

A Criança à Descoberta do Jogo!

Observações e Reflexões de uma Estagiária em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo

Relatório de Estágio

Rafaela Medeiros Vieira

Mestrado em

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



A Criança à Descoberta do Jogo!

Observações e Reflexões de uma Estagiária em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo

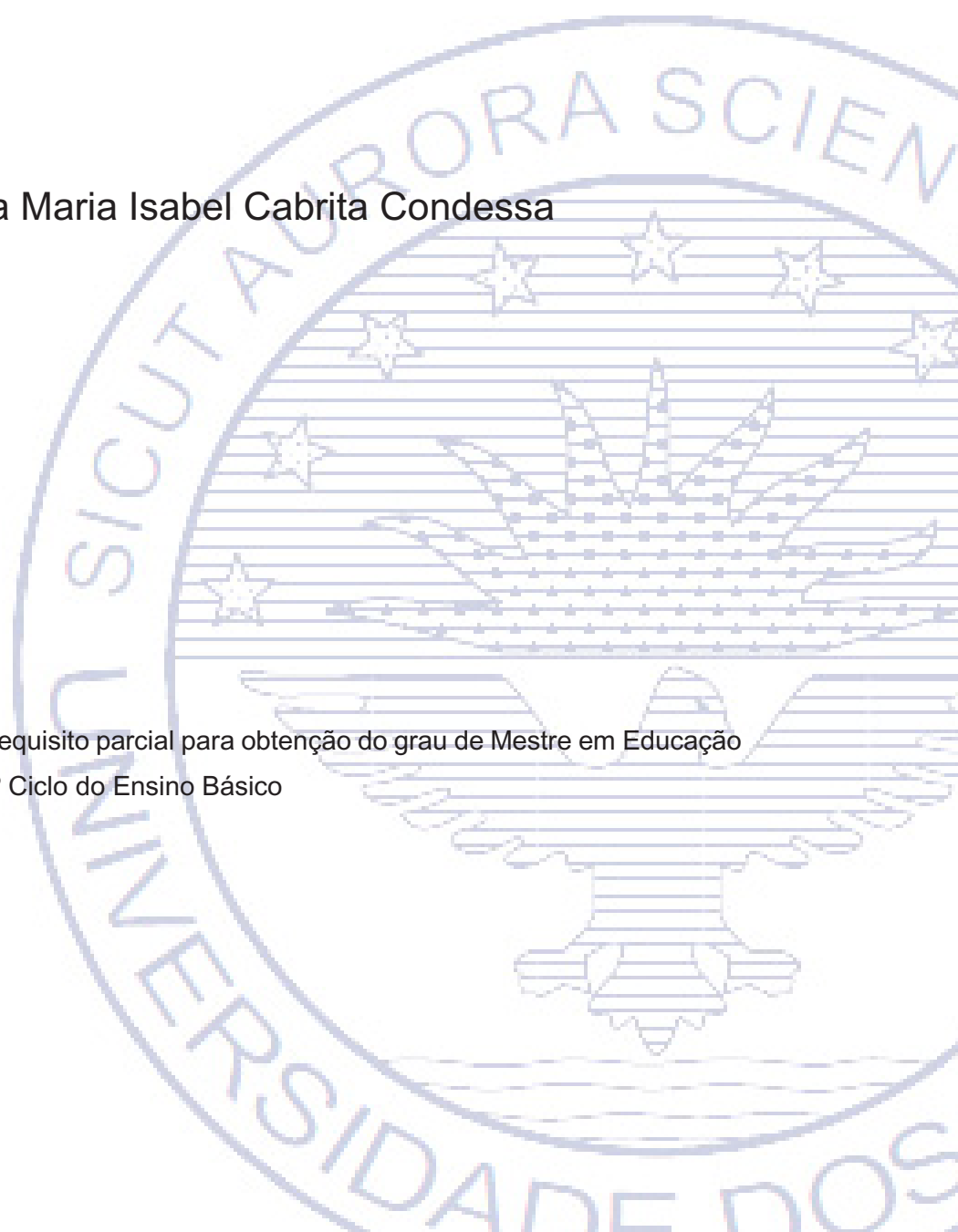
Relatório de Estágio

Rafaela Medeiros Vieira

Orientador

Professora Doutora Maria Isabel Cabrita Condessa

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



“O jogo tem, sobre a criança, o poder de um exercitador universal: facilita tanto progresso de sua personalidade integral, como progresso de cada uma das suas funções psicológicas, intelectuais e morais.”

Jacquin, 1963, p.9

Agradecimentos

A elaboração deste relatório é o término de uma caminhada muito enriquecedora da minha formação pessoal e profissional e, não poderia deixar de agradecer a todas as pessoas que se cruzaram no meu caminho e que contribuíram para o sucesso desta etapa.

Assim, agradeço:

Aos meus pais e à minha madrinha por tudo o que me ensinaram e o apoio que me deram sempre para ultrapassar todas as dificuldades e obstáculos desta longa caminhada sem nunca desistir. Um agradecimento especial à minha mãe que estava sempre pronta a ajudar-me, fosse dia, fosse noite ou fosse madrugada.

Ao meu irmão e à minha cunhada por estarem sempre presentes.

Às minha amigas, Marisa, Rita e Sara, pela amizade, paciência e apoio e por estarem sempre presentes e embarcarem comigo em alguns serões de trabalho.

À minha parceira de estágio pela amizade, pelo apoio e pela partilha.

À Educadora Teresa Nunes e à Professora Angelina Monteiro por nos aceitarem nas suas salas, pelas partilhas de experiências e por toda a amizade que criamos.

Aos Orientadores da Universidade Professores Doutores Raquel Dinis e Pedro González pelo apoio prestado, pelas partilhas e pelas reflexões.

À minha Orientadora do Relatório, Professora Doutora Isabel Condessa, pela sua disponibilidade, simpatia, sabedoria, paciência, apoio e amizade.

A todos os meus meninos pelas partilhas, carinhos e dedicação que manifestaram ao longo das várias intervenções e por tornarem a minha vida mais feliz. Sem vocês, o nosso estágio não seria possível.

A todos, sem exceção, o meu muito obrigada!

Resumo

O presente Relatório de Estágio surge no âmbito do trabalho desenvolvido nas unidades curriculares de Estágio Pedagógico I e II, integradas no Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico, da Universidade dos Açores. Neste trabalho procuramos fazer uma ligação entre a teoria e as práticas expondo o trabalho realizado nos dois contextos de estágio, evidenciando a importância da atividade lúdica na infância.

O jogo é muito importante na vida do ser humano, especialmente na vida de uma criança, pois é através das atividades lúdicas que as crianças se sentem motivadas para aprender e desenvolvem-se de forma integral. Neste sentido, o jogo foi o suporte da temática de aprofundamento escolhida.

Ao longo dos nossos estágios, no Pré-Escolar e no 1.º Ciclo, realizamos inúmeras práticas lúdicas - “À Descoberta do Jogo”. A partir das observações e reflexões aí efetuadas, assim como, de outras provenientes, quer do pequeno estudo no âmbito do 2.º estágio, quer do estudo empírico mais alargado efetuado junto de profissionais, pudemos construir as nossas perceções de estagiária.

O primeiro estudo decorreu com os alunos do estágio do 1.º CEB (n= 9) para reforçar as observações já efetuadas e perceber melhor o impacto dos jogos utilizados durante o estágio, a sua opinião sobre as aprendizagens promovidas e as suas preferências e sugestões. Já no estudo empírico, mais extensivo, efetuado junto a profissionais de ensino, tínhamos como objetivo saber as conceções e as práticas de docentes de EPE/1.º CEB (n=79) em relação ao jogo e à sua importância na aprendizagem dos seus alunos em contexto de sala de aula.

A partir destas pesquisas percebemos que os profissionais concordam que o jogo é importante no desenvolvimento afetivo, cognitivo, social e físico-motor, que os alunos mostram interesse na realização de jogos pedagógicos e que ao brincar estão a aprender.

No percurso da sua formação, pela aprendizagem e desenvolvimento possibilitados pelas diversificadas vivências em contexto de escola, a estagiária realça que foi uma experiência muito enriquecedora para o seu crescimento enquanto pessoa e futura profissional de educação.

Palavras-chave: Estágio; Práticas Pedagógicas; Educação Pré-Escolar; 1.º CEB; Jogo Pedagógico; Aprendizagem.

Abstract

This Internship Report comes within the scope of the work developed in the Pedagogical Internship I and II curricular units, integrated in the Master in Preschool Education and Teaching of the 1st Cycle of Basic Education (CBE), of the University of the Azores. In this paper we seek to make a connection between theory and practice by exposing the work done in both internship contexts, highlighting the importance of playful activity in childhood.

Playing is very important in the life of a human being, especially in the life of a child, because it is through play activities that children are motivated to learn and develop themselves in an integral way. In this sense, the game was the support of the chosen deepening theme.

Throughout our internships, in preschool and 1st cycle, we performed many playful practices - "Discovering the Game". From the observations and reflections made there, as well as others from both the small study in the 2nd internship and the broader empirical study with professionals, we were able to build our perceptions as an intern.

The first study took place with students from the 1st CBE internship (n = 9) to reinforce the observations already made and better understand the impact of the games used during the internship, their opinion about the promoted knowledges and their preferences and suggestions. In the more extensive empirical study conducted with teaching professionals, we aimed to know the conceptions and practices of teachers of Preschool/1st cycle (n = 79) regarding the game and its importance in the learning of their students in classroom context.

From this research we realize that professionals agree that the game is important in the affective, cognitive, social and physical-motor development, that students show interest in playing educational games and that by playing they are learning.

In the course of her training, learning and development made possible by the diverse experiences in the school context, the intern emphasizes that it was a very enriching experience for her growth as a person and future education professional.

Keywords: Internship; Pedagogical practices; Preschool education; 1st CBE; Educational game; Learning.

Índice Geral

Agradecimentos.....	i
Resumo	ii
Abstract	iii
Índice Geral	iv
Índice de Figuras	vi
Índice de Gráficos	vii
Índice de Quadros	vii
Índice de Tabelas	viii
Índice de Anexos	ix
Lista de Abreviaturas e Siglas	ix
Introdução	1
Capítulo I – Enquadramento Teórico	4
Introdução	5
1. O Estágio Pedagógico e a Formação Inicial de Professores.....	5
2. Os modelos de ensino e a supervisão da prática recorrendo à observação e à reflexão pela/da estagiária	8
3. Brincar e Jogar na Infância	14
4. Vantagens do lúdico no ensino-aprendizagem	18
Capítulo II – Estudo Empírico: A Criança À Descoberta do Jogo – O que nos dizem os Profissionais e os Estagiários!	24
Introdução	25
5. Metodologia	25
5.1. Problemática e Objetivos do Estudo	25
5.2. Participantes do Estudo	26
5.3. Instrumentos de Pesquisa	26
6. Análise e Interpretação dos Resultados	27

7. Conclusões e Discussão do Estudo	46
Capítulo III – Estágios Pedagógicos	50
Introdução	51
8. A Criança à Descoberta do Jogo no estágio em EPE: Práticas, Observações e Reflexões de uma estagiária	52
8.1. Contextualização da Escola “Damas”	52
8.2. O Grupo de Crianças	57
8.3. Intervenções Pedagógicas.....	59
8.4. As nossas Práticas Pedagógicas em EPE	62
8.5. Análise de Atividades da Prática Pedagógica com Jogo	70
8.5.1. À Descoberta do Jogo	70
8.5.2. Tiro ao Alvo	74
8.6. Balanço Final	77
9. A Crianças à Descoberta do Jogo no estágio em 1.º CEB: Práticas, Observações e Reflexões de uma estagiária	80
9.1. Contextualização da Escola “Xadrez”	80
9.2. A nossa Turma.....	83
9.3. As nossas Práticas Pedagógicas em 1.º CEB.....	84
9.4. Análise de Atividades da Prática Pedagógica com Jogo	91
9.4.1. Jogo da Glória	91
9.4.2. Descobrindo Jogos	94
9.5. Balanço Final	98
10. Metodologia – Pequeno Estudo feito às Crianças da Escola “Xadrez”	100
10.1. Problemática e Objetivos do Estudo	100
10.2. Participantes do Estudo	100
10.3. Instrumentos de Pesquisa	100
11. Análise e Interpretação dos Resultados	101

12. Conclusões do Estudo.....	105
Considerações Finais	106
Referências Bibliográficas	108
Anexos.....	114

Índice de Figuras

Figura 1 – Planta da Sala (EPE)	55
Figura 2 – Interligação entre os procedimentos pedagógicos analisados.....	60
Figura 3 – Material utilizado para realizar o jogo do “arrumador de sapatos”	70
Figura 4 – Atividade enfiar/atar atacadores.....	71
Figura 5 – <i>Sudokid</i> Família	71
Figura 6 – Jogo da Memória.....	72
Figura 7 –Jogo de associação de letras e números	72
Figura 8 - Puzzle da divisão silábica	72
Figura 9 – Jogo do lobo e das ovelhas.....	73
Figura 10 – Material realizado para realizar o jogo do tiro ao alvo	74
Figura 11 – Tiro ao Alvo – Animais e Polígonos.....	76
Figura 12 – Opinião dos estagiários e educadores sobre a importância do lúdico na aprendizagem das crianças	79
Figura 13 – Planta da sala do 1.º CEB.....	82
Figura 14 – Jogo da Glória	91
Figura 15 – Itinerário para encontrar as peças do jogo da Glória	92
Figura 16 – Símbolos para a formação de equipas.....	93

Figura 17 – Realização de exercícios de EFM e momento de pergunta e resposta de Matemática	93
Figura 18 – Materiais para realizar jogos tradicionais	94
Figura 19 – Preparação de materiais	96
Figura 20 – Dinamização dos jogos	96
Figura 21 – Opinião dos estagiários e professores sobre a importância do lúdico na aprendizagem das crianças	98

Índice de Gráficos

Gráfico 1 – Ano de nascimento	28
Gráfico 2 – Género	28
Gráfico 3 – Zona onde leciona	29
Gráfico 4 – Formação Profissional	29
Gráfico 5 – Situação Profissional 2017/2019	30
Gráfico 6 – Tipo de Estabelecimento de Ensino	30
Gráfico 7 – Anos de Experiência Profissional	31
Gráfico 8 – Porque é que gostaste destes jogos.....	103
Gráfico 9 – Gostavas de ter realizado jogos diferentes	104
Gráfico 10 – Quais os jogos que gostarias de ter realizado.....	104

Índice de Quadros

Quadro 1 – Atividades desenvolvidas em contextos de EPE	63
Quadro 2 – Semanas de intervenção e suas temáticas	65
Quadro 3 – Atividades desenvolvidas no 1.º CEB	84
Quadro 4 – Semanas de intervenção, áreas e conteúdos	86

Índice de Tabelas

Tabela 1 – Em que domínio(s) considera ser o jogo "mais importante" para o desenvolvimento dos seus alunos?	32
Tabela 2 – Justificações atribuídas para a escolha dos diferentes tipos de desenvolvimento	32
Tabela 3 – Elevada importância dada ao “jogo como um meio da aprendizagem ao longo da vida”	34
Tabela 4 - Frequência de utilização de jogos e brincadeiras na sala de aula	35
Tabela 5 – Em que área (s) de aprendizagem utiliza com mais frequência os jogos? (1.º Ciclo do Ensino Básico)	36
Tabela 6 – Em que área (s) de aprendizagem utiliza com mais frequência os jogos? (1.º Ciclo do Ensino Básico)	36
Tabela 7 – Como se comportam as crianças/alunos na realização de jogos que têm como finalidade a aprendizagem	37
Tabela 8 – Motivos pela qual o jogo tem impacto na aprendizagem da criança	38
Tabela 9 – De que forma observa/verifica esse impacto?	39
Tabela 10 – Que tipo de jogos utiliza nas suas aulas?	40
Tabela 11 – Que tipo de recursos utiliza nas suas aulas?	40
Tabela 12 – Quando recorre ao jogo pretende	41
Tabela 13 – Nas suas aulas, os jogos são habitualmente realizados	42
Tabela 14 – Na sua opinião, as crianças/alunos aprendem com mais facilidade	42
Tabela 15 – Motivos pela qual o jogo tem impacto na aprendizagem das crianças e dos alunos	43
Tabela 16 – Dentro da sua sala de atividades/sala de aula há algum espaço onde estão disponibilizados os jogos que vão sendo utilizados?	44
Tabela 17 – Se sim, as crianças/alunos voltam a utilizar os mesmos por iniciativa própria?	45

Tabela 18 – Importância do jogo no ensino das crianças/alunos com dificuldades de aprendizagem	45
Tabela 19 – Rotina Diária do grupo Pré64	54
Tabela 20 – Quais os jogos/atividades que mais gostaste?	102

Índice de Anexos

Anexo I – Questionário aplicado aos estagiários, educadores e professores do 1.º Ciclo do Ensino Básico.	115
Anexo II – Questionário aplicado aos alunos da Escola “Xadrez”.....	122
Anexo III – Exemplo de Sequência Didática da Educação Pré-Escolar	125
Anexo IV – Exemplo de Grelha de Avaliação da Educação Pré-Escolar	136
Anexo V – Exemplo de Sequência Didática do 1.º CEB	139
Anexo VI – Exemplo de Grelha de Avaliação do 1.º CEB	149

Lista de Abreviaturas

EPE – Educação Pré-Escolar

1.º CEB – 1.º Ciclo do Ensino Básico

OCEPE – Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar

CREB – Currículo Regional do Ensino Básico

MEM – Movimento da Escola Moderna

EF – Educação Física

ATL – Atividades de Tempos Livres

Introdução

O presente relatório de estágio intitulado: *A Criança à Descoberta do Jogo – Observações e Reflexões de uma Estagiária em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo*, surge no âmbito da prática de ensino supervisionada do Mestrado em Educação Pré-escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, ministrado na Universidade dos Açores. A criação deste documento destina-se à obtenção de grau de Mestre em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico, conforme prevê o artigo 14.º do Decreto-lei 79/2014 de maio.

Neste documento, serão apresentadas as práticas desenvolvidas no âmbito das Unidades Curriculares de Estágio Pedagógico I e Estágio Pedagógico II, durante os anos letivos 2017/2018 e 2018/2019, seguindo alguns objetivos previamente definidos:

- Contextualizar os estágios realizados nas unidades curriculares de Estágio Pedagógico I e II;
- Articular a prática pedagógica com as práticas da educadora/professora e do par pedagógico;
- Fundamentar, analisar e refletir sobre as opções pedagógico-didáticas a desenvolver durante as intervenções pedagógicas, com literatura adequada;
- Respeitar o desenvolvimento de cada criança, promovendo comportamentos potenciadores de aprendizagens significativas e diferenciadas;
- Diversificar materiais e recursos aquando das práticas, recorrendo à atividade lúdica em diferentes conteúdos curriculares (Pré-Escolar e 1.ºCiclo) de forma a potenciar aprendizagens divertidas;
- Proporcionar atividades que fomentem o desenvolvimento multidimensional das crianças/alunos.
- Conhecer conceções de educadores/professores acerca da importância das brincadeiras e jogos na aprendizagem das crianças;
- Conhecer a opinião das crianças sobre as atividades lúdicas desenvolvidas em contexto de estágio.

A escolha do tema deste relatório partiu do pressuposto que o lúdico apresenta diversos benefícios na aprendizagem e no desenvolvimento integral das crianças. Deste modo, crendo-se que o lúdico é um “instrumento pedagógico” motivador e simplificador

de práticas, pretende-se que as crianças consigam alcançar diversas aprendizagens, assim como consolidar esses conteúdos de uma forma estimulante e prazerosa.

A brincadeira e os jogos estão presentes na infância de todos nós e podemos dizer que brincar é uma forma de aprender, pois desperta o interesse e a motivação da criança. Sousa (2003) intensifica esta ideia quando diz que as atividades lúdicas proporcionam “prazer as quem as pratica”; (...) “produzem envolvimento afectivo-emocional”; requerem imaginação, invenção, criatividade, estando estreitamente ligadas ao novo, à inovação, ao original, ao inédito, ao fora do vulgar” (p. 169).

Assim, podemos referir que as brincadeiras e os jogos representam excelentes estratégias educativas, funcionando como veículos promotores para a aquisição de aprendizagens e auxiliando as crianças nesse processo.

Relativamente à organização do presente relatório, para além da introdução e das conclusões, referências e anexos, ele encontra-se estruturado em três capítulos. Num primeiro capítulo iremos apresentar os pressupostos científico-pedagógicos que fundamentam os percursos no contexto do nosso estágio – o enquadramento teórico sobre o estágio pedagógico e a formação inicial de professores, de modo a compreendermos melhor do papel destas etapas na construção da profissão docente. Ao mesmo tempo focaremos alguns métodos de ensino mais usuais nas escolas do nosso estágio e, ainda, fundamentaremos a temática do estudo que recai na importância do recurso à atividade lúdica (brincar e jogar) pelo educador/professor no processo de ensino-aprendizagem.

Num segundo momento, faremos a apresentação do nosso estudo empírico intitulado “A Criança à Descoberta do Jogo – O que dizem os Profissionais e os Estagiários!” que teve como objetivo analisar as “concepções e práticas dos estagiários, educadores e professores do 1.º CEB sobre a importância e os contributos da atividade lúdica na infância”. Serão apresentados os objetivos, os procedimentos metodológicos, assim como, a análise e discussão dos resultados alcançados. Este estudo permitiu à estagiária observar e refletir sobre a questão “Qual o impacto da atividade lúdica em contextos de trabalho nos níveis de ensino do estágio?”

O capítulo terceiro, intitulado “Estágios Pedagógicos”, revela o contexto do envolvimento da escola e as suas características, assim como, o perfil do grupo crianças/turma, as dinâmicas e práticas pedagógicas realizadas, para ambos os estágios realizados nos dois ciclos de estudo: pré-escolar e 1.º ciclo. Aqui, aquando da apresentação das

atividades selecionadas para a temática de estudo, a estagiária releva os seus momentos de observação e reflexão. Para ajudar essa análise, no segundo estágio foi realizado um pequeno estudo complementar, tendo por base a opinião dos alunos do 1.º ciclo acerca dos ambientes de práticas lúdicas promovidas.

Capítulo I – Enquadramento Teórico

Introdução

1. O Estágio Pedagógico e a Formação Inicial de Professores
2. Os modelos de ensino e a supervisão da prática recorrendo à observação e à reflexão pela/da estagiária
3. Brincar e jogar na infância
4. Vantagens do lúdico no ensino-aprendizagem

Introdução

Neste capítulo será contemplada uma abordagem teórica, recorrendo a fundamentação adequada, sobre o educador de infância e o professor do 1.º CEB, a sua formação inicial para aprendizagem e desenvolvimento profissional e a criança enquanto ser que se desenvolve e aprende a brincar e a jogar.

