coletivo deverá organizar e arrumar todos os trabalhos desenvolvidos durante a semana de forma a arrumar a sala, promovendo assim um sentido de responsabilidade e autonomia nas crianças.

Terminada a primeira semana de intervenção, a segunda-feira inicia-se com a exploração do texto “O foliar”. De modo a antecipar a temática do texto, apresentarei um foliar a fim de conhecer as concepções prévias que a turma tem acerca do tema. Posto isto, procederei à leitura do texto seguindo-se a realização dos exercícios propostos no manual. De acordo com o tempo restante da atividade, irei pedir às crianças para lerem trechos do texto.

Quando regressarem do intervalo, os educandos irão realizar um jogo da glória em escala humana. Esta atividade encontra-se integrada na disciplina de Oficina de Didáticas do 1.º ciclo do Ensino Básico e pretende, a partir de uma estratégia lúdica e dinâmica, consolidar conteúdos de várias áreas.

Finalizando o dia, o coletivo realizará uma atividade de produção escrita ao criar um postal de Páscoa. Neste postal, os alunos deverão escrever uma dedicatória de Páscoa, aplicando também técnicas de recorte e colagem para a montagem do postal em forma de ovo.

O dia 20 de março iniciar-se-á com a atividade lúdica “Roleta silábica”. Com este jogo as crianças terão oportunidade de desenvolver a sua consciência silábica consolidando todas as letras que aprenderam até à data. Para o desenvolvimento do jogo será criada uma roleta com tampas de garrafa, nas quais estarão escritas diversas sílabas.

Cada aluno terá uma cartela com palavras, ou sem a sílaba inicial, ou sem a sílaba final. Quando a roleta rodar, as crianças devem observar se, com aquela sílaba, conseguem criar alguma palavra na sua cartela.

Após o intervalo, o grupo realizará uma estafeta de Páscoa com diversas atividades, tais como perguntas, realização de exercícios físicos e montagem de um puzzle. Tal como o jogo da glória, esta atividade encontra-se integrada na disciplina de Oficina de Didáticas do 1.º ciclo do Ensino Básico e pretende, também consolidar conteúdos de Matemática, de Português e Educação Físico-Motora.

Tendo em conta que no dia 21 de março se celebra o Dia da Árvore, iniciarei a parte da tarde com um diálogo acerca da chegada da Primavera, a fim de fazer uma ponte para falar sobre o dia da árvore, a sua importância e os cuidados que devemos ter com ela. Seguidamente será criada uma mural intitulada “A árvore das promessas”, onde será pintada a copa de uma árvore recorrendo à carimbagem das mãos das crianças. Posto isto, cada aluno irá escrever a sua promessa num pequeno papel e lê-lo para a turma. Quando o mural estiver seco, cada promessa será afixada na mão de cada criança.

Finalizando esta semana de intervenção, e lembrando que no dia 21 de março para além de se comemorar o Dia da árvore, é também Dia Mundial da Poesia, será apresentado ao coletivo o poema “Minha árvore amiga”. Para esta atividade, recorrerei ao papel de cenário, no qual estará escrito o poema. Após a leitura do poema, a turma irá ilustrá-lo criando pequenos desenhos de elementos que ouviram aquando da leitura do mesmo.

Dando continuidade à temática do Dia da Árvore, apresentarei a música “Uma árvore, um amigo”. Esta música será acompanhada por atividades corporais tendo por base ordens previamente dadas.

Finalizando esta planificação, na tarde do dia 21 de março será realizado um lanche/convívio entre as duas turmas do 1.º ano encerrando, com as estagiárias, o segundo período de aulas.

