

PORTO, 2020



PAULA **FRASSINETTI**
Escola Superior de Educação

O IMPACTO DO JOGO DE REGRAS NA APRENDIZAGEM E NA MOTIVAÇÃO DO 1º CEB

ANA RIBEIRO DOS SANTOS PINHEIRO DE AGUIAR
MESTRADO EM EDUCAÇÃO PRÉ-ESCOLAR E ENSINO DO 1.º CICLO DO ENSINO BÁSICO
Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti

Ana Ribeiro dos Santos Pinheiro de Aguiar

Relatório de Estágio Apresentado à Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti
para obtenção do Grau de Mestre em Educação Pré-escolar e Ensino do 1.º Ciclo do
Ensino Básico

Sob Orientação da Professora Maria Paula Pequito de Almeida Sampaio Soares Lopes

Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti

Porto

2020

RESUMO

Este relatório de investigação tem como tema “O impacto do Jogo de regras na aprendizagem e na motivação do 1.º Ciclo do Ensino Básico” e apresenta como principais objetivos compreender como é que a realização de jogos de regras pode influenciar a aprendizagem e a motivação dos alunos e em que medida este tipo de jogo pode proporcionar um maior sucesso no processo de ensino-aprendizagem dos alunos do 1.º CEB.

No decorrer desta investigação é possível encontrar referências alusivas ao conceito e tipos de jogos dando ênfase ao jogo de regras, à aprendizagem e à motivação. O esclarecimento destes conceitos essenciais permite a compreensão de todo o processo de investigação e da análise e interpretação dos resultados obtidos.

No que toca às opções metodológicas, esta investigação contempla um estudo de caso baseado na observação direta de uma turma de 1.º CEB onde é desenvolvida uma análise comparativa entre a realização de jogos de regras e de atividades dinamizadas pela estagiária na sala de aula.

Os resultados obtidos através desta investigação comprovam que a utilização do jogo de regras provoca um impacto deveras positivo tanto na aprendizagem como na motivação dos alunos.

Este tipo de jogo influencia positivamente a aprendizagem tornando-a mais ativa e significativa para os alunos e promove o desenvolvimento da motivação intrínseca e extrínseca. O jogo de regras proporciona também um maior sucesso no processo de ensino-aprendizagem através do desenvolvimento de competências como a autonomia, a capacidade comunicativa, interajuda, o trabalho cooperativo e a concentração.

Palavras-chave: Jogo; Aprendizagem; Motivação; Educação.

ABSTRACT

This research report has the theme "The impact of the Rules Game on the learning and motivation of elementary school" and presents as its main objectives to understand how the performance of rules games can influence learning and motivation of the students and to what extent this type of game can provide greater success in the teaching-learning process of the students of the elementary school.

During this investigation it is possible to find references alluding to the concept and types of games, emphasizing the rules game, learning and motivation. The clarification of these essential concepts allows the understanding of the entire investigation process and the analysis and interpretation of the results obtained.

With regard to methodological options, this investigation includes a case study based on the direct observation of a class in the elementary school where a comparative analysis is carried out between the performance of rules games and activities promoted by the intern in the classroom.

The results obtained through this investigation prove that the use of rules games has a very positive impact both on learning and on students' motivation.

This type of game positively influences learning, making it more active and meaningful for students and promotes the development of intrinsic and extrinsic motivation. The rules games also provides greater success in the teaching-learning process through the development of skills such as autonomy, communicative capacity, mutual help, cooperative work and concentration.

Keywords: Game; Learning; Motivation; Education.

Relatório de Investigação dedicado à memória do Professor e Amigo,

Adriano Soares Pinto

AGRADECIMENTOS

Chegada a etapa final do meu percurso académico, não posso deixar de agradecer a todos os que por ele passaram e que, de uma forma ou de outra fizeram parte dele.

Primeiramente, agradeço à minha orientadora Professora Paula Pequito, à qual estou extramente grata por ter aceitado acompanhar-me durante estes dois anos na orientação do meu relatório de estágio, por toda a sua disponibilidade, colaboração e pelo incentivo que me deu nos momentos mais difíceis deste percurso.

Agradeço também, à minha Professora cooperante Licínia Silva por me ter recebido tão bem na sua sala, por todo o companheirismo e pelas aprendizagens que me proporcionou, que com certeza, levarei com carinho para a minha vida profissional.

Aos meus pais Carlos e Paula por todo o apoio, força e ajuda que me deram não só para seguir o meu sonho, mas durante toda a vida. Agradeço-vos por estarem sempre ao meu lado e por ficarem tão felizes por me ver feliz.

À minha irmã gémea Inês por ter sido sempre um dos meus pilares ao longo do meu percurso académico e uma companheira que sempre esteve a meu lado durante a minha vida.

Aos meus tios Zélia e Carlos por todo o carinho, ajuda e incentivo que sempre me deram ao longo destes anos e por principalmente me terem recebido em sua casa durante os mesmos, o que estarei para sempre grata.

Às minhas amigas de longa data Inês Paiva e Inês Soares por todas as aventuras vividas e por toda amizade partilhada não só nestes anos como durante toda a vida.

Ao meu namorado Francisco por acreditar sempre em mim mesmo quando eu não acreditava, por ser o meu maior apoio, por toda a sua ajuda incansável, paciência inesgotável e por ter estado sempre ao meu lado durante estes dois anos.

Deixo também um obrigado especial ao Orlando e à Lina, pelos bons conselhos e por toda a disponibilidade e ajuda que mostraram comigo durante este período de tempo.

Às minhas companheiras de faculdade Rita Araújo e Nair Pinho que viveram este curso comigo lado a lado, que me viram crescer e que cresceram comigo, um muito obrigado.

Um obrigado especial às minhas afilhadas Maria, Gabriela e Francisca por me terem escolhido para as acompanhar e por me acompanharem a mim também durante a vida académica e pessoal.

A todos os docentes da ESEPF pela formação de excelência e pelas aprendizagens proporcionadas ao longo destes 6 anos.

Deixo também um agradecimento especial à minha Educadora de Infância Angélica Oliveira por todas as vivências que me proporcionou e valores que me ensinou e à minha professora de Português Cristina Filipe por todo o seu trabalho incansável durante os anos que me acompanhou e por representar, para mim, o que é ser professor.

Por fim, mas não menos importante às crianças do grupo da sala verde e aos alunos do 1º ano por tudo o que me ensinaram e por me terem incentivado a fazer sempre mais e melhor.

ÍNDICE

RESUMO.....	II
ABSTRACT.....	III
AGRADECIMENTOS.....	V
INTRODUÇÃO	8
PARTE I – REVISÃO DA LITERATURA.....	10
CAPÍTULO I – ENQUADRAMENTO TEORICO	10
1. CONCEITO DE JOGO.....	10
CAPÍTULO II– APRENDIZAGEM.....	19
2. CONCEITO DE APRENDIZAGEM.....	19
2.1. PERSPETIVAS DA APRENDIZAGEM	19
2.2. MODELOS DE APRENDIZAGEM	22
2.3. A APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA, ATIVA E MEMORÍSTICA	23
CAPÍTULO III – MOTIVAÇÃO.....	25
3. CONCEITO DE MOTIVAÇÃO.....	25
3.1. MOTIVAÇÃO INTRÍNSECA E EXTRÍNSECA	26
PARTE II – COMPONENTE EMPÍRICA	27
METODOLOGIA DE INVESTIGAÇÃO	27
OPÇÕES METODOLÓGICAS.....	27
CONTEXTUALIZAÇÃO.....	29
A. CARACTERIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO	29
B. CARATERIZAÇÃO DO GRUPO EM ESTUDO	32
C. DESCRIÇÃO DA APRENDIZAGEM DA TURMA SEGUNDO O PERFIL DO ALUNO À SAÍDA DA ESCOLARIDADE OBRIGATÓRIA.....	35
D. DESCRIÇÃO DA MOTIVAÇÃO DA TURMA	38
INSTRUMENTOS E TÉCNICAS DE RECOLHA E TRATAMENTO DE DADOS	39
PARTE III - ANÁLISE DE DADOS.....	41
DESCRIÇÃO DOS JOGOS DE REGRAS REALIZADOS NO ESTUDO DE CASO.....	41
ANÁLISE COMPARATIVA DO IMPACTO DA APRENDIZAGEM NA REALIZAÇÃO DE ATIVIDADES E JOGOS DE REGRAS	49
ANÁLISE COMPARATIVA DO IMPACTO DA MOTIVAÇÃO NA REALIZAÇÃO DE ATIVIDADES E JOGOS DE REGRAS	53
DISCUSSÃO DOS RESULTADOS OBTIDOS	58
LIMITAÇÕES DA INVESTIGAÇÃO.....	61
CONSIDERAÇÕES FINAIS	62
BIBLIOGRAFIA.....	63
ANEXOS	65

INTRODUÇÃO

A elaboração do presente relatório integrada no âmbito da unidade curricular “Prática de Ensino Supervisionada” incluída no plano de estudos do Mestrado em Educação Pré-escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico, tem como objetivo o desenvolvimento da prática profissional dos discentes nestas valências. Esta investigação realizou-se ao longo do Mestrado à medida que decorriam os períodos de estágio em ambas as valências, tendo uma duração de 2 anos.

Relativamente aos jogos, surgem abordagens distintas em relação a esta temática. Alguns autores defendem que o jogo é uma atividade de lazer que se desempenha nos intervalos ou para o descanso da criança e outros consideram que este pode ser utilizado como recurso educativo e incluído nas atividades letivas.

O jogo faz parte da vida das crianças desde tenra idade, representando para as mesmas uma forma de brincar e de conviver que lhes proporciona vivências que contribuem para as suas aprendizagens e para o seu desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e social. Assim, o tema desta investigação surge do interesse pessoal pela didática e também pelo tema ser alusivo à criatividade ambas características presentes na utilização, criação e desenvolvimento de jogos. Esta temática parte também do interesse em perceber se a utilização do jogo no ambiente educativo poderá provocar consequências positivas na aprendizagem e na motivação dos alunos através de uma abordagem mais prática, envolvente e divertida que este recurso proporciona aos alunos.

Assim, o objetivo desta investigação passa por solucionar a pergunta de partida, “Qual o impacto do jogo de regras na aprendizagem e na motivação dos alunos do 1.º Ciclo do Ensino Básico?”, e tem como objetivos concretos, compreender:

- De que forma o jogo influencia a motivação dos alunos?
- De que forma o jogo de regras influencia a aprendizagem dos alunos?

- Em que medida o jogo de regras proporciona um maior sucesso no processo de ensino-aprendizagem do aluno?

O relatório encontra-se dividido em três partes fundamentais, sendo a primeira o enquadramento teórico, fundamentado e sustentado por bibliografia relacionada com o tema em questão, apresentando assim um conjunto das ideias e conceitos fulcrais para sustentar o desenvolvimento do trabalho empírico. Na segunda parte, são abordadas as opções metodológicas que estruturam a investigação. Na terceira e última parte, são apresentados os dados recolhidos e resultados obtidos sendo efetuada a análise dos mesmos. Por fim, surgem as considerações finais, onde é efetuada uma revisão dos aspetos mais relevantes da investigação, as referências bibliográficas e os anexos.

PARTE I – REVISÃO DA LITERATURA

CAPÍTULO I – ENQUADRAMENTO TEORICO

1. CONCEITO DE JOGO

De acordo com o Dicionário da Língua Portuguesa (Costa & Melo, 6.ª edição), a palavra “jogo”, é definida como (...) *divertimento; folguedo; o que serve para jogar determinado jogo; vício de jogar; cada uma das partidas em que se divide o jogo; espetáculo desportivo; (...) conjunto de peças que formam um todo; exercício (...), do lat. jocu - «divertimento»* (p.977).

No entanto, o conceito de jogo vai para além do significado da palavra em si. *Jugar (do latim iocari) significa fazer algo com espirito de alegria e com a intenção de se divertir ou de se entreter*” e a palavra jogo (...) *provém etimologicamente do vocabulário latino iocus, que significa brincadeira, graça, diversão, frivolidade, rapidez, passatempo* (Murcia, 2005). No entanto, o significado de “jogar” não é assim tão linear. Segundo Smole, Diniz, Pessoa & Ishihara (2008), criar uma definição que descodifique, o que realmente significa a palavra jogo é algo complexo, devido à polivalência da própria palavra, sendo que um *jogo é (...) uma coisa de que todos falam, que todos consideram como evidente e que ninguém consegue definir* (Brougère, 1998).

Brougère (1998) vê o jogo de várias perspetivas, apresentando-o consoante vários pontos de vista. Desta forma, o autor caracteriza o jogo como uma circunstância proporcionadora dessa mesma atividade, onde o indivíduo apresenta comportamentos que sugerem os de um jogo, independentemente da sua definição. Defende também, que jogo pode ser o que o vocabulário científico caracteriza como atividade lúdica independentemente de se referir a um conhecimento objetivo por observação externa ou à parte emocional despertada no indivíduo quando participa num jogo, podendo também ser uma organização ou um conjunto de regras existentes que se praticam em prol de chegar a um “resultado”.

Baseando-se em Aristóteles e Tomás Aquino, Brougère (1998) afirma ainda que inicialmente o jogo começa por ser visto como um intervalo do horário escolar que não

pertence ao período letivo, mas sim ao tempo de descanso antes de voltar ao trabalho. No entanto, o jogo começa a ser visto como um contributo indireto à educação, pois estes permitem que a criança esteja mais relaxada, o que fará com que o seu período de atenção e de realização de tarefas seja mais proveitoso. Assim, podemos utilizar o jogo com recurso na educação sendo possível *dar o aspeto de jogo a exercícios escolares, é o jogo como artifício pedagógico*, ou seja, conciliar o conceito de “educação” e de “jogo” transformando um “exercício teórico” num “exercício prático” através de um jogo. Desta forma, o autor refere Quintiliano e Erasmo, autores que vêm abrir um espaço para o jogo na educação afirmando que deve ser dado um lugar ao jogo (...) *para a educação das crianças pequenas que aprendam a ler e a escrever, mas de acordo com modalidades bem precisas. O jogo é um meio, um suporte para seduzir a criança.*

Murcia (2005) diz-nos que *o jogo é parte do carácter do ser humano em sua formação, em sua personalidade, na configuração da inteligência, na própria vida.* Tendo em conta esta afirmação, constata-se que o jogo funciona como uma ferramenta de auxílio ao desenvolvimento de competências que devem ser trabalhadas na infância o que, mais tarde irá facilitar a transição para a vida adulta.

O jogo pode ser visto como uma das bases sobre a qual se desenvolve o espírito construtivo, a imaginação, a capacidade de sistematizar e abstrair e a capacidade de interagir socialmente. Isso ocorre porque entendemos que a dimensão lúdica envolve desafio, surpresa, possibilidade de fazer de novo, de querer superar os obstáculos iniciais e o incômodo por não controlar todos os resultados. (Smole, Dinis, Pessoa, & Ishihara, 2008).

Assim, o jogo apresenta alguns traços característicos como a ausência de finalidade, ou seja, o importante durante o período do jogo é o processo de aprendizagem, desde que ela começou até acabar, independentemente de qual for o resultado final; os brinquedos/objetos não-imprescindíveis podem ser utilizados para complementar a atividade, mas nunca para realizar a atividade em torno das mesmas, uma vez que a diversão e o aproveitamento da criança podem ser condicionadas durante o jogo; a motivação intrínseca/voluntariedade e o querer “jogar” deverá partir da criança e não do adulto, pois por vezes o facto da atividade ser “impingida” pelo adulto poderá provocar desinteresse na criança; os diferentes graus de complexidade mostram-nos que os jogos possuem diferentes níveis de dificuldade dependendo da complexidade das suas regras, logo, as etapas podem ser mais ligeiras ou mais árduas; a

representação é também uma das características presentes no jogo, sendo que a parte teatral de jogar encontra-se maioritariamente presente na educação pré-escolar em crianças dos 3 aos 6 anos no “jogo simbólico” e no “jogo dramático”; o jogo pode também provocar um efeito catártico, a criança, ao praticar conseguirá arranjar estratégias para resolver conflitos pessoais funcionando como um “escape” para a criança; a seriedade e prazer poderão também estar ligados ao jogo, pois, por esta ser uma atividade lúdica, irá proporcionar à criança uma sensação prazerosa durante a realização, o que não impede que esta seja executada com seriedade; o não-esgotamento físico e psicológico, pois o jogo é a atividade em que as crianças se envolvem mais, investindo um grande período de tempo na mesma, porque tal como o autor afirma *o jogo é praticamente incompatível com os estados de cansaço físico e psicológico*. Por fim, o caráter inato é uma das características que melhor definem o brincar, visto que espelha tudo o que esta brincadeira é, ou seja, *a tendência natural que tem qualquer organismo a ser ativo, explorador e imitador* (Murcia, 2005).

Para Sá (1995), o jogo representa um processo no qual são definidos, pelos educadores, um conjunto de objetivos educacionais, cognitivos e/ou afetivos, que têm por base ideias claras. Desta forma, o jogo presume participação livre e apresenta desafios perante tarefas (quando se joga sozinho) ou perante um oponente. É regulado por um conjunto restrito de regras que definem todos os procedimentos para jogar, incluindo objetivos a alcançar e que impedem que um jogador altere a sua decisão depois de ter concluído a sua jogada. Representa também uma situação arbitrária claramente delimitada no espaço e no tempo, a partir da atividade da vida real e tem um “fim”, quando os jogadores executam um determinado número de jogadas finitas, dentro de um período de tempo estipulado.