Assim, daremos início a esta parte com o estágio enquanto momento relevante de iniciação à prática profissional do educador/professor que, segundo o ponto 1 do art.º 11.º do DL n.º 79/2014, deverá proporcionar uma prática supervisionada concebida numa articulação entre o conhecimento e a forma de o transmitir visando melhores aprendizagens. Por isso, apresentaremos, de seguida, os modelos de ensino adotados pelos educadores/professores cooperantes e uma exposição dos princípios de observação adotados e de reflexão pela/da estagiária.

Por fim, afluiremos a importância do brincar e o jogar durante a infância e as suas vantagens no ensino-aprendizagem.

1. O Estágio Pedagógico e a Formação Inicial de Professores

O Estágio Pedagógico é um momento crucial no processo de formação inicial de professores, pois é neste instante que o estagiário se confronta com a realidade e pode mobilizar os conhecimentos teóricos para a prática profissional. A importância desta prática é nos apresentada por, Caires (2001) o qual se refere a este conceito “como uma experiência de formação estruturada e, como um marco fundamental na formação e preparação dos alunos para a entrada no mundo profissional” (p.15).

De acordo com o ponto 1 do artigo 30.º da Lei de Bases do Sistema Educativo n.º 46/86 de 14 de outubro, a formação de educadores e de professores deve assentar em determinados princípios, referindo que os docentes deverão ter uma

- Formação que, em referência à realidade social, estimule uma atitude simultaneamente crítica e atuante;
- Formação que favoreça e estimule a inovação e a investigação, nomeadamente em relação com a actividade educativa;

- Formação participada que conduza a prática reflexiva e continuada de auto-informação e auto-aprendizagem (p. 3075).

Por sua vez o decreto-lei nº 79/2014, de 14 de maio, diz-nos que

ao primeiro ciclo, a licenciatura, cabe assegurar a formação de base na área da docência. E salienta -se que ao segundo ciclo, o mestrado, cabe assegurar um complemento dessa formação que reforce e aprofunde a formação académica, incidindo sobre os conhecimentos necessários à docência nas áreas de conteúdo e nas disciplinas abrangidas pelo grupo de recrutamento para que visa preparar. Cabe igualmente ao segundo ciclo assegurar a formação educacional geral, a formação nas didáticas específicas da área da docência, a formação nas áreas cultural, social e ética e a iniciação à prática profissional, que culmina com a prática supervisionada. Reconhecendo o valor e o impacto da docência na qualidade da educação, sublinha -se que a preparação de educadores e professores deve ser feita da forma mais rigorosa e que melhor valorize a função docente. Acresce que a necessária renovação dos quadros das escolas e a procura de novos docentes, que nos próximos anos começará progressivamente a fazer -se sentir, obrigam a preparar desde já da melhor forma as novas gerações de educadores e professores (p. 2819).

Este decreto-lei complementa e caracteriza o desempenho dos profissionais de educação, nomeadamente os educadores e os professores do 1.º CEB e orientam na organização e acreditação dos cursos de formação inicial de docentes.

De acordo com Formosinho e Niza (2001), a formação inicial de professores tem como objetivo “proporcionar aos candidatos à docência uma formação pessoal e social integradora da informação, dos métodos, das técnicas e das atitudes e valores científicos, pedagógicos e sociais, adequados ao exercício da função professor” (p. 4). É durante esta prática pedagógica que o estagiário começa a moldar o seu perfil docente desenvolvendo as suas metodologias e criando estratégias pedagógicas e de resolução de problemas que muitas vezes o estagiário e, futuramente professor, é confrontado no meio escolar.

Nesta linha de pensamento, o estagiário, ao deparar-se com um grupo/turma, apresenta momentos de nervosismo e incertezas, mas também explora e coloca em prática o que aprendeu durante a formação académica, recorrendo a documentos norteadores e a educadores/professores experientes. A este propósito, Figueiredo (2002) refere que “cada formando inicia a sua formação formal com um perfil único de experiências, motivações, expectativas e itinerários de aprendizagem, abordando a formação de professores com um repertório de capacidades e conhecimentos igualmente ímpar” (p. 14).

Do mesmo modo, Formosinho (2009) evidencia que “a Prática Pedagógica é a componente intencional da formação de professores cuja finalidade explícita é iniciar os alunos no mundo da prática profissional” (p. 14) e diz-nos ainda que “a formação profissional inicial visa proporcionar aos candidatos à docência uma formação pessoal e social integradora da informação dos métodos, das técnicas e das atitudes e valores científicos, pedagógicos e sociais adequados ao exercício da função de professor” (p. 125).

No entanto, nem sempre a bagagem de experiências que usamos na nossa prática é suficiente e indicada ao contexto em que estamos inseridos, devendo o estagiário adaptar-se às necessidades das crianças e ao meio envolvente. Esta adaptação é muitas vezes feita em conjunto com um grupo de docentes especializado na área, isto é, professores universitários, assim como os educadores/professores cooperantes que estão presentes diariamente nas nossas intervenções. É nesta sequência de ideias que Perrenoud (1993) diz-nos que “a formação passará assim pelo contacto com diversas práticas e oferecerá a possibilidade de novas apropriações, graças a uma interacção com um professor mais experiente” e que “a formação inicial acompanhará o profissional durante toda a sua vida, pois é um processo contínuo” (p. 149).

Do mesmo modo, “a troca de experiências e a partilha de saberes consolidam espaços de formação mútua, nos quais cada professor é chamado a desempenhar, simultaneamente, o papel de formador e de formando” (Nóvoa, 2002, p.39), pois um educador/professor não só partilha saberes com as crianças, como está em constante aprendizagem, devendo partilhar ideias e conhecimentos a fim de enriquecer a sua formação.

De acordo com Santos (2010) “A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear as resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto.” (p. 14)

No entendimento de Formosinho (1992), “O professor é definido como um profissional que promove a instrução, a socialização e o desenvolvimento de outrem, tendo uma formação inicial de nível superior (...) e procura (auto) formar-se continuamente de modo permanente” (p. 12), ou seja, é necessário haver formação contínua durante toda a vida, procurando melhorar as suas práticas e o seu

desenvolvimento profissional, de modo a proporcionarmos aprendizagens significativas às nossas crianças.

2. Os modelos de ensino e a supervisão da prática recorrendo à observação e à reflexão pela/da estagiária

Segundo Spodek (2010, citados por Ferreira, 2011) podemos assumir um modelo curricular como

uma representação ideal de premissas teóricas, políticas administrativas e componentes pedagógicas de um contexto que visa obter um determinado resultado educativo. Assenta em teorias do desenvolvimento e da aprendizagem, em noções sobre a melhor maneira de organizar os recursos e as oportunidades de aprendizagem para as crianças, e em pareceres avalizados sobre o que é mais importante e necessário para as crianças saberem (p. 26).

Existe uma variedade de modelos curriculares que podem ser adotados pelos profissionais de educação. Nesta variedade, sobretudo na infância, destacam-se os modelos mais adotados no nosso estágio: Modelo *High-Scope* e o Movimento da Escola Moderna. No contexto educativo em que estivemos inseridas, a professora cooperante não seguia nenhum modelo curricular específico, utilizando uma mistura de estratégias de vários modelos. Sendo assim demos seguimento a esta prática eclética, recorrendo aos modelos *High-Scope*, Movimento Escola Moderna, conforme as necessidades das crianças.

Neste seguimento, o professor deve realizar a prática educativa adotando “um modelo eclético ou (...) um determinado modelo de organização curricular (com ênfase no desenvolvimento e na aprendizagem como vertentes indissociáveis, no reconhecimento da criança como ser sujeito do processo educativo, na construção articulada do saber e na exigência de resposta a todas as crianças); pela referência às áreas curriculares ou de conteúdo (Formação Pessoal e Social, Expressão e Comunicação, Conhecimento do Mundo) e pela afirmação da necessidade de patentear a continuidade educativa enquanto processo” (Marchão, 2010, p. 122).

O Modelo *High-Scope*, na perspectiva de Hohmann e Weikart (2003, p. 5), é um modelo onde “Através da aprendizagem pela ação – viver experiências diretas e imediatas e retirar delas significado através da reflexão – as crianças pequenas constroem o conhecimento que as ajuda a dar sentido ao mundo.” Ou seja, deve haver um contato direto entre as crianças e a realidade em que estão inseridas para terem aprendizagens mais significativas e para trabalharem na construção de um pensamento lógico e crítico.

O Movimento Escola Moderna (MEM)

propõe-se construir, através da ação dos professores que o integram, a formação democrática e o desenvolvimento sócio moral dos educandos com quem trabalham, assegurando a sua plena participação na gestão do currículo escolar. Assim, os educandos responsabilizam-se por colaborarem com os professores no planeamento das actividades curriculares, por se interajudarem nas aprendizagens que decorrem de projetos de estudo, de investigação e de intervenção e por participarem na sua avaliação. Esta avaliação assenta numa negociação cooperada dos juízos de apreciação e do controlo dos objetivos assumidos nos planos curriculares colectivos e nos planos individuais de trabalho e de outros mapas e listas de verificação do trabalho de aprendizagem, que servem para registo e monitoragem do que se contratualizou em Conselho de Cooperação Educativa. (Movimento Escola Moderna , 2019)¹

Assim, não há um modelo educativo específico para alcançar todas as necessidades dos alunos e, por vezes, é necessário recorrer a vários modelos de forma criar um melhor ambiente educativo para os alunos, tendo em conta todas as suas especificidades. No caso do nosso estágio em Educação Pré-Escolar demos seguimento aos modelos adotados pela educadora cooperante, no 1.ºCEB demos continuidade ao modelo tradicional, no entanto, integramos alguns momentos do Movimento Escola Moderna, como o acolhimento, integramos, também, nas nossas atividades o Projeto Individual de Trabalho (PIT) e exploramos, principalmente, focos como a participação, a cooperação e a autonomia.

Deste modo, para além do modelo *High-Scope*, pode-se dar ênfase aos modelos de Joice e Wiel (1980/89, *in* Silva, 1992) nomeadamente: o modelo cognitivo, o modelo humanista, o modelo social, e o modelo comportamental.

Estes modelos também foram abordados em contexto pedagógico pois cada um tem um diferente contributo para o processo de ensino-aprendizagem, isto é, o modelo

¹ <http://www.movimentoescolamoderna.pt/>

cognitivo que é centrado nos processos de aquisição e processamento de informações ou seja, o professor assume-se como organizador da aprendizagem acionando momentos de exposição centrada nos conteúdos; o modelo humanista que é centrado no desenvolvimento pessoal e na realização autónoma do educando, ou seja, o professor desempenha um papel de conselheira e facilitadora das aprendizagens; o modelo social que é centrado na interação social, valorizando as relações interpessoais da turma no contexto de uma comunidade educativa; por fim o modelo comportamental que é baseado na análise de processos psicológicos de modificação de comportamentos humanos, mediante a decomposição de tarefas, ou seja, o professor exerce o papel de condutor do processo, identificado e sequenciando objetivos (Idem).

De forma a aplicar os modelos referidos no ponto anterior deste documento, pretendi recorrer a algumas metodologias e estratégias que fossem enriquecedoras e diversificadas.

Neste modelo de formação de educador/professor, a supervisão da prática foi fundamental para orientação na formação. Segundo Alarcão e Tavares (1987) a supervisão é um “processo em que um professor, em princípio mais experiente e mais informado, orienta outro professor ou candidato a professor no seu desenvolvimento humano e profissional” e tem por objetivo “o desenvolvimento profissional do professor”. (p. 18). Esta supervisão também pode ser chamada de “Orientação da Prática Pedagógica”. Esta foi a situação que ocorreu, pela supervisão do educador/professor cooperantes e pelos orientadores da universidade.

Estes autores (2003) referem ainda que “a supervisão tem lugar num tempo continuado, pois só assim se justifica a sua definição como processo (...) [tendo como] objectivo: o desenvolvimento profissional do professor” (p. 16).

As práticas de supervisão, segundo os mesmos autores, podem ser agrupadas em seis cenários:

- a) O cenário da imitação artesã;
- b) O cenário do ensino pela descoberta guiada;
- c) O cenário behaviorista;
- d) O cenário clínico;
- e) O cenário psicopedagógico;
- f) O cenário pessoalista. (p. 19)

Assim, “a supervisão implica uma visão de qualidade, inteligente, responsável, livre, experiencial, acolhedora, empática, serena e envolvente de quem vê o que se passou antes, o que se passa durante e o que se passará depois, ou seja, de quem entra no processo para compreender por fora e por dentro” (Alarcão e Tavares, 2003, p.45).

Quanto a Vasconcelos (2009), a prática dos orientadores que supervisionam deve-se “centrar na análise de situações reais da profissão, orientando-se para o desenvolvimento de competências (...) técnicas, (...) científicas, éticas sociais e pessoais” (p. 74), pois quem está sendo supervisionado encontrará uma ajuda para refletir sobre a sua prática pedagógica.

A observação é primeira etapa da nossa prática pedagógica, pois é fundamental que o formando se aproprie das rotinas/dinâmicas do grupo/turma e que recolha todas as informações necessárias para conseguir planificar as suas atividades. É nesta fase, também, que percebemos as características das crianças e preparamos as intervenções de acordo com os interesses e necessidades das crianças e dos alunos. Deste modo, na ótica de Dias (2009), “o conceito de observação pode ser entendido como o processo de recolha de informação como via de acesso à representação de uma realidade” (p. 28).

Para Sebarroja (2001) “a observação atenta e reflexiva da realidade quotidiana é uma das vias mais poderosas de acesso ao conhecimento e ao autoconhecimento” (p. 119).

Na mesma linha de pensamento, Pacheco (1995) diz-nos que “a observação torna o aluno - futuro professor ou professor mais consciente das situações de ensino, de si próprio e dos outros, permitindo-lhe desenvolver destrezas, atitudes, modos e processos de reflexão que conduzem a uma busca deliberada da investigação” (p. 141).

Carmo e Ferreira (2008) partilham desta opinião referem que “observar é seleccionar informação pertinente, através dos órgãos sensoriais e com recurso à teoria e à metodologia científica, a fim de poder descrever, interpretar e agir sobre a realidade em questão” (p. 97).

Também, através da observação é possível conhecer as crianças e os alunos, percebendo as suas necessidades e os seus níveis de desenvolvimento e de aprendizagem, e como refere, Dias (2009) a observação é “uma estratégia privilegiada que permite captar o processo de desenvolvimento/aprendizagem da criança” (p. 30).

Para além da observação do grupo e da turma, o estagiário, também, tem de analisar documentos orientadores das práticas da escola e do grupo/turma. Como referem

Gomes e Medeiros (2005), é crucial que os “formandos equacionem as suas práticas, as experiências e problematizem, tendo em conta os projectos pedagógicos de escola e de turma, os temas integradores, o programa e o desenvolvimento de cada aluno numa turma” (p. 20).

Neste sentido, pretende-se que o docente, ao analisar e refletir sobre as suas práticas, consiga perceber o que correu bem e o que pode ser melhorado solucionando respostas às capacidades observadas. Segundo Estrela (1994) a observação adota um “papel fundamental no processo de modificação do comportamento e da atitude do professor em formação” (p. 56).

De acordo com Estrela (1994) a observação ajudará o educador/professor a:

- a) Reconhecer e identificar fenómenos;
- b) Apreender relações sequenciais e causais;
- c) Ser sensível às reacções dos alunos;
- d) Pôr problemas e verificar soluções;
- e) Recolher objectivamente a informação, organizá-la e interpretá-la;
- f) Situar-se criticamente face aos modelos existentes;
- g) Realizar a síntese entre a teoria e prática (p. 58).

Tendo em conta que a avaliação é parte integrante da prática educativa, torna-se fundamental existirem momentos de reflexão para analisar o que foi feito e que aspetos se podem ou devem melhorar pois, refletir sobre a prática

será um processo através do qual o indivíduo (ou grupo) pensa sobre uma experiência, ideia, produto de trabalho ou aprendizagem; um olhar para trás, uma reconstrução que usualmente requer a linguagem e leva a uma revisão baseada no pensamento. Pressupõe questionar o quê, porquê e como uma aprendizagem se efectuou, implicando uma auto-avaliação na qual o indivíduo observa o que realizará na próxima vez para melhorar, estabelecendo objectivos para o futuro. (Dias, 2009, p. 32).

Ainda a este propósito, Perrenoud (2002) refere que “A prática reflexiva postula implicitamente que a ação tem vínculos com uma representação. Por suposição, o ator sabe o que faz e, portanto, pode se interrogar sobre os motivos, as modalidades e os efeitos da sua ação” (p. 141).

Consequentemente, “uma maneira de pensar na prática reflexiva é encará-la como a vinda à superfície das teorias práticas do professor, para análise crítica e discussão. Expondo e examinando as suas teorias práticas, para si próprio e para os seus colegas, o professor tem mais hipóteses de se aperceber das suas falhas” (Zeichner, 1993, p. 21).

Assim, é crucial que o educador/professor possa refletir sobre “a eficácia da acção no sentido de aprofundar os processos e os resultados, os constrangimentos e os pontos fortes, a diversidade e os contextos da acção” (Roldão, 1999, p.116).

Todavia, importa salientar que, para além do educador/professor, também as crianças/alunos devem aprender a refletir sobre as suas ações e comportamentos para que a sua participação no seu crescimento e desenvolvimento seja ativa e proveitosa.

Por fim, importa referir que, para a estagiária, a observação foi um momento extremamente importante para iniciar a sua prática durante o estágio.

Foi a partir desta observação que a estagiária conseguiu conhecer o grupo/turma e cada criança/aluno individualmente, os seus interesses, as suas dificuldades e os seus comportamentos, permitiu, também, observar a escola e o meio em que estão inseridos. No entanto, importa referir que a observação deverá estar presente sempre, pois é a partir desta que orientamos a nossa prática, fazemos alterações necessárias para ir ao encontro dos interesses das crianças e para melhorarmos toda a nossa prática pedagógica.

Relativamente à reflexão, esta também foi crucial durante todo o estágio. Com as reflexões e supervisões das educadora e professora cooperantes e orientadores da Universidade dos Açores foi possível reformular práticas de modo a ir ao encontro dos interesses das crianças e dos alunos.

Refletir é um dever de um educador/professor no decorrer de toda a sua prática pedagógica, pois é um momento que marca o estagiário na perceção que tem das suas atividades e na forma como pode melhorá-las. Para Zeichner (1993:16, citado por Nunes, 2000, p.12) “O conceito de professor como prático reflexivo reconhece a riqueza da experiência que reside na prática dos bons professores.”

Para Nunes (2000, p.19) no desenvolvimento profissional para a docência haverá uma “valorização da experiência individual ... pode ser enquadrada numa trilogia mais congruente com o propósito do desenvolvimento profissional, a que chamamos investigação- acção-formação”. Assim, para a formação do professor reflexivo, para o autor atrás referenciado, existem inúmeras estratégias a desenvolver, entre elas, a

introspeção e exame efetuados a partir de dados de observação participante e de notas de campo.

3. Brincar e jogar na infância

As atividades lúdicas são tão antigas como o homem e fazem parte da infância do indivíduo até à idade adulta e, de acordo com o Artigo 31.º da Convenção sobre os Direitos da Criança (Assembleia Geral das Nações Unidas, 1989), “todas as crianças têm o direito ao repouso e aos tempos livres, o direito de participar em jogos e actividades recreativas próprias da sua idade e de participar livremente na vida cultural e artística”.

Sendo o jogar e o brincar atividades inerentes à infância, estes conceitos são muitas vezes confundidos. Mas, enquanto no jogo existem regras, no brincar, as atividades são mais livres, sem regras. Ainda assim, ambos estão relacionados pois, “O brincar e o jogo, desde as formas mais simples de imitação e atividade simbólica até às formas mais elaboradas de atividades de criação, expressão e competição, permitem que a criança tome consciência de si e do outro, interiorizando assim a sua cultura de origem e os valores que lhes são inerentes, aprendendo a agir, a interagir e a comunicar em sociedade” (Condessa & Fialho, 2010, p. 17). Por seu turno, Sá (1997), refere que “existem coisas simples na nossa vida e uma delas é jogar ou brincar (...) a actividade lúdica está no centro de muitas ideias sobre o desenvolvimento psicológico, intelectual, emocional ou social do ser humano” (p. 3).

Assim, “(...) tornam-se fundamentais as atividades livres que promovam o jogo simbólico (faz de conta), o jogo social (relação com os amigos) e o jogo de atividade física (corrida, fuga, perseguição luta, etc)” (Condessa, 2009, p. 20).

A palavra jogo vem do latim “*jocus*” quer dizer diversão, brincadeira. As definições mais gerais que encontramos nos dicionários de Língua Portuguesa são: divertimento, distração, passatempo. No entanto, esta palavra não é utilizada com o mesmo significado em todas as civilizações, por exemplo, a língua francesa adota apenas uma palavra *jeu* para designar jogo e brincadeira, a língua inglesa adota duas palavras, *game* para jogo e *play* para brincadeira.

De acordo com Pereira, Palma e Nídio (2009), o jogo pode ser considerado um fenómeno que “(...) transcende o tempo e o espaço: está fortemente presente nos dias de hoje, mas acompanha o homem desde sempre; perpassa espaços como a escola, a rua, os campos de futebol, os bares, envolvendo e encantando pessoas de todas as idades” (p. 103).

Além disso, sendo o jogo uma estratégia importante para o desenvolvimento cognitivo e emocional da criança é, também, um condutor extraordinário para o desenvolvimento infantil, sobretudo no que se refere às capacidades físicas e intelectuais, permitindo assim à criança conhecer o seu corpo, explorar o meio que a rodeia, adquirir novas experiências motoras e sociais, estimular a psicomotricidade, favorecer a concentração, a atenção e a imaginação. Jogar é importante para deixar a criança relaxada, entendendo que há momento para tudo, inclusive para pensar com calma e aguardar a sua vez. Os jogos com regras exigem algum raciocínio e estratégia, impõem limites e estimulam o trabalho de equipa.

Nesta ordem de ideias, Rino (2004) lembra que é “no jogo as crianças aprendem quem são, quais os papéis dos que as cercam e familiarizam-se com a cultura e costumes da sociedade” (p. 23).

A este propósito, Neto (1997a, p. 5) adianta que “no jogo, a criança usa uma linguagem universal” (p. 6) e “brinca sempre que possível, independentemente dos obstáculos espaciais e temporais” (p. 21).

O mesmo autor (2001) refere ainda que “jogar/brincar é uma das formas mais comuns do comportamento durante a infância, tornando-se uma área de grande atracção e interesse para os investigadores no domínio do desenvolvimento humano” (p. 194).

Segundo Chateau (1961) “O jogo desempenha, portanto, para a criança, o papel que o trabalho desempenha para o adulto. Assim como o adulto se sente forte com as suas obras, do mesmo modo a criança se torna maior com os seus êxitos lúdicos” (p. 15).