Grelha da Sequência didática

Horário	Área	Conteúdos	Objetivos	Atividades/Estratégias	Recursos	Avaliação
segunda-feira, 12 de março de 2018						
9:00-10:30	Português		-Realização da ficha de avaliação de Português.		-Ficha de avaliação.	- Correção da ficha de avaliação.
Intervalo						
10:30-11:00						
11:00-11:45	Cidadania e Português	Compreensão e Expressão	<ul style="list-style-type: none"> -Compreender as exigências da ação humana em termos de responsabilidade e de respeito; -Desenvolver valores, atitudes e linguagens que promovam o diálogo como suporte de uma convivência pacífica; -Usar vocabulário adequado ao tema e à situação; -Construir frases com graus de complexidade crescente; 	<ul style="list-style-type: none"> -Apresentação do semáforo do comportamento; -Visualização e análise de excertos do filme <i>Hop</i>; -Análise do conteúdo do filme apresentado através de um diálogo. 	<ul style="list-style-type: none"> -suporte de comportamento em EVA; - Filme <i>Hop</i>. 	-Observação direta.
11:45-12:30				EFM (lecionado pelo professor da área)		
12:30-13:30				Almoço		

13:30-15:00	Matemática	<ul style="list-style-type: none"> -Ordens decimais: unidades e dezenas; -Os símbolos «<», «>» e «=>»; -Adições cuja soma seja inferior a 20; -Subtrações envolvendo números naturais até 20; -Partes planas e não planas de objetos; -Sólidos: cubo, paralelepípedo retângulo, cilindro e esfera. 	<ul style="list-style-type: none"> -Designar dez unidades por uma dezena; -O valor posicional dos algarismos que o compõem; -Utilizar corretamente os símbolos «<», «>» e «=>»; -Efetuar adições envolvendo números naturais até 20, por manipulação de objetos ou recorrendo a desenhos e esquemas; -Efetuar subtrações envolvendo números naturais até 20 por manipulação de objetos ou recorrendo a desenhos e esquemas; -Identificar partes planas de objetos; -Identificar cubos, paralelepípedos retângulos, cilindros e esferas. 	<p>- Realização de uma ficha de trabalho de consolidação de conteúdos para a ficha de avaliação, recorrendo a suporte físicos no quadro (ábaco, reta numérica, <i>number bonds</i>).</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Ficha de trabalho (em construção); -Ábaco; -Reta numérica; -<i>Number bonds</i>; -Cartaz explicativo dos sinais «<», «>» e «=>»; 	<ul style="list-style-type: none"> - Observação direta; - Registo das respostas efetuadas pelas crianças; - Correção da ficha; - Registo das dificuldades das crianças; - Análise do comportamento, a atenção e participação dos alunos.
-------------	------------	---	---	--	--	---

terça-feira, 13 de março de 2018

9:00-10:30	Matemática	-Realização da ficha de avaliação de Matemática.			-Ficha de avaliação.	- Correção da ficha de avaliação.
Intervalo						
10:30-11:00						
11:00-12:30	Estudo do Meio/Cidadania/ Português/Expressão Plástica	-Festividades/ Tradições; - Interação discursiva; - Compreensão e expressão; - Pintura.	- Conhecer tradições do seu meio local; -Escutar os outros e esperar pela sua vez para falar; -Falar de forma audível; -Articular corretamente palavras. - Pintar livremente sobre um elemento.	-Receção aoromeiro convidado (Audição de um testemunho de experiência de romaria); -Criação de um símbolo de romaria (dezena) recorrendo a massas, pintadas pelas crianças.	- Massas; -Tintas; - Fio.	-Observação direta; -Análise do comportamento, a atenção e participação dos alunos;
12:30-13:30						
Almoço						
13:30-14:15						
Inglês (lecionado pelo professor da área)						

14:15-15:45	Estudo do Meio	<p>-Os membros da sua família; -A casa; -Os seus itinerários.</p>	<p>-Estabelecer relações de parentesco; -Reconhecer os diferentes espaços da casa; -Representar os seus itinerários.</p>	<p>-Finalização do trabalho de Expressão Plástica; - Realização de uma ficha de trabalho de consolidação de conteúdos para a ficha de avaliação, recorrendo, também, aos recursos presentes na sala de aula.</p>	<p>-Ficha de trabalho (em construção); -Maquete "A casa".</p>	<p>- Observação direta; - Registo das respostas efetuadas pelas crianças; - Correção da ficha; - Registo das dificuldades das crianças; - Análise do comportamento, a atenção e participação dos alunos.</p>	
quarta-feira, 14 de março de 2018							
9:00-10:30	Estudo do Meio	<p>-Realização da ficha de avaliação de Estudo do Meio.</p>				<p>-Ficha de avaliação.</p>	<p>- Correção da ficha de avaliação.</p>
10:30-11:00	Intervalo						