Jogar é um desafio que promove a *aprendizagem de conhecimentos e o desenvolvimento de competências e habilidade de forma significativa e duradoura para todas as crianças* (Macedo, Petty, & Passos, 2000). Para estes autores, o jogo é uma estrutura de projeto que comporta recursos, propósitos, processos e resultados e que ajuda a criança a ter um papel ativo, a ser cooperativa e responsável, a envolver-se nas tarefas e a desenvolver as suas relações sociais. Assim, os autores veem o jogo como um

meio de chegar, aperfeiçoar ou corrigir o conhecimento, sendo que jogar exige que a criança interprete, classifique e opere informações.

1.1. TIPOS DE JOGO

Existem assim diversos tipos de jogo, nos quais deveremos analisar algumas dimensões importantes para os vários níveis de desenvolvimento da criança. Deste modo, Murcia (2005), baseando-se na teoria de Piaget, afirma que o jogo vai evoluindo à medida que o desenvolvimento da criança também vai progredindo, em prol da estruturação do pensamento consoante cada estágio evolutivo. Assim, segundo este autor, é possível classificar o jogo do ponto de vista cognitivo, social e físico.

No ponto de vista cognitivo, de acordo com o autor, surgem 4 tipos de categorias de jogo: o jogo de exercício ou de ação, o jogo de construção, o jogo simbólico e o jogo de regras, sendo que a predominância dos mesmos varia consoante a faixa etária.

Na fase sensório-motor (0-2 anos), o bebé passa a maioria do seu tempo desenvolvendo atividades de exercício, logo o jogo predominante nesta fase de desenvolvimento é o jogo de exercício. Já no período pré-operatório (2-6 anos), o jogo simbólico evidencia-se na vida da criança, apesar do jogo de exercício manter-se presente. Nas operações concretas (6-11 anos), aparece pela primeira vez o jogo de regra, que se destaca em relação ao jogo de exercício, simbólico ou de construção e que ainda se encontram presentes na vida da criança.

1.1.1. JOGOS DE EXERCÍCIO:

Os jogos de exercício ou de ação, são tarefas que *carecem de normas internas e se realizam pelo prazer que produz a ação em si mesma sem que exista outro objetivo diferente do da própria ação* (Murcia, 2005). Como por exemplo, a exploração do seu corpo e dos objetos (manusear, bater, encaixar, procurar) e a movimentação (gatinhar, correr, balançar, andar na lateral ou em pontas dos pés). Todas estas atividades são partilhadas com os adultos ou desenvolvidas individualmente. Nesta fase, o papel do adulto no desenvolvimento da criança é de grande importância, visto que esta ainda se encontra numa fase de egocentrismo, visto que *o interesse por outras crianças é*

praticamente inexistente e se limitam a olhar o brinquedo do amigo e tentar pegá-lo ou a esporádicas tentativas de entrar em contacto com a outra criança (Murcia, 2005). Este tipo de jogo, apesar de ser predominante neste período de desenvolvimento, não se extingue no final desta fase, perpetuam-se na vida adulta, em atividades como desenhar, correr, escalar e andar de bicicleta.

1.1.2. JOGOS DE CONSTRUÇÃO:

Os jogos de construção são *atividades que consistem na manipulação de objetos com a intenção de criar algo, como construir um castelo de areia, fazer uma torre com blocos* (Murcia, 2005). Estes tipos de jogos aparecem também, na fase sensório-motor, dos 0 aos 2 anos, na qual as crianças começam a manifestar os primeiros modelos de construções, apesar do seu nível de complexidade ser bastante baixo. Estes jogos aparecem durante este período, no entanto, como a criança ainda não possui capacidade representativa, este só começa a ser desenvolvido nas fases seguintes do crescimento. Por isso, uma construção poderá oscilar entre a montagem de dois cubos e construção de uma torre de blocos.

1.1.3. JOGOS SIMBÓLICOS:

Os jogos simbólicos surgem no período pré-operatório, dos 2 aos 7 anos, sendo predominantes. Estes tipos de jogos surgem da *emergente capacidade de representação* (Murcia, 2005). Estas atividades denominam-se simbólicas, representacionais ou socio-dramáticas. Nestas destacam-se os processos de assimilação, ou seja, a capacidade de associar atividades imaginárias a objetos reais, modificando a realidade de acordo com o que a criança pretende jogar naquele momento, como por exemplo: a criança pega numa escova de cabelo e finge que é um microfone ou coloca um lenço comprido na cabeça e finge que este é o longo cabelo da Rapunzel. Deste modo, durante estas atividades, a criança não vai pensar que o que tem na mão é uma escova, mas sim um microfone, nem que o lenço não é o longo cabelo, uma vez que é isso que no seu imaginário simbolizam para a mesma. Podemos dividir a atividade simbólica em 2 vertentes: a individual e a social (quando é partilhada com outras crianças) e em diferentes níveis de complexidade, sendo que o jogo simbólico *evolui de forma simples, nas quais a criança utiliza os objetos e seu próprio corpo para simular algum aspeto da*

realidade, (...), ou até jogos de representação mais complexos em que pode haver interação social (Murcia, 2005).

No ponto de vista social, baseando-se na classificação de Parten, Murcia (2005), afirma que o jogo pode ser analisado de 2 pontos de vista: o quantitativo e o qualitativo, considerando o número de participantes e a relação entre os mesmos. No período sensório-motor, dos 0 aos 2 anos, socialmente podemos observar o jogo solitário e o de espectador, já no período pré-operatório, dos 2 aos 4 anos, junta-se aos mesmos o jogo paralelo e até aos 6 anos o associativo. A partir dos 6 anos podemos observar na criança todos os tipos de jogos sociais:

- Jogo solitário;
- Jogo de espectador ou comportamento observador;
- Jogo paralelo;
- Jogo associativo;
- Jogo cooperativo;
- Estereotípias rítmicas;
- Jogo de exercício;
- Jogo de pegar;
- Jogo de regras.

1.1.4. JOGOS SOCIAIS:

Jogo solitário:

O jogo solitário é quando *a criança brinca sozinha e separada das demais e seu interesse se concentra na atividade em si. Nem tenta iniciar atividades junto com outras crianças.* (Murcia, 2005).

Jogo de espectador ou comportamento observador:

O jogo de espectador ou comportamento observador é aquele que a criança se limita a ser o espectador, não demonstrando vontade de jogar ou interagir, apenas de observar a atividade que outras crianças realizam.

Jogo paralelo:

O jogo paralelo manifesta-se a partir dos 2 anos e é uma atividade em que a criança divide o espaço físico, estando próxima da outra criança no intento. Apesar de partilharem os brinquedos e o jogo, atuam, durante o mesmo, de uma forma independente, não existindo uma influência mútua para o desenrolar do jogo.

Jogo associativo:

O jogo associativo é aquele que se pode considerar evidentemente social, porque

nele começam a aparecer as primeiras interações entre os componentes do grupo em torno de um objetivo único. A atividade é dividida pelo grupo, de modo que todos participem dela. Contudo, cada um poderia ter reações diferentes e difíceis de antecipar, não há divisão ou distribuição de tarefas, nem há muita organização e estruturação (Murcia, 2005).

Jogo cooperativo:

O jogo cooperativo é considerado, socialmente, o mais complexo, pois implica que as crianças ao brincarem criem um “guião”, dando um rumo ao jogo e atribuindo tarefas de forma a chegarem a um objetivo, ou seja, todas as crianças jogam de forma organizada para chegarem à meta. Este jogo é apenas possível numa idade mais avançada, visto que as crianças começam a aperceber-se das regras e que para “ganhar” ou ser melhor sucedido é necessário cumpri-las.

No ponto de vista físico, Murcia (2005), afirma que existe uma variada e grande quantidade de jogos que incluem a atividade física, como o jogo da “apanhada” e das “escondidinhas”. O jogo de atividade física pode ser individual ou em grupo, simbólico ou funcional, com ou sem regras.

Pellegrini e Smith (1998, cit. por Murcia, 2005), dividem o jogo de atividade física em três categorias: *estereotípias rítmicas presentes no período do 0-12 meses; jogo de exercício dos 12 meses aos 7 anos de idade e jogo de pegar dos 7 em diante.*

Estereotipias rítmicas:

As estereotipias rítmicas são todas as atividades *repetitivas em que há movimentos motores globais centrados no corpo da criança, com ausência de objetivo* (Murcia, 2005). Entre eles encontramos balanços e movimentos, espontâneos, de braços e de pernas.

Jogo de exercício:

O jogo de exercício manifesta-se aos 12 meses e define-se como

o conjunto de movimentos locomotores globais que aparece em um contexto lúdico; sua característica mais relevante é o vigor que alcança a atividade física; pode ser social (com iguais ou adultos) ou solitária. Atividades como correr, saltar, escalar, empurrar e arrastar são exemplos desse tipo de jogo. (Murcia, 2005).

Jogo de pegar:

O jogo de pegar *inclui condutas vigorosas como agarrar com força, empurrar, (...)* Todos esses comportamentos podem parecer agressivos, mas se diferenciam perfeitamente disso, já que são acompanhados de risadas e expressões faciais de alegria (Murcia, 2005).

Jogo de regras:

Os jogos de regras são formados por um *conjunto de regras e normas que cada participante deve conhecer, assumir e respeitar se quer realizar a atividades sem demasiadas interferências e obstáculos* (Murcia, 2005). Este tipo de jogo é mais versátil e global, pois tanto pode ser físico, simbólico ou até mesmo um jogo com ambos. Para que a criança tenha capacidade de participar num jogo desta dificuldade normativa, deve *superar o egocentrismo característico do pensamento pré-operatório, ou seja, deve ser capaz de se colocar no lugar de outra pessoa* (Murcia, 2005). A criança deve ainda controlar as suas vontades pessoais, de forma a que o jogo decorra da melhor forma.

Este último foi o tipo de jogo selecionado para as atividades a realizar no estudo deste relatório de estágio. Assim, este jogo torna-se o centro da investigação por ser versátil, isto é, proporciona aos alunos momentos de aprendizagem mais dinâmicos e ao mesmo tempo, através da existência de regras, estes terão a necessidade de exercitar o pensamento para conseguirem jogar.

CAPÍTULO II– APRENDIZAGEM

2. CONCEITO DE APRENDIZAGEM

A aprendizagem está presente na educação em todas as etapas da nossa vida tendo início numa fase inicial, ou seja, na infância. Baseando-se em Schwartz e Reisberg, Oliveira & Oliveira (1996), afirmam que não podemos falar de aprendizagem sem mencionarmos memórias, dado que as duas coabitam, completam-se e são inseparáveis. Logo, o autor afirma que a aprendizagem *diz respeito à aquisição e construção de conhecimentos, enquanto a memória à sua retenção e recordação* (Oliveira & Oliveira, 1996).

De acordo com Papalia, Olds, & Feldman (2001),

a perspectiva de aprendizagem diz respeito ao comportamento que pode ser observado e estudado de um modo objetivo e científico. Os teóricos de aprendizagem sustentam que o desenvolvimento resulta da aprendizagem, como mudança de longa duração no comportamento baseada na experiência ou adaptação.

Tavares & Alarcão (1992) afirmam aprendizagem

é uma construção pessoal, resultante de um processo experiencial, interior à pessoa e que se traduz numa modificação de comportamento relativamente estável. Ao dizer que a aprendizagem é um processo, pretende exprimir-se que a ação de aprender não é fugaz e momentânea, mas se realiza num tempo que pode mais ou menos longo.

2.1. PERSPETIVAS DA APRENDIZAGEM

Na perspectiva de Mayer (1992), corroborando as ideias de Gonçalves (2007), a aprendizagem apresenta três perspetivas distintas, sendo elas a perspetiva Behaviorista, a Perspetiva Cognitiva e ainda, a Perspetiva Construtivista.

A *aprendizagem como aquisição de respostas* surge por influência da teoria behaviorista, que defende que a aprendizagem é vista como um processo mecânico, onde as respostas consideradas corretas são, automaticamente, fortalecidas e as respostas incorretas são, conseqüentemente, enfraquecidas, sendo que o objetivo é que o aprendiz atinja o maior número de respostas corretas. Deste modo, este comporta-se

passivamente, *condicionado pelas recompensas e punições exteriores* (Oliveira & Oliveira, 1996).

Na perspetiva behaviorista, a aprendizagem define-se como um sistema condicionado, no qual as respostas/reações são sempre ligadas a um estímulo. Esta tem por base uma investigação rigorosa da tarefa de aprender e vê o educando como um ser moldável. Desta forma, esta teoria abrange dois conceitos chaves: *repetição e memorização* (Tavares & Alarcão, 1992). Esta abordagem à aprendizagem também pode ser denominada Condicionamento Operante, que tal como Branco, Calda & Roldão (2011) afirmam, a aprendizagem é a aquisição de novos comportamentos e conhecimentos e tem como objetivo a sua transmissão. Consequentemente, o papel do professor é organizar o ambiente educativo, apresentar a informação e realizar a correção das respostas erradas, enquanto o aluno apresenta um papel passivo, no qual o seu comportamento é fruto dos antecedentes e consequentes.

A segunda perspetiva, *aprendizagem como aquisição de conhecimento*, deriva da teoria cognitivista que denomina a aprendizagem como uma construção do conhecimento, em que o aprendiz é visto como *um ser autónomo com capacidades metacognitivas, que controla o seu processo cognitivo durante a aprendizagem* (Mayer, 1992). Nesta teoria, o ponto de vista do aprendiz altera-se, passando de um mero “recipiente de conhecimento” para um “construtor de conhecimento” e processando a informação facultada pelo fornecedor, isto é, o professor. Esta última ideia, tem como objetivo, *aumentar a quantidade de conhecimentos disponíveis no sujeito* (Oliveira & Oliveira, 1996).

Branco, Calda & Roldão (2011), corroboram Mayer (1992) e Oliveira & Oliveira (1996) e definem este modelo de aprendizagem como: *aprendizagem cognitiva, afirmando que esta não se cinge apenas a mudanças comportamentais adquiridas por associação, mas era sobretudo a mudança e reorganização de conhecimentos*. Papalia (2001) defende ainda que na perspetiva cognitiva, a aprendizagem tem por base a descoberta e a procura, sendo assim, é uma aprendizagem gradual, baseada na experimentação. Nesta perspetiva, *a aprendizagem é caracterizada como um processo de armazenamento de informações, procurando definir como os indivíduos*

compreendem e direcionam as suas interações com o ambiente (Papalia, Olds, & Feldman, 2001).

Os autores Branco, Calda & Roldão (2011), baseados em Piaget, chamam à terceira perspectiva Construtivismo Piagetiano, que define a aprendizagem como a construção de estruturas de conhecimentos e reestruturação dos mesmos, tendo como objetivo promover o desenvolvimento cognitivo, no qual o professor desempenha o papel de criar desafios, levantar problemas, proporcionar experiências ativas e partilhar responsabilidades. O aluno desenvolve, assim, um papel ativo onde constrói o seu conhecimento interagindo com o ambiente.

Nesta perspetiva,

aprendizagem como construção de conhecimento apresenta uma acentuação da corrente cognitivista onde os investigadores deixaram de estudar a aprendizagem de materiais abstratos em ambientes artificiais para estudar aprendizagem de assuntos em situações mais realistas (Mayer, 1992).

Neste caso, o aprendiz, mais do que ser um recipiente de conhecimentos, torna-se um construtor dos mesmos com capacidades metacognitivas de controlo e interpretação dos seus próprios processos cognitivos (Oliveira & Oliveira, 1996).

Segundo o autor Martinelli (2014), uma criança motivada encontra-se mais envolvida no processo de aprendizagem e mais presente em tarefas desafiadoras, utilizando estratégias adequadas e procurando desenvolver novas habilidades de compreensão e de domínio. É possível verificar entusiasmo no decorrer das suas tarefas e orgulho em relação aos resultados das suas atuações. Desta forma, Branco, Calda & Roldão (2011) denominam esta perspetiva como o processamento da informação, na qual a aprendizagem é a aquisição de conhecimentos através de processos mais eficazes. Tem, assim, como o objetivo facilitar a aquisição e desenvolvimento de estratégias de processamento da informação. O professor assume o papel de conquistar e manter a atenção dos alunos, ensinar estratégias facilitadoras da aprendizagem e verificar a sua utilização.

Por outro lado, Kimble (cit. por Oliveira & Oliveira, 1996) apresenta uma definição distinta de aprendizagem, afirmando que esta é uma *mudança mais ou menos*

permanente de comportamento que se produz como resultado da prática (Oliveira & Oliveira, 1996). Deste modo, a aprendizagem é um sistema que *supõe a aquisição de conhecimentos que, no homem, não se faz sem a inteligência e a memória, supondo o uso ou manejo dos conhecimentos memorizados* (Oliveira & Oliveira, 1996). Concluindo, para Kimble, *aprender é memorizar e também evocar esses conhecimentos* (Oliveira & Oliveira, 1996).

2.2. MODELOS DE APRENDIZAGEM

Apesar de na atualidade este não ser um tema muito abordado, as teorias da aprendizagem ainda continuam a ser estudadas, o que nos permite perceber e estudar algumas perspectivas e modelos sobre a aprendizagem, desde os mais conservadores e tradicionais aos mais contemporâneos. Desta forma, Oliveira (2005) apresenta-nos 6 modelos de aprendizagem *desde o mais automático e que prescinde praticamente do sujeito, acentuando o ambiente, até ao mais controlado pelo sujeito e por isso mais motivado* (Oliveira J. H., 2005).

O modelo empirista ou comportamentalista *baseia-se na teoria da associação (associacionismo) ou da contiguidade* (Oliveira J. H., 2005). O autor apoia-se nas ideias de outros autores como Pavlov, Watson, Skinner, Thorndike, para caracterizar este modelo, afirmando que este se baseia na teoria behaviorista (condicionamento através do estímulo-resposta), na lei do reforço, na lei “tentativas e erros” e a “incitação a agir”.