Caillois (1990), menciona o jogo como

uma prática humana distinta das demais e cujas características se podem enunciar como sendo uma actividade: Livre, [onde] só joga quem quer; Distinta, [pois] está circunscrita a um espaço e um tempo próprio; Incerta, na medida em que não se pode prever imediatamente o resultado e existe a criatividade inerente ao acto de jogar; Improdutiva, [porque] o jogo não tem um fim útil porque quando acaba os jogadores regressam a uma

situação idêntica à que existia antes do jogo começar; Regulamentada, o jogo tem regras; Fictícia, [dado que] o jogo é acompanhado de uma realidade específica (p. 64).

Deste modo, o ato de jogar é a forma mais frequente do comportamento durante a infância, tornando-se uma área de grande relevância no domínio da educação, saúde e intervenção social.

Na perspectiva de Rino (2004),

o Jogo, no sentido de atividade intelectual organizada, com regras, interactivo, com ganhos e perdas para os jogadores, analisado mais na forma e nas regras, pode ser estudado tendo em conta parâmetros como:

- A informação de cada jogador perante cada jogada,
- O número de jogadores,
- Se é infinito ou finito,
- Se depende ou não do acaso,
- A igualdade ou não de regras para cada jogador,
- A total ausência ou não de cooperação entre os jogadores,
- O maior ou menor número de possibilidades perante cada jogada. (p. 11).

É a partir desta perspectiva com esta estrutura que surge a teoria dos jogos. Esta teoria centra-se no jogo tendo por base estudos matemáticos que remontam a 1928. Nesta teoria analisam-se os jogos de forma estrutural, estudando o número de jogadores possíveis, as possibilidades de ganhar ou perder e toda a informação do jogo.

Segundo Dallabona e Mendes (2004) “a infância é a idade das brincadeiras. Acreditamos que por meio delas a criança satisfaz, em grande parte, seus interesses, necessidades e desejos particulares, sendo um meio privilegiado de inserção na realidade, pois expressa a maneira como a criança reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo” (p. 107). Podemos, assim, dizer que o brincar é extremamente importante para o desenvolvimento global da criança.

Por sua vez, para Velasco (1996) “o brincar nunca deixará de ter o seu papel importante na aprendizagem e na terapia, daí a necessidade de não permitirmos suas transformações negativas e estimularmos e permanência e existência da atividade lúdica infantil” (p. 43).

Como expõe Moyles (2002) “O brincar em situações educacionais, proporciona não só um meio real de aprendizagem como permite também que adultos perceptivos e competentes aprendam sobre as crianças e suas necessidades” (p. 12).

Para Schwartz (2003) a “brincadeira refere-se, basicamente, à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada; jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar” (p. 12).

Neste sentido, o brincar irá propiciar um crescimento saudável à criança tornando-se mais criativa, responsável e trabalhadora. Através das brincadeiras a criança aprende lições que serão retomadas na sua vida adulta para resolver as diferentes situações que irão surgir.

Nesta linha de pensamento, Camilo Cunha enfatiza o brincar como um “pressuposto existencial” referindo que para brincar é necessária “imaginação”, “tomada de decisões”, “processo de incerteza”, “regras”, “tempos, espaços e materiais”, “prazer”, “olhar para a vida e tornar-se como você é” e “ter poder” (2009, pp. 88-89).

Este conjunto de pressupostos mostra-nos que através do brincar a criança terá a oportunidade de criar condições para viver em sociedade de uma forma responsável, autônoma e com um pensamento crítico que a acompanhará ao longo da sua vida.

De acordo com Baranita (2012), “ao propor vivências lúdicas, o docente que as vive, tem mais probabilidade de levar para a sala de aula estas experiências através do jogo. Através da formação lúdica, o educador tem a possibilidade de conhecer-se melhor, e perceber o quanto é importante o jogo na vida do ser humano” (p. 51).

Assim, no nosso entender, a escola deverá integrar o jogo como sendo uma atividade fulcral no desenvolvimento do saber dos alunos. Na ótica de Gonçalves (1991), a escola “procura estimular no aluno a criatividade, o prazer da descoberta, o espírito crítico, e a capacidade de intervir pelos próprios meios, consoante as situações com que se deparam” (p. 13).

Na mesma linha de pensamento, Ribeiro (s.d.) diz-nos que “ao introduzir-se jogos e brincadeiras na sala de aula, abre-se um leque de possibilidades que favorece uma aprendizagem construtiva, em que o aluno dificilmente fica passivo; ele participa, motivado não só pelo ato de brincar, como também pelos incentivos dos colegas, que socializam os conhecimentos e descobertas dos outros”.

Freire (2002), indica “o jogo como uma das mais educativas atividades humanas, se o considerarmos sob esse prisma, ele educa não para que saibamos mais matemática ou português ou futebol; ele educa para sermos mais gente, o que não á pouco.

Em suma, as atividades lúdicas devem estar presentes, para motivar as crianças e os alunos a terem uma aprendizagem a longo prazo, contextualizando conteúdos e o mundo que as rodeia.

4. Vantagens do lúdico no ensino-aprendizagem

A Convenção sobre os Direitos da Criança (1990), surge devido à vulnerabilidade das crianças e da necessidade de garantir às crianças proteção e atenção, colocando a educação no âmbito dessas necessidades, assim:

a educação deve destinar-se a promover o desenvolvimento da personalidade da criança, dos seus dons e aptidões mentais e físicas, na medida das suas potencialidades. E deve preparar a criança para uma vida adulta activa numa sociedade livre e inculcar o respeito pelos pais, pela sua identidade, pela sua língua e valores culturais, bem como pelas culturas e valores diferentes dos seus (p. 21).

Na nossa sociedade os jogos e as brincadeiras são considerados como atividades fundamentais para o desenvolvimento da criança e devem fazer parte do seu quotidiano. Os jogos e as brincadeiras têm um significado relevante na vida das crianças e, por isso, é reconhecido pelas Nações Unidas como um direito específico, assumido pelos Estados, assim:

os Estados Partes respeitam e promovem o direito da criança de participar plenamente na vida cultural e artística e encorajam a organização, em seu benefício, de formas adequadas de tempos livres e de atividades recreativas, artísticas e culturais, em condições de igualdade (Artigo 31, p.22, alíneas 1 e 2).

A importância do jogo e das brincadeiras e as suas características fazem com que estes sejam uma ferramenta de aprendizagem e de comunicação ideal para o desenvolvimento da personalidade das crianças, como diz Alarcão (2008)

que quer a psicologia do desenvolvimento, ao acentuar a ecologia do desenvolvimento humano, quer a sociologia da infância, ao perspectivar a infância como construção social realçam os factores histórico-culturais e sociais como profundamente influenciadores do desenvolvimento das crianças. A importância dos contextos como promotores ou inibidores do desenvolvimento tem vindo a ser evidenciada, ressaltando, no primeiro caso, as seguintes características: estabilidade afectiva, experiências diversificadas, interacção, estímulo, apoio, segurança, articulação intercontextual. (p. 200-201)

Assim, destaca-se a importância do jogo e das brincadeiras no desenvolvimento da criança na educação pré-escolar e no 1.º CEB, sendo que o educador/professor deve definir prioridades na sua prática pedagógica, de acordo com as necessidades das crianças e a partir do que as crianças sabem. A oportunidade de desfrutar de experiências educativas diversificadas, permite que cada criança, no seu processo de crescimento e aprendizagem, vá contribuindo para o seu desenvolvimento, socio-afetivo, cognitivo, moral e motor.

No desenvolvimento socio-afetivo, os jogos e as brincadeiras tem uma presença dominante na educação pré-escolar e na interacção social. É um aspeto importante, pois é nesta etapa que a criança sai da fase do egocentrismo e aprende a importância de viver em sociedade. Assim, a participação em grupo permite consciencializar a criança que pertencem àquele grupo e com a ajuda de todos torna-se mais fácil atingir determinado objetivo, no entanto as crianças têm uma maior interacção social com as outras crianças que tem interesses comuns. Para explorarmos o desenvolvimento socio-afetivo podemos jogar “jogo do anel” e ao “beijo, abraço, aperto de mão”. Estes jogos permitem desenvolver a coordenação motora fina, a atenção e os afetos e a área social.

No desenvolvimento cognitivo é necessário existir um ambiente estável e organizado para que as crianças explorem e enfrentem com confiança os novos desafios, entre os limites definidos pelo educador e fora deles.

Através do lúdico as crianças desenvolvem a imaginação, a concentração e aprendem a dominar os seus próprios comportamentos.

Na teoria do desenvolvimento de Piaget ressaltam duas implicações pedagógicas. Na primeira deve-se estimular as crianças a empregar a sua iniciativa e a sua inteligência no sentido de uma manipulação ativa do meio exterior, porque é a partir da troca direta com a realidade que se desenvolve a capacidade biológica que leva à inteligência e ao

conhecimento. Na segunda o jogo espontâneo da criança deverá ser o primeiro contexto no qual os educadores encorajam a utilização da inteligência e da iniciativa.

Para a exploração do desenvolvimento cognitivo os jogos e brincadeiras mais explorados são os “jogos de encaixe”, o “sudoku” e a “macaca”.

Estas atividades lúdicas são excelentes para a construção do conhecimento, pois as crianças são levadas a trabalhar o pensamento e desenvolvem outras habilidades como a observação, a comparação e a análise, a coordenação motora e o equilíbrio desenvolvendo, assim, a sua autoconfiança.

No desenvolvimento moral, a criança vai aprendendo e apropriando-se de tradições, crenças, princípios e valores morais partilhados no seu grupo social a partir da diversidade de experiências e, na educação pré-escolar deve haver a educação para os valores, através de experiências didáticas e pedagógicas recorrendo a jogos e a brincadeiras. De acordo com Morgado (2001), a organização dos processos educativos com sucesso passa pela construção de relações pedagógicas eficazes que contemplem as diferenças individuais e contextuais, refletindo e potenciando as diferenças nas competências, nos valores, nas experiências, nos interesses e necessidades de todos os elementos das comunidades educativas.

Os valores morais são construídos a partir da interação do sujeito com os diversos ambientes sociais durante a convivência diária, principalmente com os adultos. Assim, a criança irá construir os seus valores, princípios e normas morais. Para que estas interações aconteçam, há a ocorrência de processos de organização interna e adaptação e essa ocorre na interação de processos denominados assimilação e acomodação.

Nos jogos e brincadeiras deve-se incluir o desenvolvimento moral, criando, desde cedo, condições para que as crianças percebam o que é certo e o que é errado e distinguindo o bem e o mal. Como exemplos de jogos e brincadeiras que ajudam no desenvolvimento moral temos o “jogo do dado”. Neste jogo, há um dado e nas suas faces há valores subentendidos. O objetivo do jogo é lançar o dado e falar sobre o valor que saiu.

O desenvolvimento motor é um processo de mudanças ao nível do funcionamento de um indivíduo, onde há uma maior aptidão para controlar movimentos e interagir com o meio físico e social. Na educação pré-escolar trabalha-se a aquisição e o

aperfeiçoamento das habilidades motoras, desde os movimentos mais básicos aos movimentos mais complexos.

As atividades a nível da manipulação, da locomoção e da postura são importantes para o processo de aprendizagem de habilidades motoras e capacidades físicas. De modo geral tem havido uma particular atenção sobre a relevância dos jogos e das brincadeiras no desenvolvimento motor e para Neto e Marques (2004, p. 5, citado por Serrão o “jogo é uma das formas através da qual a criança se socorre para interiorizar o seu envolvimento físico e social”.

Para Fonseca (2005) “(...) com a capacidade de manipulação de instrumentos e de objectos, ditos manuais e sociais, a criança pode desenvolver inúmeras aquisições finas e transformar a mão numa ferramenta (...)” (p. 745).

Como exemplos de brincadeiras que ajudam no desenvolvimento motor temos o “saltar à corda” e as “apanhadas”. Para os jogos temos o exemplo do “jogo da cabra-cega” e do “jogo do stop”. Estas brincadeiras permitem desenvolver a coordenação motora fina, a percepção do ritmo do salto, o equilíbrio, a cooperação, a habilidade de se deslocar em corrida, a velocidade, a resistência, o respeito pelas regras do jogo e a orientação espacial

Por conseguinte, podemos considerar o jogo como uma atividade lúdica que estimula e promove o desenvolvimento físico e mental das crianças ao mesmo tempo que mostra a alegria e a satisfação de quem o pratica. É uma das práticas preferidas das crianças em que suscita um entusiasmo enorme pois trata-se de “(...) uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento” (Caillois, 1990, p. 26).

Na opinião de Huizinga (1951) o jogo é uma atividade “realizada segundo uma regra livremente consentida, mas imperativa, desprovida de um fim em si, acompanhada por um sentimento de alegria e tensão e por uma consciência de ser diferente do que se é na vida real.” (p. 57).

Além da componente lúdica, esta estratégia apresenta, por um lado, um enorme potencial que acompanha o ser humano ao longo de toda a sua vida, contribuindo para o desenvolvimento integral nos vários domínios e “um recurso educativo fundamental para a transmissão de valores, de práticas culturais e de atitudes intelectuais face ao mundo” (Amado, 2002, p.12). Por outro lado, é também um importante instrumento de aprendizagem, onde a criança experimenta, inventa, descobre, aprende e confere habilidades. Daí auferimos que esta atividade lúdica é um condutor extraordinário para o

desenvolvimento infantil, sobretudo no que se refere às capacidades físicas e intelectuais, permitindo assim à criança conhecer o seu corpo, explorar o meio que a rodeia, adquirir novas experiências motoras e sociais, estimular a psicomotricidade, favorece a concentração, a atenção e a imaginação. Jogar é importante para deixar a criança relaxada, entendendo que há momento para tudo, inclusive para pensar com calma e aguardar a sua vez. Os jogos com regras exigem algum raciocínio e estratégia, impõem limites e estimulam o trabalho de equipa.

Deste modo, o ato de jogar é a forma mais frequente do comportamento durante a infância, tornando-se uma área de grande relevância no domínio da educação, saúde e intervenção social.

Na mesma linha de pensamento, os dois conceitos podem estar associados porque para Condessa (2009) brincar é

“(…) uma estratégia fundamental para se ganhar segurança e autonomia (…) e a partir do brincar, as crianças (…) têm necessidade de investir muito tempo de jogo durante a infância, como uma ferramenta de aprendizagem e adaptação a situações inesperadas e imprevisíveis de natureza motora, social e emocional na vida adulta.” (p. 20)

Quando nos referimos ao jogo não nos podemos esquecer de dois teóricos de grande relevo, Piaget e Vygotsky. As suas teorias confirmaram que

os jogos são atividades de extrema importância para o desenvolvimento infantil, seja social, moral e intelectual. Para além do desenvolvimento cognitivo, também contribui para o aparecimento da imaginação levando as crianças a imitar papéis, a interiorizar regras de condutas sociais explícitas nas brincadeiras e a socializar-se. (Baranita, 2012, p. 46)

O jogo permite que a criança obtenha novos conhecimentos ao experimentar várias experiências motoras e pode também ser utilizado como um recurso pedagógico fundamental no processo de ensino aprendizagem que acompanhados por ambientes lúdicos, permitem que a criança seja estimulada e assimile mais facilmente os conteúdos pretendidos. Os jogos devem ser desenvolvidos em todas as áreas promovendo o trabalho variado, tal como o fazem o jogo simbólico, o jogo social e o jogo de atividade física.

Assim, educadores e professores devem adotar diversos jogos nas suas práticas pedagógicas e, segundo Souza (2014) “Pensar no jogo como recurso educativo pode ser

um caminho na busca do desenvolvimento da criança em sua plenitude, pois no ato de jogar observam-se elementos e valores associados às várias dimensões necessárias ao processo de ensino-aprendizagem” (p. 16).

Deste modo, o ato de jogar é a forma mais frequente do comportamento durante a infância, tornando-se uma área de grande relevância no domínio da educação, saúde e intervenção social.

Assim sendo, o brincar e o jogar andam lado a lado e são muito importantes na vida das crianças, porque a partir destes há o combate à obesidade e ao sedentarismo; desenvolvem a motricidade; promovem o autoconhecimento corporal, ou seja, auxiliam a criança a conhecer os seus limites e os seus potenciais; estabelecem regras e limites; ensinam a respeitar outro, pois a criança aprende a ouvir e a relacionar-se com os outros, aceitando as diferenças; desenvolvem a atenção e o autocontrole; promovem a criatividade e a imaginação; incentivam o trabalho em equipa e estimulam o raciocínio estratégico.

Capítulo II - Estudo Empírico: A Criança À Descoberta do Jogo – O que nos dizem os Profissionais e o Estagiários!

Introdução

- 5. Metodologia**
 - 5.1 Problemática e Objetivos do Estudo
 - 5.2 Participantes do Estudo
 - 5.3 Instrumentos de Pesquisa
- 6. Análise e Interpretação dos Resultados**
- 7. Conclusões e Discussão do Estudo**

Introdução

Neste ponto, vamos apresentar parte da vertente investigativa desenvolvida sobre a temática de aprofundamento, um estudo com características empíricas a que denominámos *A Criança à Descoberta do Jogo – O que nos dizem os Profissionais e os Estagiários!*

Este estudo refere-se a uma investigação qualitativa e quantitativa com o objetivo de dar a conhecer à estagiária as conceções de um grupo de docentes de EPE e 1.º CEB acerca da importância dos jogos na aprendizagem das crianças, para que possa ter uma pequena perspetiva mais atualizada.

Apresentaremos, de seguida, a problemática e os objetivos do estudo, os participantes e a sua caracterização, os instrumentos de pesquisa, a análise e interpretação dos resultados e as conclusões e discussão do estudo com alguns resultados alcançados no âmbito de pesquisas de outros relatórios de estágio.

5. Metodologia

5.1 Problemática e Objetivos de Estudo

Hoje em dia, na nossa sociedade, os jogos e as brincadeiras têm um papel fundamental para o desenvolvimento integral das crianças, pois ao brincar a criança interpreta diversos papéis e segundo Callois (1990), o jogo é “uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento.” (p. 26). Para Rino (2004) “as regras e interações que se pretendem desenvolver deverão contribuir para a construção de um cidadão responsável e autónomo, para o qual a escola é apenas um dos contributos” (p. 21).

Observando as crianças, vemos que estas aprendem mais facilmente de forma lúdica e Moyles (2006) diz-nos que “qualquer pessoa que tenha observado o brincar durante algum tempo reconhece que, para as crianças pequenas, o brincar é um instrumento de aprendizagem” (p. 14). Portanto, o educador/professor deve integrar nas suas aulas jogos que proporcionem uma aprendizagem duradoura e prazerosa.

Para o desenvolvimento deste estudo tivemos em conta o objetivo geral *conhecer as conceções e práticas de docentes EPE/1.º CEB acerca da importância das brincadeiras e jogos na aprendizagem das crianças.*

A partir deste objetivo pretendemos:

- Caracterizar os docentes, EPE/1.º CEB, participantes no estudo quanto a aspetos pessoais e profissionais;
- Conhecer as concepções destes docentes, EPE/1.º CEB, acerca da importância das brincadeiras e jogos no desenvolvimento e na aprendizagem das crianças;
- Conhecer as práticas valorizadas em sala de aula por estes docentes de EPE / 1.º CEB: A Criança à Descoberta do Jogo.

5.2 Participantes no Estudo

Os participantes deste estudo foram docentes profissionalizados nestes dois níveis de ensino, selecionados ao acaso a partir de uma população nacional. Assim, obtivemos uma amostra total de 79 participantes, mais especificamente: 59 educadores/professores titulares, 3 educadores/professores de Educação Especial e 17 estagiários em Educação Pré-Escolar e/ou Professores de 1.º CEB com idades compreendidas entre os 18 anos e os 64 anos.

5.3 Instrumento de Pesquisa

Este estudo foi realizado no presente ano de 2019, através da aplicação de um inquérito por questionário realizado na plataforma *Google Forms*.

O questionário foi divulgado nas redes sociais a colegas de estágio e docentes de EPE e 1.º CEB e foi pedida a sua partilha com outros colegas de profissão. Aquando da sua aplicação, informou-se o propósito do estudo, que a resposta aos questionários era voluntária, os dados eram anónimos e só seriam utilizados com o propósito académico.

O instrumento aplicado teve por base o questionário utilizado nos estudos de Lima (2014), Cabral (2014) e Faria (2018). No questionário, apresentado em anexo (Anexo I) encontram-se questões maioritariamente fechadas, de escolha múltipla e dicotómica e está estruturado em três partes: a primeira parte apresenta a caracterização da amostra, a segunda parte questiona a concepção sobre a importância do jogo e a última parte interroga sobre as práticas usadas para levar a criança à descoberta do jogo em sala de aula.

6. Análise e Interpretação dos Resultados

Neste tópico vamos apresentar e discutir os dados obtidos através da implementação do inquérito por questionário a estagiários e profissionais - educadores de infância e professores do 1.º CEB.

O tratamento e análise dos nossos dados será dividido em três partes, em função dos três objetivos delineados, nomeadamente: I - a caracterização da nossa amostra; II - a conceção dos docentes sobre a importância do jogo; III- as práticas usadas pelos docentes em sala de aula para levar a criança à descoberta do jogo.

Após categorizar as respostas abertas, de acordo com as categorias de análise de conteúdo realizada nos estudos de Cabral (2014), Lima (2014) e Faria (2018) realizámos a introdução dos dados numa base de dados (IBM SPSS *Statistics* 25). Este programa estatístico ajudou-nos a realizar uma análise estatística dos dados, com tabelas e gráficos que apresentam frequências e percentagens nas categorias analisadas.

Carmo e Ferreira (1988) dizem-nos que “Os objetivos da investigação quantitativa consistem essencialmente em encontrar relações entre variáveis, fazer descrições recorrendo ao tratamento estatístico de dados recolhidos, testar teorias” (p. 178).

Recorremos sempre que considerarmos importante, a uma transcrição de algumas das respostas abertas, tendo o cuidado de referenciar cada entrevistado pelo n.º do seu questionário (Q1...Q79), de forma a garantir o seu anonimato.

De seguida iremos expomos a análise dos resultados referentes ao primeiro objetivo do nosso estudo.