11:00-12:30	Estudo do Meio/ Expressão Plástica	-Festividades/ Tradições; -Recorte; -Colagem.	- Conhecer tradições do seu meio local; -Fazer uma composição colando tecidos e outras materiais.	-Criação de uma composição baseada na figura do romeiro, onde a criança deverá colar tecidos e paus de espetada.	- Folha com figura impressa; -Tecidos; -Paus de espetada.	- Observação direta; - Registo das dificuldades das crianças; - Análise do comportamento, a atenção e participação dos alunos.
Almoço						
12:30-13:30						
13:30-15:00	Matemática/Expressão Plástica	-Números de 20 a 30	-Ler e representar os números de 20 a 30.	- Apresentação dos números de 20 a 30 na reta numérica no quadro; - Criação de um cartaz com os números por extenso, criando um registo para os cadernos das crianças; -Representação dos números num ábaco no quadro; - Realização de um desenho alusivo à Páscoa recorrendo à ligação de pontos com números.	-Reta numérica; -Papel cenário para cartaz; -Ábaco; -Ficha com desenho.	- Observação direta; - Registo das dificuldades das crianças; - Análise do comportamento, a atenção e participação dos alunos.

quinta-feira, 15 de março de 2018

9:00-10:30	Português	- Festividades/ Tradições; -Produção Escrita.	- Conhecer tradições do seu meio local; -Elaborar e escrever uma frase simples, respeitando as regras de correspondência fonema – grafema; -Legendar imagens.	- Criação de um panfleto informativo acerca da tradição das romarias. (Informações baseadas na transmissão de informação do roteiro que visitou a escola).	-Quadro; -Folhas de papel;	- Observação direta; - Registo das dificuldades das crianças; - Análise do comportamento, a atenção e participação dos alunos.
Intervalo						
Inglês (lecionado pelo professor da área)						
11:45-12:30	Expressão Plástica	-Desenho.	-Ilustrar um desenho de acordo com objetos visualizados.	-Ilustração do panfleto realizado durante a manhã.	-Folhas de papel; -Lápis de cor.	- Observação direta;
Almoço						
12:30-13:30						

13:30-15:45	Português/ Expressão Plástica	-Produção Escrita; -Desenho; -Pintura.*	- Escrever uma frase simples; - Ilustrar um desenho; - Fazer pintura com bolhas.**	-Criação da prenda do Dia do Pai, recorrendo à escrita de pequenas frases e de técnicas de expressão plástica, criando um suporte aviso de porta.	-Folhas de papel; -Tábua de madeira; -Sacos de papel. ***	- Observação direta;
sexta-feira, 16 de março de 2018						
9:00-9:45	Expressão Plástica/ Cidadania	*	** - Ter sentido de responsabilidade.	-Finalização da prenda do dia do pai e arrumação dos mesmos.	***	- Observação direta;
9:45-10:30	EFM (lecionado pelo professor da área)					
10:30-11:00	Intervalo					

11:00-12:30	Expressão Plástica	-Pintura; -Recorte; -Colagem. *	- Fazer pintura com carimbos; -Fazer recortes simples; -Fazer colagens simples. **	-Criação de uma cesta alusiva à Páscoa, recorrendo a técnicas de Expressão Plástica.	-Carimbos em forma de ovos; -Tintas; -Pratos de papel; -Fitas; -Cartão de caixas de cereais. ***	-Observação Direta.
Almoço						
13:30-15:00	Expressão Plástica/Cidadania	*	** -Ter sentido de responsabilidade.	-Finalização da cesta de Páscoa; - Arrumação dos trabalhos desenvolvidos durante a semana.	***	-Observação Direta.
segunda-feira, 19 de março de 2018						
9:00-10:30	Estudo do Meio/ Portugêses	Festividades/ Tradições; -Leitura e escrita.	- Conhecer tradições do seu meio local; -Antecipar conteúdos com base nas ilustrações e no título; -Ler pequenos textos narrativos;	- Apresentação de um foliar de modo a introduzir o texto a ser explorado; -Leitura do texto “ O foliar” e realização dos exercícios de consolidação associados ao texto.	-Folar; -Manual de Portugêses (pp.116-117).	- Observação direta; - Registo das respostas efetuadas pelas crianças; - Correção da ficha; - Registo das dificuldades das crianças;