O modelo estruturalista *aparece como reação contra o atomismo associacionista, considerando, ao contrário, prioritárias as estruturas que captam a globalidade dos elementos organizados entre si* (Oliveira J. H., 2005). Para descrever esta teoria, o autor aborda a forma como a realidade se desenvolve no sujeito e como o mesmo organiza ou estrutura as suas percepções, nomeadamente a da figura do fundo, da pregnância, do insight, da teoria de campo proveniente do gestaltismo e do espaço vital. *Fundamentalmente nesta teoria a resposta ainda é dependente do ambiente, embora este seja percebido a seu modo pelo sujeito* (Oliveira J. H., 2005).

O modelo integracionista, segundo Oliveira (2005), trata-se do modelo desenvolvimentista e cognitivista de autores como Bruner e Piaget. Deste modo, este

modelo dá relevância aos fatores internos e externos, de uma forma equilibrada e defende que *é a compreensão (interpretação ou representação) da situação por parte do sujeito que constrói a resposta* (Oliveira J. H., 2005). Neste modelo, o sujeito ganha autonomia ao tomar consciência do ambiente em que atua, falando-se também sobre a conceptualização da situação. Assim, caracteriza-se por ser bastante centrado no sujeito, sendo um modelo epigenético, ou seja, *cada nova etapa integra as precedentes, ao contrário dos modelos precedentes que não explicavam a evolução* (Oliveira J. H., 2005).

A Teoria da aprendizagem social, caracteriza-se por utilizar a imitação como meio facilitador da aprendizagem que *supõe atenção aos modelos apresentados, retenção ou memorização dos mesmos, sua reprodução ou imitação (modelagem), e finalmente uma boa dose de motivação* (Oliveira J. H., 2005).

O Modelo personalista e dinâmico baseia-se na *personalidade global, considerando não apenas o seu aspeto cognitivo, (...), mas também afetivo e conativo* (Oliveira J. H., 2005). Nesta corrente está incluída a teoria dinâmica psicanalítica, embora seja ignorada pela maioria dos teóricos. No entanto, esta teoria apresenta conceitos como o princípio do prazer e da realidade, a compulsão para a repetição e a ansiedade, que podem contribuir para uma teoria mais dinâmica e evolutiva da aprendizagem.

O Modelo maturacionista *atribui o progresso da aprendizagem praticamente só à maturação do sujeito; as circunstâncias ambientais pouco ou nada contam* (Oliveira J. H., 2005) e baseia-se nas capacidades perceptivas e intelectivas do sujeito.

2.3. A APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA, ATIVA E MEMORÍSTICA

Tal como já foi mencionado anteriormente neste relatório, não é possível falar em aprendizagem sem falar em memória, pois, estes dois temas encontram-se interligados. No entanto, a forma como o sujeito recolhe a informação pode criar diferenças na sua compreensão e na sua forma de aprender.

Para Vickery (2016),

as crianças começam a vida como aprendizes – aprendizes poderosos, investigativos, conduzidos pelas necessidades, aplicando todos os sentidos, as ferramentas comunicativas e os processamentos cognitivos de que dispõem para compreender um mundo inteiramente novo.

Desta forma, a criança é o centro da sua própria aprendizagem, tornando-a não só ativa como significativa. Para que uma aprendizagem seja significativa é fulcral que o aluno esteja predisposto a aprender e que esta seja realizada de uma forma ativa, de modo a possibilitar o (...) *envolvimento profundo das crianças nas atividades de aprendizagens que realizam, persistindo diante do desafio e reconhecendo e valorizando o sucesso* (Vickery, 2016).

CAPÍTULO III – MOTIVAÇÃO

3. CONCEITO DE MOTIVAÇÃO

Motivação é talvez uma das palavras mais faladas em educação e a que muitos dos professores desejam alcançar e provocar nos seus alunos.

Motivação deriva do latim *motu* (movimento) e *movere* (mover), significando “ação de pôr em movimento”. Desta forma, é propício mencionar que a motivação é uma ação realizada de acordo com uma meta a cumprir, ou seja, *a motivação é um comportamento que pode considerar-se motivado* (Tavares A. H., 1979).

Para Montaigne (cit. por Balancho & Coelho, 1994), a motivação é *um tema maravilhosamente ilusório, variável e ondulante, como o próprio Homem. É difícil, pois, formular sobre ele uma opinião constante e uniforme. É a chave da criatividade e vitaliza qualquer tipo de operacionalização*, através de um sistema que estimula um procedimento que assegura progressivamente atividades dirigidas para um determinado objetivo. Desta forma, podemos definir motivação *como tudo o que desperta, dirige, e condiciona a conduta* (Balancho & Coelho, 1994). Logo, para que a criança tenha motivação esta necessita de encontrar interesses. Estes tornam a tarefa mais enriquecedora e vantajosa, contribuindo para a aprendizagem e o seu desenvolvimento.

De acordo com Pereira (2010), a motivação deve servir de suporte para o desenvolvimento de atividades que sejam consideráveis para o desenvolvimento do indivíduo que nelas se envolve. Em termos educativos, um aluno motivado encontra-se, autonomamente, disposto para aprender.

A motivação proporciona momentos que estimulam o aluno a querer aprender e conseqüentemente impeçam a que essa diminua. Um aluno que está motivado sente necessidade de explorar e de ser um aprendiz ativo, o que o leva a descobrir sempre uma novo interesse/desafio com propósito de alcançá-lo e a fim de obter autossatisfação.

Para Oliveira (1999, cit. por Simão, 2005), a motivação *deve ser entendida como um meio para alcançar o sucesso escolar, e para cumprir tal premissa o aluno deve sentir em casa e na escola um ambiente favorável ao seu interesse pessoal*. Para isso, devem-se criar condições que permitam estimular o interesse do aluno, através das suas potencialidades, fomentando a sua livre criatividade (Moreira, 2009).

3.1. MOTIVAÇÃO INTRÍNSECA E EXTRÍNSECA

A motivação intrínseca verifica-se quando o aluno é levado a estudar pelo interesse que a própria matéria lhe desperta, por gostar da matéria. Esta é a motivação mais autêntica (Moreira, 2009).

No que toca à motivação extrínseca, podemos caracterizá-la como sendo uma motivação de um indivíduo para concretizar uma dada atividade, ou seja, *realiza-se quando o estímulo não tem relação direta com a matéria lecionada ou quando o motivo de aplicação ao estudo por parte do aluno não é a matéria em si* (Moreira, 2009), com a finalidade de conquistar uma recompensa externa ou evitar uma punição. Perante a motivação na aprendizagem, podemos constatar que *o aluno aprende por interesse próprio ou, ainda, com a finalidade de adquirir boas notas e/ou evitar a punição* (Ruiz, 2004).

Para Brophy (cit. por Ruiz, 2014)

a diferença entre a motivação para aprender e a motivação extrínseca está, essencialmente, relacionada à distinção que deve ser feita entre aprendizagem e desempenho: enquanto a aprendizagem se refere ao processamento da informação, à busca de significado, compreensão e domínio que ocorrem quando se adquirem novos conhecimentos (ou habilidades), o desempenho é a demonstração do conhecimento ou habilidade depois que já foram adquiridos.

Assim sendo, a motivação intrínseca é aquela que está no interior do próprio indivíduo. Na extrínseca o que faz mover a pessoa são fatores externos a ela: recompensas, punições ou pressões sociais. Os professores devem, de preferência, procurar promover a primeira destas (Cardoso, 2013).

PARTE II – COMPONENTE EMPÍRICA

METODOLOGIA DE INVESTIGAÇÃO

A realização deste capítulo visa apresentar as opções metodológicas realizadas nesta investigação, tal como identificar o público-alvo deste estudo de caso e os instrumentos e técnicas utilizados para o tratamento de dados.

OPÇÕES METODOLÓGICAS

O investigador deve obrigar-se a escolher [...] um fio condutor tão claro quanto possível, de forma que o seu trabalho possa iniciar-se sem demora e estruturar-se com coerência (Quivy & Campenhoudt, 2017). A escolha deste fio condutor surge após a realização da pesquisa e reflexão teórica, na qual, depois da análise dos vários tipos de jogos, definiu-se como centro do estudo o **jogo de regras**.

Apesar de, por vezes, as crianças não se aperceberem, este tipo de jogo encontra-se presente no quotidiano dos alunos, principalmente durante as suas brincadeiras e interações no recreio, quando jogam, por exemplo, à “apanhada”, às “escondidas” e ao “rei manda”. Se observarmos as suas brincadeiras, como me foi possível ao longo deste período de estágio, é notável que as regras são o que guiam o procedimento e o desenrolar das mesmas. Observou-se também que durante o jogo de regras as crianças encontram-se envolvidas e motivadas, o que faz com que continuem a jogar consecutivamente (ex.: no jogo das escondidas quando todas as crianças são descobertas, o grupo que está a jogar escolhe outra criança para contar e desta forma continuar o jogo).

Em consequência destas observações, surgiu a curiosidade de perceber se este tipo de jogo poderia criar algum tipo de impacto quando aplicado durante as atividades letivas do 1.º CEB. A utilização desta estratégia, fez-nos questionar se há a possibilidade de observar alterações na motivação e na aprendizagem dos alunos. Esta inquietação guiou-nos até à elaboração da pergunta de partida deste estudo:

“Qual o impacto do jogo de regras na aprendizagem e na motivação dos alunos?”

A formulação desta pergunta, teve por base os autores Quivy & Campenhoudt. Procurou-se que esta tivesse como finalidade clarificar o que se pretendia descobrir, de modo a compreender os fenómenos em estudo. Tentou-se enuncia-la de forma clara e pertinente, uma vez que esta tenta *expressar o mais exatamente possível o que procura saber, elucidar, compreender melhor* (Quivy & Campenhoudt, 2017).

Neste sentido, a partir da pergunta de partida, surgiram um conjunto de questões objetivas:

- De que forma o jogo de regras influencia a aprendizagem dos alunos?
- De que forma o jogo de regras influencia a motivação dos alunos?
- Em que medida o jogo de regras proporciona um maior sucesso no processo de ensino-aprendizagem do aluno?

Assim, esta investigação tem como objetivo dar resposta a estas questões, de forma a compreender se este tipo de jogo pode criar impacto, ou seja, influenciar a motivação e a aprendizagem dos alunos do 1.º Ciclo de Ensino Básico.

Em termos procedimentais, sugere-se a realização de um estudo de caso, no qual o campo de análise será composto por alunos do 1.º CEB. Esta investigação permitirá apurar se a aprendizagem e a motivação dos alunos são influenciadas pela prática dos jogos de regras, através de uma análise comparativa entre estes e as restantes atividades realizadas durante o período de estágio.

Na perspetiva de Quivy e Campenhoudt (2017), o investigador deve definir um *campo de análise muito claramente circunscrito*, ou seja, deve selecionar o seu público-alvo. Nesta investigação este é composto por alunos do 1.º CEB.

Para esta análise limitou-se *uma amostra representativa desta população*, (Quivy & Campenhoudt, 2017), composta por uma turma de 1.º ano do 1.º CEB, por ter sido a turma, na qual decorreu o estágio da unidade curricular de Prática de Ensino Supervisionada. Assim, este estudo tem como intuito, descobrir o impacto que a realização de jogos de regras terá na aprendizagem e na motivação destes alunos.

CONTEXTUALIZAÇÃO

A. CARACTERIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO

A investigação decorreu em contexto de 1.º CEB, numa escola pertencente à freguesia de Campanhã, no concelho do Porto e que segundo o Projeto Educativo é

a que regista um maior número de casos de abandono e de absentismo. É esta a escola que acolhe a maior percentagem de alunos da comunidade etnia cigana. Possui duas salas para a educação pré-escolar e oito salas para o primeiro ciclo. Tem uma biblioteca e refeitório.

A escola insere-se num Agrupamento, assim como, outras escolas e jardins-de-infância e é frequentada por cerca de 150 alunos, desde educação pré-escolar ao 1.º ciclo do ensino básico. Na instituição lecionam 7 professores generalistas, 1 professor de Ensino Especial e 2 Educadoras de Infância, apoiados por 4 auxiliares da ação educativa.

Todos os órgãos de gestão deste estabelecimento têm as suas funções, o que permite ter uma administração coerente e completa. Os órgãos de direção, administração e gestão deste agrupamento de escolas são os seguintes: o Conselho Geral, o Diretor, o Conselho Pedagógico e o Conselho Administrativo.

O Conselho Geral é o *órgão de direção estratégica responsável pelas linhas orientadoras da atividade da escola, assegurando a participação e representação da comunidade educativa, nos termos da legislação em vigor* (Regulamento Interno do agrupamento, p.7). Este é constituído por 8 representantes do pessoal docente; 2 representantes do pessoal não docente; 4 representantes dos pais e encarregados de educação; 1 representante dos alunos do Ensino Secundário; 3 representantes do município e 3 representantes da comunidade local. Compete ao mesmo aprovar o projeto educativo, acompanhar e avaliar a sua execução, o regulamento interno do agrupamento, o plano anual e plurianual de atividades e promover o relacionamento com a comunidade educativa.

O Diretor, segundo o Regulamento Interno, é coadjuvado no desempenho das suas funções por um Subdiretor e por três Adjuntos. Estes têm como função aprovar o

conselho geral, representar a instituição, definir o regime de funcionamento do Agrupamento, promover o cumprimento dos planos, exercer o poder hierárquico em relação ao pessoal docente e não docente e por fim, exercer o poder disciplinar em relação aos alunos. *O Diretor exerce ainda as competências que lhe forem delegadas pela administração educativa e pela Câmara Municipal.* (Regulamento Interno do agrupamento, p.12)

O Conselho Pedagógico é o

órgão de coordenação e supervisão pedagógica e orientação educativa do Agrupamento, nomeadamente nos domínios pedagógico-didático, da orientação, do acompanhamento dos alunos e da formação inicial e contínua do pessoal docente (Regulamento Interno do agrupamento, p.18).

Este é constituído pelo Diretor, por vários Coordenadores dos Departamentos Curriculares, pelo Coordenador do Conselho de Titulares de Turma de 1.º Ciclo, pelo Coordenador de Diretores de Turma de 2.º e 3.º Ciclos, pelo Coordenador de Diretores de Turma do Ensino Secundário, pelo Coordenador dos CV, CEF e Cursos Profissionais, pelo Representante do SPO; pelo Representante da Educação Especial, pelo Coordenador da Biblioteca/Projetos e por algum elemento da Equipa de Autoavaliação. As funções a ser desempenhadas por este órgão são: elaborar a proposta do projeto educativo a submeter pelo diretor ao conselho geral, apresentar propostas para a elaboração do regulamento interno e dos planos anual e plurianual de atividades e emitir parecer sobre os respetivos projetos.

O Conselho Administrativo é o órgão deliberativo em matéria administrativo-financeira do Agrupamento de Escolas (Regulamento Interno do agrupamento, p.19), do qual fazem parte: o Diretor, o Subdiretor e o Chefe dos Serviços Administrativos. Este órgão tem como competências: aprovar o Projeto de Orçamento Anual, em conformidade com as linhas orientadoras definidas pelo Conselho Geral, elaborar o relatório de contas de gerência, autorizar a realização de despesas e o respetivo pagamento, fiscalizar a cobrança de receitas e verificar a legalidade da gestão financeira.

Com o objetivo de garantir o seu bom funcionamento, autonomia e sucesso, o agrupamento recorre, nomeadamente, ao Regulamento Interno, ao Projeto Educativo e Plano plurianual de atividades. O objetivo do agrupamento

é alcançar um nível melhor de desempenho, (...) responsabilidade da escola enquanto espaço de definição de percursos de vida, para uma melhor integração social e orientação profissional dos seus alunos. O Futuro constrói-se com os pés assentes no presente sem esquecer a herança do passado (Projeto Educativo do Agrupamento).

O agrupamento beneficiava também de várias parcerias institucionais com entidades públicas e privadas com o intuito de proporcionar,

articulações favoráveis a uma melhor integração do Agrupamento na Comunidade Educativa e em simultâneo, possibilitarão o alargamento das oportunidades formativas que se põem ao dispor dos alunos, tal como a concretização de melhores respostas a dar pelas escolas do Agrupamento. (Projeto Educativo do Agrupamento).

i. SALA DE AULA

A sala de aula da turma em estudo, encontra-se localizada no piso 0 da escola, sendo a única sala de 1º ciclo, que não se encontra no 1º piso. Esta é quadrada e possui um espaço amplo e luminoso, uma vez que uma das paredes é constituída apenas por janelas em todo o seu comprimento, o que proporciona luz natural durante todo o dia. As restantes paredes da sala estão revestidas com um placar de cortiça, onde estão expostas não só as atividades realizadas pelos alunos, como também, alguns materiais que representem os conteúdos aprendidos. A sala está equipada com um quadro interativo, dois quadros de acrílico (dos quais um deles é amovível), um computador, colunas, materiais didáticos e possui 3 espaços de arrumação, nos quais são guardados os manuais, os cadernos e o material escolar dos alunos.

As mesas da sala de aula encontram-se, usualmente, organizadas em 4 filas de 3 mesas cada, no entanto, sempre que é necessário esta disposição sofre alterações, adotando outras organizações, como em “U” ou em grupo, consoante as atividades a realizar. É importante salientar que pelo menos duas vezes por mês a sala está organizada em grupos, devido ao projeto “included” (conjunto de atividades realizadas numa dinâmica de grupos guiadas por membros da comunidade e supervisionados pela professora), no qual a escola está inserida.

ii. HORÁRIO

O horário escolar dos participantes no estudo dividia-se em dois períodos, sendo estes, o período da manhã, das 9:00h às 13:00h, com um intervalo de 20 minutos e o período da tarde das 14:30h às 15:30h. Geralmente, as disciplinas de Português e Matemática são lecionadas durante a manhã, enquanto o Estudo do Meio e as Expressões são maioritariamente lecionadas à tarde. Alguns dos alunos frequentam as AEC's (Atividades Extracurriculares), 3 dias por semana, usufruindo de aulas de Educação Física, Teatro e Artes, das 16:00h às 17:00h.