6.1. dos docentes EPE/1.º CEB participantes no estudo quanto a aspetos pessoais e profissionais

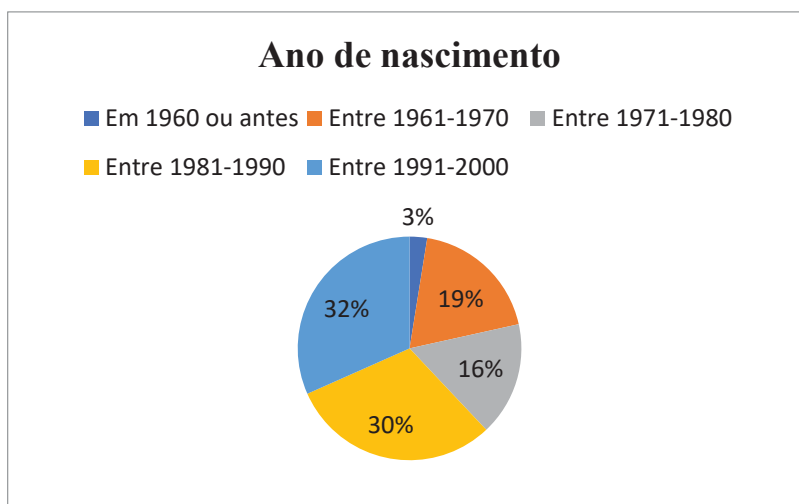


Gráfico 1 – Ano de nascimento dos inquiridos

De acordo com o gráfico 1 podemos averiguar que os participantes no nosso estudo nasceram predominantemente entre 1991-2000 (32%), isto é, têm idades compreendidas entre os 19 e os 28 anos de idade. Outra faixa etária que se destaca, com 30%, é o grupo de inquiridos nascidos entre 1981-1990, nomeadamente com idades compreendidas entre os 29 e os 38 anos de idade (30%).

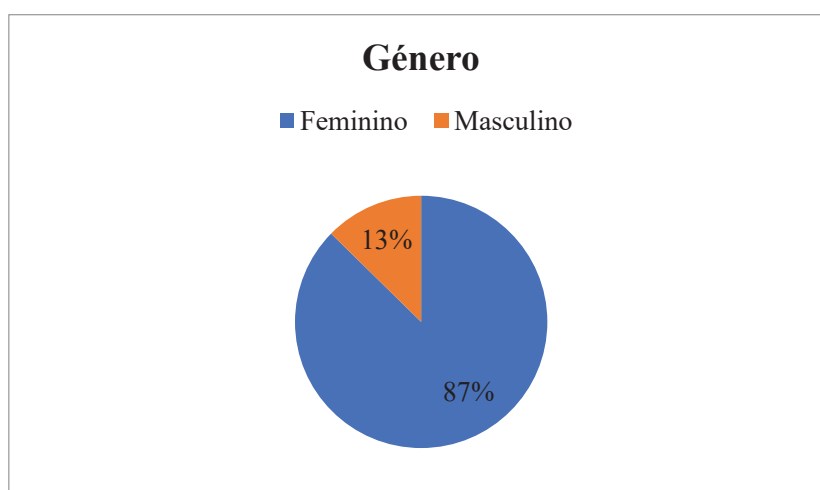


Gráfico 2 – Género/Sexo dos inquiridos

Relativamente ao género/sexo verificamos, no gráfico 2, que, maioritariamente, os participantes são do sexo feminino, com uma percentagem de 87% e apenas 13%, dos inquiridos são do sexo masculino.

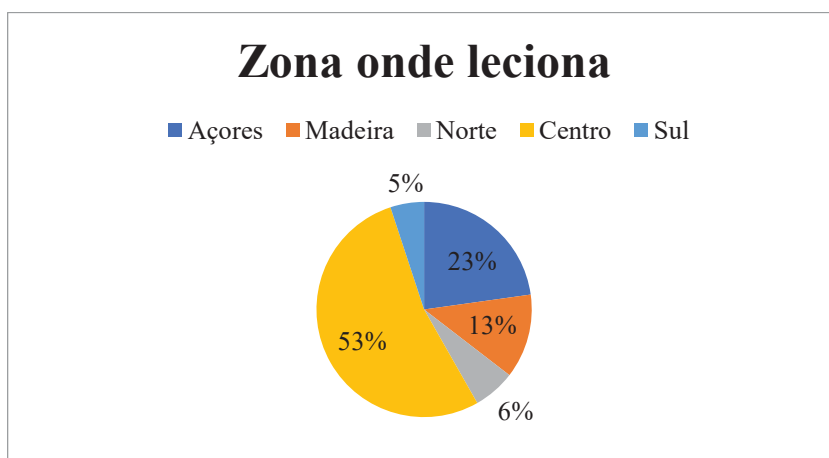


Gráfico 3 – Zona de leção dos inquiridos

No que diz respeito à zona geográfica onde lecionam os nossos inquiridos, o gráfico mostra-nos que 53% da amostra leciona no Centro de Portugal Continental. Os restantes participantes, 47%, estão distribuídos pelos Arquipélagos dos Açores e Madeira e pelo Norte e Sul do país.

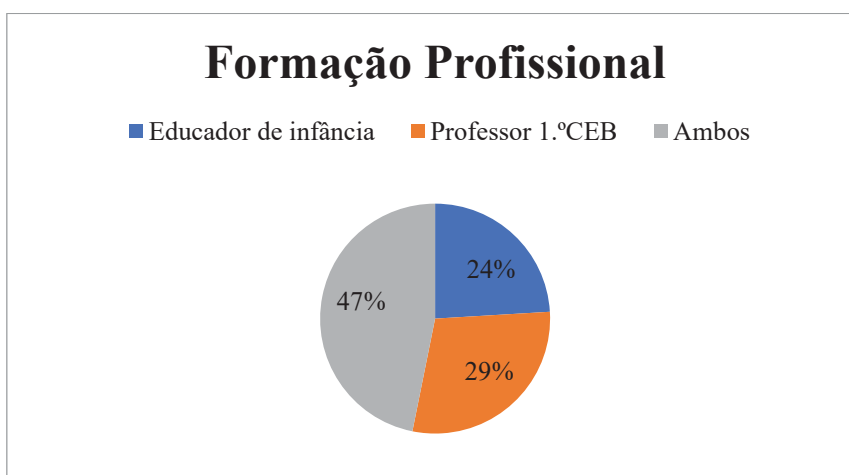


Gráfico 4 – Formação Profissional dos inquiridos

Através do gráfico 4 podemos constatar que 47% dos inquiridos apresenta formação profissional em ambos os contextos, ou seja, EPE e 1.º CEB. Registamos que 29% com formação só em 1.º CEB e, por fim, 24% com formação só em EPE.

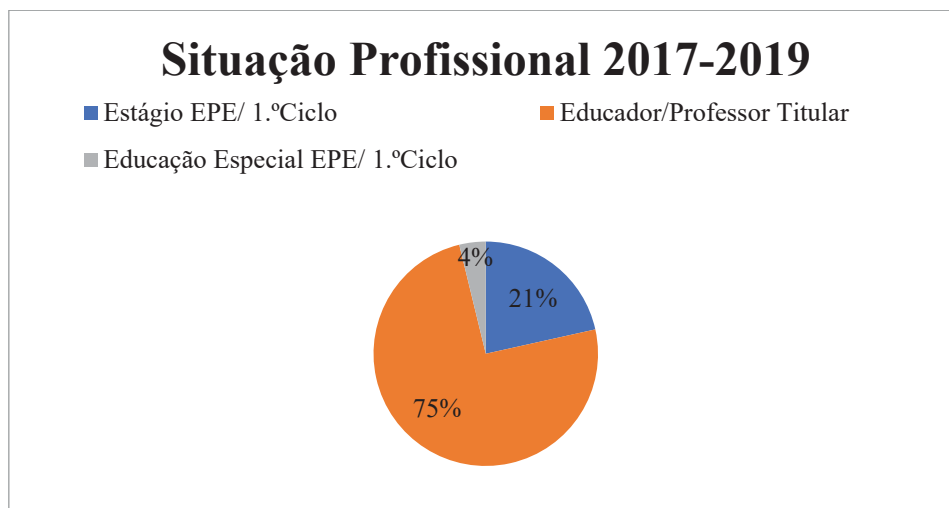


Gráfico 5 – Situação Profissional dos inquiridos entre 2017-2019

O gráfico 5 apresenta a situação profissional dos nossos participantes entre 2017-2019. Podemos apurar que 75% são Educadores/Professores Titulares, 21% são estagiários de EPE e 1.º CEB e, apenas 4% são profissionais de Educação Especial EPE/1.º CEB.

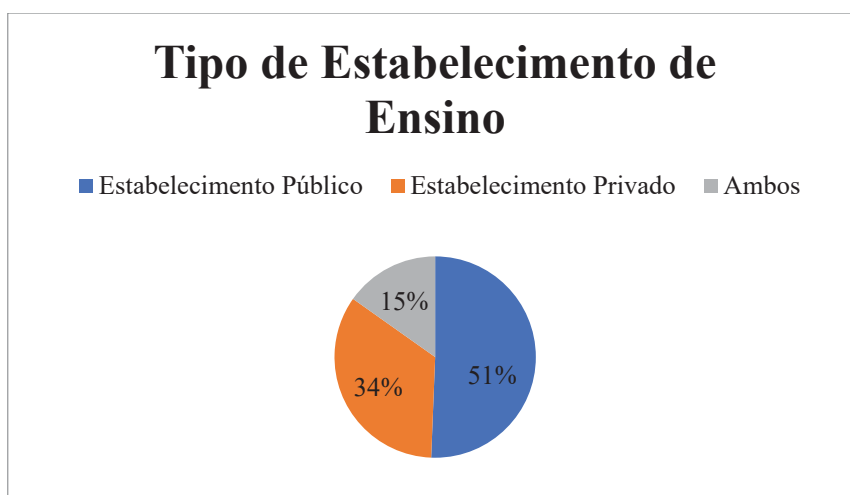


Gráfico 6 – Tipo de estabelecimento de ensino

Dos 79 inquiridos, 51% trabalha/trabalharam num Estabelecimento Público, 34% num Estabelecimento Privado e 15% em ambos os estabelecimentos (gráfico 6).

Observando o gráfico que se segue (Gráfico 7), verificamos que 51% dos docentes tem entre “0 e 5 anos” de experiência profissional, 15% tem “26 ou mais anos”, 11% tem entre “16 e 20 anos”, 9% tem entre “21 e 25 anos”, 8% tem entre “6 e 10 anos” e, por fim, 2% tem entre “11 e 15 anos”.

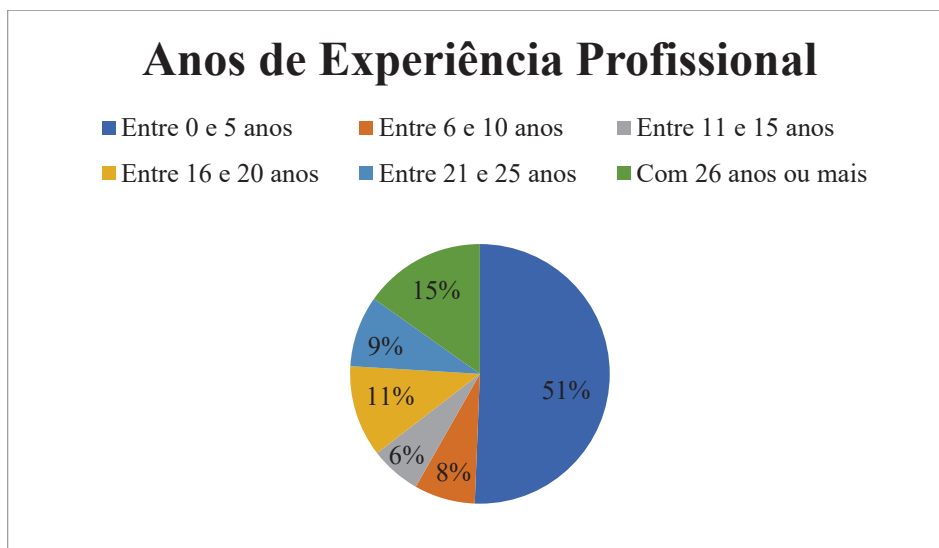


Gráfico 7 – Anos de Experiência Profissional

Depois de expostos todos estes dados, concluímos que a nossa amostra de participantes é relativamente jovem e predominam os docentes do sexo feminino e com formação em ambos os contextos, Educação Pré-Escolar (EPE) e 1.º Ciclo do Ensino Básico (1.ºCEB).

Além disso, mais de metade da amostra contava, na altura em que foram questionados, com uma baixa experiência profissional entre os “0 e 5 anos” e trabalhavam, maioritariamente, em estabelecimentos de ensino público.

Seguidamente expomos a análise dos resultados referentes ao segundo objetivo enunciado para este estudo.

6.2. Conceção dos educadores e professores sobre a importância do jogo no desenvolvimento e aprendizagem das crianças

Neste segundo ponto, vamos perceber quais são as concepções dos educadores e professores sobre a importância do jogo na aprendizagem e desenvolvimento das crianças/alunos.

Quando confrontados com a questão *“Considera que o jogo é um recurso importante para o desenvolvimento da criança?”* obtivemos para a totalidade dos

participantes (79) uma resposta afirmativa, isto é, todos os inquiridos consideram o jogo importante para o desenvolvimento infantil.

A tabela seguinte retrata as respostas dadas pelos participantes relativamente à questão *“Em que domínio (s) considera ser o jogo “mais importante” para o desenvolvimento dos seus alunos?”*.

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

	Desenvolvimento							
	Cognitivo		Afetivo		Físico e Motor		Social	
	Não menciona	Menciona	Não menciona	Menciona	Não menciona	Menciona	Não menciona	Menciona
n	8	71	26	53	24	55	8	71
%	10,1	89,9	32,9	67,1	30,4	69,6	10,1	89,9

Ao analisar a tabela 1, acerca do(s) domínio(s) em que considera ser o jogo "mais importante" para o desenvolvimento dos seus alunos podemos averiguar que 89,9% dos participantes considera o jogo mais importante para o desenvolvimento cognitivo e social, seguindo-se o desenvolvimento físico e motor com 69,6% e, por fim, o desenvolvimento afetivo com 67,1%.

As opções anteriormente apresentadas foram justificadas por 67,1% dos inquiridos e são apresentadas na tabela seguinte.

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

	n	%
Não sabe/não responde;	26	32,9
Permite o desenvolvimento da criança na globalidade;	19	24,1
Caráter integrador do jogo (articulação entre áreas, conteúdos, áreas do saber);	5	6,3
Estimular na criança uma atitude favorável à aprendizagem;	10	12,7
Promover e desenvolver a aprendizagem através da aquisição e consolidação de conteúdos;	3	3,8

Desenvolvimento específico na área social (e.g., deveres, comportamentos, regras, responsabilidades);	9	11,4
Desenvolvimento específico na área afetiva (criar laços entre pares, entre crianças/alunos e educadores/professores).	5	6,3
Desenvolvimento específico na área cognitiva ao nível da linguagem e comunicação e do raciocínio lógico-matemático	2	2,5

De acordo com a tabela 2, sobre as justificações atribuídas para os diferentes tipos de desenvolvimentos destaca-se, com 24,1%, o motivo “permite o desenvolvimento da criança na totalidade”. Esta escolha é observável nas respostas de transcritas de alguns inquiridos quando estes expõem:

“Considero que o jogo desenvolve as crianças em todos estes domínios, pois durante uma situação de jogo as crianças têm: de desenvolver estratégias (cognitivo); lidam com os colegas (social); desenvolvem laços entre si (afetivo); e movimentam-se (físico e motor).” (Q.5)

“O jogo é uma atividade muito completa, isto é, contribui para o desenvolvimento pleno do ser humano, logo para todos os domínios apresentados anteriormente.” (Q.40)

Com apenas 2,5% a justificação 8 (desenvolvimento específico na área cognitiva ao nível da linguagem e comunicação e do raciocínio lógico-matemático).

Seguem-se como segundo e terceiro motivos mais referidos o facto de permitir “Estimular na criança uma atitude favorável à aprendizagem” (12,7%) e de promover o “Desenvolvimento específico na área social (e.g., deveres, comportamentos, regras, responsabilidades) (11,4%). Curiosamente, com apenas 2,5% surge a justificação atribuída ao “desenvolvimento específico na área cognitiva ao nível da linguagem e comunicação e do raciocínio lógico-matemático”.

As últimas questões, incluídas neste objetivo, vem apurar o grau de importância dada ao “**jogo como um meio da aprendizagem**”. Aqui apresentaremos as situações em que as respostas recaíram sobre a elevada importância dada ao jogo, considerando as categorias organizadas em função da análise às respostas dadas. (Tabela 3).

Tabela 3 - Elevada importância dada ao “jogo como um meio da aprendizagem”

	n	%
Autonomia	52	65,8
Capacidade de aceitação da regra	65	82,3
Capacidade de atenção e compreensão	54	68,4
Capacidade de empreender	33	41,8
Capacidade de expressão	46	58,2
Capacidade de liderança	37	46,8
Capacidade de memorização e raciocínio lógico	58	73,4
Capacidade de resolução de conflitos	49	62
Capacidade de tomada de decisões	45	57
Comunicação gestual	27	34,2
Comunicação oral	57	72,2
Cooperação com os colegas	68	86,1
Cultura do brincar	59	74,7
Gestão das interações com visa a evitar <i>bullying</i>	42	53,2
Imaginação e criatividade	52	65,8
Motricidade fina	53	67,1
Motricidade geral.	51	64,6

Por sua vez, nas categorias “capacidade de empreender” e “comunicação gestual” são, também, considerados muito importantes, mas apenas para 41,8% e 34,2% dos docentes, respectivamente. Encontramos contradição com a baixa justificação atribuída ao “desenvolvimento específico na área cognitiva ...ao nível do raciocínio lógico-matemático” ao contarem-se 74,3% de respostas sobre o impacto do jogo nas aprendizagens, graças à elevada relevância dada à estimulação na “capacidade de memória e raciocínio lógico-matemático”.

6.3. Práticas valorizadas em sala de aula por estes docentes de EPE/1.º CEB: A Criança à Descoberta do Jogo

Para este objetivo, a primeira questão apresentada foi a seguinte: “*Tem por hábito recorrer ao jogo em contexto de sala de atividades/sala de aula?*”. A esta pergunta, todos os inquiridos responderam afirmativamente, ou seja, os 79 participantes recorrem ao jogo.

Tabela 4 - Frequência de utilização de jogos e brincadeiras na sala de aula

Frequência de utilização de jogos e brincadeiras					Total
	Diariamente	Semanalmente	Mensalmente	Periodicamente	
n	33	37	4	5	79
%	41,8	46,8	5,1	6,3	100

De acordo com os dados da tabela 4, acerca da frequência da utilização de jogos e brincadeiras na sala de aula, destaca-se o recurso a esta estratégia, semanalmente (46,8%) e diariamente (41,8%). Todavia, 6,3% dos profissionais refere que recorre a esta estratégia periodicamente e 5,1%, mensalmente.

No seguimento deste objetivo, questionou-se, de forma separada, os educadores e professores, acerca da área/domínio de aprendizagem na qual recorrem mais frequentemente à realização de jogos. A tabela 5 expõe as respostas obtidas dos educadores de infância.

Tabela 5 - Em que área (s) /domínio (s) de aprendizagem utiliza com mais frequência os jogos
(Educação Pré-Escolar)

	Linguagem Oral e Abordagem à Escrita			Conhecimento do Mundo			Matemática			Formação Pessoal e Social			Educação Física			Expressões Artísticas		
	NR/NS	Elege	Não elege	NR/NS	Elege	Não elege	NR/NS	Elege	Não elege	NR/NS	Elege	Não elege	NR/NS	Elege	Não elege	NR/NS	Elege	Não elege
n	17	23	39	17	19	43	17	38	24	17	23	39	17	28	34	17	7	54
%	21,5	29,1	49,4	21,5	24,1	54,4	21,5	48,1	30,4	21,5	29,1	49,4	21,5	35,4	43	21,8	9	69,2

Observando a tabela 5, sobre a frequência nas áreas e domínios de aprendizagem, podemos verificar que a área/domínio onde os educadores de infância inquiridos recorrem com mais frequência ao jogo é a Matemática, com 48,1%, seguida da Educação Física, com 35,4%, a Linguagem Oral e Abordagem à Escrita e a Formação Pessoal e Social, ambas com 29,1%, o Conhecimento do Mundo com 24,1% e, por fim, com apenas 9% as Expressões Artísticas.

Tabela 6 - Em que área (s) de aprendizagem utiliza com mais frequência os jogos?
(1.º Ciclo do Ensino Básico)

	Português			Estudo do Meio			Matemática			Cidadania			Educação e Expressão Físico-Motora			Expressões Artísticas		
	NR/NS	Elege	Não elege	NR/NS	Elege	Não elege	NR/NS	Elege	Não elege	NR/NS	Elege	Não elege	NR/NS	Elege	Não elege	NR/NS	Elege	Não elege
n	20	20	39	20	21	38	20	43	16	20	18	41	20	33	26	20	13	46
%	25,3	25,3	49,4	25,3	26,6	48,1	25,3	54,4	20,3	25,3	22,8	51,9	25,3	41,8	32,9	25,3	16,5	58,2

Passemos agora às respostas dos professores do 1.º CEB acerca da(s) área(s)/domínio(s) de aprendizagem em que mais recorrem ao jogo, apresentadas na tabela 6.

No que concerne aos professores do 1.º CEB apuramos que estes recorrem ao jogo com mais frequência nas áreas da Matemática e Educação e Expressão Físico-Motora com 54,4% e 41,8%, respetivamente. As restantes áreas apresentam percentagens inferiores a 30%.

A tabela seguinte (tabela 7) mostra-nos os resultados relativos à questão **“Como se comportam as crianças/alunos na realização de jogos que têm como finalidade a aprendizagem?”**.

Tabela 7 - Como se comportam as crianças/alunos na realização de jogos que têm como finalidade a aprendizagem.

Como se comportam as crianças/alunos na realização de jogos que têm como finalidade a aprendizagem			Total
	Com interesse	Com muito interesse	
n	34	45	79
%	43	57	100

A tabela 7, acerca dos comportamentos dos alunos na realização de jogos, mostra-nos que 57% dos inquiridos mencionam que as crianças/alunos demonstram ter muito interesse na realização de jogos, cuja finalidade é a aprendizagem.

Seguidamente inquiriu-se os participantes relativamente à questão **do “impacto na aprendizagem das crianças/alunos”**.

Mais uma vez, os profissionais responderam favoravelmente a esta questão, obtendo, assim, uma totalidade de respostas afirmativas. No seguimento desta pergunta, pretendeu-se saber o porquê deste impacto na aprendizagem das crianças/alunos.

Assim, a tabela 8, divulga as sete categorias de motivos apresentados aquando da análise de conteúdos das respostas dadas.