Intervalo					
10:30-11:00					- Análise do comportamento, a atenção e participação dos alunos.
11:00-11:45	Português/ Matemática/ Educação Física-Motora	<ul style="list-style-type: none"> -Números de 0 a 30; - Figuras Geométricas; -Consciência silábica; -Alfabeto; -Perícia e Manipulação; -Deslocamentos e Equilíbrios. 	<ul style="list-style-type: none"> -Identificar os números de 0 a 30; -Identificar as figuras geométricas; - Indicar desenhos de objetos cujos nomes começam pelo mesmo fonema; - Escrever as letras do alfabeto, nas formas minúscula e maiúscula. - Lançar uma bola em precisão a um alvo fixo; - Deslocar-se para a frente, para os lados e para trás sobre superfícies reduzidas e elevadas, mantendo o equilíbrio. 	<ul style="list-style-type: none"> -Realização de um jogo da glória em escala humana de modo a consolidar os conteúdos já lecionados. (Atividade integrante da disciplina de Oficina de 1.º Ciclo) -Jogo em construção. 	<ul style="list-style-type: none"> - Observação direta; - Registo das dificuldades das crianças; - Análise do comportamento, a atenção e participação dos alunos.

EFM (lecionado pelo professor da área)				
11:45-12:30	Almoço			
12:30-13:30	Português/ Expressão Plástica	-Produção Escrita; -Recorte; -Colagem.	-Elaborar e escrever uma frase simples, respeitando as regras de correspondência fonema – grafema; -Fazer recortes simples; -Fazer colagens simples.	- Criação de um postal de Páscoa. - Cartolina; -Tesoura; -Cola.
13:30-15:00				-Observação direta.
terça-feira, 20 de março de 2018				
9:00-10:30	Português	-Consciência silábica.	-Contar o número de sílabas numa palavra; - Construir palavras a partir de sílabas soltas.	-Jogo em construção.
			-Desenvolvimento do jogo a “Roleta silábica” .	-Observação direta.
10:30-11:00	Intervalo			

11:00-12:30	Português/ Matemática/ Educação Físico-Motora	<p>-Números de 0 a 30;</p> <p>- Figuras Geométricas;</p> <p>-Consciência silábica;</p> <p>-Alfabeto;</p> <p>-Perícia e Manipulação;</p> <p>-Deslocamentos e Equilíbrios.</p>	<p>-Identificar os números de 0 a 30;</p> <p>-Identificar as figuras geométricas;</p> <p>- Indicar desenhos de objetos cujos nomes começam pelo mesmo fonema;</p> <p>- Escrever as letras do alfabeto, nas formas minúscula e maiúscula.</p> <p>- Lançar uma bola em precisão a um alvo fixo;</p> <p>- Deslocar-se para a frente, para os lados e para trás sobre superfícies reduzidas e elevadas, mantendo o equilíbrio.</p>	<p>- Realização de uma estafeta de Páscoa com a realização de perguntas e uma montagem de um puzzle em grande escala.</p> <p>(Atividade integrante da disciplina de Oficina de 1.º Ciclo)</p>	<p>-Atividade em construção.</p>	<p>-Observação direta;</p> <p>- Registo das dificuldades das crianças;</p> <p>- Análise do comportamento, a atenção e participação dos alunos.</p>
12:30-13:30						
13:30-14:15						
Almoço						
Inglês (lecionado pelo professor da área)						