O cumprimento do horário é um dos fatores que mais prejudicam a turma, no que diz respeito ao seu rendimento escolar, sendo que não o cumprem, por chegarem à escola atrasados mais de 1 hora no período da manhã e/ou por saírem mais cedo no período da tarde, faltando à escola consecutivamente e presenciando apenas partes das aulas.

B. CARATERIZAÇÃO DO GRUPO EM ESTUDO

Os participantes do estudo são uma turma do 1º ano, composta por vinte e uma crianças com idades compreendidas entre os 6 e os 7 anos, das quais treze são do género feminino e oito do género masculino. Uma das maiores características visíveis na turma é o facto dos alunos serem maioritariamente de etnia cigana. Dos 21 alunos, 4 deles são repetentes por terem excedido o número de faltas injustificadas no ano anterior, 2 estão sinalizados com NEE, tendo ambos apoio semanal da professora de Educação especial, um dos alunos beneficia de sessões de terapia da fala e outro apresenta também um subdesenvolvimento da motricidade dos membros inferiores. É importante salientar que três das crianças não frequentaram a educação pré-escolar, sendo, o ambiente educativo atual, o primeiro a que foram sujeitos. Logo, este aspeto faz com que demonstrem algumas lacunas em relação à turma, principalmente a nível ao comportamental e do desenvolvimento da motricidade fina.

O meio em que a turma se encontra inserida representa um fator relevante para a sua caracterização, visto que influencia diretamente o desenvolvimento do aluno. A maioria dos alunos do 1º ano reside num bairro social, e nesta zona da cidade, a

população residente é maioritariamente de etnia cigana e mora nos blocos de habitações sociais situados em redor da Escola. Este fator permite aos alunos uma fácil deslocação a pé. Uma percentagem elevada das famílias dos alunos é carenciada e numerosa, (agregados familiares constituídos por pais, avós, tios, irmãos e primos), sendo que, muitos beneficiam de apoios sociais como principal fonte de rendimento.

As habilitações académicas dos pais, é outro dos fatores que pode influenciar a participação dos mesmos na vida escolar dos seus filhos, podendo esta, ser maior ou menor. Neste caso específico, a preocupação e o interesse pela aprendizagem dos alunos é maioritariamente reduzida ou nula, por parte dos encarregados de educação. Tal deve-se ao facto de alguns não demonstram qualquer interesse pela escolaridade dos seus filhos, desvalorizando-a frequentemente. É importante salientar que uma grande parte dos pais não sabem ler e escrever o que pode ser um obstáculo para o seu envolvimento no ambiente educativo.

O professor do 1º ciclo deve criar um ambiente propício a aprendizagens **integradoras do conhecimento, sustentáveis, sólidas, consistentes** e procurar *a cada passo, inovar as suas práticas para melhor chegar a todos os alunos. Dado que sabe que os alunos são diferentes, socorre-se das várias técnicas possíveis que tem ao seu dispor para atingir os objetivos de aprendizagem (Cardoso, 2013).*

O ambiente que se observa e presencia, da turma onde foi realizado o estudo, é conflituoso e muito instável. Para além dos alunos faltarem regularmente à escola, como já foi referido anteriormente, estes apresentam um baixo nível de autonomia, tanto na realização das atividades, como das suas tarefas em sala de aula. No entanto, foi possível observar que as raparigas eram mais autónomas que os rapazes, visto que na etnia cigana, os elementos do género masculino não executam determinadas tarefas, por estas serem desempenhadas pelos elementos do género feminino. Este fator influencia significativamente a autonomia de ambos. Em contexto de sala de aula, era frequente os alunos pedirem constantemente para irem à casa de banho, perguntar se escreviam a lápis ou a caneta e se podiam assoar o nariz, que destabilizava o ritmo da aula e conseqüentemente, a realização das atividades planeadas.

A turma sentia muitas dificuldades em respeitar regras e infringia-as regularmente. No entanto, estas atitudes observadas nos alunos derivam do ambiente familiar e da falta de regras e horários, ao qual estão expostas nas suas casas.

As interações entre os alunos dentro da sala são harmoniosas, pelo facto da maioria das crianças partilharem laços familiares. No entanto, este fator também provoca alguns problemas nas relações estabelecidas entre os alunos de etnia cigana e os restantes alunos de outras etnias. No que diz respeito às relações entre as crianças fora da sala de aula, estas alteram-se drasticamente, uma vez que os alunos demonstram ser bastante violentos nas brincadeiras que desenvolvem no recreio, criando alguns conflitos e rivalidades entre os mesmos. Quanto à relação estabelecida entre os alunos e o professor, esta é de proximidade e de afetividade o que permite que os alunos estejam integrados no ambiente educativo.

No que diz respeito às áreas do currículo, a turma apresenta diferentes níveis de desenvolvimento:

Na disciplina de **Português**, no geral, é uma turma que demonstra interesse em aprender e mostra-se muito participativa durante a realização das atividades. Um dos pontos fortes do grupo é a interpretação de textos lidos oralmente pela docente e o reconhecimento das letras e ditongos nas palavras. No que concerne às aprendizagens, o grupo apresenta maiores dificuldades na grafia das letras, na escrita de palavras, na associação do fonema ao grafema e na leitura de palavras e frases.

Na disciplina de **Matemática** foi possível constatar que a turma apresenta um conhecimento previamente adquirido da contagem oral dos números até 10, identifica sem dificuldades os números, consegue com alguma facilidade orientar-se no espaço (distinguindo a esquerda da direita, conseguindo mover um objeto para a frente, para trás e para os lados) e também consegue localizar um objeto no espaço, ou seja, é capaz de identificar, se este está em cima, em baixo, dentro, fora, entre.

No que diz respeito aos objetivos, que apresentam mais dificuldades, encontram-se a grafia dos números, pois, muitas das vezes, desenham “em espelho”; as somas, para alguns ainda é algo muito abstrato e é sempre necessário o auxílio de algum material

físico como os lápis; a subtração é o conteúdo na qual os alunos sentem maior dificuldades, sendo necessário a criação de estratégias e recursos, para haver maior compreensão; a formação de conjuntos e a aplicação dos sinais maior, menor ou igual.

No que diz respeito ao **Estudo do Meio**, o grupo encontra-se muito homogêneo. Não se constatou dificuldades em relação à matéria lecionada e os alunos mostram-se participativas durante a realização das atividades, conseguindo um aproveitamento bastante positivo.

Em relação à **Educação Artística**, o grupo mostra-se sempre muito motivado na realização de atividades, revelando pontos positivos nas **Artes Visuais**, explorando várias técnicas de expressão (pintura e desenho). Na **Dança**, o grupo apresenta facilidade em dançar através de movimentos livres e de sequências dançadas.

Na área da **Educação Física**, os alunos demonstram bastante dificuldade no recorte e nas atividades em que motricidade fina é desenvolvida.

Em suma, na generalidade, a turma está mais desenvolvido a nível da **Matemática**, do **Estudo do Meio** e da **Educação Artística** e menos desenvolvido no **Português** e na **Educação Física**.

C. DESCRIÇÃO DA APRENDIZAGEM DA TURMA SEGUNDO O PERFIL DO ALUNO À SAÍDA DA ESCOLARIDADE OBRIGATÓRIA

Através da análise do *“Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória”* foram selecionadas quatro áreas de competências, nomeadamente, o “Saber Científico Técnico e Tecnológico”, o “Raciocínio e Resoluções de Problemas”, a “Informação e Comunicação” e a “Linguagem e textos”, de forma a realizar uma descrição da turma em relação à aprendizagem.

a) *SABER CIENTÍFICO TÉCNICO E TECNOLÓGICO*

No que toca ao *“Saber Científico Técnico e Tecnológico”*, os alunos da turma do primeiro ano ainda não são capazes de *compreender processos e fenómenos científicos que permitam a tomada de decisão e a participação em fóruns de cidadania*, pois

possuem uma baixa autonomia, o que prejudica o seu desenvolvimento, no que toca a tomadas de decisão e na adoção de uma participação ativa.

A manipulação e o manuseamento de *materiais e instrumentos diversificados para controlar, utilizar, transformar, imaginar e criar produtos e sistemas* é um dos pontos mais positivos da turma, pois mostram um crescente desenvolvimento e interesse em tudo o que sejam materiais didáticos e tecnológicos, conseguindo manuseá-los com interesse e precisão. Em relação ao *executar operações técnicas, segundo uma metodologia de trabalho adequada, para atingir um objetivo ou chegar a uma decisão ou conclusão fundamentada, adequando os meios materiais e técnicos à ideia ou intenção expressa*, o grupo reage bem a novas metodologias de trabalho, nomeadamente, a de trabalho “em grupo” e em “pares”, o que lhes proporciona uma melhor aprendizagem. Desta forma, têm a oportunidade de se envolver mais no processo educativo, através da interação com os colegas e da manipulação de materiais didáticos.

Ao *adequar a ação de transformação e criação de produtos aos diferentes contextos naturais, tecnológicos e socioculturais, em atividades experimentais, projetos e aplicações práticas desenvolvidos em ambientes físicos e digitais*, os alunos apresentam alguma facilidade na manipulação de materiais tecnológicos e recursos didáticos. Estes são, frequentemente, utilizados nas práticas educativas da turma e proporcionam vários momentos de exploração e aplicação dos mesmos, de forma a melhorar o processo de aprendizagem dos alunos, uma vez que aprendem fazendo.

b) RACIOCÍNIO E RESOLUÇÕES DE PROBLEMAS

No que diz respeito ao *interpretar informação, planejar e conduzir pesquisas*, esta representa uma das maiores lacunas no grupo, porque este apresenta muitas dificuldades em interpretar problemas ou ordens de trabalho. Este fator prejudica e dificulta a sua aprendizagem, na gestão de projetos e tomada de *decisões para resolver problemas*. A autonomia dos alunos da turma prejudica a sua aprendizagem, visto que necessitam, frequentemente, da ajuda ou confirmação do docente para a resolução de problemas. Já em relação a *desenvolver processos conducentes à construção de produtos e de conhecimento, usando recursos diversificados*, os alunos são capazes de

produzir conhecimento, através da utilização de recursos e materiais didáticos, que facilitam bastante a compreensão e a aprendizagem.

c) *INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO*

Em relação à competência de informação e comunicação, ao *utilizar e dominar instrumentos diversificados para pesquisar, descrever, avaliar, validar e mobilizar informação, de forma crítica e autónoma, verificando diferentes fontes documentais e a sua credibilidade*, a turma ainda não se encontra muito desenvolvida. O trabalho de pesquisa ainda é complexo, não só devido ao facto de não dominarem a leitura e a escrita, mas também por não conseguirem expressar-se, em relação a um tema em concreto com clareza, repetindo constantemente as ideias. Já na *transformação da informação em conhecimento*, é possível observar-se que ao utilizar certas estratégias e objetos pedagógicos, a turma exhibe uma avaliação bastante satisfatória neste parâmetro.

Ao *colaborar em diferentes contextos comunicativos, de forma adequada e segura, utilizando diferentes tipos de ferramentas (analógicas e digitais), com base nas regras de conduta próprias de cada ambiente*, a turma, apesar de apresentar, no geral, dificuldades em cumprir regras, na aprendizagem através da utilização de ferramentas, demonstra-se muito participativa, criando um ambiente de entreaajuda na realização das tarefas.

d) *LINGUAGEM E TEXTOS*

Na utilização de *diferentes linguagens e símbolos associados às línguas (língua materna e línguas estrangeiras), à literatura, à música, às artes, às tecnologias, à matemática e à ciência*, a turma ainda não consegue adotar diferentes formas de comunicar, tendo dificuldades em adaptar o seu vocabulário às diferentes disciplinas. No entanto, ao *aplicar estas linguagens de modo adequado aos diferentes contextos de comunicação, em ambientes analógico e digital*, na linguagem matemática, os alunos demonstram um desenvolvimento significativo, em relação às restantes aprendizagens.

No domínio de *capacidades nucleares de compreensão e de expressão nas modalidades oral, escrita, visual e multimodal*, na compreensão e expressão oral, os

alunos expressam-se livremente, mas com algumas dificuldades, não em “comunicar”, mas em “como comunicar”, pois, por diversas vezes, não são capazes de encontrar vocabulário que expresse o que querem realmente dizer, necessitando da ajuda do professor. Já na compreensão e expressão escrita, o grupo apresenta várias dificuldades de aprendizagem, principalmente, na leitura, pois não consegue ainda associar corretamente o fonema ao grafema. Na escrita, a turma apresenta um balanço positivo na escrita de palavras e pequenas frase, no entanto alguns dos alunos ainda se encontram apenas a escrever letras e pequenas palavras, devido ao subdesenvolvimento da motricidade fina.

D. DESCRIÇÃO DA MOTIVAÇÃO DA TURMA

Após uma análise dos alunos da turma do 1º ano, baseado nos seus comportamentos dentro da sala de aula, rapidamente, concluiu-se quais são as motivações dos alunos e como o professor e os seus colegas afetam a sua motivação.

Para que se sintam motivados, é necessário partir dos interesses dos alunos, de forma a que estes se identifiquem com as atividades e delas retirem conhecimento tornando-as em aprendizagens significativas.

Motivar esta turma é, sem dúvida, um desafio, visto que no seu enquadramento social, os alunos não valorizam a escola e não a consideram como um local de aprendizagem e de crescimento, considerando-a uma obrigação ou até mesmo um dever a cumprir. Todos estes fatores contribuem, para que os alunos não possuam motivação intrínseca, isto é não demonstram curiosidade, estímulo ou interesse próprio pela aprendizagem.

Já quando movida por fatores externos, a turma reage muito bem às aprendizagens, tornando assim a motivação extrínseca, na chave para o sucesso. Os alunos demonstram motivação quando esta parte do professor, ou seja, quando este cria um ambiente propício à aprendizagem, ligando-a aos seus interesses e vivências, Deste modo, os resultados são mais positivos e ficam mais motivados para realização das atividades.

No entanto, é necessária a injeção de várias doses de motivação, apresentadas de diferentes formas aos alunos, ou seja, utilizando estratégias diferentes e diversificadas, por estes perderem o interesse muito facilmente em tudo o que os rodeia. Desta forma, conclui-se que através da motivação extrínseca é possível obter resultados satisfatório, levando os alunos a desenvolver uma motivação intrínseca para aprender.

INSTRUMENTOS E TÉCNICAS DE RECOLHA E TRATAMENTO DE DADOS

Para uma análise clara e precisa dos dados, é necessário existir rigor na recolha. Desta forma, é importante produzir técnicas e instrumentos adequados aos dados que pretendemos recolher e posteriormente analisar.

No que concerne ao tipo de investigação, optou-se por efetuar um estudo qualitativo, mais concretamente um estudo de caso, que segundo Bogdan e Bicklen (1991)

pode ser representado como um funil, ou seja, o início do estudo é representado pela extremidade mais larga do funil: os investigadores procuram locais ou pessoa que possam ser objeto do estudo ou fontes de dados e, ao encontrarem aquilo que pensam interessar-lhes, organizam então uma malha larga, tentando avaliar o interesse do terreno ou das fontes de dados para os seus objetivos.

Durante a investigação, foi deveras importante ir afunilando a informação, tendo começando pela parte mais larga, no qual foi escolhido o objeto de estudo, neste caso, os alunos da turma do 1.º CEB, até chegar à parte mais estreita, onde se levantaram hipóteses para recolher e avaliar os dados, para os objetivos previamente definidos.

Optou-se assim, por uma investigação de observação direta, devido ao facto da *informação procurada estar diretamente disponível* (Quivy & Campenhoudt, 2017), tonando-a, assim, num estudo de caso de observação.

Para a realização deste tipo de estudo de caso, *a melhor técnica de recolha de dados consiste na observação participante e o foco do estudo centra-se numa organização particular (escola, centro de reabilitação) ou nalgum aspeto particular dessa organização* (Bogdan & Biklen, 1991).

Tal como os autores Bogdan e Bicklen (1991) indicam, para a realização de um estudo de caso de observação, é necessário organizar o estudo em três sectores, sendo estes:

- *Um local específico dentro da organização* (sala de aula de uma escola de 1.º CEB);
- *Um grupo específico de pessoas* (turma do 1.º ano);
- *Qualquer atividade da escola* (realização de jogos de regras).

Segundo Quivy & Campenhoudt (2017), após a seleção do tipo de investigação, foi necessária a construção de um *instrumento capaz de recolher ou de produzir a informação prescrita pelos indicadores*, e realizada uma recolha de dados que consistiu em *recolher ou reunir concretamente as informações determinadas junto das pessoas ou das unidades de observação incluídas na amostra* (Quivy & Campenhoudt, 2017).

Assim, a recolha de dados foi realizada, através da construção e aplicação de tabelas de avaliação, preenchidas com base nas observações realizadas durante os jogos de regras.

Com a finalidade de avaliar o impacto dos jogos de regras, foram realizadas duas tabelas de avaliação, de forma a analisar, comparativamente, a realização de jogos e a realização de atividades na motivação e na aprendizagem do grupo, através da aplicação de um sistema de pontuações.