Tabela 8 - Motivos pela qual o jogo tem impacto na aprendizagem da criança

	n	%
Não sabe/Não responde	29	36,7
Permite o desenvolvimento da criança na globalidade	13	16,5
Estimular na criança uma atitude favorável à aprendizagem	23	29,1
Promover e desenvolver a aprendizagem através da aquisição e consolidação de conteúdos	9	11,4
Desenvolvimento específico na área social (e.g., deveres, comportamentos, regras, responsabilidades)	2	2,5
Desenvolvimento específico na área afetiva (criar laços entre pares, entre crianças/alunos e educadores/professores)	1	1,3
Desenvolvimento específico na área cognitivo ao nível da linguagem e comunicação e do raciocínio lógico-matemático	2	2,5
Total	79	100

Uma vez que esta é uma questão de resposta aberta a maioria dos inquiridos, nomeadamente 36,7% não respondeu. A quase maioria dos inquiridos (29,1%) justificou como primeiro motivo a importância de “estimular na criança uma atitude favorável à aprendizagem” e, outra parte (16,5%) escolheu a justificação “permite o desenvolvimento da criança na globalidade”.

Ainda na sequência desta questão tencionamos saber *“De que forma observa/verifica este impacto?”*.

Tabela 9 - De que forma observa/verifica esse impacto?

	n	%
Não sabe/Não responde	35	44,3
Através do comportamento de adesão à atividade	20	25,3
Desempenho do aluno	8	10,1
Aquisição de conteúdos	9	11,4
Aplicação de conteúdos	4	5,1
Adaptação a novas situações - resolução de problemas, autonomia do trabalho criatividade, etc.	3	3,8
Total	79	100

Como na resposta anterior, é uma questão de resposta aberta e a maior parte dos inquiridos (44.3%) não respondeu. Dos participantes que responderam, a quase maioria (25,3%), escolheram em primeiro lugar a justificação “através do comportamento de adesão à atividade” e em segundo “aquisição de conteúdos” (10,1%). O motivo menos escolhido, com 3,8%, foi a necessidade de “adaptação a novas situações - resolução de problemas, autonomia do trabalho criatividade, etc.

No seguimento deste objetivo inquiriu-se os participantes relativamente à questão ***“Que tipo de jogos costuma utilizar?”***.

Assim, a tabela 10, divulga as onze categorias de jogos mencionados nas respostas dos docentes inquiridos.

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

	n	%
Jogos de tabuleiro	30	38
Jogos com sons	38	48,1
Jogos com cores	28	35,4
Jogos motores/corporais	52	65,8
Jogos manipulativos	51	64,6
Jogos de construção	44	55,7
Jogos de memorização	57	72,2
Jogos de perguntas e respostas	46	58,2
Jogos dramáticos	38	48,1
Jogos de computador	18	22,8
Jogos de regras	42	53,2

Sendo esta uma pergunta com várias respostas, todos os jogos apresentam a totalidade dos participantes. Assim, os jogos mais utilizados são os jogos de memorização com 72,2%, os jogos motores/corporais com 65,8% e os jogos manipulativos com 64,6% das respostas. Os jogos menos mencionados foram os jogos que requerem recursos dispendiosos – os computadores (22,8%), os “jogos com cores” e também os “jogos de tabuleiro” (38%).

Na sequência desta questão, pretendemos saber “*Que tipo de recursos utilizados nas aulas?*”

Tabela 11 - Que tipo de recursos utiliza nas suas aulas?

	Jogos já existentes	Jogos construídos por si, adequados aos temas/conteúdos que está a lecionar no momento	Ambos	Total
n	2	11	66	79
%	2,5	13,9	83,5	100

A tabela 11, relativamente ao tipo de recursos utilizado, mostra-nos que 83,5% dos inquiridos utiliza jogos já existentes e jogos construídos por si. 13,9% utiliza jogos contruídos por si e somente 2,5% refere que utiliza apenas jogos já existentes.

De seguida, questionamos os participantes sobre “*o que pretendem quando recorrem ao jogo*”. Assim, a tabela 12, divulga as seis categorias determinadas pelas respostas dadas.

Tabela 12 - Quando recorre ao jogo pretende...

	n	%
Introduzir novos conhecimentos numa área	52	65,8
Consolidar conhecimentos já adquiridos numa área	65	82,3
Aplicar conhecimentos de diversas áreas	34	43
Exercitar/Repetir	33	41,8
Exploração	36	45,6
Resolução de problemas	29	36,7

Na tabela 12, a respeito do que os docentes pretendem quando recorrem ao jogo, podemos averiguar que 82,3% dos participantes no estudo, refere que recorre ao jogo para “consolidar conhecimentos já adquiridos em determinada área” e 65% dos participantes utilizam o jogo para “introduzir novos conhecimentos numa área”.

Com a realização do questionário, também, pretendemos saber “*como realizam habitualmente os jogos, nas suas aulas*”. Se preferem realizar os jogos de forma individual, a pares, em pequenos grupos ou grandes grupos.

Tabela 13 - Nas suas aulas, os jogos são habitualmente realizados...

	n	%
De forma individual	25	31,6
A pares	33	41,8
Em pequenos grupos	65	82,3
Em grande grupo	35	44,3

Na tabela 13, sobre a forma como são realizados os jogos, podemos averiguar que 82,3% dos participantes do nosso estudo preferem realizar jogos, nas suas aulas, “em pequenos grupos” e 44,3% optam por realizar jogos “em grande grupo”, com valores aproximados da realização de jogos “a pares” (41,8%).

Dando seguimento a esta pergunta, pedimos a opinião dos participantes acerca da forma que *“as crianças e alunos aprendem mais facilmente”*, os resultados serão apresentados na tabela 14.

Tabela 14 – Na sua opinião, as crianças/alunos aprendem com mais facilidade ...

	n	%
Jogos individuais	3	3,8
Jogos a pares	18	22,8
Jogos em pequenos grupos	44	55,7
Jogos em grande grupo	14	17,7
Total	79	100

Como verificamos na tabela 14, quanto à opinião das aprendizagens com mais facilidade, 55,7% dos inquiridos referem que as crianças aprendem mais facilmente quando realizam jogos “em pequeno grupo”, seguindo-se da realização de jogos “a pares” com 22,8% e da realização de jogos “em grande grupo” com 17,7%. Vemos que ao nível da realização de jogos individuais, apenas 3,8% diz que individualmente as crianças aprendem com mais facilidade.

A próxima questão pretende que sejam apresentados os “*motivos pela qual o jogo tem impacto na aprendizagem das crianças e dos alunos*”.

Tabela 15 – Motivos pela qual o jogo tem impacto na aprendizagem das crianças e dos alunos

	n	%
Não sabe/não responde	36	45,6
Cooperação entre pares	27	34,2
Há possibilidade de jogar mais vezes (duração da atividade, maior/participação ativa)	1	1,3
Desperta a motivação	1	1,3
Desperta a atenção/concentração	1	1,3
Desenvolve competências sociais	2	2,5
Oportunidade de integração multidisciplinar	1	1,3
Troca de opiniões, discussão e estratégias	6	7,6
Porque grupos maiores dão origem a menos trabalho	4	5,1
Total	79	100

A partir da observação da tabela, vemos que a maioria dos participantes (45,6%) não respondeu a esta questão por ser uma pergunta de resposta aberta. Dos participantes que responderam, 34,2% escolheu a opção “cooperação entre pares” tendo respondido:

“Porque quando tem alguma dúvida o colega ajuda a resolver a questão.” (Q. 1)

“Ao apresentarem alguma dificuldade, torna-se mais fácil colmata-la ao realizar os jogos em grupo, pois ajudam-se uns aos outros.” (Q. 4)

“Trabalhar com em conjunto com um colega ajuda as crianças a entender melhor as suas dificuldades e a ultrapassa-las. Por vezes a explicação de um colega a outro é mais compreensível para ele.” (Q. 5)

Uma segunda resposta a realçar é pela “Troca de opiniões, discussão e estratégias” (7,6%). Muito pouco escolhido, com apenas uma resposta (1,3%) encontram-se as opções: “há possibilidade de jogar mais vezes” referente à duração da atividade e a uma maior/participação mais ativa, “Desperta a motivação” e “Desperta a atenção/concentração” e ainda pela “Oportunidade de integração multidisciplinar”.

Na tabela seguinte, apresentaremos as respostas dos participantes à pergunta ***“Dentro da sua sala de atividades/sala de aula há algum espaço onde estão disponibilizados os jogos que vão sendo utilizados?”***.

Tabela 16 - “Dentro da sua sala de atividades/sala de aula há algum espaço onde estão disponibilizados os jogos que vão sendo utilizados?”.

	n	%
Sim	69	87.3
Não	10	12,7
Total	79	100

Na tabela 16, relativamente aos espaços disponibilizados para jogos dentro da sala de aula, verificamos que 87,3% dos participantes têm algum espaço destinado a jogos para serem utilizados. Aos que responderam afirmativamente, foi colocada a questão ***“Se sim, as crianças/alunos voltam a utilizar os mesmos por iniciativa própria?”***

Tabela 17 - Se sim, as crianças/alunos voltam a utilizar os mesmos por iniciativa própria?

	n	%
Não sabe/Não responde	10	12,7
Sim	66	83,5
Não	3	3,8
Total	79	100

Nesta questão, acerca dos alunos que utilizam os jogos da sala por iniciativa própria, averiguamos que dos 87,3% participantes que responderam sim na resposta anterior, 83,5% responderam que as crianças e alunos voltam a utilizar os jogos por iniciativa própria e apenas 3% respondeu que as crianças e alunos não voltam a utilizar os jogos por iniciativa própria.

Por fim, na última questão deste objetivo, pretendemos saber: *“Na sua perspectiva, qual a importância do jogo no ensino das crianças/alunos com dificuldades de aprendizagem?”*.

Tabela 18 - Importância do jogo no ensino das crianças/alunos com dificuldades de aprendizagem

	n	%
Não sabe/Não responde	48	60,8
Permite ao educador intervir e estimulá-las	3	3,8
Leva ao interesse/motivação	8	10,1
Permite a aquisição e/ou consolidação de conteúdos	1	1,3
Caráter lúdico	6	7,6
Participar em conjunto com os colegas	1	1,3
Estimula a atenção/concentração	3	3,8
Estimula a vontade de superar dificuldades	3	3,8
Possibilita o desenvolvimento integral da criança	3	3,8
Boa estratégia de intervenção	3	3,8
Total	79	100

Com a observação da tabela 18, quanto à importância do jogo no ensino das crianças e dos alunos com dificuldades na aprendizagem, averiguamos que 60,8% dos participantes não responderam a esta questão. Dos participantes que responderam, 10,1% escolheu o motivo “leva ao interesse/motivação”, seguindo-se o apelo ao “carácter lúdico”. De seguida apresentaremos algumas das respostas dos inquiridos.

“Os jogos cativam as crianças/ alunos, aumentando o interesse e empenho das mesmas.” (Q.3)

“O jogo por si só é importante no desenvolvimento das crianças, sendo uma mais valia para as crianças em questão, uma vez que se torna mais fácil a compreensão de alguma temática, tal como o seu interesse pela mesma.” (Q. 4)

“Considero que é essencial pelo seu carácter lúdico e prazeroso que representa para as crianças.” (Q.5)

“Permite aprender os conteúdos de maneira mais divertida e apelativa.” (Q.13)

7. Conclusões e Discussão do Estudo

Concluída a apresentação e análise dos dados obtidos, neste nosso estudo Empírico – “A Criança à Descoberta do Jogo” – O que nos dizem os Profissionais e os Estagiários! é importante tirarmos conclusões de modo a haver uma reflexão sobre os objetivos a que, inicialmente, nos propusemos.

Relativamente à primeira parte do questionário podemos concluir que o género feminino se mostrou mais disponível em responder aos questionários implementados via on-line e que nos permitiram ter um acréscimo de informação sobre as conceções e práticas de jogo na dimensão do profissional. Importa referir também que a maior parte dos docentes tem formação profissional em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º CEB e estão na fase inicial de carreira profissional. Nos estudos anteriores, Lima (2014) e Cabral (2014) os inquiridos eram só da região Açores. Já no trabalho de Faria (2018) observamos uma amostra que também perpassa a região onde decorreu o estágio, mas na nossa amostra há uma maior representação nacional, mais precisamente na região centro.

Assim, passamos à segunda parte do questionário e concluímos que todos os participantes consideram o jogo como recurso importante para o desenvolvimento da

criança. Também é possível verificar que o domínio que os docentes consideram mais importante para o desenvolvimento das crianças são o cognitivo e o social com a mesma percentagem, seguindo-se do desenvolvimento físico-motor e finalmente do desenvolvimento afetivo. Ao serem questionados sobre o motivo pela qual o jogo é um recurso importante para o desenvolvimento da criança e apesar de muitos dos inquiridos não terem respondido à questão verificamos que houve mais incidência nas respostas porque “Permite o Desenvolvimento das crianças na globalidade”, valor similar ao encontrado no estudo de Faria (2018), pois verificamos que a primeira opção foi a mesma. No nosso caso, foi referido que também se pretende “Estimular na criança uma atitude favorável à aprendizagem”.

No ponto de vista de Neto (2001) o “jogar/brincar é uma das formas mais comuns do comportamento durante a infância, tornando-se uma área de grande atração e interesse para os investigadores no domínio do desenvolvimento humano.” (p. 194). Já para Serrão (2009), o jogo exerce um papel crucial no crescimento e desenvolvimento da criança em idade Pré-Escolar e 1.º CEB e “é um meio para melhorar as relações interpessoais, o crescimento e o desenvolvimento das crianças, em várias dimensões: sensorial, moral, cognitiva, física e social, constituindo uma forma natural de conhecer o mundo” (p. 2). Portanto, vamos conhecer as opiniões dos participantes acerca do tema em estudo.

Relativamente à elevada importância dada ao jogo como meio de desenvolvimento e aprendizagem da criança, por parte dos nossos docentes verificamos que a relevância é dada às categorias melhoria nas crianças da “capacidade de atenção e compreensão” e da “capacidade de memorização e raciocínio lógico”, assim como, da possibilidade de melhorar “comunicação oral”, “cooperação com os colegas” e ter acesso à “cultura do brincar”, própria destas idades.

Então se Piers e Landau (1980, citado por Moyles, 2002) afirmam que o brincar “desenvolve a criatividade, a competência intelectual, a força e a estabilidade emocionais, e... sentimentos de alegria e prazer: o hábito de ser feliz”. (p. 21) parece-nos aqui que os nossos profissionais elegem também o brincar e as necessidades da criança a esse nível, mas realçam muito aspetos relacionados com a aprendizagem e desempenho escolar a nível cognitivo. Neste sentido também Condessa (2018) menciona que

Aos educadores de infância, que acompanham as crianças no dia a dia, caberá a tarefa de garantir o enriquecimento do seu património motor e cultural, e por isso, apostamos numa formação destes profissionais, pessoas com variadas

experiências de vida onde diversos cenários lúdicos assumem uma preponderante variável para o seu desempenho profissional na área da infância (p. 274).

A terceira e última parte do questionário, diz respeito às práticas usadas por estes profissionais de educação para levar a criança à descoberta do jogo. Questionados, todos os participantes referiram que têm por hábito recorrer ao jogo em contexto de sala de aula. Incidiram com maior frequência a opção “semanalmente” seguindo-se da opção “diariamente”.

No seguimento deste objetivo, questionou-se, de forma separada, os educadores e professores, acerca da área/domínio de aprendizagem na qual recorrem mais frequentemente à realização de jogos. Desta forma, verificamos que tanto na Educação Pré-Escolar como no 1.º Ciclo do Ensino Básico as áreas de eleição em primeiro lugar a área da Matemática e em segundo a Educação Físico-Motora. Os valores mais baixos, nos dois níveis de ensino, referem-se às expressões artísticas, menos utilizadas no pré-escolar.

Realce-se que no contexto da educação física o Jogo aparece como área ou conteúdo a ser desenvolvido – quer na EPE “Jogos infantis” quer no 1.º Ciclo “Bloco – Jogos”, sendo por isso comum. Na matemática, com a necessidade de cativar a atenção, interesse e aprendizagens básicas da criança para este domínio, vários têm sido os reforços no sentido de levar a criança a aprender através do lúdico.

Relativamente ao comportamento das crianças/alunos na realização de jogos os inquiridos revelam que estes se comportam, maioritariamente, com muito interesse seguindo-se de um comportamento com interesse. Também consideram que a utilização de jogos em contexto de sala de aula tem um impacto positivo na aprendizagem das crianças e dos seus alunos.

De modo a dar seguimento às nossas conclusões questionamos os participantes acerca do motivo pela qual o jogo tem impacto na aprendizagem da criança e de que forma os docentes verificam este impacto. Assim, apesar muitos dos inquiridos não terem respondido à questão, observamos que há um motivo que se destaca, sendo este “estimular na criança uma atitude favorável à aprendizagem” e verificam este impacto “através do comportamento de adesão à atividade”.

No que diz respeito ao tipo de jogos que os docentes costumam utilizar verificamos que os mais utilizados são por ordem decrescente os “jogos de

memorização”, os “jogos motores/corporais” e os “jogos manipulativos”. Os dois primeiros resultados aparecem de igual forma nos resultados de Cabral (2014) e Faria (2018).

Em relação ao tipo de recursos que utilizam nas suas aulas, a maioria dos docentes refere que utiliza igualmente quer os jogos já existentes, quer jogos construídos por si, tal como verificámos nos estudos de Cabral (2014) e de Faria (2018). Maioritariamente, estes docentes propõem-se utilizar os jogos nas aulas para “consolidar conhecimentos já adquiridos” e “introduzir novos conhecimentos” numa área do currículo, situação similar à do estudo de Cabral (2014) que acrescenta “o exercitar e repetir”.

Um aspeto referido pela maioria dos inquiridos é que estes dizem-nos que nas suas aulas realizam jogos “em pequenos grupos” e que as crianças aprendem melhor nesses pequenos grupos ou “a pares”, pois estando em grupo questionam-se uns aos outros e pode tornar-se mais perceptível quando explicado por um colega.

Acerca dos espaços onde estão disponibilizados os jogos dentro da sala de aula, a maioria dos nossos docentes respondeu que tinha um espaço destinado a esses jogos e que grande número de crianças utilizam os mesmos jogos por iniciativa própria.

Finalizando o estudo, os nossos inquiridos foram questionados acerca da importância dos jogos no ensino das crianças/alunos com dificuldades de aprendizagem ao que muitos dos participantes não responderam. A opção que se destaca é que “leva ao interesse/motivação” das crianças. As respostas dadas vão ao encontro dos resultados de Cabral (2014) e Faria (2018).

Capítulo III – Estágios Pedagógicos

Introdução

8. A Criança à Descoberta do Jogo no Estágio em Educação Pré-Escolar: Práticas, Observações e Reflexões de uma estagiária.
 - 8.1 Contextualização da Escola “Damas”
 - 8.2 O Grupo de Crianças
 - 8.3 Intervenções Pedagógicas
 - 8.4 As nossas Práticas Pedagógicas em EPE
 - 8.5 Análise de Atividades da Prática Pedagógica com Jogo
 - 8.5.1 À Descoberta do Jogo
 - 8.5.2 Tiro ao Alvo
 - 8.6 Balanço Final

9. A Criança à Descoberta do Jogo no Estágio em 1.º CEB: Práticas e Reflexões de uma estagiária.
 - 9.1 Contextualização da Escola “Xadrez”
 - 9.2 A nossa Turma
 - 9.3 As nossas Práticas Pedagógicas em 1.º CEB
 - 9.4 Análise de Atividades da Prática Pedagógica com Jogo
 - 9.4.1 Jogo da Glória
 - 9.4.2 Descobrindo Jogos
 - 9.5 Balanço Final

10. Metodologia – Pequeno Estudo feito às Crianças da Escola “Xadrez”
 - 10.1 Problemática e Objetivos do Estudo
 - 10.2 Participantes do Estudo
 - 10.3 Instrumentos de Pesquisa
11. Análise e Interpretação dos Resultados
12. Conclusões do Estudo

Introdução

O presente capítulo tem por objetivo apresentar os estágios pedagógicos, desenvolvidos nas unidades curriculares de Estágio Pedagógico I e Estágio Pedagógico II, que decorreram em espaços educativos distintos, no concelho de Ponta Delgada.

O Estágio Pedagógico é importante na medida em que o estagiário põe em prática o que aprendeu ao longo da sua formação e, pode ser definido “como uma experiência de formação estruturada e, como marco fundamental na formação e preparação dos alunos para a entrada no mundo profissional” (Caires, 2001, p. 15).

Para contextualizar a ação desenvolvida nos dois estágios (EPE e 1.º CEB), serão caracterizados diversos elementos como o meio envolvente às escolas, a instituição, a sala, as rotinas, o grupo e a turma. Para a caracterização destes elementos foi necessário recorrer à observação direta e seguir alguns documentos norteadores como o Projeto Educativo Escolar, o Plano Anual de Atividades e os processos individuais das crianças/alunos. Esta caracterização teve o intuito de enquadrar a prática pedagógica e possibilitar aprendizagens que iam ao encontro dos interesses e possibilidades das crianças e dos alunos.

Serão apresentadas e analisadas quatro atividades desenvolvidas nas nossas práticas educativas, duas atividades realizadas no Estágio Pedagógico I e duas atividades desenvolvidas no Estágio Pedagógico II.

Por fim, iremos expor um pequeno estudo, que vem no seguimento do nosso estágio do 1.º CEB, de modo a conhecer as opiniões das crianças acerca dos jogos/atividades desenvolvidas durante as nossas aulas.

8. A Criança à Descoberta do Jogo no Estágio em Educação Pré-Escolar: Práticas, Observações e Reflexões de uma estagiária.

8.1 Contextualização da Escola “Damas”

- **Caraterização do Meio Envolverte**

De acordo com o Currículo Regional para a Educação Básica (CREB, 2011, p.67) é fundamental que as crianças conheçam o meio que as rodeia pois, desta forma estaremos a “contribuir para a compreensão progressiva das inter-relações entre o contexto geográfico e a sociedade, levando o aluno a construir uma visão global e organizada de uma sociedade complexa, plural e em permanente mudança”.

A escola onde decorreu o estágio em contexto de Educação Pré-escolar foi a escola “Damas” situada nos arredores de Ponta Delgada. Nas redondezas da instituição existiam diversos estabelecimentos que poderiam apoiar a estagiária e criar aprendizagens reais e enriquecedoras nas crianças. Assim, realizamos uma visita de estudo ao Centro de Dia da freguesia, trouxemos à nossa sala a PSP - Escola Segura e realizamos uma visita de estudo aos Bombeiros Voluntários de Ponta Delgada.

A população local, em termos gerais, tinha como maior base de subsistência os serviços dos sectores primários como a agricultura e a agropecuária.

- **Caraterização da Escola**

A escola “Damas” integrava dois níveis de ensino (EPE e 1.º CEB), pertencia ao plano centenário e era constituída por três edifícios, o bloco A, o bloco B e o refeitório.