14:15-15:45	Estudo do Meio/Expressão Plástica/Português	<ul style="list-style-type: none"> -Os seres vivos do seu ambiente; -Pintura; - Produção escrita. 	<ul style="list-style-type: none"> -Reconhecer alguns cuidados a ter com as plantas; - Explorar a técnica de carimbagem com a sua mão; - Escrever uma frase simples; 	<p>-Diálogo com as crianças sobre a Primavera, criando uma ligação com o dia da árvore;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Criação de um mural “A árvore das promessas”, com a carimbagem das mãos das crianças; - Recolha das “promessas” que as crianças pretendem colocar na árvore, escrevendo-as numa pequena folha. 	<ul style="list-style-type: none"> -Papel de cenário; -Tintas; -Folhas de papel. 	<ul style="list-style-type: none"> -Observação direta; - Registo das dificuldades das crianças; - Análise do comportamento, a atenção e participação dos alunos.
quarta-feira, 21 de março de 2018						
9:00-10:30	Estudo do Meio/Português/Expressão Plástica	<ul style="list-style-type: none"> -Os seres vivos do seu ambiente; -Leitura e escrita. -Desenho. 	<ul style="list-style-type: none"> -Reconhecer alguns cuidados a ter com as plantas; -Antecipar conteúdos com base no título; -Ler poemas; - Ilustrar um poema. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apresentação e leitura de uma poesia “Minha árvore amiga”, em celebração do dia mundial da poesia; - Interpretação do poema recorrendo ao desenho no quadro (papel de cenário com poema escrito) dos elementos que as crianças ouvirem falar no poema. 	<ul style="list-style-type: none"> -Papel de cenário; -Poema (Anexo I). 	<ul style="list-style-type: none"> -Observação direta; - Registo das dificuldades das crianças; - Análise do comportamento, a atenção e participação dos alunos.
10:30-11:00	Intervalo					

11:00-13:30	Estudo do Meio/ Música	<p>-Os seres vivos do seu ambiente;</p> <p>- Voz;</p> <p>-Corpo.</p>	<p>-Reconhecer alguns cuidados a ter com as plantas;</p> <p>-Cantar canções;</p> <p>- Acompanhar canções com gestos e percussão corporal.</p>	<p>-Audição da música “ Uma árvore, um amigo” acompanhada de atividades corporais de acordo com ordens previamente dadas.</p>	<p>-Música (Anexo II).</p>	<p>-Observação Direta.</p>
12:30-13:30	Almoço					
13:30-15:00	Lanche de final de período entre as turmas do 1.º ano.					

Referências Bibliográficas

Alonso, L., Sousa, F., Gonçalves, L., Medeiros, C., & Carvalhinho, C. (2011). Referencial Curricular para a Educação Básica na Região Autónoma dos Açores. Secretaria Regional da Educação e Formação/Direcção Regional da Educação e Formação.

BUESCU, M. R. (2015). PROGRAMA E METAS CURRICULARES DE PORTUGUÊS DO ENSINO BÁSICO. Ministério da Educação.

Educação, M. d. (2004). Organização Curricular e Programas. Lisboa.

Helena Damião, I. F. (2013). Programa e Metas Curriculares Matemática Ensino Básico. Ministério da Educação.

Neto, C. (2009). A Importância do Brincar no desenvolvimento da Criança: uma Perspectiva Ecológica. In I. Condessa, (Re)Aprender a Brincar da Especificidade à Diversidade (pp. 19-35). Ponta Delgada: Universidade dos Açores.

Sousa, R. P. (2014). A Expressão Plástica na Prática Pedagógica: Olhares de Educadores e Professores do 1.º Ciclo do Ensino Básico . Ponta Delgada: Universidade dos Açores.

Vieira, V. S. (2016). A motricidade fina da criança na escola o potencial da expressão plástica e motora:Um estudo comparativo entre crianças das ilhas de São Miguel e . Ponta Delgada: Universidade dos Açores.