Neste sentido foram definidos, tanto para a motivação como para a aprendizagem, parâmetros representativos cotados de 1 a 3, sendo que, esta avaliação foi focada no ponto de vista do docente perante o grupo. Nos dois parâmetros em estudo a pontuação “1” representa apenas alguns alunos, a pontuação “2” metade da turma e “3” a turma inteira.

Na análise comparativa, optou-se por comparar parâmetro a parâmetro, de forma a obter uma visão mais rigorosa do impacto da utilização de jogos relativamente a atividades.

PARTE III - ANÁLISE DE DADOS

Nesta parte do relatório será efetuada uma descrição, análise e reflexão dos resultados obtidos da recolha de dados realizada, através das tabelas de avaliação. Para uma melhor leitura e compreensão dos mesmos, estes foram organizados em gráficos circulares.

DESCRIÇÃO DOS JOGOS DE REGRAS REALIZADOS NO ESTUDO DE CASO

No presente capítulo, será descrita a operacionalização dos 18 jogos de regras realizados nesta investigação e tem como intuito inteirar o leitor do trabalho que foi desenvolvido com a turma, de modo a recolher e posteriormente proceder à análise de dados.

- **Jogo de Regras 1 – Quantos queres?**

Este jogo tem como objetivo formar conjuntos, através de palavras com a letra “o”, “O”, com os ditongos “oi” e “ou” e utilizar o símbolo \in e \notin . Através da utilização de um cocas gigante e de cartões de apoio, a turma deve seguir as seguintes regras para jogar: selecionar um aluno para manusear o cocas; o aluno escolhido deve perguntar a outro aluno escolhido aleatoriamente “quantos queres?” e consoante essa resposta deve realizar manusear o cocas esse número de vezes. O aluno que está a manusear o cocas deve apresentar as cores dispostas nessas faces à turma; a turma deve decidir que cor quer selecionar; uma vez selecionada a cor a turma deve ler a pergunta à qual esta corresponde e responder à mesma; o jogo acaba quando todas as cores forem selecionadas e todas as perguntas resolvidas. É importante salientar que nos cartões estão escritas todas as perguntas representadas pelas cores do cocas.

- **Jogo de Regras 2 – Pesca de 1 a 5**

Este jogo tem como objetivo reconhecer os números de 1 a 5 e formar conjuntos com o número de peixes que forem solicitados. O jogo é composto por um tapete de feltro que representa um lago com 5 charcos numerados de 1 a 5, por uma cana de pesca com um íman na extremidade e por 5 peixes representativos de cada número de

1 a 5. O jogo teve início com uma motivação intitulada “hoje há correio”, composta por uma caixa de correio onde foi colocada um garrafa de vidro com uma mensagem de S.O.S dos peixinhos, que pediam ajuda aos alunos para os ajudarem a voltar para os seus charcos. Através da utilização dos materiais disponibilizados a turma deve seguir as seguintes regras para jogar: pegar na cana de pesca, pescar o número de peixes que for solicitado, colocá-los no seu respetivo charco.

Os próximos quatro jogos de regras foram realizados dentro de uma dinâmica de grupo. Esta dinâmica tem início na divisão da turma em quatro grupos, através da entrega de envelopes fora da sala a cada aluno, que no seu interior continham cartões de cores distintas. Os alunos entram na sala ao som da música do jogo “quem quer ser milionário”, depararam-se e com a disposição das mesas em grupo, sendo importante mencionar que em cima de cada uma delas se encontra um jogo de regras e um cartão de representativo de uma cores dos cartões que se encontravam dentro dos envelopes. Nisto foi pedido aos alunos que abrissem o seu envelope de forma a descobrirem a que grupo pertenciam através da cor do cartão. Uma vez formados os grupos foi utilizado um “voki” com o personagem “Dito”, um aluno de 1.º ano, que explicou as regras de cada jogo à turma. Os jogos decorreram num período de 15 minutos projetados no quadro, através de um temporizador, sendo que sempre que o tempo terminava, os grupos deveriam mudar de mesa de forma jogarem um novo jogo. Todos os jogos de regras foram acompanhados, por uma lista de todos os ditongos que tiveram de completar, durante os jogos.

- **Jogo de Regras 3 – Dominó dos ditongos**

Este jogo tem como objetivo reconhecer e escrever os ditongos. O jogo é composto por quarenta peças de dominós, na quais em cada extremidade das mesmas está desenhada um vogal. Através da utilização dos materiais disponibilizados, a turma deve seguir as seguintes regras para jogar: tirar uma peça de dominó e identificar as vogais; selecionar outra peça que tenha um vogal que ligada a uma das vogais da peça inicial forme um ditongo; cada vez que forma um ditongo escrever na lista de ditongos; repetir o processo até que acabem os 15 minutos.

- **Jogo de Regras 4 – Puzzle dos ditongos**

Este jogo tem como objetivo reconhecer e escrever os ditongos. O jogo é composto por 10 puzzles. Em cada puzzle, a peça central tem a forma de um hexágono, no qual está escrito um ditongo e por 6 peças, nas quais estão escritas palavras com o ditongo. No início do jogo, todas as peças de todos os puzzles devem estar espalhadas em cima da mesa, onde o grupo irá realizar o jogo. Através da utilização dos materiais disponibilizados a turma deve seguir as seguintes regras para jogar: procurar palavra que tenham o ditongo da peça central; montar o puzzle juntando a peça que contem a palavra junto da peça central que representa o ditongo; cada vez que o aluno completa um puzzle escrever o ditongo do mesmo na lista de ditongos; repetir o processo até que acabem os 15 minutos.

- **Jogo de Regra 5 – Mikado dos ditongos**

Este jogo tem como objetivo reconhecer e escrever os ditongos. O jogo é composto por um dado, cujo nas faces representam uma cor e por 30 paus de gelado. Num dos lados dos paus de gelado as pontas estão pintadas com uma cor, do outro lado está escrito um ditongo, também em cada ponta. No início do jogo, os paus devem ser espalhados em cima da mesa, onde o grupo irá realizar o jogo. Através da utilização dos materiais disponibilizados a turma deve seguir as seguintes regras para jogar: lançar o dado para selecionar uma cor; retirar um pau do mikado que tenha essa cor; virar o pau de mikado para identificar o ditongo que tem escrito; escrever o ditongo do pau de mikado na lista de ditongos cada vez que tira um pau; repetir o processo até que acabem os 15 minutos.

- **Jogo de Regras 6 – Jenga dos ditongos**

Este jogo tem como objetivo reconhecer e escrever os ditongos. O jogo é composto por peças de madeira, nas quais cada uma delas tem escrito um ditongo. No início do jogo, as peças de madeira devem estar organizadas em forma de torre, construída por 3 peças colocadas, sucessivamente, umas em cima das outras alternando o sentido das camadas. Através da utilização dos materiais disponibilizados a turma deve seguir as seguintes regras para jogar: retirar uma peça do jenga sem deixar cair a torre;

identificar o ditongo escrito na peça; escrever o ditongo identificado na peça do jenga na lista de ditongos cada vez que tira uma peça; repetir o processo até que acabem os 15 minutos.

- **Jogo de Regras 7 - Labirinto do “P”**

Este jogo tem como objetivo reconhecer a letra “P” manuscrita e de imprensa nas formas maiúscula e minúscula e trabalhar a orientação espacial, através da realização de percursos utilizando direções. O jogo é composto pela beebot e por um tapete com várias letras “P” escritas das formas, acima referenciadas de forma criarem um labirinto. Dentro deste labirinto encontram-se camuflados 4 percursos representativos das quatro formas da letra “P”.

Inicialmente, será mostrado um vídeo do “pacman” aos alunos de forma a motivá-los para o jogo. Os alunos devem organizar-se em roda à volta do tapete. É importante salientar, que o início de cada percurso está com um “P” de cor vermelha. Através da utilização dos materiais disponibilizados a turma deve seguir as seguintes regras para jogar: ligar a beebot; posicionar a beebot num dos pontos de partida dos percursos do labirinto; identificar a forma da letra “P” do percurso escolhido; programar a beebot utilizando as direções (frente, trás, esquerda, direita) de forma a realizar o percurso e chegar ao fim do labirinto.

Os próximos quatro jogos de regras foram realizados dentro de uma dinâmica de grupo. Esta dinâmica teve início na divisão da turma em quatro grupos. Na sala, em cima da mesa de cada grupo estava um gravador de voz com imagens de aloquetes com um número de 1 a 4 e numa mesa isolada encontrava-se uma caixa de voz com uma mensagem a dizer, que o porta voz de cada grupo tinha de retirar a chave que correspondia ao seu cadeado para o abrirem e assim ao ouvirem a mensagem do gravador que era a explicação de cada jogo de regras. Uma vez que identificaram a chave e o aloquete os alunos ouviram a ordem de trabalho que está em cada gravador e começaram a jogar. É importante salientar, que os alunos jogaram todos os jogos, sendo que o tempo (15 minutos) foi controlado pela estagiária.

- **Jogo de Regras 8 – Quem sou eu?**

Este jogo tem como objetivo utilizar os sinais de maior e menor. O jogo é composto por 10 cartões com números de 1 a 5 e por uma bandolete com elástico e velcro. No início do jogo os cartões devem estar na mesa virados para baixo. Através da utilização dos materiais disponibilizados a turma deve seguir as seguintes regras para jogar: um dos alunos do grupo coloca a bandolete na cabeça; esse aluno retira um dos cartões da mesa e cola na bandolete sem ver o número; esse aluno faz as perguntas “sou maior que? ou sou menor que? até descobrir que foi o número que tem colado na bandolete; quando o aluno adivinhar o número dá a bandolete a outro aluno para continuar o jogo; repetir o processo até que acabem os 15 minutos.

- **Jogo de Regras 9 – Maior ou Menor com Cuisenaire**

Este jogo tem como objetivo utilizar os sinais de $>$ e $<$. O jogo é composto por 16 cartões plastificados com exercícios de completar utilizando os sinais de $>$ ou $<$ e números de 1 a 5 (ex 5__3), pelo cuisenaire e por marcadores de tinta não permanente. Através da utilização dos materiais disponibilizados, a turma deve seguir as seguintes regras para jogar: retirar um cartão da mesa; identificar os dois números que estão no cartão; representar os números utilizando o cuisenaire; identificar qual dele é maior e qual deles é menor; preencher o espaço do cartão utilizando os sinais $>$ e $<$; repetir o processo até que acabem os 15 minutos.

- **Jogo de Regras 10 - Maior ou menor com Calculador Multibásico**

Este jogo tem como objetivo utilizar os sinais de $>$ ou $<$. O jogo é composto pelo calculador multibásico, por cartões com os sinais de $>$ ou $<$. É importante salientar que havia 1 calculador multibásico, para cada dois alunos do grupo. Através da utilização dos materiais disponibilizados, a turma deve seguir as seguintes regras para jogar: formar um par com um colega do grupo; um dos alunos indica dois números de 1 a 5; o outro aluno representa esses números no calculador multibásico e compara-os utilizando os cartões com os sinais de $>$ ou $<$; o primeiro aluno valida ou não a resposta deste; no final de cada jogada o par inverte os papéis; repetir o processo até que acabem os 15 minutos.

- **Jogo de Regras 11 – Comilões**

Este jogo tem como objetivo utilizar os sinais de $>$ ou $<$. O jogo é composto por pompons e por sinais de $>$ ou $<$ em forma de crocodilos. Através da utilização dos materiais disponibilizados, a turma deve seguir as seguintes regras para jogar: formar um par com um colega do grupo; um dos alunos indica dois números de 1 a 5; o outro aluno representa esses números utilizando os pompons e compara-os utilizando os crocodilos comilões dos sinais de $>$ ou $<$; o primeiro aluno válida ou não a resposta deste; no final de cada jogada o par inverte os papéis; repetir o processo até que acabem os 15 minutos.

- **Jogo de regras 12 – Ditado estourado**

Este jogo tem como objetivo trabalhar a escrita e a associação do fonema ao grafema. O jogo é composto por vários balões cheios que no seu interior têm palavras e ditongos escritos. Estes balões serão colados de uma forma aleatória no quadro da sala. O jogo tem início com uma pequena motivação composta por pegadas coladas no chão da escola em direção à sala de aula e por balões colados na porta da mesma. Através da utilização dos materiais disponibilizados a turma deve seguir as seguintes regras para jogar: estourar o balão (estagiária); ler as palavras em voz alta (estagiária); escrita das palavras no caderno diário (alunos); no final o aluno que conseguir escrever mais palavras corretamente ganha um balão.

- **Jogo de Regras 13 – Máquina de somar**

Este jogo tem como objetivo exercitar a soma de algarismos de 0 a 10. O jogo é composto por cartões com somas de 0 a 10 escritas com caneta invisível, por uma lanterna da caneta invisível e por uma “máquina de somar”. No início do jogo serão formados pares e entregue um cartão a cada um deles. Através da utilização dos materiais disponibilizados, a turma deve seguir as seguintes regras para jogar: um dos alunos do par utiliza a lanterna da caneta invisível para descobrir que soma vão efetuar; o esse mesmo aluno diz as parcelas da soma em voz alta; o outro aluno do par efetua a soma na máquina de somar e diz o resultado em voz alta; à medida que o jogo avança a

turma deve registrar as somas no caderno diário; o jogo termina quando todas as somas foram efetuadas.

- **Jogo de Regras 14 – Amigos do 10**

Este jogo tem como objetivo realizar somas, cujo resultado seja uma dezena. O jogo é composto por colares com números de 0 a 10 e por música. Antes do início do jogo de regras foi contada aos alunos a história dos amigos do 10, história esta que aborda todas as somas que dão uma dezena. À medida que a história foi contada foi sendo colado no quadro de cortiça arcos de um arco-íris, em cada uma das suas pontas tinha dois números, que quando somados o resultado era 10. Através da utilização dos materiais disponibilizados, a turma deve seguir as seguintes regras para jogar: colocar o colar com um número de 0 a 10; espalhar-se pelo espaço da sala ou exterior; dançar livremente quando ouvem a música; sempre que a música para, juntam-se com o colega que tem o número, que, juntamente com o seu forma uma dezena; todos os alunos trocam de colares aleatoriamente; repetem o processo até o jogo terminar.

Os próximos quatro jogos de regras foram realizados dentro de uma dinâmica de grupo. Esta dinâmica tem início na divisão da turma em quatro grupos. Na sala, em cima da mesa de cada grupo estavam peças de um puzzle, que quando montado formavam um número e noutra mesa quatro jogos distintos numerados de 1 a 4. Quando os alunos acabaram os puzzles e descobriram o número dirigiram-se à mesa, retiraram o jogo que correspondia ao mesmo e começaram a jogar. Todos os alunos jogaram todos os jogos trocando de mesa, sempre que acabaram de jogar. Os jogos de regras tiveram um período de 15 minutos controlado pela estagiária.

- **Jogo de Regras 15 – Post-it Matemática**

Este jogo tem como objetivo efetuar somas e subtrações com números de 0 a 10, através da utilização de um colar de contas realizado pelos alunos. O jogo é composto por uma folha de papel de cenário grande fixada no quadro amovível com várias somas e subtrações escritas, e por post-its com números que representam os vários resultados dessas somas e subtrações. Através da utilização dos materiais disponibilizados, a turma deve seguir as seguintes regras para jogar: escolher uma das

somas ou subtrações do quadro; resolver a soma ou subtração no caderno com o auxílio do colar de contas; colar o post-it com o resultado da soma ou subtração em cima da mesma; repetir o processo até que acabem os 15 minutos.

- **Jogo de Regras 16 – Jenga das Contas**

Este jogo tem como objetivo efetuar somas e subtrações com números de 0 a 10, através da utilização de um colar de contas realizado pelos alunos. O jogo é composto por um dado com os sinais de + e de –, e por peças de madeira, nas quais cada uma delas, tem escrito um número de 0 a 10. No início do jogo as peças de madeira devem estar organizadas em forma de torre, construída por 3 peças colocadas sucessivamente umas em cima das outras alternando o sentido das camadas. Através da utilização dos materiais disponibilizados a turma deve seguir as seguintes regras para jogar: tirar 2 peças de madeira da torre do jenga sem a deixar cair; lançar o dado para selecionar o sinal da operação a resolver; resolver a soma ou subtração no caderno com o auxílio do colar de contas; repetir o processo até que acabem os 15 minutos.

- **Jogo de Regras 17 – Quanto é? Quanto é?**

Este jogo tem como objetivo efetuar somas e subtrações com números de 0 a 10, através da utilização de um colar de contas realizado pelos alunos. O jogo é composto pelos dois tabuleiros azul vermelho do jogo “quem é quem?”, cada um preenchido com cartões com números de 0 a 10 e por cartões com somas e subtrações cujos, resultados são também números de 0 a 10 com as cores dos tabuleiros. É importante salientar, que este jogo será jogado a pares, onde cada aluno terá o seu tabuleiro e os cartões com a cor correspondente ao tabuleiro do colega de forma a que possam interagir. Através da utilização dos materiais disponibilizados, a turma deve seguir as seguintes regras para jogar: o aluno 1 deve retirar um cartão com uma soma ou subtração e perguntar o resultado da mesma ; o aluno 2 deve resolver a soma ou subtração no caderno com o auxílio do colar de contas; o aluno 2 deve baixar a peça do seu tabuleiro que possui esse resultado; no final de cada jogada o par deve inverter os papéis; repetir o processo até que acabem os 15 minutos.