O bloco A integrava 2 salas de educação pré-escolar, 6 salas do 1.º ciclo do ensino básico, uma sala de professores, uma casa de banho para docentes e não docentes e duas casas de banho para as crianças com quatro sanitários cada, um gabinete de coordenação e um alpendre. No espaço do bloco B, havia 6 salas (apenas funcionavam quatro salas), uma de educação pré-escolar, três do 1.º ciclo, uma sala de apoio para o Núcleo de Educação Especial, 2 casas de banho de quatro sanitários cada, no entanto apenas uma era utilizada, uma arrecadação e um alpendre. A escola também apresentava um edifício

onde funcionava o refeitório com duas salas, uma cozinha, uma casa de banho e uma despensa.

Relativamente ao exterior da escola apresentava várias estações: um recreio de cimento, espaços verdes de relva, equipados com baloiços, balizas e havia jogos pintados no chão. Nos dias que o tempo permitia podíamos realizar atividades ao ar livre, era necessário um espaço amplo. O espaço da escola era delimitado por uma vedação e nos intervalos, horas de almoço e saídas havia auxiliares ao portão para garantir a segurança de todas as crianças.

Era uma escola ampla, no entanto em dias de chuva tornava-se difícil passar de um edifício para o outro por não ter uma ligação fechada. Relativamente aos jogos pintados no chão, não havia muito uso por parte das crianças, pois as pinturas estavam a desaparecer.

Quanto aos recursos humanos, a escola tinha 186 alunos, 49 (26,3%) crianças da educação Pré-escolar e 137 (73,6%) alunos do 1.º ciclo do ensino básico. O corpo docente era constituído por quatro educadoras, sendo uma de apoio e de substituição, onze professoras do 1.º ciclo do ensino básico, um professor de apoio, um professor de apoio para crianças com necessidades educativas especiais (NEE), um professor de Educação Moral Religiosa Católica (EMRC), um professor de música e dois professores DA. O corpo não docente era constituído por seis funcionários, dos quais dois funcionários pertenciam a Programas de Inserção Profissional (Programa de Ocupação Social de Adultos - PROSA e Ocupação Temporária de Trabalhadores Beneficiários de Subsídio de Desemprego - CTTS).

A nível do horário de funcionamento, este estabelecimento de ensino abria às oito horas, no entanto as aulas tinham início às oito e meia. Inicialmente, o intervalo ocorria das 10:00h às 10:25h, o almoço das 11:50h às 12:50h e a saída às 14:20h, mas optaram por utilizar o horário do 1.º ciclo e o almoço passou a ser das 12:40h às 13:40h e as atividades letivas das crianças do Jardim-de-Infância terminavam às 14:25h.

- **Caraterização da Sala e Rotinas**

A sala 5 do grupo de Educação Pré-escolar que designamos por Pré-64, onde decorreu o nosso estágio, ficava situada no rés-do-chão do Bloco B, possuindo um espaço com cerca de 40m². A sala apresentava luz natural, possuía uma bancada, utilizada para

guardar materiais da sala e secar os trabalhos das crianças e um lavatório que auxiliava as crianças, na higiene pessoal.

Durante as semanas de observação foi possível notar que as crianças tinham uma rotina e segundo Zabalza (1998), “As rotinas atuam como organizadoras estruturais das experiências quotidianas, pois esclarecem a estrutura e possibilitam o domínio do processo a ser seguido e, ainda, substituem a incerteza do futuro (...)” (p. 52). Podemos verificar na tabela 20, à qual já estavam habituadas e que lhes possibilitou compreender horários e regras, garantindo autonomia e responsabilidade. No entanto estas planificações podiam sofrer alterações conforme as necessidades das crianças. Assim, as crianças eram acolhidas no tapete e cantavam a canção do “Bom Dia” e “Olá, como estás?”, tinham oportunidade de contar novidades à educadora e aos colegas, o que fizeram no dia anterior e o que gostaram mais de fazer, faziam a marcação de presenças com a contagem das crianças e com o auxílio do quadro “Quantos Somos”, dia, mês, estação e tempo.

Tabela 19- Rotina diária do grupo pré-64

Horário	Atividades de Rotina Diária
08:30h-09:15h	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Entrada; ❖ Acolhimento (música de Bom Dia); ❖ Diálogo, preenchimento dos quadros e alimentar o peixe; ❖ Relembrar os conteúdos realizados no dia anterior;
09:15h- 09:55h	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Atividades orientadas; ❖ Histórias;
09:55h-10:25h	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Higiene Pessoal; ❖ Intervalo;
10:25h-12:40h	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Atividades com base na temática trabalhada; ❖ Brincadeira livre nas diferentes áreas da sala;
12:40h-13:40h	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Hora de almoço;
13:40h-14-20h	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Relaxamento no tapete com música; ❖ Jogo/Áreas/ Reflexão; ❖ Preenchimento do mapa do comportamento;
14:25h	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Saída.

Como podemos verificar na tabela 19, a nossa sala estava dividida por diversas áreas que diversos contextos e materiais. Estavam organizadas no sentido de auxiliar a autonomia no acesso a diversas atividades importantes para a aprendizagem e desenvolvimento das crianças deste escalão etário. Na sala podíamos encontrar oito zonas de trabalho distintas:

1. Área do Tapete;
2. Área de Construção;
3. Área da Mercearia;
4. Área da Casinha;
5. Área de Expressão Plástica;
6. Área da Garagem;
7. Área dos Jogos de Mesa;
8. Área da Biblioteca.

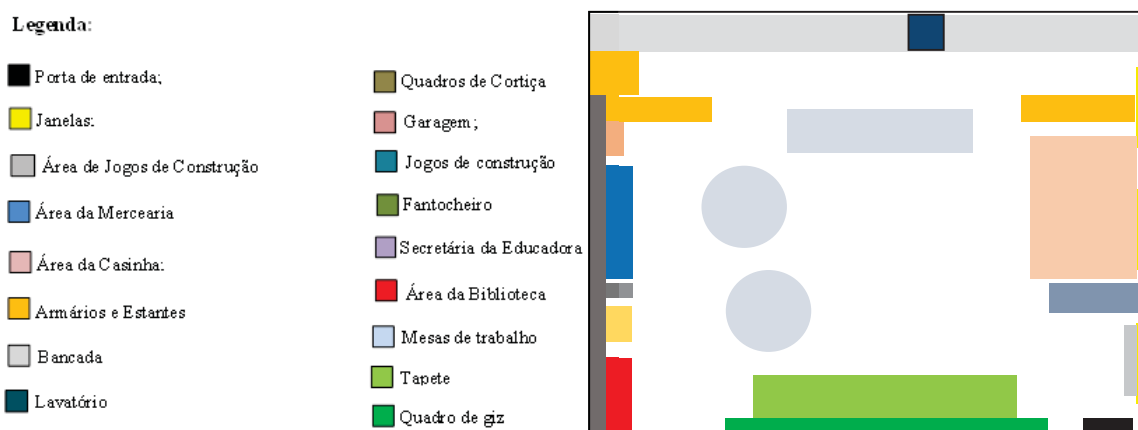


Figura 1 – Planta da sala

Tapete

O tapete não era considerado uma área, no entanto era no tapete que as crianças faziam o acolhimento, cantavam músicas, ouviam histórias, faziam relaxamentos, ficavam a par das atividades que iam realizar, partilhavam novidades, faziam reflexões do que tinham gostado mais. Também era no tapete que faziam as atividades da área da garagem e da área da construção. Assim, nesta área, as crianças desenvolviam a linguagem e a comunicação, a motricidade, a imaginação, a participação, a criatividade, a socialização e o raciocínio lógico-matemático.

Área de construção

Nesta área, havia um armário com diversas caixas e com diferentes tipos de materiais, como peças de lego, blocos de madeira, entre outros. Nesta área, as crianças desenvolviam a sua imaginação, criatividade e pensamento lógico. Estes materiais, por vezes, eram utilizados em outras atividades como trabalhar as cores, jogar “o osso do cão”, entre outras.

Área da mercearia

Esta era uma área pequena que continha vários tipos de produtos alimentares, como latas de grão e diversos alimentos importantes para o dia-a-dia, também tinha cestos de compras para as crianças poderem escolher os seus alimentos e simular que estavam a comprá-los. Na área da mercearia apenas podiam estar duas crianças, no entanto as crianças tinham tendência a levar os alimentos para a área da casinha. Nesta área as crianças desenvolviam a imaginação, a linguagem e a comunicação.

Área da casinha

A área da casinha tinha uma cozinha e um quarto de cama. Na zona da cozinha tinha uma mesa com quatro cadeiras, um armário para arrumar a louça e um lavatório. Na zona do quarto havia uma cama, um roupeiro, uma cómoda, mesa de passar, estendal, roupas, carrinho de bebés e três bebés. Nesta área, as crianças utilizavam o faz – de-conta, pois normalmente imitavam os pais nas tarefas domésticas, conseguindo socializar entre si e desenvolvendo competências como a linguagem e a comunicação.

Área da Expressão Plástica

A área da Expressão Plástica ficava perto do lavatório e tinha uma mesa retangular e era uma área que tinha capacidade para quatro crianças. Nesta área utilizavam mais a plasticina, mas também fazem pinturas com tintas. As crianças desenvolviam manualidades e a criatividade.

Área da garagem

A área da garagem era muito pequena e tinha capacidade apenas para duas crianças. As crianças levavam a pista de madeira com dois pisos e as cestas com os transportes para o tapete. Nesta área desenvolviam a imaginação, a motricidade fina e a socialização.

Área dos Jogos de Mesa

A área dos jogos de mesa tinha uma estante com diversos jogos lúdicos e didáticos, como jogos que trabalhavam a motricidade fina, os padrões, associações, encaixe, entre outros. Os jogos estavam organizados de forma estratégica, para que todas as crianças conseguissem alcançar os jogos que queriam. A área dos jogos de mesa desenvolvia a socialização, a linguagem e a comunicação, o raciocínio lógico-matemático e a resolução de problemas.

Área da Biblioteca

A área da biblioteca tinha uma pequena estante com alguns livros e revistas e dois pufes, para que as crianças, confortavelmente, pudessem explorar os livros e as revistas existentes, no entanto à sexta-feira, as crianças começaram a levar uma história para casa para lerem com os pais e adquirirem hábitos de leitura.

É importante referir que cada área tinha um limite de crianças, para que houvesse um funcionamento harmonioso e organizado, na sala.

8.2 O Grupo de Crianças

A partir das nossas observações e de diálogos com a educadora cooperante constatamos que as crianças com familiares na sala tendiam a distrair-se.

Neste sentido, foi feito o perfil das crianças nas várias áreas a partir de uma observação direta, para conseguirmos adequar as práticas pedagógicas à realidade das crianças e segundo a Orientações Curriculares de Educação Pré-Escolar (1997) “(...) Observar cada criança e o grupo para conhecer as suas capacidades, interesses e dificuldades (...) são práticas necessárias para compreender melhor as características das crianças e adequar o processo educativo às suas necessidades” (p. 25).

A observação dos comportamentos é extremamente importante no processo de ensino-aprendizagem e terá de construir hipóteses e como no diz Estrela (1994)

Só a observação permite caracterizar a situação educativa à qual o professor terá de fazer face em cada momento. A identificação das principais variáveis em jogo e a análise das suas interações permitirão a escolha das estratégias adequadas à prossecução dos objetivos visados. Só a observação dos processos desencadeados e

dos produtos que eles originam poderá confirmar ou infirmar o bem fundado da estratégia escolhida. (p. 128)

O grupo era constituído por dezasseis crianças, dez do sexo masculino e seis do sexo feminino, com idades compreendidas entre os dois e os cinco anos. Das dezasseis crianças, doze frequentavam o Jardim de Infância pela primeira vez.

A maioria das crianças que integrou o Jardim de Infância teve uma boa adaptação à escola e ao grupo. No entanto, havia duas crianças que choravam aquando da sua chegada à sala. Uma das crianças chorava, mas ultrapassava após algum tempo, a outra criança chorava durante mais tempo, ainda utilizava chucha e tinha de ir um pouco para o colo da educadora para depois se integrar no grupo.

Este grupo não apresentava crianças com necessidades educativas especiais, contudo existia uma criança com problemas de fala e por isso integrava o apoio individual na instituição e um apoio especializado num centro devidamente credenciado.

Relativamente à área de Formação Pessoal e Social, de um modo geral, o grupo Pré-64 era trabalhador e assíduo e, apesar dos diferentes níveis de desenvolvimento, todas as crianças demonstravam interesse em realizar as atividades, havendo, quase sempre, uma ou outra criança que revelava menos interesse em realizar algumas das atividades propostas. O grupo ainda não tinha as regras da sala de aula completamente interiorizadas, por isso as regras eram repetidas sempre que necessário.

No domínio da Linguagem Oral e Abordagem à Escrita, algumas crianças apresentavam um vocabulário reduzido e omitiam algumas sílabas, no entanto com os momentos de partilha oral as crianças conseguiram alargar o seu vocabulário, assim como transmitir as palavras de forma correta.

No domínio da Matemática, grande parte do grupo apresentava dificuldades em dizer a sequência numérica até 10 corretamente. No entanto, com a contagem diária a maioria do grupo conseguiu aprender a sequência numérica até 16, que era o número total de crianças.

O domínio da Educação Artística era o preferido das crianças, pois mostravam interesse em realizar as atividades pertencentes a todos os subdomínios. Gostavam de desenhar e pintar com diferentes técnicas, como a pintura com palhinhas, com esponjas, aquarelas, mãos, entre outros. O jogo dramático estava presente, principalmente, nas brincadeiras livres, nas diferentes áreas da sala, com representações de papéis reais, como

trabalhar nas lidas domésticas ou ser mecânico. Relativamente à música, as crianças gostavam de aprender canções, interiorizavam as mesmas e pediam para cantá-las algum tempo depois.

O domínio da Educação-Física (EF) possibilita “um desenvolvimento progressivo da consciência e do domínio do seu corpo e, ainda, o prazer do movimento numa relação consigo própria, com o espaço e com os outros” (Silva et al, 2016, p. 47). A EF era esperada com entusiasmo pela maior parte do grupo. De modo geral, tinham facilidade em deslocar-se, saltar por cima de obstáculos, rastejar e mostravam interesse em situações de jogo.

Na área do Conhecimento do Mundo, a maioria do grupo tinha animais e, por isso, manifestavam conhecimentos acerca dos mesmos, reconheciam características das estações do ano e dos estados do tempo e identificavam características de alguns dias comemorativos, como o Dia das Bruxas, Natal, Páscoa, Dias de Reis, entre outros.

A partir das nossas observações e de diálogos com a educadora cooperante vimos que as crianças com familiares na sala tendiam a distrair-se com a presença do outro.

8.3 Intervenções Pedagógicas

Para iniciar as intervenções pedagógicas, o educador/professor necessita ter especial atenção em determinados aspetos que o auxiliem na recolha de informação, para que se possa realizar atividades adequadas ao grupo/turma em questão.

Assim, em contexto do Estágio Pedagógico, surgem procedimentos pedagógicos que estão na base de todo este trabalho, como o observar, o planificar, o refletir e o avaliar que apresentaremos de seguida (figura 2).

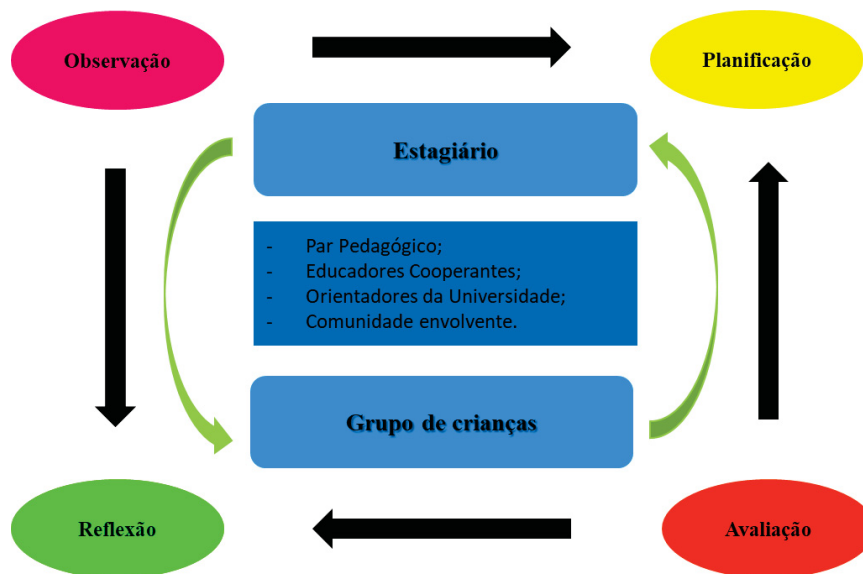


Figura 2 – Interligação entre os procedimentos pedagógicos analisados (Vieira, 2019)

Estes procedimentos foram trabalhados durante os estágios pedagógicos com o apoio dos orientadores da Universidade dos Açores e dos educadores cooperantes.

A primeira etapa do trabalho docente deve ser sempre a observação, pois é necessário conhecer cada criança/ aluno, o grupo / turma, o meio familiar e social em que estes estão inseridos e, para entender estes aspetos o educador/professor tem de observar todos os intervenientes. Segundo Estrela (1994) a observação

inclui a atenção voluntária orientada por um objectivo e dirigida sobre um objecto para dele recolher informações. Será um processo que requer um acto inteligente (selecção de informações) e que estará ao serviço de processos complexos como a avaliação, o diagnóstico, o julgamento ou a experimentação. (p. 58)

Por outro lado, Dias (2009, p. 28) diz-nos que

O conceito de observação pode ser entendido como o processo de recolha de informação como via de acesso à representação de uma realidade. Neste processo há alguém (sujeito da observação) que se coloca perante algo (objecto da observação) com uma finalidade. Esta finalidade dirige a atenção do sujeito da observação e o levará a utilizar as estratégias mais adequadas para recolher as informações relativas aos seus objectivos. Observar será armazenar informação sobre o que se vê, se ouve, se diz. Será, igualmente, seleccionar informação para mais facilmente, a posteriori, a analisar e interpretar.

O âmbito dessas observações leva o professor a planificar de forma adequada e contextualizada. Pacheco (1995) diz-nos que “a observação torna o aluno-futuro

professor ou o professor mais consciente das situações de ensino, de si próprio e dos outros, permitindo-lhe desenvolver destrezas, atitudes, modos e processos de reflexão que conduzem a uma busca deliberada de investigação” (p. 141).

Relativamente à planificação, Silva *et al* (2016), nas Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar diz-nos que

Planear implica que o/a educador/a reflita sobre as suas intenções educativas e as formas de as adequar ao grupo, prevendo situações e experiências de aprendizagem e organizando recursos necessários à sua realização. Planear permite, não só antecipar o que é importante desenvolver para alargar as aprendizagens das crianças, como também agir, considerando o que foi planeado, mas reconhecendo simultaneamente oportunidades de aprendizagem não previstas, para tirar partido delas.

A planificação é um documento norteador que apresenta a decisão do educador/professor para estruturação das atividades. Dias (2009), diz-nos que

para o docente, planificar e tomar decisões são funções imprescindíveis ao seu desempenho profissional e à eficácia na gestão do grupo de crianças/alunos. Planificar pode ser entendido como forma de organizar o trabalho e o tempo. O desenhar, desenvolver, projectar, delinear, traçar um plano, prever/imaginar acontecimentos/situações, arquitectar um plano/programa de acção serão etapas implícitas à actividade diária docente. (p. 29)

A planificação explicita as atividades que serão trabalhadas, as áreas e domínios, os objetivos e os materiais. É um documento que pode ser modificado, consoante as necessidades das crianças/ alunos.

Outra competência do processo de ensino é o momento da avaliação. A avaliação é fundamental para a apreciação das crianças/alunos, havendo sempre um acompanhamento contínuo do desenvolvimento de cada um. Segundo Ribeiro (1997) a avaliação é um procedimento que “pretende acompanhar o progresso do aluno, ao longo do seu percurso de aprendizagem, identificando o que já foi conseguido e o que está a levantar dificuldades, procurando encontrar as melhores soluções” (p. 75).

A avaliação é um processo que envolve as crianças/alunos, mas também o educador/professor, pois contribui para a análise e decisão das práticas pedagógicas e para verificar o seu desempenho. Assim, na opinião de, Serpa (2010) “a avaliação pode servir tanto para a construção de representações sobre alunos e professores como para a

divulgação e consolidação das mesmas” e “também pode ser utilizada como meio de consciencialização do meio circundante” (p. 31)

Por último, mas não menos importante temos a reflexão. A reflexão sobre a prática pedagógica implica que o educador/professor faça uma retrospeção do que foi feito e melhore nas práticas futuras. Dias (2009) afirma que “refletir significa meditar, cogitar, ponderar, considerar, absorver-se, pensar; o voltar da consciência sobre si própria para analisar o seu próprio conteúdo” (p. 32) e, segundo as atuais OCEPE (Silva et al., 2016), refletir “permite ao/a educador/a tomar consciência das concepções subjacentes à sua intervenção pedagógica e o modo como estas se concretizam na ação” (p. 15).

A reflexão ocorre antes da ação, no decorrer ação e no final da ação, pois o educador/professor reflete sobre o que irá observar, reflete aquando da observação direta e, por fim, reflete sobre o que observou.

Segundo Sebarroja (2001) “a reflexão também é experiência” (p. 131), pois as nossas experiências são enriquecidas quando refletimos. Assim um ato reflexivo proporciona o desenvolvimento de uma prática pedagógica responsável e consciente.

8.4 As nossas Práticas Pedagógicas em EPE

Focamos as atividades desenvolvidas no Estágio Pedagógico I, seguindo as atuais OCEPE (quadro 1). Para uma boa intervenção é necessário conhecer o grupo e o meio em que estão inseridos e, por isso, a observação foi fundamental para podermos planificar atividades que fossem ao entro dos interesses e dificuldades das crianças. A observação foi, maioritariamente, a direta e as planificações seguiram sempre os documentos orientadores para a Educação Pré-Escolar. Inserimos, nas nossas planificações, datas festivas, dando ênfase às festividades presentes na nossa cultura, como é o caso do Pão-por-Deus.