Anexo VI

*Exemplo de Grelha de
Avaliação do 1.º Ciclo*

Grelha de Avaliação

Áreas/conteúdos	Descritores de desempenho	Nomes																
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O		
segunda-feira, 12 de março																		
Português -Compreensão e expressão.	Compreende as exigências da ação humana em termos de responsabilidade e de respeito.	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA		
	Desenvolve valores, atitudes e linguagens que promovem o diálogo como suporte de uma convivência pacífica.	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	
	Usa vocabulário adequado ao tema e à situação.	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	
	Constrói frases com graus de complexidade crescente.	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	
	Designa dez unidades por uma dezena.	S	S	EA	S	S	S	EA										
Matemática -Ordens decimais: unidades e dezenas; -Os símbolos «<», «>» e «=>»; -Adições cuja soma seja inferior a 20; -Subtrações envolvendo números naturais até 20.	Indica o valor posicional dos algarismos.	EA	EA	N	N	EA	EA											
	Utiliza corretamente os símbolos «<», «>» e «=>».	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
	Efetua adições envolvendo números naturais até 20, por manipulação de objetos ou recorrendo a desenhos e	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA

	Representa os números de 20 a 30.	S	S	EA	EA	S	S	EA	EA	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	EA	EA	EA	
quinta-feira, 15 de março																							
Português -Produção Escrita.	Escreve frases simples.	S	S	N	N	EA	EA	S		N	N	EA	EA	S	S	EA	EA	S	S	EA	EA	EA	
	Legenda imagens.	EA		EA																			
	Ilustra um desenho de acordo com objetos visualizados.	S	S	EA	EA	EA	EA	EA	S	F			S	S	S	S	S	S	S	S	S	EA	EA
Expressão Plástica - Desenho; - Pintura.	Ilustra um desenho respeitando as linhas orientadoras.	EA	S	N	EA	EA	EA	S		EA	EA	EA	EA	S	S	S	S	S	S	S	S	EA	EA
	Explora a técnica de pintura com bolhas.	S	S	S	S	S	S	S		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
sexta-feira, 16 de março																							
Expressão Plástica - Pintura; - Recorte; - Colagem.	Faz pintura com carimbos.	S	S	S	S	S	S	S		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	Realiza recortes seguindo linhas orientadoras.	EA	EA	N	EA	EA	EA	EA		EA													
	Faz colagens de acordo com as orientações.	EA		EA																			
segunda-feira, 19 de março																							
Estudo do Meio -Festividades. Português - Leitura e escrita; -Produção escrita.	Conhece tradições do seu meio local.	S	S	S	S	S	S	S		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	Antecipa conteúdos com base em ilustrações/título.	S	S	S	EA	EA	EA	S		EA	EA	EA	EA	S	S	S	S	S	S	S	S	S	EA
	Lê pequenas narrativas.	S	S	N	N	EA	EA	S		N	N	EA	EA	S	S	S	S	S	S	S	S	S	EA

Expressão Plástica -Recorte; -Colagem.	Escreve pequenas frases.	S	S	N	N	N	N	N	EA	S	S	EA	EA	EA	S	S	EA	EA	EA	
	Realiza recortes seguindo linhas orientadoras.	EA	EA	N	EA	EA	EA	N	EA											
	Faz colagens de acordo com as orientações.	EA																		
terça-feira, 20 de março																				
Português - Consciência silábica.	Conta o número de sílabas numa palavra.	S	S	S	EA	EA	EA	EA	EA	S	S	S	S	S	S	S	S	EA	EA	F
	Constrói palavras a partir de sílabas soltas.	EA	EA	EA	EA	EA	N	EA												
Estudo do Meio - Os seres vivos no seu ambiente.	Reconhece alguns cuidados a ter com as plantas.	EA																		
	Escreve frases simples.	S	S	N	N	N	N	N	EA	S	S	EA	EA	EA	S	S	EA	EA	EA	EA
quarta-feira, 21 de março																				
Estudo do Meio - Os seres vivos no seu ambiente.	Reconhece alguns cuidados a ter com as plantas.	EA																		
	Antecipa conteúdos com base no título.	S	S	S	EA	EA	EA	S	F	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	EA
Português - Leitura e escrita.	Lê um poema	S	S	N	N	N	N	N	EA	S	S	EA	EA	EA	S	S	EA	EA	EA	EA
	Ilustra de acordo com algo escutado.	S	S	EA																
Expressão Plástica - Desenho.		S	S	EA																

UNIVERSIDADE DOS AÇORES
Faculdade de Ciências Sociais e
Humanas

Rua da Mãe de Deus
9500-321 Ponta Delgada
Açores, Portugal