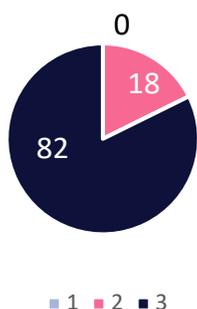
- **Jogo de Regras 18 - Contas misteriosas**

Este jogo tem como objetivo efetuar somas e subtrações com números de 0 a 10, através da utilização de um colar de contas realizado pelos alunos. O jogo é composto por cartões com somas e subtrações escritas com caneta invisível e pela lanterna da caneta invisível. No início do jogo os cartões devem estar espalhados em cima da mesa. Através da utilização dos materiais disponibilizados, a turma deve seguir as seguintes regras para jogar: retirar um cartão; utilizar a caneta invisível para visualizar a soma ou subtração; resolver a soma ou subtração no caderno com o auxílio do colar de contas; repetir o processo até que acabem os 15 minutos.

ANÁLISE COMPARATIVA DO IMPACTO DA APRENDIZAGEM NA REALIZAÇÃO DE ATIVIDADES E JOGOS DE REGRAS

Relativamente à aprendizagem foram avaliados a predisposição do grupo para aprender, a capacidade dos mesmos de construir conhecimento, a capacidade de compreensão dos conteúdos e a demonstração de uma postura ativa durante a aprendizagem.

Demonstram predisposição para aprender com o jogo



Demonstram predisposição para aprender com a atividade

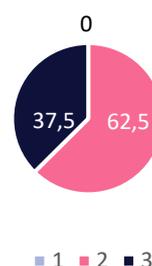


Gráfico 1 e 2 - Análise comparativa da predisposição para aprender dos alunos

Analisando os gráficos 1 e 2, verifica-se que quando se optou por utilizar um jogo, como recurso didático a predisposição para aprender da turma, por inteiro, é maior de quando se recorreu a uma atividade para o mesmo fim, sendo que, neste caso, na maioria das atividades este parâmetro é apenas visível em metade da turma. Em ambos os casos podemos verificar que quanto à pontuação “1”, apenas alguns alunos, não se

encontra presente nesta análise. Assim, pode-se observar que no grupo em estudo, a aplicação do jogo, comparativamente com a atividade, faz com que o aluno esteja mais receptivo a aprender. Logo, se está mais receptivo a aprender demonstrará uma maior atenção e, conseqüentemente, uma melhor aprendizagem dos conteúdos.

No geral, avaliando este parâmetro no jogo e na atividade podemos concluir que os alunos se demonstram mais predispostos a aprender a jogar (82%), o que é um dado bastante positivo para a investigação.

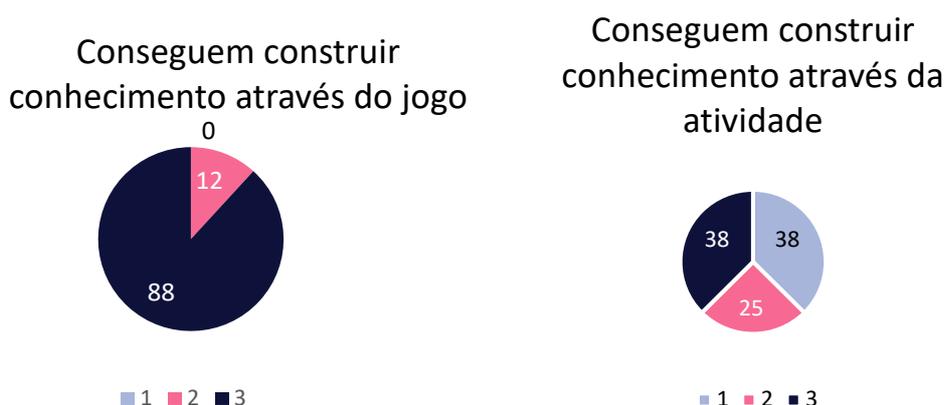
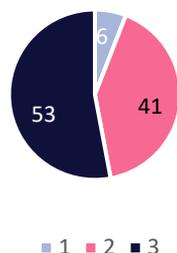


Gráfico 3 e 4 - Análise comparativa da construção de conhecimento dos alunos

Comparando os gráficos 3 e 4, verifica-se que em 88% dos jogos realizados, toda a turma conseguiu construir conhecimento, através do jogo, contrariamente, ao que aconteceu aquando da utilização de atividades nas quais, em apenas 38%, a construção de conhecimento foi conseguida na turma inteira. Também é de notar que em 38% das atividades, nenhum aluno conseguiu construir conhecimento ao invés, do que acontecesse nos jogos, nos quais pelo menos metade da turma conseguiu atingir este objetivo. As análises destes dados revelam, assim, uma grande discrepância na comparação entre o jogo e atividade. A construção de conhecimentos é uma das maiores dificuldades observadas na turma como podemos comprovar, através do gráfico que representa as atividades. Assim, podemos concluir que através do jogo foi possível atingir resultados muito positivos, pois ao jogar, os alunos estão a interagir, a descobrir, a praticar e a realizar, o que lhes permite ter um papel ativo na sua aprendizagem. O jogo proporciona uma aprendizagem significativa aos alunos, permitindo à medida que jogam, construir o seu próprio conhecimento.

Demonstram uma postura ativa durante a aprendizagem durante o jogo



Demonstram uma postura ativa durante a aprendizagem durante a atividade

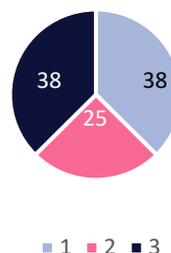


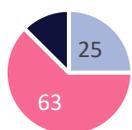
Gráfico 5 e 6 – Análise comparativa da postura ativa durante a aprendizagem

Através da análise comparativa dos dois gráficos (5 e 6), conclui-se que em 53% dos jogos realizados pela turma, esta demonstrou uma postura ativa comparativamente aos 38% constatados na realização de atividades. Para além disso, é possível verificar que através da aprendizagem via jogo, só em 6% dos jogos, apenas alguns alunos demonstraram uma postura ativa, ao contrário do que acontece aquando a utilização de uma atividade, para a qual esta percentagem aumenta para 38%. Em 41% dos jogos verificou-se uma postura ativa na aprendizagem por metade dos alunos, enquanto apenas em 25% das atividades estas quantidades de alunos demonstraram esta mesma postura.

Após a análise comparativa destes dados, é possível concluir que a aplicação do jogo, no período letivo da turma teve um impacto deveras positivo, principalmente, no que diz respeito à postura dos alunos, devido ao tipo de jogo que está a ser estudado. A existência de regras faz com que o aluno adote uma postura mais ativa, para jogar e aprender. Desta forma, as regras são vistas pelo aluno, como pequenos desafios para concluir. Para que o aluno seja capaz de superar estes desafios, uma vez que deseja jogar, este necessita de pensar, de entender, de cumprir as regras, e até mesmo, por vezes, de comunicar com os colegas para chegar ao final do jogo, isto é, o conhecimento adquirido. Este conjunto de comportamentos observados nos alunos, fizeram com que estes demonstrassem uma postura ativa perante o jogo de regras.

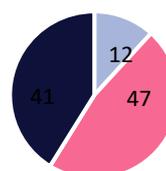
É importante salientar que a postura ativa, destes alunos, na aprendizagem também fez com que fosse possível observar outros fatores ligados ao seu desenvolvimento, notáveis durante a observação deste parâmetro. Através da utilização do jogo de regras, o aluno demonstrou um desenvolvimento na sua autonomia, em prol de ter uma postura mais ativa. Enquanto os alunos jogavam adotando uma postura ativa, estes passaram a ser o centro da aprendizagem e não o professor, visto que todas as ferramentas já lhes tinham sido fornecidas. Após o conhecimento do jogo e das suas regras, os alunos apenas tinham de jogar, o que fez com que demonstrassem uma menor procura do professor, para a ajuda no decorrer da tarefa, solicitando-o somente para a validação do seu trabalho.

Mostram uma maior capacidade de compreensão dos conteúdos através da atividade



■ 1 ■ 2 ■ 3

Mostram uma maior capacidade de compreensão dos conteúdos através do jogo



■ 1 ■ 2 ■ 3

Gráfico 7 e 8 - Análise comparativa da capacidade de compreensão dos conteúdos

Em termos de capacidade de compreensão dos conteúdos (Gráfico 7 e 8), em 41% dos jogos realizados toda a turma atingiu este objetivo, enquanto no que toca à utilização de atividades, como recurso didático apenas 13% das mesmas apresentaram o mesmo resultado. De notar que a quantidade de jogos, nos quais nenhum aluno mostrou compreender melhor os conteúdos, foi de 12% sendo, portanto, inferior aos 25% de atividades nas quais tal se verificou.

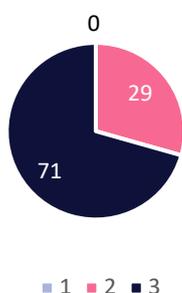
Segundo esta análise conseguimos concluir, que a compreensão dos conteúdos é mais propícia, quando a turma realiza uma atividade prática, na qual se sintam envolvidos. Neste caso, o jogo de regras, pois, para que os alunos consigam jogar, tem de compreender as regras do jogo. Assim, de forma didática ao compreender as regras,

a turma está a compreender os conteúdos e ao jogar, a turma aprende expondo um maior rendimento escolar.

ANÁLISE COMPARATIVA DO IMPACTO DA MOTIVAÇÃO NA REALIZAÇÃO DE ATIVIDADES E JOGOS DE REGRAS

O estudo do impacto da motivação teve como parâmetros a envolvência, a curiosidade, o interesse demonstrado pelo grupo na realização dos jogos e atividades, assim como a vontade de os repetir e realizar outros jogos.

Demonstram envolvência no jogo



Demonstram envolvência na atividade

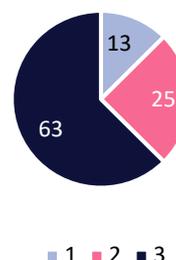


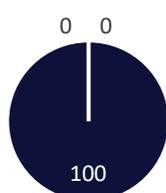
Gráfico 9 e 10 - Análise comparativa da envolvência

A envolvência nos jogos pela turma toda foi de 71%, sendo, portanto, superior aos 63% demonstrados na realização de atividades. Em nenhum jogo, a envolvência da turma foi nula, enquanto que aquando da utilização de atividades, tal verificou-se em 13% das mesmas.

Após a leitura dos gráficos (9 e 10), conclui-se que o jogo de regras faz com que os alunos estejam envolvidos no jogo devido ao facto deste parâmetro, ser talvez, o que está mais diretamente ligado à palavra motivação em si. A envolvência dos alunos é o que os faz estar em movimento, quando o aluno está motivado esta vai querer envolver-se, o que foi possível observar-se no jogo de regras. Na realização dos jogos de regras, foi notável que os alunos se envolviam no jogo, desde o início, pois estes despertavam curiosidade nos mesmos. Estando curiosos para descobrir como iam jogar, ou seja, para saber as regras do jogo, estes envolviam-se automaticamente. A envolvência no jogo foi também observada, através da maneira como jogavam, pois constatou-se que à medida que o jogo de regras ia sendo desenvolvido, os alunos estavam tão envolvidos no jogo

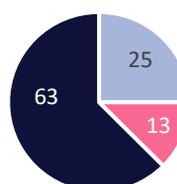
que não se apercebiam se estavam a trabalhar Português, Matemática, ou Estudo Meio, apenas sabiam que estavam a jogar e a cumprir as regras com o intuito de ganhar ou de continuar o jogo. Desta forma, o jogo de regras promove a envolvimento do aluno, fazendo com que este não ganhe apenas um jogo, mas que construa conhecimento.

Demonstram curiosidade no jogo



■ 1 ■ 2 ■ 3

Demonstram curiosidade na atividade



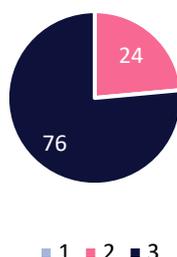
■ 1 ■ 2 ■ 3

Gráfico 11 e 12 - Análise comparativa da curiosidade

Quando realizados jogos, a curiosidade demonstrada pela turma inteira foi total, enquanto que na realização de atividades foi de 63%, sendo, por isso, inferior. De notar que a curiosidade demonstrada nas atividades foi nula em 25% das mesmas, ao contrário dos jogos, no qual tal não se verificou em nenhum caso. A curiosidade é a primeira característica demonstrada pelo aluno, quando se sente motivado por algo, sendo esta uma demonstração de motivação intrínseca, pois a curiosidade parte de dentro, logo, podemos concluir que se o aluno estiver curioso, está motivado. A análise dos dados recolhidos, no que toca à curiosidade, são os que mostram um maior impacto do jogo, comparativamente à atividade, tendo sido possível observar, logo desde o primeiro jogo, uma grande curiosidade da turma sempre que realizavam um jogo de regras.

É assim possível concluir que ao utilizar o jogo de regras, conseguiu-se motivar os alunos, cativando-os para as fases seguintes do processo educativo, pois se o aluno sente curiosidade, irá, conseqüentemente, mostrar interesse em desenvolver as suas competências, através do jogo de regras.

Demonstram interesse na realização do jogo



Demonstram interesse na realização da atividade

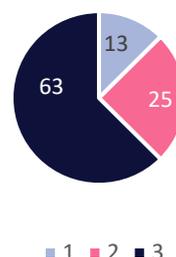


Gráfico 13 e 14 - Análise comparativa do interesse na realização

Relativamente ao interesse, é possível verificar que este foi demonstrado maioritariamente por toda a turma, tanto nos jogos, como das atividades. No entanto, o interesse total da turma foi demonstrado na realização de 76% dos jogos, sendo, portanto, superior ao observado nas atividades, das quais apenas 63% captaram o interesse da turma por inteiro.

A percentagem respetiva ao interesse demonstrado por metade da turma nos jogos e nas atividades, foi semelhante. Porém, durante a realização dos jogos, não se verificou em nenhum que o interesse fosse demonstrado por apenas alguns alunos, enquanto que em 13% das atividades tal foi verificado.

Deste modo, é possível concluir que os alunos demonstram um maior interesse nos conteúdos, quando estes lhes são apresentados na forma de um jogo de regras. Observou-se também que o interesse que os alunos demonstram no jogo de regras, faz com que seguidamente estes tenham uma maior concentração no mesmo.

Esta concentração gerada pelo interesse no jogo de regras, torna-se assim vantajosa para o aluno, pois se este está interessado vai querer compreender as regras e focar-se no desempenhar das mesmas o que, por sua vez, torna o jogo de regras um processo deveras enriquecedor para o aluno.

No entanto, foi possível observar que, por vezes, este interesse tende a diminuir à medida que o jogo avança. Desta forma, é necessário que as regras do jogo, sejam dinâmicas, de modo a permitirem que o aluno possa interagir com outros alunos durante o jogo ou que necessite de cumprir alguma tarefa, de maneira a promover uma

“pausa” no jogo. Deste modo, as regras procuram “injetar” pequenas doses de motivação no jogo, para que o aluno mantenha o interesse inicial demonstrado no jogo de regras.

Demonstram vontade de realizar novos jogos



Demonstram vontade de realizar novas atividades

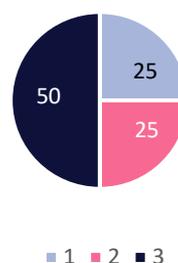
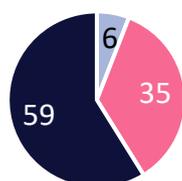


Gráfico 15 e 16 - Análise comparativa da vontade de realizar novos jogos e atividades

A vontade de realizar novos jogos foi demonstrada por toda a turma em 94% dos mesmos, enquanto que esta vontade foi apenas expressa em 50% das atividades realizadas. Em 6% dos jogos, esta vontade foi demonstrada por apenas metade da turma, enquanto que para as atividades realizadas, tal verifica-se em 25% das mesmas. Em 25% das atividades, somente, alguns dos alunos da turma demonstraram vontade em realizar novas atividades, ao contrário do que se verifica para os jogos, nos quais em nenhum esta vontade foi expressa por alguns alunos apenas.

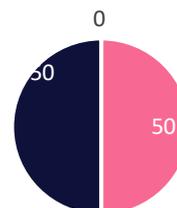
Desta forma, a partir da análise dos gráficos conclui-se que quase a totalidade dos alunos demonstram vontade de realizar novos jogos. Este parâmetro acaba por se refletir numa junção dos parâmetros anteriores, pois se a criança mostra envolvimento, curiosidade e interesse durante o jogo de regras, esta vai ter vontade de jogar novos jogos mostrando-se, assim motivada para jogar novamente. Esta informação foi na maioria recolhida, através de comentários espontâneos dos alunos, após a realização dos jogos, que em conversa davam feedback sobre o jogo e perguntavam quando haveria novos jogos durante o restante período letivo.

Demonstram vontade de voltar a realizar o jogo



■ 1 ■ 2 ■ 3

Demonstram vontade de voltar a realizar a atividade



■ 1 ■ 2 ■ 3

Gráfico 17 e 18 - Análise comparativa da vontade de voltar a realizar

Pela análise dos gráficos (17 e 18) verifica-se que toda a turma demonstrou vontade de repetir em 59% dos jogos, ao contrário de 50% das atividades, em que esta vontade foi mostrada pela mesma. Em 6% dos jogos, nenhum aluno demonstrou vontade de o repetir, o que nunca aconteceu na realização de uma atividade.

Apesar de na análise comparativa dos jogos com as atividades, o jogo apresenta um resultado menos positivo, no que diz respeito a alguns alunos não desejarem voltar a repetir o jogo, isto pode significar que não entenderem o jogo ou que não lhes despertou interesse suficiente para o repetir. Quando comparamos o parâmetro 3 (todos os alunos), os gráficos apresentam melhores resultados no jogo, devido ao facto de um elevado número de vezes existirem jogos mais versáteis, ou seja, que proporcionam uma maior dinâmica nos alunos, logo como estes se sentem envolvidos no jogo, isto cria vontade de o voltar a jogar.