Quadro 1 – Atividades desenvolvidas em contexto de Educação Pré-Escolar

Intervenções da Estagiária	Atividades	Área/Domínios					
		Formação Pessoal e Social	Educação Física	Educação Artística	Linguagem Oral e Abordagem à Escrita	Matemática	Conhecimento do Mundo
1. ^a	1. ^a	X			X	X	X
	2. ^a			X			X
	3. ^a		☺	☺			
	4. ^a	X			X		X
	5. ^a				☺		☺
	6. ^a			X	X	X	
	7. ^a			X			
	8. ^a				X		X
	9. ^a				☺		☺
	10. ^a				X		
	11. ^a	☺	☺				☺
	12. ^a			X			
	13. ^a				☺	☺	☺
2. ^a	14. ^a	X			X		X
	15. ^a			☺			
	16. ^a				X	X	
	17. ^a			X	X		
	18. ^a			X			
	19. ^a	X			X		X
	20. ^a			X	X		X
	21. ^a			X			
	22. ^a		☺		☺	☺	☺
3. ^a	23. ^a				X	X	X
	24. ^a			X			
	25. ^a		☺				
	26. ^a			☺			
	27. ^a	☺	☺		☺	☺	
	28. ^a				X		X
	29. ^a			X	X		
	30. ^a			X	X		
	31. ^a	X			X		
	32. ^a	X			X		X
	33. ^a			X			
	34. ^a			X			
	35. ^a	X			X		
	36. ^a		☺		☺	☺	☺
	37. ^a		☺			☺	☺
	38. ^a				X		
	39. ^a			X	X		
	40. ^a					☺	

	41. ^a			☺	☺	☺	
	42. ^a			X		X	
	43. ^a					X	
	44. ^a	X				X	
	45. ^a						X
4. ^a	46. ^a			X			
	47. ^a				X		
	48. ^a			X			
	49. ^a			X			
	50. ^a			X			
	51. ^a	☺	☺		☺	☺	
5. ^a	52. ^a			X			
	53. ^a			X	X		
	54. ^a				☺	☺	
	55. ^a	☺			☺	☺	☺
6. ^a	56. ^a				X		X
	57. ^a				X		X
	58. ^a						X
	59. ^a					☺	☺
	60. ^a			X			
	61. ^a	X					X
	62. ^a			X			
	63. ^a		☺				☺
	64. ^a	X			X	X	X
	65. ^a					☺	☺
	66. ^a				X	X	
	67. ^a					X	
	68. ^a	X			X		X
	69. ^a			X			
70. ^a	X			X	X	X	

Legenda: ☺ Atividade Lúdica

■ Atividade da prática pedagógica com jogo selecionada para reflexão

Da análise deste quadro, podemos realçar que no estágio de EPE foram usadas estratégias de interdisciplinaridade, a maioria com articulação de três das áreas do currículo.

Para a nossa ação na Educação Pré-Escolar foram desenvolvidas atividades diversificadas para que todas as áreas de conteúdo fossem abrangidas. Em todas as temáticas estiveram sempre presentes atividades dinamizadas com o jogo. No quadro abaixo (quadro 2) é possível ver que foram planificadas seis intervenções, sendo que três

foram planejadas em conjunto com o par pedagógico. Das seis temáticas, resultaram vinte e cinco dias de intervenção totalizando assim setenta atividades.

Quadro 2 - Semanas de intervenção e suas temáticas

Intervenções da Estagiária	Temáticas
1.ª Intervenção (Pares) 15-17 de outubro	“Alimentação”
2.ª Intervenção 29-31 de outubro	Higiene Pessoal “Halloween e Pão por Deus”
3.ª Intervenção 19-23/26-28 de novembro	“A Família e os Amigos”
4.ª Intervenção (Pares) 3-5 de dezembro	“Natal”
5.ª Intervenção (Pares) 10-12 de dezembro	“Natal”
6.ª Intervenção 14-18 de janeiro	“As Profissões”

De seguida apresentaremos as nossas semanas de intervenção de forma mais pormenorizada.

A *primeira intervenção* decorreu nos dias 15, 16 e 17 de outubro e teve como tema a Alimentação. Esta temática foi escolhida para a primeira semana de intervenção, porque no dia 16 de outubro comemorava-se o Dia Mundial da Alimentação e pretendíamos consciencializar as crianças para a importância de uma alimentação saudável, recorrendo a diversas atividades.

Nesta semana inserimos a cor laranja, e explicamos que esta cor secundária podia ser construída a partir de duas cores que eles já conheciam bem que era o amarelo e o vermelho. Após a explicação formamos dois grupos, as crianças estiveram a misturar as cores até obter a cor desejada e pintaram alguns desenhos de frutas cor de laranja. As crianças fizeram gelatinas com as cinco cores já aprendidas para comerem no dia da alimentação e provaram algumas frutas.

Ainda nesta semana exploramos o “frigorífico da alimentação” com o que devemos comer com maior e menor frequência e, tendo em conta que “ao brincar e jogar, a criança exprime a sua personalidade e singularidade, desenvolve curiosidade e criatividade, estabelece relações entre aprendizagens, melhora as suas capacidades relacionais e de

iniciativa e assume responsabilidades” (OCEPE, 2016, p.11). Neste sentido, optamos por desenvolver o *Sudokid* (jogo de tabuleiro) e o jogo do lencinho utilizando as frutas.

Uma das atividades que mais despertou curiosidade nas crianças foi a história da “Dona Mariana” recorrendo ao apoio de fantoches, pois as crianças, inicialmente, pensaram que era apenas mais uma história, mas com o aparecimento dos fantoches as crianças tornaram-se mais atentas e interessadas.

Relativamente à *segunda intervenção*, que decorreu nos dias 29, 30 e 31 de outubro, a temática explorada foi as regras da higiene corporal e dar a conhecer o tema do Pão-por-Deus e o Dia das Bruxas. Nesta intervenção exploramos várias temáticas, pois havia os dias comemorativos do Dia das Bruxas e Pão por Deus.

A higiene corporal é um tema importante a ser trabalhado, porque de acordo com Ribeiro (2010, citado por Feitas, 2014, p.5) “Higiene é a ciência que visa à preservação da saúde e à prevenção da doença”. Segundo o autor (2014), os hábitos de higiene tratam-se do bem-estar do corpo, ressaltando cuidados como escovar os dentes; tomar banho, pentear os cabelos, lavar as mãos antes de comer qualquer alimento, hábitos necessários e de grande relevância para a saúde de uma pessoa. Para trabalhar este tema levei um livro desdobrável, feito em feltro, com as imagens e com um pequeno texto sobre cada regra. As crianças gostaram da atividade, pois o livro foi sempre abrindo até ficar maior do que o tapete. Também confrontei as crianças com a história de um menino que fazia tudo o que não devia. A história foi apresentada pelo menino João (fantoche de meia), para que percebessem o que se deve fazer ou não estabelecendo, segundo Fonseca (2005) “uma relação intrínseca e dialética, que se compreende no duplo sentido: todo o ato educativo veicula valores, a educação é na sua essência um valor” (p. 108).

Nesta semana, as crianças fizeram bolachas para partilhar com os idosos numa visita de estudo ao Centro de Dia, promovendo assim um encontro intergeracional. Neste encontro as crianças e os idosos criaram laços e partilharam histórias, canções e afetos.

Para a comemoração do Dia das Bruxas, recorremos à história da *Carlota Barbosa, a Bruxa Medrosa* contada através de um avental contador de histórias. Esta história foi escolhida porque a maioria das histórias apresentam bruxas sem medo de nada e más. As crianças gostaram muito da atividade, por ser apresentada de forma diferente e também estiveram a apresentar na história no avental. Depois do almoço, as crianças percorreram as salas de Educação Pré-Escolar para partilharem doces.

A *terceira intervenção* decorreu de 19 a 28 de novembro, teve como temática a Família e os Amigos e está inserida na área do Conhecimento do Mundo. Contudo, há sempre a preocupação em articular todas as áreas do saber uma vez que, “áreas de conteúdo são, assim, referências a ter em conta na observação, planeamento e avaliação do processo educativo e não compartimentos estanques a serem abordados separadamente”. (Silva *et al*, 2016, p. 31).

É importante abordar este tema na educação pré-escolar para que se possa transmitir que todas as crianças têm uma família e que as famílias podem ser diferentes e que o “meio cultural e familiar que deve ser reconhecido e valorizado”. (Silva *et al*, 2016, p.12).

Para iniciar este tema falamos no amor que os pais sentem um pelo outro e relembramos os sentidos, que os pais dão afetos um no outro e, assim, estão a utilizar o sentido do paladar, quando cheiram o perfume utilizam o sentido do olfato, entre outros. Para explicar o nascimento às crianças, lemos a história adaptada *A Sara vai ter um irmãozinho*.

Nesta semana houve o Dia do Pijama e, pintamos um pijama de cartão dentro de um saco de plástico, em que as crianças tinham de espalhar a tinta com as mãos para que o pijama ficasse todo pintado. Realizamos, também, jogos retirados da página Mundos de Vida. Também houve a exploração da história *Viviana, a Rainha do Pijama* contada através de uma mala contadora de histórias.

Integrando o projeto “A família vai à escola”, convidamos uma mãe para falar sobre a família e sobre o seu filho. É importante que as crianças tenham contato “com as famílias e outros membros da comunidade”. (Silva *et al*, 2016, p.13) Também é importante para os pais para ficarem a par da realidade dentro da sala de aula. No final desta semana, houve jogos realizados em família que trabalhavam a motricidade fina, jogos de associação, jogos de tabuleiro, outros de perseguição e de tiro ao alvo.

Ainda nesta semana falamos sobre os amigos e a sua importância e que estes também podem ser considerados família. Assim, os amigos gostam de fazer coisas divertidas e fizemos uma experiência, encher balões sem usar a boca, ou seja, fizemos a experiência do vinagre e do bicarbonato de sódio. Também fizemos a teia da amizade. Esta teia simbolizou a amizade da sala, das crianças e das educadoras.

A quarta e a quinta intervenções, decorreram nas duas primeiras semanas de dezembro e tiveram como tópico integrador o Natal. Nestas semanas recorreremos principalmente às Artes Visuais e pretendemos, também, consciencializar as crianças para a importância do espírito natalício, o espírito de partilha e de solidariedade, recorrendo a diversas atividades.

O Natal é uma temática que deve ser desenvolvida na escola, porque faz parte da cultura em que as crianças estão inseridas e segundo as Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar (2016, p.88)

Existe um conjunto de conhecimentos relativos ao meio social e cultural que a criança vai adquirindo nos seus contextos sociais imediatos (família e jardim de infância) e no ambiente da sua comunidade. Estes saberes facilitam uma progressiva consciência de si, do seu papel social e das relações com os outros e uma melhor compreensão dos espaços e tempos que lhe são familiares, permitindo-lhe situar-se em espaços e tempos mais alargados.

Assim, elaboramos uma árvore de natal reciclada, uma árvore de Natal para colar na porta da sala, pintada com as mãos de todas as crianças e das educadoras, elaboraram postais com diversos materiais, ensaiaram músicas, uma lengalenga e coreografias para a festa de Natal, participaram em jogos com todos os grupos de Educação Pré-Escolar, jogos matemáticos trabalhando o concreto, o pictórico e o abstrato e um jogo dos quantos queres que também era relacionado com o Natal e explorava todas as áreas de conteúdo.

A última semana de intervenção decorreu na semana de 14 a 18 de janeiro e teve como tema as profissões. Achei oportuno proporcionar momentos de aprendizagem, onde as crianças pudessem conhecer diferentes profissões, instrumentos de trabalho, assim como a sua importância no dia-a-dia das pessoas. Tal como referem as Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar (2016, p.88), “Estes saberes facilitam uma progressiva consciência de si, do seu papel social e das relações com os outros e uma melhor compreensão dos espaços e tempos que lhe são familiares, permitindo-lhe situar-se em espaços e tempos mais alargados”.

Apesar da semana de intervenção ter como foco a Área do Conhecimento do Mundo, serão abordados diversos conteúdos de outras áreas. Estes conteúdos serão muitas vezes abordados de uma forma lúdica recorrendo principalmente a jogos, pois representam momentos prazerosos para as crianças e segundo Condessa (2009) permitem que “a criança apreenda também um conjunto de regras e significações sociais dos seus

comportamentos que lhe permite adaptar-se à sua cultura e iniciar-se numa prática desportiva, cultural e artística” (p. 39).

Nesta semana todos os dias havia uma profissão diferente, assim na segunda feira foi o dia do agricultor. Estagiária foi vestida de agricultor e nessa aula fomos todos agricultores, fizemos diversos canteiros dentro da sala e plantamos sementes de cenouras, tomates e couves. Na terça feira foi o dia do bombeiro, as crianças pintaram a mão e formaram cinco bombeiros e também fizeram uma visita de estudo aos Bombeiros Voluntários de Ponta Delgada.

Na quarta feira a profissão explorada foi a de cabeleireira e assim, formamos um “salão” e fizemos penteados a todas as crianças. Da tarde, iniciamos a profissão do polícia com o jogo “Polícia e Ladrão” adaptado do jogo do “gato e o Rato” que é um jogo de perseguição.

No dia seguinte, estivemos a fazer o jogo das adivinhas das profissões e o pictograma “O que quero ser quando crescer?”. A PSP- Escola segura foi à nossa sala falar sobre a sua profissão. Foi uma mais valia, pois as crianças apresentavam como principal motivo para quererem ser polícia o porte de arma e assim, perceberam que os polícias utilizam a arma em casos estritamente necessários e que estes são responsáveis por fazer o bem e combater o mal.

No último dia da semana e último dia de estágio trouxemos uma mãe um avô para falarem das suas profissões, fizemos uma revisão das profissões através do livro das profissões e fizemos jogos relacionados com as profissões de cabeleireira, polícia, bombeiro, costureira e porteiro.

No próximo ponto, serão apresentadas duas atividades de forma mais pormenorizada e que desenvolvem estratégias onde o jogo teve um papel privilegiado.

8.5 Análise de Atividades da Prática Pedagógica com Jogo

8.5.1 À Descoberta do Jogo

Intervenção número 36

Nome: “À descoberta do jogo”

Dia da intervenção: 23 de novembro de 2018

Temática: A Família

Áreas OCEPE: - Educação Física.

- Matemática;
- Linguagem Oral e Abordagem à Escrita;
- Conhecimento do Mundo

Capacidades e Competências a Desenvolver:

- Manipular objetos utilizando a motricidade fina;
- Controlar movimentos de manipulação;
- Cooperar nos jogos;
- Seguir regras;
- Associar as cores;
- Associar as letras e os números

Segurança do Material:

Este material é de fácil manipulação, leve e não oferece perigo na sua utilização, pois todos os materiais plastificados apresentam as pontas arredondadas.

O Educador tem de ter em conta o piso, pois tem de ser regular para a realização do jogo de corrida e deve ser garantida a participação de todas as crianças



Figura 3 – Material utilizado para realizar jogos do “arrumador de sapatos”

Espaço do Jogo

Este jogo pode ser realizado em qualquer sítio. Pode ser todo realizado em espaço exterior ou algumas atividades em espaço exterior e outras em espaço interior, apenas temos de ter em atenção que é necessário um local para a afixação do tapete com as atividades.

Aplicação e Desenvolvimento da Atividade

Para esta atividade, as crianças tiveram de escolher um número e retirar as instruções da bolsa e tinham de associar o pictórico e o abstrato.

O educador teve de ler as instruções e explicar como se explorava cada atividade e as crianças tinham de passar por todas as atividades.

Na atividade 1, as crianças de 3/4 anos tinham de enfiar os atacadores nos sapatos, trabalhando assim a sua motricidade fina, as crianças mais crescidas, 4/5 anos, já tentavam atar os atacadores.

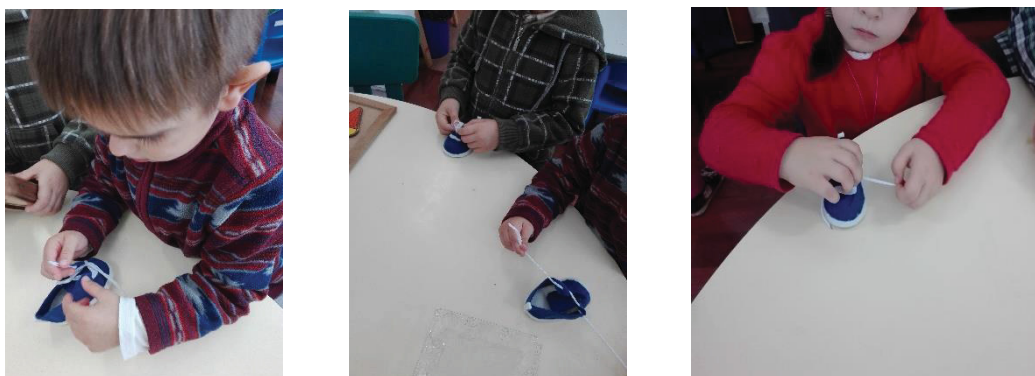


Figura 4 – Atividade enfiar/atar atacadores

Na atividade 2, as crianças tinham de explorar o Sudoku, tendo em conta que não podiam repetir imagens iguais na mesma linha.



Figura 5 – Sudoku Família

Na atividade 3, as crianças realizavam o jogo da memória. Havia cartões com as imagens viradas para baixo e as crianças iam virando os cartões para encontrarem duas imagens iguais.



Figura 6 – Jogo da memória

Na atividade 4, as crianças trabalhavam a associação. Havia cartões com letras e números e igualmente várias molas, também com letras e números. Tinham de associar a letra/número da mola à letra/número do cartão.



Figura 7 – Jogo de associação de letras e números

Na atividade 5, as crianças trabalharam a divisão silábica com a imagem e a respetiva divisão silábica. As crianças montavam o puzzle e depois era perguntado quantas sílabas tinha a palavra.



Figura 8 – Puzzle da divisão silábica

Na atividade 6, uma criança era o lobo e as outras crianças eram as ovelhas. A criança que queria ser o lobo tinha um cartão para ser identificada. À medida que o lobo apanhava as ovelhas, iam dando as mãos e iam apanhando as outras ovelhas.



Figura 9 – Jogo do lobo e das ovelhas

Análise e reflexão das atividades

A implementação do recurso teve um impacto positivo nas crianças. Tendo em conta que estávamos a trabalhar “A Família” as atividades foram realizadas com base na temática. As crianças mostraram-se curiosas para saber o que estava dentro do “arrumador de sapatos” e o que estava fora, dentro de cestas.

As atividades foram realizadas com as mães das crianças, o que facilitou a distribuição das crianças pelas diversas atividades, pois em cada atividade havia vários adultos presentes. Após a realização dos jogos com as mães, o material manteve-se na sala e as crianças procuravam-no para brincarem no tapete ou nas mesas de jogos.

Os jogos Sudokid, memória e o puzzle da divisão silábica apresentaram as mesmas imagens, porque as crianças já associavam as imagens ao pai, à mãe, entre outros. Foi importante trabalhar a temática “família” e explorar estes jogos com a família, pois as crianças apresentaram, neste caso, as mães às outras crianças e a importância que estas têm na sua vida. Segundo *Silva et al* (2016) “Estes saberes facilitam uma progressiva consciência de si, do seu papel social e das relações com os outros e uma melhor compreensão dos espaços e tempos que lhe são familiares, permitindo-lhe situar-se em espaços e tempos mais alargados” (p. 88).

A atividade 1, 4 e 5 promoveram o desenvolvimento da motricidade fina. Na atividade 1, as crianças tinham de trabalhar os enfiamentos. Os sapatos ficaram um pouco pequenos, no entanto as crianças conseguiram enfiar os atacadores, a parte de fazer a laça

é que não teve muito sucesso. Na atividade 4, as crianças tinham de associar as letras/números das molas às dos cartões e trabalhavam a pinça fina. Na atividade 5, também trabalhavam a motricidade fina na montagem das peças do puzzle. Assim, nestas atividades, além de trabalharem a motricidade fina também tomavam consciência dos grafemas e da divisão silábica.

A atividade 2 e a atividade 3 desenvolvem o raciocínio lógico e, segundo Ramalho (2002) as crianças “têm uma fraca capacidade de argumentação, materializada nas justificações que apresentam” (p. 52). Assim, devemos trabalhar com as crianças desde cedo, para que desenvolvam capacidades de analisar e justificar os seus raciocínios.

A atividade que as crianças mais gostaram do “arrumador de sapatos” foi a atividade 6, o jogo de perseguição, porque foi realizado no exterior e o “lobo” tinha de apanhar os amigos e as mães. Segundo Condessa e Fialho (2010) o jogo de perseguição permite desenvolver o “equilíbrio e a habilidade para se deslocar em corrida, com mudanças de direção e velocidade, a resistência e a cooperação com os colegas” (p. 62).

Na minha opinião, acho que o recurso foi bem conseguido e as crianças tiveram oportunidade de explorar nos diversos jogos as diferentes pessoas que fazem parte da família, consolidando o que foi trabalhado durante a semana, assim como desenvolver a motricidade.

8.5.2. Tiro ao alvo

Intervenção número 37

Nome: “Tiro ao Alvo”

Dia da intervenção: 23 de novembro de 2018

Temática: Os Animais

Áreas OCEPE: - Educação Física.

- Matemática;

- Conhecimento do Mundo.



Figura 10 – Material utilizado para realizar tiro ao alvo

Capacidades e Competências a Desenvolver:

- Manipular objetos (lançar o dado, pegar na bola e atirar);
- Acertar no alvo a uma determinada distância;
- Cooperar em situações de jogo;
- Fazer correspondência termo a termo;
- Identificar o círculo, o quadrado e o triângulo;
- Identificar os animais (hipopótamo, cão e rato).

Segurança do Material:

Este recurso deve ser utilizado num espaço amplo, exterior ou interior.

Espaço e normas de utilização

Esta atividade pode ser realizada em qualquer sítio, desde que seja amplo.

O Educador tem de ter em conta o piso, pois tem de ser regular.

Deve ser garantida a participação de todas as crianças. As crianças organizam-se em três grupos. Um grupo fica atrás da bola grande, outro atrás da bola média e as outras atrás da bola pequena e terão de acertar com a bola dentro da boca dos animais. As crianças vão rodando, para que possam experimentar os três tamanhos.

Na outra atividade de tiro ao Alvo, as crianças estão em fila e participam cada uma por sua vez.

É um recurso que pode ser utilizado em Educação Física assim como em outros momentos lúdicos. Tendo em conta que na atividade do tiro ao alvo são apresentados animais e sólidos geométricos podemos explorar as características de cada um.

Aplicação e Desenvolvimento da Atividade

Para a atividade do Tiro ao Alvo dos Animais, as crianças formaram três equipas para que pudessem ir rodando por todas as filas para experimentarem todos os tamanhos.

Foi ser marcada uma linha no chão, para que as crianças atirassem a bola atrás da linha.

Na atividade do Tiro ao Alvo dos Sólidos havia um dado em forma de tetraedro e em cada face continha um sólido. O sólido que saía no dado era o sólido que a criança tinha de atirar a bola.



Figura 11 – Tiro ao Alvo Animais e Polígonos

Análise e reflexão das atividades

A implementação do recurso teve um impacto positivo nas crianças, mostraram-se entusiasmadas por realizarem uma atividade diferente e ao ar livre. As atividades foram realizadas com as mães das crianças.

Na semana da Família, dos animais apresentados apenas referimos o cão (animal que faz parte de várias famílias das crianças), no entanto antes de iniciarmos a atividade as crianças reconheceram os outros animais (hipopótamo e rato).