É importante salientar que a maioria dos jogos, onde os alunos demonstraram o desejo de voltar a jogar, foram realizados novamente, tendo sido adaptados a outros conteúdos. Foram apresentados resultados ainda mais positivos da segunda vez que jogaram, pois, para além, de terem ficado mais entusiasmados, para voltarem a jogar, como já conheciam as regras do jogo, proporcionou-lhes uma maior facilidade em iniciar, realizar o jogo e ainda compreender os conteúdos, demonstrando uma maior autonomia a jogar.

DISCUSSÃO DOS RESULTADOS OBTIDOS

Nesta fase do relatório chega o momento de rever os dados previamente analisados e discutir os resultados obtidos, tendo em conta os objetivos do estudo. Desta forma, pretende-se agora responder às questões objetivas que guiaram esta investigação:

- De que forma o jogo de regras influencia a aprendizagem dos alunos?
- De que forma o jogo influencia a motivação dos alunos?
- Em que medida o jogo de regras proporciona um maior sucesso no processo de ensino-aprendizagem do aluno?

Influência do jogo de regras na aprendizagem do aluno

Após a análise dos jogos de regras, tendo em conta os parâmetros selecionados, podemos concluir que estes tiveram uma influência deveras positiva na aprendizagem do aluno. Este tipo de jogo proporciona uma aprendizagem mais rica e dinâmica para os alunos, o que faz com que estejam mais recetivos à aprendizagem.

Desta forma, a tarefa de aprender torna-se, assim, mais apetecível para o aluno, pois a sua predisposição irá fazer com que adote uma postura mais ativa e envolvente na aprendizagem, o que, por sua vez, irá-lhe permitir uma maior facilidade em exercitar a memória e reter o conhecimento aprendido.

Através do jogo de regras, conseguiu-se tornar o aluno o centro da sua própria aprendizagem, pois estes fornecem as ferramentas necessárias que este necessita para contruir o seu próprio conhecimento e, desta forma, promover uma aprendizagem ativa e significativa para o aluno.

É de salientar que este tipo de jogo, quando aplicado numa dinâmica de grupo, na qual todos os jogos de regras abordam o mesmo conteúdo, tem uma influência ainda maior na aprendizagem do aluno. Esta estratégia permite ao aluno adotar uma postura mais ativa durante a aprendizagem e também facilita a construção do seu conhecimento, porque durante um determinado período de tempo, o conteúdo que

está a ser abordado, através do jogo de regras, está a ser trabalhado, consecutivamente, mas de diferentes formas.

Deste modo, é assim inquestionável que o jogo de regras teve uma influência positiva na aprendizagem dos alunos deste estudo de caso.

Influência do jogo de regras na motivação do aluno

Foi possível observar a motivação dos alunos, perante a aplicação do jogo de regras, logo desde o início do estudo, tendo sido esta a parte da investigação que demonstrou os resultados mais positivos. Logo, é possível concluir que este tipo de jogo tem uma grande influência na motivação dos alunos.

Sendo a ausência de motivação uma das maiores lacunas na turma em estudo, verificou-se que através da motivação extrínseca provocada pela aplicação dos jogos de regras, os alunos demonstraram uma maior curiosidade e interesse na aprendizagem ou consolidação dos conteúdos.

Conseguiu-se também observar uma grande envolvência dos alunos, sempre que realizavam um jogo de regras, o que tornou o processo educativo mais rico. Este recurso foi capaz de seduzir os alunos para aprender, sendo que, esta sedução foi feita através da utilização das regras. Estas para além de motivar no início do jogo, conseguiam manter essa motivação de uma forma contínua, uma vez que sentiam o desejo de continuar a jogar.

É importante salientar, que através do jogo de regras, foi possível concluir que houve um desenvolvimento da motivação intrínseca, por parte dos alunos, sendo que demonstraram querer jogar novos jogos e até mesmo repetir os que já tinham jogado.

Deste modo, é inquestionável que o jogo de regras teve uma influência positiva, na aprendizagem dos alunos deste estudo de caso.

Sucesso proporcionado pelo jogo de regras no processo de ensino-aprendizagem do aluno

É sem dúvida evidente que o jogo de regras proporciona maior sucesso no processo de ensino aprendizagem, estando este, não só presente nos campos da aprendizagem e da motivação, mas também noutros indicadores que foram possíveis observar durante a investigação. Esses indicadores foram: a autonomia, a capacidade comunicativa, interajuda, o trabalho cooperativo e a concentração.

No que diz respeito à autonomia, observou-se um crescimento da mesma à medida que os alunos começaram a demonstrar uma maior envolvimento no jogo de regras. Como desejavam estar mais envolvidos necessitavam de ser autónomos, para conseguirem perceber e cumprir as regras de jogo, sem necessitarem interromper este processo. O desenvolvimento da autonomia, através do jogo de regras, veio reforçar a interajuda entre os alunos, pois ao serem mais autónomos, estes procuravam mais rapidamente a ajuda de um dos colegas da turma, do seu par, ou do seu grupo para esclarecer dúvidas ou para ajudar um colega enquanto estavam a jogar.

O trabalho cooperativo foi algo que começou a ser desenvolvido, logo desde o início da investigação, através dos jogos de regras realizados nas dinâmicas de grupos e nos jogos realizados a pares. Estas dinâmicas proporcionaram aos alunos capacidade de trabalhar em grupo e também de comunicar com os colegas. O desenvolvimento desta capacidade comunicativa e cooperativa foi notória nos alunos, pois o jogo de regras proporcionou vários momentos, nos quais necessitavam de comunicar uns com os outros, de modo a conseguirem cumprir as regras e jogar até ao final.

Por fim, o interesse demonstrado pelos alunos neste tipo de jogo, fez também, com que estes ganhassem uma maior capacidade de concentração, uma vez que, para entenderem as regras necessitaram de se concentrar, de modo a conseguirem jogá-lo.

LIMITAÇÕES DA INVESTIGAÇÃO

Durante a presente investigação, nem tudo surgiu de forma simples, sendo que se sentiram diversas limitações ao longo do processo de escrita deste relatório. Assim, estas foram detetadas, tomadas em consideração e solucionadas.

A primeira limitação surgiu na decisão do tipo de estudo a ser realizado, tendo sido considerados métodos qualitativos como a entrevista e o inquérito por questionário a docentes.

Uma das principais limitações deveu-se à falta de cooperação com a educadora cooperante da prática profissionalizante em Educação pré-escolar. Esta limitação fez com que este estudo fosse apenas cingido ao 1.º CEB, sendo que, inicialmente, tinha sido pensado realizar uma análise comparativa entre as duas valências.

Com a decisão de aplicar o estudo apenas no 1.º CEB, seria contemplada uma metodologia de observação direta, através de um estudo de caso, na qual seria realizada uma comparação da aplicação do tema na perspetiva do professor e dos alunos. No entanto, com o aparecimento da pandemia do Covid-19, o estudo teve de ser, novamente, alterado pelo fecho das escolas e da conseqüente impossibilidade de continuar a investigação.

Assim, pensou-se noutra forma de realizar uma análise comparativa entre a perspetiva da estagiária e dos professores. Desta forma, foi idealizado e realizado um inquérito por questionário aos professores da escola, onde foi realizada a prática profissionalizante, como intuito de descobrir as suas perspetivas sobre o jogo de regras e se este tem impacto na aprendizagem e na motivação dos alunos.

Sendo esta amostra de professores praticamente nula, para obter conclusões objetivas, o relatório voltou a ser reestruturado até à forma atual, tal como se encontra apresentada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chega assim, o momento de debater algumas considerações sobre o estudo desenvolvido.

Ao longo da presente investigação, pretendeu-se descobrir qual o impacto dos jogos de regras na motivação e na aprendizagem do 1.º CEB. Com o término desta investigação, pode concluir-se que este recurso é potenciador do desenvolvimento de diversas competências nos alunos.

Através do enquadramento teórico foi possível descobrir o conceito de jogo, os tipos de jogos existentes e como estes se realizam. Deste modo, o jogo escolhido para realizar o estudo de caso, foi o de regras, que partiu do interesse particular e da sua versatilidade.

Através da aplicação dos jogos de regras foi possível responder à pergunta de partida *“Qual o impacto do jogo de regras na aprendizagem e na motivação do 1.º CEB?”*, concluindo que este tipo de jogo causa um impacto positivo e enriquecedor por:

- influenciar positivamente a aprendizagem, tornando-a mais ativa e significativa para os alunos.
- influenciar positivamente a motivação dos alunos, motivando-os de forma extrínseca, mas também promovendo o desenvolvimento da motivação intrínseca.
- Proporcionar um maior sucesso no processo de ensino-aprendizagem, através do desenvolvimento de competências como a autonomia, a capacidade comunicativa, interajuda, o trabalho cooperativo e a concentração.

Em modo de conclusão, como linha futura de investigação e de forma a dar continuidade a este estudo, sugere-se a realização análises comparativas entre diferentes valências ou até mesmo entre diferentes anos de escolaridade na valência do 1.º CEB.

BIBLIOGRAFIA

- Balancho, M. J., & Coelho, F. M. (1994). *MOTIVAR OS ALUNOS - Criatividade na relação pedagógica: Conceitos e Práticas*. Lisboa: Texto Editora.
- Bogdan, R., & Biklen, S. (1991). *Investigação Qualitativa em Educação - Uma Introdução à Teoria e aos Métodos*. Porto Editora.
- Branco, J. C., Calda, A. C., & Roldão, M. d. (2011). *Questões sobre ENSINO e APRENDIZAGEM*. Lisboa: Universidade Católica Editora.
- Brougère, G. (1998). *Jogos e Educação*. Porto Alegre: Artes Médicas.
- Cardoso, J. R. (Agosto de 2013). O Professor do Futuro.
- Cordeiro, P. M. (2010). *Construção e validação do questionário de motivação Escolar para a população portuguesa: Estudos Exploratórios*. Coimbra.
- Costa, J. A., & Melo, A. S. (6.ª edição). *Dicionário da Língua Portuguesa*. Porto: Porto Editora.
- Gonçalves, D. (2006). Saber (E) Educar. *Da Inquietude ao Conhecimento*, pp. 101-109.
- Macedo, L. d., Petty, A. L., & Passos, N. C. (2000). *Jogos e Situações- Problema*. Artmed.
- Martinelli, S. d. (2014). Educar em Revista, 53. *Um estudo sobre desempenho escolar e motivação de crianças.*, pp. 201-216.
- Mayer, R. E. (1992). Cognition and instruction: their historic meeting within Educational Psychology. *Journal of Educational Psychology*.
- Moreira, S. C. (2009). *A relação entre hiperatividade, motivação e sucesso escolar*.
- Murcia, J. A. (2005). *Aprendizagem Através do Jogo*. Porto Alegre: Artemed.
- Oliveira, J. H. (2005). *Psicologia da Educação "1 - Aprendizagem- Aluno"*. Porto: Legis Editora/Livpsic.
- Oliveira, J. H., & Oliveira, A. M. (1996). *Psicologia da Educação Escolar I, ALUNO - APRENDIZAGEM*. Coimbra: Livraria Almedina.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2001). *O mundo da criança*. McGraw-Hill.

- Pereira, M. L. (2010). *Factores que favorecen el desarrollo de una actitud positiva*(34 (1)).
- Quivy, R., & Campenhoudt, L. V. (2017). *Manual de Investigação em Ciências Sociais*. Gradiva.
- Ruiz, M. V. (2004). A efetividade de recompensas externas sobre a motivação do aluno. *Revista Pedagógica do Creupi, Espírito Santo do Pinhal*, 14 - 15 .
- Sá, A. J. (1995). *A aprendizagem da Matemática e o Jogo*. Associação de Professores de Matemática.
- Silva, I. L., Marques, L., Mata, L., & Rosa, M. (2016). *OCEPE*. Ministério da Educação/Direção-Geral da Educação (DGE).
- Simão, R. I. (2005). *A relação entre atividades extracurriculares e o desempenho académico, motivação, auto-conceito e auto-estima dos alunos*. Lisboa.
- Smole, K. S., Dinis, M. I., Pessoa, N., & Ishihara, C. (2008). *Cadernos do Mathema - Jogos de Matemática*. Artmed.
- Tavares, A. H. (1979). *A motivação na escola ativa*. Lisboa: Didática Editora.
- Tavares, J., & Alarcão, I. (1992). *Psicologia do Desenvolvimento e da Aprendizagem*. Coimbra: Livraria Almedina.
- Vickery, A. (2016). *Aprendizagem ativa nos anos iniciais do ensino fundamental*. Porto Alegre: PENSO EDITORA.

ANEXOS

Nome da Atividade: - Jogo - "Dominó dos ditongos"

Data: 4/ 11 / 2019

Grupo: X Pares: __ individual: __

Local: Sala de aula

Jogo: X Atividade: __

		Indicadores de Observação		
		1	2	3
Motivação	Demonstram envolvimento no jogo			X
	Demonstram curiosidade no jogo			X
	Demonstram interesse na realização do jogo		X	
	Demonstram vontade de voltar a realizar o jogo		X	
	Demonstram vontade de realizar novos jogos			X
Aprendizagem	Demonstram predisposição para aprender com o jogo			X
	Demonstram uma postura ativa durante a aprendizagem através do jogo			X
	Mostram uma maior capacidade de compreensão dos conteúdos através do jogo		X	
	Conseguem construir conhecimento através do jogo		X	

Indicadores de avaliação: 1 – Apenas alguns alunos; 2 – Metade dos alunos; 3 – Todos os alunos

Nome da Atividade: - Jogo - “Puzzle” – palavras com ditongos”

Data: 4 / 11 / 2019

Grupo: X Pares: __ individual: __

Local: Sala de aula

Jogo: X Atividade: __

		Indicadores de Observação		
		1	2	3
Motivação	Demonstram envolvimento no jogo		X	
	Demonstram curiosidade no jogo			X
	Demonstram interesse na realização do jogo		X	
	Demonstram vontade de voltar a realizar o jogo		X	
	Demonstram vontade de realizar novos jogos			X
Aprendizagem	Demonstram predisposição para aprender com o jogo			X
	Demonstram uma postura ativa durante a aprendizagem através do jogo			X
	Mostram uma maior capacidade de compreensão dos conteúdos através do jogo		X	
	Conseguem construir conhecimento através do jogo		X	

Indicadores de avaliação: 1 – Apenas alguns alunos; 2 – Metade dos alunos; 3 – Todos os alunos

Nome da Atividade: - Jogo – “Mikado dos ditongos”

Data: 4 / 11 / 2019

Grupo: X Pares: __ individual: __

Local: Sala de aula

Jogo: X Atividade: __

		Indicadores de Observação		
		1	2	3
Motivação	Demonstram envolvimento no jogo			X
	Demonstram curiosidade no jogo			X
	Demonstram interesse na realização do jogo			X
	Demonstram vontade de voltar a realizar o jogo			X
	Demonstram vontade de realizar novos jogos			X
Aprendizagem	Demonstram predisposição para aprender com o jogo			X
	Demonstram uma postura ativa durante a aprendizagem através do jogo			X
	Mostram uma maior capacidade de compreensão dos conteúdos através do jogo			X
	Conseguem construir conhecimento através do jogo			X

Indicadores de avaliação: 1 – Apenas alguns alunos; 2 – Metade dos alunos; 3 – Todos os alunos

Nome da Atividade: - Jogo – “Jenga dos ditongos”

Data: 4 / 11 / 2019

Grupo: X Pares: __ individual: __

Local: Sala de aula

Jogo: X Atividade: __

		Indicadores de Observação		
		1	2	3
Motivação	Demonstram envolvimento no jogo			X
	Demonstram curiosidade no jogo			X
	Demonstram interesse na realização do jogo			X
	Demonstram vontade de voltar a realizar o jogo			X
	Demonstram vontade de realizar novos jogos			X
Aprendizagem	Demonstram predisposição para aprender com o jogo			X
	Demonstram uma postura ativa durante a aprendizagem através do jogo			X
	Mostram uma maior capacidade de compreensão dos conteúdos através do jogo		x	
	Conseguem construir conhecimento através do jogo		x	

Indicadores de avaliação: 1 – Apenas alguns alunos; 2 – Metade dos alunos; 3 – Todos os alunos

Nome da Atividade: - Jogo – “Pesca de 1 a 5”

Data: 4 / 11 / 2019

Grupo: __ Pares: __ individual: X

Local: Sala de aula

Jogo: X Atividade: __

		Indicadores de Observação		
		1	2	3
Motivação	Demonstram envolvimento no jogo		X	
	Demonstram curiosidade no jogo			X
	Demonstram interesse na realização do jogo		X	
	Demonstram vontade de voltar a realizar o jogo	X		
	Demonstram vontade de realizar novos jogos		X	
Aprendizagem	Demonstram predisposição para aprender com o jogo		X	
	Demonstram uma postura ativa durante a aprendizagem através do jogo		X	
	Mostram uma maior capacidade de compreensão dos conteúdos através do jogo			X
	Conseguem construir conhecimento através do jogo			X

Indicadores de avaliação: 1 – Apenas alguns alunos; 2 – Metade dos alunos; 3 – Todos os alunos

Nome da Atividade: - Ficha sobre os números de "1 a 5"

Data: 4 / 11 / 2019

Grupo: __ Pares: __ individual: X

Local: Sala de aula

Jogo: __ Atividade: X

		Indicadores de Observação		
		1	2	3
Motivação	Demonstram envolvimento na atividade		X	
	Demonstram curiosidade na atividade	X		
	Demonstram interesse na realização da atividade		X	
	Demonstram vontade de voltar a realizar a atividade	X		
	Demonstram vontade de realizar novas atividades	X		
Aprendizagem	Demonstram predisposição para aprender com a atividade		X	
	Demonstram uma postura ativa durante a aprendizagem através da atividade	X		
	Mostram uma maior capacidade de compreensão dos conteúdos através da atividade	X		
	Conseguem construir conhecimento através da atividade		X	

Indicadores de avaliação: 1 – Apenas alguns alunos; 2 – Metade dos alunos; 3 – Todos os alunos

Nome da Atividade: - Jogo: Labirinto do "P" / "p"

Data: 11/ 11 / 2019

Grupo: Pares: __ individual: X

Local: Átrio

Jogo: X Atividade: __

		Indicadores de Observação		
		1	2	3
Motivação	Demonstram envolvimento no jogo		X	
	Demonstram curiosidade no jogo			X
	Demonstram interesse na realização do jogo		X	
	Demonstram vontade de voltar a realizar o jogo			X
	Demonstram vontade de realizar novos jogos			X
Aprendizagem	Demonstram predisposição para aprender com o jogo			X
	Demonstram uma postura ativa durante a aprendizagem através do jogo			X
	Mostram uma maior capacidade de compreensão dos conteúdos através do jogo		X	
	Conseguem construir conhecimento através do jogo			X

Indicadores de avaliação: 1 – Apenas alguns alunos; 2 – Metade dos alunos; 3 – Todos os alunos

Nome da Atividade: - Ficha sobre a letra “p”. – O “p” fugitivo.

Data: 11 / 11 / 2019

Grupo: Pares: __ individual: X

Local: Sala de aula

Jogo: __ Atividade: X

		Indicadores de Observação		
		1	2	3
Motivação	Demonstram envolvimento na atividade	X		
	Demonstram curiosidade na atividade	X		
	Demonstram interesse na realização da atividade		X	
	Demonstram vontade de voltar a realizar a atividade	X		
	Demonstram vontade de realizar novas atividade	X		
Aprendizagem	Demonstram predisposição para aprender com a atividade		X	
	Demonstram uma postura ativa durante a aprendizagem através da atividade		X	
	Mostram uma maior capacidade de compreensão dos conteúdos através da atividade	X		
	Conseguem construir conhecimento através da atividade		X	

Indicadores de avaliação: 1 – Apenas alguns alunos; 2 – Metade dos alunos; 3 – Todos os alunos

Nome da Atividade: - Jogo – “Quem sou eu?”

Data: 12 / 11 / 2019

Grupo: X Pares: __ individual: __

Local: Sala de aula

Jogo: X Atividade: __

		Indicadores de Observação		
		1	2	3
Motivação	Demonstram envolvimento no jogo		X	
	Demonstram curiosidade no jogo			X
	Demonstram interesse na realização do jogo			X
	Demonstram vontade de voltar a realizar o jogo		X	
	Demonstram vontade de realizar novos jogos			X
Aprendizagem	Demonstram predisposição para aprender com o jogo			X
	Demonstram uma postura ativa durante a aprendizagem através do jogo			X
	Mostram uma maior capacidade de compreensão dos conteúdos através do jogo		X	
	Conseguem construir conhecimento através do jogo			X

Indicadores de avaliação: 1 – Apenas alguns alunos; 2 – Metade dos alunos; 3 – Todos os alunos

Nome da Atividade: - Jogo – ““Maior ou menor?” - Cuisinaire

Data: 11 / 11 / 2019

Grupo: X Pares: __ individual: __

Local: Sala de aula

Jogo: X Atividade: __

		Indicadores de Observação		
		1	2	3
Motivação	Demonstram envolvimento no jogo			X
	Demonstram curiosidade no jogo			X
	Demonstram interesse na realização do jogo			X
	Demonstram vontade de voltar a realizar o jogo			X
	Demonstram vontade de realizar novos jogos			X
Aprendizagem	Demonstram predisposição para aprender com o jogo			X
	Demonstram uma postura ativa durante a aprendizagem através do jogo			X
	Mostram uma maior capacidade de compreensão dos conteúdos através do jogo	X		
	Conseguem construir conhecimento através do jogo	X		

Indicadores de avaliação: 1 – Apenas alguns alunos; 2 – Metade dos alunos; 3 – Todos os alunos

Nome da Atividade: - Jogo – “Maior ou menor?” - Calculador multibásico

Data: 12 / 11 / 2019

Grupo: X Pares: __ individual: __

Local: Sala de aula

Jogo: X Atividade: __

		Indicadores de Observação		
		1	2	3
Motivação	Demonstram envolvimento no jogo			X
	Demonstram curiosidade no jogo			X
	Demonstram interesse na realização do jogo			X
	Demonstram vontade de voltar a realizar o jogo		X	
	Demonstram vontade de realizar novos jogos			X
Aprendizagem	Demonstram predisposição para aprender com o jogo			X
	Demonstram uma postura ativa durante a aprendizagem através do jogo			X
	Mostram uma maior capacidade de compreensão dos conteúdos através do jogo		X	
	Conseguem construir conhecimento através do jogo		X	

Indicadores de avaliação: 1 – Apenas alguns alunos; 2 – Metade dos alunos; 3 – Todos os alunos

Nome da Atividade: - Jogo - “Comilões”

Data: 12 / 11 / 2019

Grupo: X Pares: __ individual: __

Local: Sala de aula

Jogo: X Atividade: __

		Indicadores de Observação		
		1	2	3
Motivação	Demonstram envolvimento no jogo			X
	Demonstram curiosidade no jogo			X
	Demonstram interesse na realização do jogo			X
	Demonstram vontade de voltar a realizar o jogo		X	
	Demonstram vontade de realizar novos jogos			X
Aprendizagem	Demonstram predisposição para aprender com o jogo			X
	Demonstram uma postura ativa durante a aprendizagem através do jogo			X
	Mostram uma maior capacidade de compreensão dos conteúdos através do jogo		X	
	Conseguem construir conhecimento através do jogo			X

Indicadores de avaliação: 1 – Apenas alguns alunos; 2 – Metade dos alunos; 3 – Todos os alunos

Nome da Atividade: - Jogo: "Ditado estourado"

Data: 18 / 11 / 2019

Grupo: __ Pares: __ individual: X

Local: Sala

Jogo: X Atividade: __

		Indicadores de Observação		
		1	2	3
Motivação	Demonstram envolvimento no jogo			X
	Demonstram curiosidade no jogo			X
	Demonstram interesse na realização do jogo			X
	Demonstram vontade de voltar a realizar o jogo			X
	Demonstram vontade de realizar novos jogos			X
Aprendizagem	Demonstram predisposição para aprender com o jogo			X
	Demonstram uma postura ativa durante a aprendizagem através do jogo			X
	Mostram uma maior capacidade de compreensão dos conteúdos através do jogo		X	
	Conseguem construir conhecimento através do jogo		X	

Indicadores de avaliação: 1 – Apenas alguns alunos; 2 – Metade dos alunos; 3 – Todos os alunos

Nome do jogo: - Máquina de somar

Data: 19 / 11 / 2019

Grupo: Pares: X individual: __

Local: Sala de aula

Jogo: X Atividade: __

		Indicadores de Observação		
		1	2	3
Motivação	Demonstram envolvimento no jogo			X
	Demonstram curiosidade no jogo			X
	Demonstram interesse na realização do jogo			X
	Demonstram vontade de voltar a realizar o jogo			X
	Demonstram vontade de realizar novos jogos		X	
Aprendizagem	Demonstram predisposição para aprender com o jogo			X
	Demonstram uma postura ativa durante a aprendizagem através do jogo			X
	Mostram uma maior capacidade de compreensão dos conteúdos através do jogo			X
	Conseguem construir conhecimento através do jogo		X	

Indicadores de avaliação: 1 – Apenas alguns alunos; 2 – Metade dos alunos; 3 – Todos os alunos

Nome da Atividade: - Leitura da história do manual sobre a letra "t" + chuva de palavras que começam com a letra "t"

Data: 25 / 11 / 2019

Grupo: __ Pares: __ individual: X

Local: Sala

Jogo: __ Atividade: X

		Indicadores de Observação		
		1	2	3
Motivação	Demonstram envolvimento na atividade		X	
	Demonstram curiosidade na atividade		X	
	Demonstram interesse na realização da atividade	X		
	Demonstram vontade de voltar a realizar a atividade	X		
	Demonstram vontade de realizar novas atividades		X	
Aprendizagem	Demonstram predisposição para aprender com a atividade		X	
	Demonstram uma postura ativa durante a aprendizagem através da atividade	X		
	Mostram uma maior capacidade de compreensão dos conteúdos através da atividade		X	
	Conseguem construir conhecimento através da atividade		X	

Indicadores de avaliação: 1 – Apenas alguns alunos; 2 – Metade dos alunos; 3 – Todos os alunos

Nome da Atividade: - “Recorte e colagem – formação da letra “T” e “t” com fio de lã.”
 Data: 25 / 11 / 2019
 Grupo: Pares: __ individual: X
 Local: Sala de aula
 Jogo: __ Atividade: X

		Indicadores de Observação		
		1	2	3
Motivação	Demonstram envolvimento na atividade			X
	Demonstram curiosidade na atividade			X
	Demonstram interesse na realização da atividade			X
	Demonstram vontade de voltar a realizar a atividade			X
	Demonstram vontade de realizar novas atividade			X
Aprendizagem	Demonstram predisposição para aprender com a atividade		X	
	Demonstram uma postura ativa durante a aprendizagem através da atividade			X
	Mostram uma maior capacidade de compreensão dos conteúdos através da atividade		X	
	Conseguem construir conhecimento através da atividade			X

Indicadores de avaliação: 1 – Apenas alguns alunos; 2 – Metade dos alunos; 3 – Todos os alunos

Nome da Atividade: - inspetores da letra “T” e “t”.

Data: 25 / 11 / 2019

Grupo: Pares: __ individual: X

Local: Sala de aula

Jogo: __ Atividade: X

		Indicadores de Observação		
		1	2	3
Motivação	Demonstram envolvimento na atividade			X
	Demonstram curiosidade na atividade			X
	Demonstram interesse na realização da atividade			X
	Demonstram vontade de voltar a realizar a atividade		x	
	Demonstram vontade de realizar novas atividade			X
Aprendizagem	Demonstram predisposição para aprender com a atividade			X
	Demonstram uma postura ativa durante a aprendizagem através da atividade			X
	Mostram uma maior capacidade de compreensão dos conteúdos através da atividade		X	
	Conseguem construir conhecimento através da atividade			X

Indicadores de avaliação: 1 – Apenas alguns alunos; 2 – Metade dos alunos; 3 – Todos os alunos

Nome da Atividade: - História dos amigos do 10

Data: 26 / 11 / 2019

Grupo: Pares: __ individual: X

Local: Sala de aula

Jogo: __ Atividade: X

		Indicadores de Observação		
		1	2	3
Motivação	Demonstram envolvimento na atividade			X
	Demonstram curiosidade na atividade			X
	Demonstram interesse na realização da atividade			X
	Demonstram vontade de voltar a realizar a atividade		X	
	Demonstram vontade de realizar novas atividade			X
Aprendizagem	Demonstram predisposição para aprender com a atividade			X
	Demonstram uma postura ativa durante a aprendizagem através da atividade		X	
	Mostram uma maior capacidade de compreensão dos conteúdos através da atividade		X	
	Conseguem construir conhecimento através da atividade			X

Indicadores de avaliação: 1 – Apenas alguns alunos; 2 – Metade dos alunos; 3 – Todos os alunos

Nome da Atividade: - Jogo – “Amigos do 10”

Data: 26 / 11 / 2019

Grupo: __ Pares: X Individual: __

Local: Sala de aula

Jogo: X Atividade: __

		Indicadores de Observação		
		1	2	3
Motivação	Demonstram envolvimento no jogo			X
	Demonstram curiosidade no jogo			X
	Demonstram interesse na realização do jogo			X
	Demonstram vontade de voltar a realizar o jogo			X
	Demonstram vontade de realizar novos jogos			X
Aprendizagem	Demonstram predisposição para aprender com o jogo			X
	Demonstram uma postura ativa durante a aprendizagem através do jogo			X
	Mostram uma maior capacidade de compreensão dos conteúdos através do jogo			X
	Conseguem construir conhecimento através do jogo			X

Indicadores de avaliação: 1 – Apenas alguns alunos; 2 – Metade dos alunos; 3 – Todos os alunos

Nome da Atividade: - Realização de um colar de contas.

Data: 2/ 12 / 2019

Grupo: __ Pares: __ Individual: X

Local: Sala

Jogo: __ Atividade: X

		Indicadores de Observação		
		1	2	3
Motivação	Demonstram envolvimento na atividade			X
	Demonstram curiosidade na atividade			X
	Demonstram interesse na realização da atividade			X
	Demonstram vontade de voltar a realizar a atividade			X
	Demonstram vontade de realizar novas atividades			X
Aprendizagem	Demonstram predisposição para aprender com a atividade		X	
	Demonstram uma postura ativa durante a aprendizagem através da atividade			X
	Mostram uma maior capacidade de compreensão dos conteúdos através da atividade			X
	Conseguem construir conhecimento através da atividade		X	

Indicadores de avaliação: 1 – Apenas alguns alunos; 2 – Metade dos alunos; 3 – Todos os alunos

Nome da Atividade: - Jogo – Batalha Geométrica

Data: 3 / 12 / 2019

Grupo: X Pares: __ individual:

Local: Sala de aula

Jogo: X Atividade: __

		Indicadores de Observação		
		1	2	3
Motivação	Demonstram envolvimento no jogo			X
	Demonstram curiosidade no jogo			X
	Demonstram interesse na realização do jogo			X
	Demonstram vontade de voltar a realizar o jogo			X
	Demonstram vontade de realizar novos jogos			X
Aprendizagem	Demonstram predisposição para aprender com o jogo		X	
	Demonstram uma postura ativa durante a aprendizagem através do jogo			X
	Mostram uma maior capacidade de compreensão dos conteúdos através do jogo	X		
	Conseguem construir conhecimento através do jogo		X	

Indicadores de avaliação: 1 – Apenas alguns alunos; 2 – Metade dos alunos; 3 – Todos os alunos

Nome da Atividade: Jogo - "Post-it matemática"

Data: 3 / 12 / 2019

Grupo: X Pares: __ individual: __

Local: Sala de aula

Jogo: X Atividade: __

		Indicadores de Observação		
		1	2	3
Motivação	Demonstram envolvimento no jogo			X
	Demonstram curiosidade no jogo			X
	Demonstram interesse na realização do jogo			X
	Demonstram vontade de voltar a realizar o jogo			X
	Demonstram vontade de realizar novos jogos			X
Aprendizagem	Demonstram predisposição para aprender com o jogo		X	
	Demonstram uma postura ativa durante a aprendizagem através do jogo			X
	Mostram uma maior capacidade de compreensão dos conteúdos através do jogo			X
	Conseguem construir conhecimento através do jogo			X

Indicadores de avaliação: 1 – Apenas alguns alunos; 2 – Metade dos alunos; 3 – Todos os alunos

Nome da Atividade: - Jogo - "Jenga das contas"

Data: 3 / 12 / 2019

Grupo: X Pares: __ individual: __

Local: Sala de aula

Jogo: X Atividade: __

		Indicadores de Observação		
		1	2	3
Motivação	Demonstram envolvimento no jogo			X
	Demonstram curiosidade no jogo			X
	Demonstram interesse na realização do jogo			X
	Demonstram vontade de voltar a realizar o jogo		X	
	Demonstram vontade de realizar novos jogos			X
Aprendizagem	Demonstram predisposição para aprender com o jogo			X
	Demonstram uma postura ativa durante a aprendizagem através do jogo			X
	Mostram uma maior capacidade de compreensão dos conteúdos através do jogo			X
	Conseguem construir conhecimento através do jogo			X

Indicadores de avaliação: 1 – Apenas alguns alunos; 2 – Metade dos alunos; 3 – Todos os alunos

Nome da Atividade: - Jogo - “Quanto é quanto é?”

Data: 3 / 12 / 2019

Grupo: X Pares: __ individual: __

Local: Sala de aula

Jogo: X Atividade: __

		Indicadores de Observação		
		1	2	3
Motivação	Demonstram envolvimento no jogo			X
	Demonstram curiosidade no jogo			X
	Demonstram interesse na realização do jogo			X
	Demonstram vontade de voltar a realizar o jogo			X
	Demonstram vontade de realizar novos jogos			X
Aprendizagem	Demonstram predisposição para aprender com o jogo			X
	Demonstram uma postura ativa durante a aprendizagem através do jogo			X
	Mostram uma maior capacidade de compreensão dos conteúdos através do jogo			X
	Conseguem construir conhecimento através do jogo			X

Indicadores de avaliação: 1 – Apenas alguns alunos; 2 – Metade dos alunos; 3 – Todos os alunos

Nome da Atividade: - Jogo - "Contas misteriosas"

Data: 3 / 12 / 2019

Grupo: X Pares: __ individual: __

Local: Sala de aula

Jogo: X Atividade: __

		Indicadores de Observação		
		1	2	3
Motivação	Demonstram envolvimento no jogo		X	
	Demonstram curiosidade no jogo			X
	Demonstram interesse na realização do jogo			X
	Demonstram vontade de voltar a realizar o jogo		X	
	Demonstram vontade de realizar novos jogos			X
Aprendizagem	Demonstram predisposição para aprender com o jogo			X
	Demonstram uma postura ativa durante a aprendizagem através do jogo		X	
	Mostram uma maior capacidade de compreensão dos conteúdos através do jogo			X
	Conseguem construir conhecimento através do jogo			X

Indicadores de avaliação: 1 – Apenas alguns alunos; 2 – Metade dos alunos; 3 – Todos os alunos