Em grande grupo demos início à dinamização dos jogos, com o reconhecimento dos animais, das suas cores e algumas noções de tamanho como maior e mais pequeno. Assim, as crianças disseram que o hipopótamo era maior do que o cão e do que o rato e o rato era mais “pequenino” do que o cão e do que o hipopótamo. Relativamente ao tiro ao alvo dos sólidos as crianças mais crescidas conseguiram identificar as três figuras geométricas existentes (triângulo, círculo e quadrado), no entanto as crianças mais pequenas conseguiram identificar o quadrado e as cores presentes (amarelo, cinzento e laranja).

Após o diálogo sobre a apresentação das regras e para que a atividade corresse de forma estruturada houve a criação de grupos. No placard dos animais havia três grupos de quatro crianças com as respetivas mães e no placard das figuras geométricas havia um grupo de quatro crianças também com as suas mães.

As crianças tiveram alguma dificuldade em acertar nos orifícios a partir da distância marcada e, por isso a distância foi reduzida. Sempre que uma criança acertava num dos orifícios todas as crianças festejavam e depois queriam tentar acertar também.

Para o futuro, poderei utilizar os mesmos recursos com algumas adaptações. O recurso do “Tiro ao Alvo dos sólidos” não resultou muito bem, porque as bolas não colavam no feltro. Assim, tive de ficar ao lado do placard para verificar se acertavam no solido que saía no dado. Para melhorar este recurso poderei forrá-lo de velcro e assim já conseguiremos que as bolas fiquem coladas. No placard dos animais poderei colocá-lo em cima de uma mesa, para que as crianças consigam atirar a bola com mais facilidade e acertarem no orifício ou mantê-lo no chão, mas cortar a parte de baixo para que a bola deslize e consiga entrar na boca dos animais.

8.6 Balanço final

Estas duas atividades tiveram o lúdico como papel importante no processo de ensino-aprendizagem para explorar temáticas como a família, os animais e os polígonos. Ao brincar, as crianças aprendem e como refere Tezani (2006), “Por meio do jogo, a criança pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. O jogar é essencial para que ela manifeste a sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral” (p. 1).

Relativamente ao estágio em EPE observamos as crianças desde o início do estágio. Inicialmente, nas nossas atividades lúdicas as crianças de 4 e 5 anos eram mais participativas, pois as crianças de 3 anos sentiam-se mais retraídas e não mostravam interesse nas mesmas.

Ao longo do estágio, as crianças habituaram-se a ter 3 educadoras na sala e percebiam que tinham de seguir as regras da educadora responsável naquele dia ou naquela semana.

Sempre que havia atividades que continham numerais, iniciávamos com os mais pequenos, pois só sabiam contar até 3 ou até 5 e depois avançávamos com as outras crianças que já sabiam contar até 10 e algumas até 20.

Nas atividades de *Sudokid* as crianças mais pequenas apresentavam algumas dificuldades, pois queriam colocar a imagem em qualquer lugar sem perceber se já tinha

alguma imagem igual na mesma linha ou na coluna. Deste modo, as crianças mais crescidas faziam par com as mais pequenas e ajudavam-nas a ultrapassar as suas dificuldades.

No jogo da memória houve sucesso pela parte de todas as crianças, sendo que quando as imagens não correspondiam tentavam fazer batota e virar mais uma imagem. Neste jogo as crianças jogavam com bastante atenção, para conseguirem associar as peças que já tinham sido viradas e conseguirem acertar no par de imagens.

Fizemos também um jogo do balão que está inserido no *site* do Dia do Pijama, colocamos um rebuçado dentro de um balão, enchemos e amarramos nos tornozelos das crianças. Depois tinham de rebentar os balões dos outros e proteger o seu. No final, contávamos com quantos rebuçados ficaram cada criança e o que poderíamos fazer para que todos tivessem um rebuçado. Trabalhamos a contagem, a partilha e tudo isto a brincar. Foi um bom exercício, para que as crianças percebessem que o que importa é participar e divertirem-se e aprenderem que ao partilhar todas as crianças ficam felizes.

Uma outra atividade que correu muito bem, foi livro da motricidade das profissões. As crianças gostaram muito, porque era um livro muito grande e tinha diversas atividades. Houve apenas uma criança que apresentou algumas dificuldades em abrir e fechar o casaco do polícia.

No geral todas as atividades correram bem, claro que há sempre aspetos a melhorar dependendo de nós próprios, do material e do grupo de crianças. Por exemplo, na primeira semana levamos um material que era um pouco pequeno para as crianças que ainda não tinham a motricidade fina muito desenvolvida, mas melhoramos este aspeto e todos os outros materiais tiveram um tamanho adequado às idades das crianças.

Na terceira semana de intervenção, as crianças já estavam todas integradas, as mais pequenas (de 3 anos) já se integravam aos poucos e já mostravam algum interesse em participar nas diferentes atividades.

Todas as crianças, até início de janeiro, evoluíram bastante a nível do desenvolvimento afetivo, cognitivo, social e físico-motor.

Os estagiários e educadores que participaram no nosso estudo empírico, apresentado no capítulo 2, dizem-nos, também, que o jogo é importante para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças e serão apresentadas, na figura 12, algumas das respostas dos mesmos.

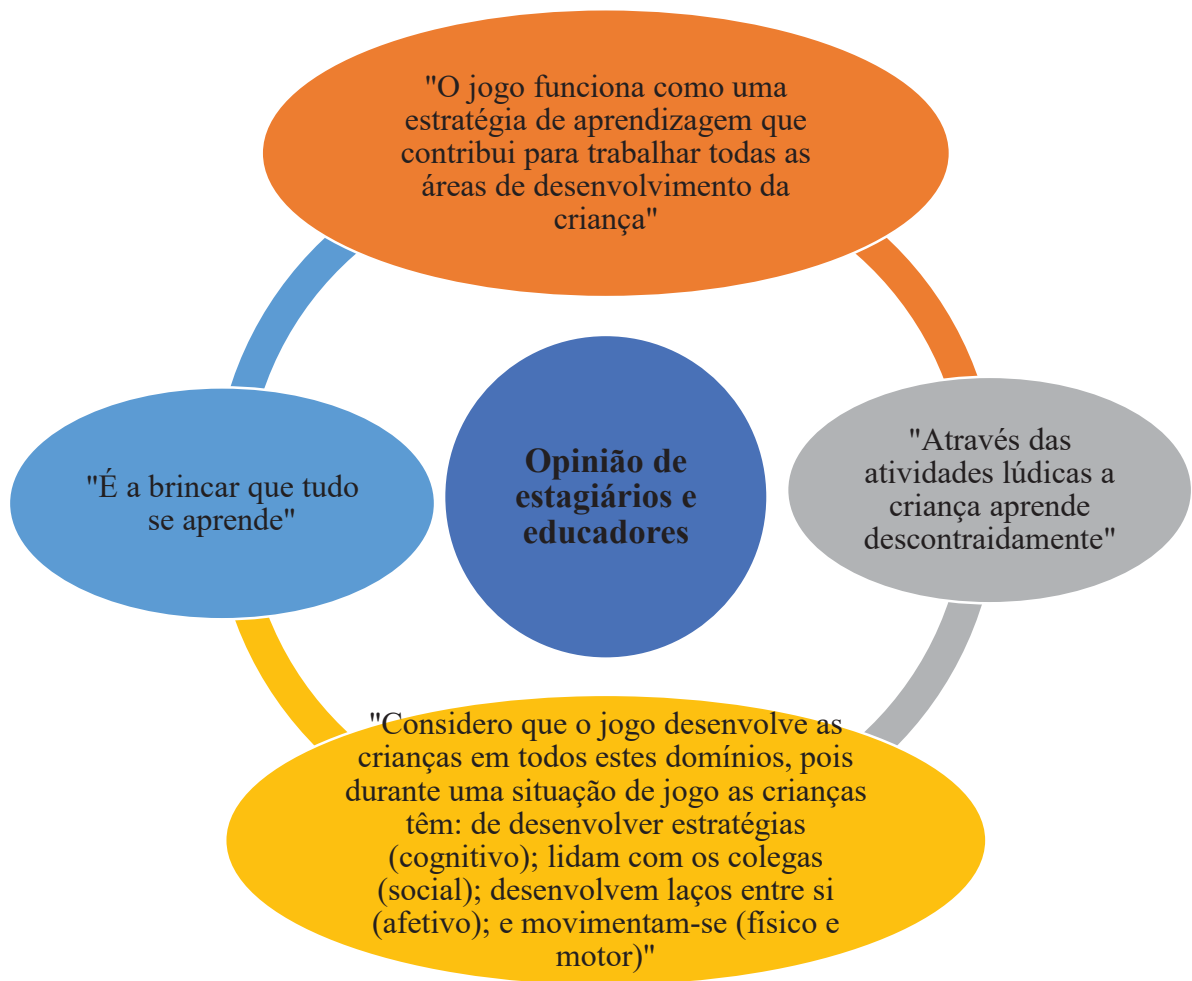


Figura 12 – Opinião de estagiários e educadores sobre a importância do lúdico na aprendizagem das crianças.

Os educadores e os estagiários em EPE dizem-nos que os jogos são importantes para o desenvolvimento integral da criança. Assim, cabe ao educador promover o lúdico para que haja uma aprendizagem positiva e prazerosa.

Condessa (2009) menciona que através do brincar se privilegia a criatividade, a expressão, o movimento e a ludicidade e “a criança apreende (...) um conjunto de regras e significações sociais dos seus comportamentos que lhe permite adaptar-se à sua cultura e iniciar-se numa prática desportiva, cultural e artística” (p. 39).

9. A Criança à Descoberta do Jogo no estágio em 1.º Ciclo do Ensino Básico: Práticas e Reflexões de uma estagiária

9.1 Contextualização da Escola “Xadrez”

- **Caraterização do Meio Envolverte**

A escola onde decorreu o estágio do 1.º Ciclo do Ensino Básico foi a escola “Xadrez” situada, também, no concelho de Ponta Delgada. De entre as muitas instituições presentes na área, existiam algumas que poderiam servir de apoio à lecionação da formanda, criando assim condições diversificadas de aprendizagem relacionando os conteúdos aprendidos na escola com o meio envolvente. Tínhamos assim, a fábrica de conservas, estabelecimentos comerciais como uma peixaria, um talho, supermercado, uma farmácia, um posto de CTT, entre outras). Também havia uma igreja, várias ermidas, fontanários e praias.

No geral, as bases de subsistência dos seus habitantes eram os serviços ligados aos setores primário e secundário (agricultor, assistentes dos serviços públicos, mão de obra civil, entre outros).

- **Caraterização da Escola “Xadrez”**

A escola “Xadrez” abrangia dois níveis de ensino (EPE e 1.º CEB), era um edifício de tipologia P3 e estava dividido em três blocos, o bloco azul, o bloco amarelo e o bloco verde. Na junção dos três blocos, encontramos um refeitório, um gabinete onde se tiravam as fotocópias, um gabinete onde havia o telefone, a internet e o chaveiro, uma cozinha, uma sala para o pessoal não-docente, um ginásio, duas arrecadações com material de Educação Físico-Motora e duas casas de banho.

No bloco azul encontrávamos quatro salas, uma utilizada pelas Atividades de Tempos Livres (ATL), uma utilizada pela docente de dificuldades de aprendizagem (Prof. DA) no âmbito do projeto ProSucesso, uma utilizada pelo 1.º ano e outra utilizada pelo 4.º ano. Também existiam dois gabinetes ocupados pelo ensino especial e 8 casas de banho.

No bloco verde havia seis salas de aula, uma ocupada por um grupo de educação pré-escolar, uma pela terapeuta da fala, as outras no momento estavam sendo ocupadas pelos grupos de educação pré-escolar de outra escola, havia doze casas de banho, uma arrecadação e um gabinete de apoio.

No bloco amarelo existiam 6 salas, uma ocupada por uma turma do 2.º ano, uma pelo 3.º ano, 12 casas de banho, duas salas de apoio educativo, uma biblioteca, uma sala de professores, um gabinete e uma arrecadação.

Em relação ao espaço exterior, este era um espaço amplo, tinha espaços verdes e marcas de jogos tradicionais. Em dias de bom tempo podia-se realizar atividades ao ar livre que necessitassem de um espaço maior. A escola era vedada em todo o seu redor e nos tempos de intervalo, almoço e saída havia auxiliares ao portão para garantir a segurança de todas as crianças.

A escola tinha um espaço exterior amplo, no entanto os jogos tradicionais demarcados no exterior também eram muito pouco utilizados pelos alunos, porque estavam quase a desaparecer. Nos dias de chuva, era impossível as crianças brincarem, pois ficavam num espaço fechado reduzido.

No momento do estágio a escola possuía 85 alunos, sendo 66 (77,6%) do 1.º Ciclo e 19 (22,4%) de Educação Pré-Escolar. O quadro docente encontrava-se preenchido com uma educadora, quatro professoras do 1.º Ciclo, duas professoras de apoio, uma professora do núcleo especial, um professor de Educação Física, uma professora de dificuldades de aprendizagem (Prof. DA), uma terapeuta da fala, uma terapeuta ocupacional, uma professora de Inglês e dois professores de EMRC. No que diz respeito ao pessoal não-docente, a escola disponha de três assistentes operacionais efetivas e dois assistentes operacionais que se encontram a trabalhar a partir de programas.

As atividades letivas da escola “Xadrez” iniciavam às nove da manhã, sendo que o portão do estabelecimento tinha abertura às oito horas e trinta minutos. Relativamente ao encerramento da escola, este era gerido de acordo com o horário de cada turma. O portão só encerrava às seis devido ao funcionamento do ATL na instituição.

- **Caraterização da Sala**

A nossa prática pedagógica foi realizada na sala do 1.º/2.ºA do 1.º Ciclo do Ensino Básico situada no 1.º piso do edifício, no bloco azul e possuía um espaço com cerca de 45m².

A sala apresentava luz natural devido às suas janelas que estavam direcionadas para o recreio, no entanto havia algumas janelas que estavam tapadas por estantes. Como podemos observar na figura 13, a planta da sala mostra que as mesas das crianças então em forma de U.

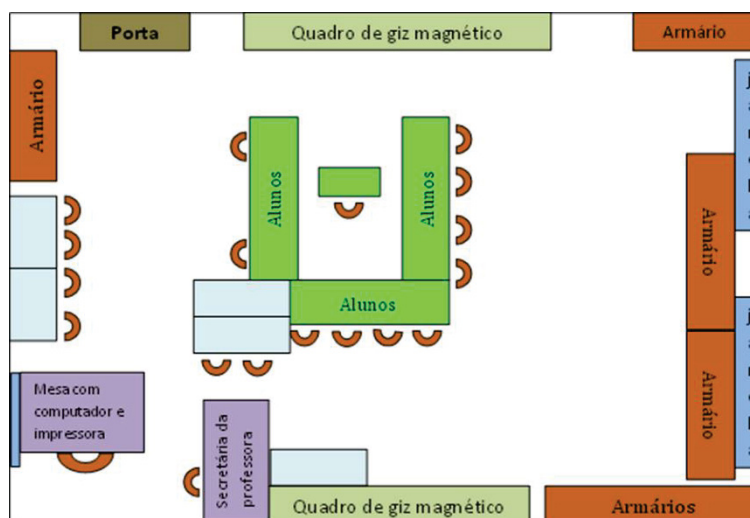


Figura 13 - Planta da Sala

Ao redor da sala podíamos encontrar diversas estantes onde os alunos guardavam os seus dossiers com as fichas de trabalho, onde havia a biblioteca da turma, onde a professora guardava materiais como cartolinas, folhas brancas, folhas coloridas, colas, lápis, cadernos, entre outros materiais.

Ao fundo da sala, do lado direito, encontrávamos a secretária da professora e uma outra secretária com um computador e uma impressora. Nas paredes encontrávamos a área da matemática com os numerais até 10. Também havia algumas mesas vazias que serviam de apoio a algumas atividades. Ao lado da secretária da professora havia uma mesa onde estavam os ficheiros das diferentes áreas para as crianças trabalharem nos momentos de trabalho autónomo. Por detrás desta mesa havia um quadro magnético que não era utilizado para escrever com giz, utilizávamos para expor algumas fichas com íman.

À esquerda da porta, em frente às mesas dos alunos, havia o quadro que era utilizado para diversas atividades. Ao lado do quadro podíamos ver o quadro silábico onde íamos acrescentando os grafemas à medida que os alunos iam aprendendo, flores com os ditongos, diversos cartões com os numerais, as regras da sala, a tabela dos números naturais até 100 e estratégias de cálculo.

Para além dos materiais já referidos, havia muitos outros que poderiam ser explorados nas diferentes áreas de conteúdos. A sala não possuía projetor nem tela fixo, mas podíamos requisitar e utilizar o que a escola possuía e que era de todos.

9.2 A nossa Turma

A turma do 1.º/2.º A do 1.º Ciclo do Ensino Básico estava situada no 1.º piso do bloco azul e era constituída por onze alunos, nove do sexo feminino e dois do sexo masculino, com idades compreendidas entre os seis e os oito anos. Dos onze alunos, oito frequentavam, pela primeira vez, o primeiro ano e três encontravam-se matriculados no segundo ano, a nível de primeiro.

É possível constatar que a turma era heterogénea no que diz respeito ao ritmo de trabalho, assim como a nível de conhecimentos. Por norma a turma era assídua e pontual à exceção dos dias de chuva. Havia alguns alunos que tinham vontade de aprender e havia outros que tinham imensas dificuldades de concentração e aprendizagem. No momento a turma apresentava três alunos que recebiam apoio educativo a nível da aprendizagem.

A turma mostrava entusiasmo aquando da realização de atividades dinâmicas e lúdicas e gostava do momento da hora do conto que era uma mais-valia para trabalhar a interpretação de texto e fomentava o gosto pela leitura.

Na área da matemática os alunos apresentavam algumas dificuldades a realizar as atividades baseadas nas estratégias do Passo-a-Passo, no entanto tinham, uma vez por semana, uma professora de dificuldades da aprendizagem (Prof. DA) que dava a aula.

Os três alunos que se encontravam matriculados no 2.º ano estavam a trabalhar conteúdos do 1.º ano, no entanto ainda apresentavam dificuldades como os restantes alunos que estavam a frequentar o 1.º ano pela 1.ª vez.

Constatamos, também, que era importante que os alunos tivessem um tempo de acolhimento, para que pudessem ler, mostrar, contar novidades, cantar, dançar, entre

outros. Nestes momentos, os alunos conheciam-se melhor, aprendiam com o que diziam e com o que os outros diziam e desenvolviam a comunicação oral.

As crianças da turma eram muito meigas e afetuosas com os colegas e com as professoras.

Os encarregados de educação dos alunos possuíam, maioritariamente, do 4.º ano ao 9.º ano de escolaridade. Havia apenas um encarregado de educação que tinha o 12.º ano de escolaridade e um que tinha Bacharelato. A maior parte dos encarregados de educação encontravam-se em situação de desemprego e, por isso, grande parte da turma beneficiava de apoio escolar.

9.3 As nossas Práticas Pedagógicas em 1.º Ciclo do Ensino Básico

Como no estágio realizado em Educação Pré-Escolar, tentamos articular as diversas áreas de conteúdo, patenteadas nos Programas do 1.º Ciclo do Ensino Básico, tendo sempre em conta as necessidades dos alunos e as suas vivências, a prática da educadora cooperante e o Plano Anual de Atividades da escola.

Utilizamos a observação direta e as planificações seguiram os programas do 1.º CEB. Nas nossas planificações, inserimos datas festivas como a comemoração do 25 de abril e as festividades presentes na nossa cultura como as festividades do Espírito Santo, o Senhor Santo Cristo dos Milagres e a Páscoa.

Quadro 3 – Atividades desenvolvidas no 1.º CEB

Intervenções da Estagiária	Atividades	Área/Domínios							
		Português	Matemática	Estudo do Meio	Expressão Plástica	Expressão Dramática	Expressão Musical	Educação Físico-Motora	Cidadania
1.ª	1.ª		X						
	2.ª	☺							☺
	3.ª				X				X
	4.ª	☺		☺					☺
	5.ª		X						X
	6.ª	X		X					
2.ª	7.ª		X						
	8.ª				X				X
	9.ª			☺					
	10.ª	X							
	11.ª			X					
	12.ª		X						
	13.ª				X				

3. ^a	14. ^a	☺	☺	☺				☺
	15. ^a	☺	☺	☺				☺
	16. ^a	X						X
	17. ^a						☺	☺
	18. ^a	☺	☺	☺			☺	☺
	19. ^a	X						
3. ^a	20. ^a	☺				☺		
	21. ^a			X				X
	22. ^a				X			X
	23. ^a						X	
	24. ^a	☺				☺	☺	
	25. ^a		X					
4. ^a	26. ^a		X					
	27. ^a	X						
	28. ^a	X						
	29. ^a	X			X			
	30. ^a	☺		☺				
	31. ^a			X				
	32. ^a	X	X					
	33. ^a		☺					
	34. ^a		X					
	35. ^a	☺	☺					☺
	36. ^a			☺				☺
	37. ^a				X			
38. ^a							X	
5. ^a	39. ^a		X					
	40. ^a	X				X		
	41. ^a	☺	☺					
	42. ^a					X		
	43. ^a	☺				☺	☺	
	44. ^a	X						
	45. ^a		X					
	46. ^a					☺		
	47. ^a		X					
	48. ^a	X						
	49. ^a		☺					☺
	50. ^a						☺	
51. ^a						☺		
6. ^a	52. ^a			X				
	53. ^a		☺					☺
	54. ^a			☺				
	55. ^a	X						
	56. ^a		X	X				
	57. ^a			X				
	58. ^a	☺	☺	☺	☺		☺	☺
	59. ^a					☺		☺
	60. ^a	X						X

Legenda: ☺ Atividade Lúdica

■ Atividade da prática pedagógica com jogo selecionada para reflexão

Da análise do quadro 3, podemos realçar que no estágio de 1.º CEB tentamos, sempre que possível, integrar várias áreas e domínios, no entanto, em diversas atividades não foi possível por haver um programa a cumprir. Tentamos, também, que o lúdico estivesse presente nas nossas atividades.

No quadro 4, podemos verificar que foram desenvolvidas seis intervenções, sendo que a última intervenção foi coadjuvada. Das seis intervenções, resultaram vinte e seis dias de intervenção totalizando assim sessenta atividades.

Quadro 4 – Semanas de intervenção, áreas e conteúdos

Data	Área	Conteúdos
1.ª intervenção 11 a 13 de março	Português	Revisões da letra R e os seus quatro sons vocálicos. Grafema g/G.
	Matemática	Subtrações envolvendo os números naturais até 20. Decompor e subtrair à dezena. Contagens de n.º até 40.
	Estudo do Meio	Os seres vivos e o seu ambiente. Diferenciação dos animais domésticos e selvagens.
	Expressões	Exploração de diferentes técnicas de pintura para a realização da oferta para o dia do Pai.
2.ª Intervenção 25 a 29 de março	Português/ Expressões	Revisões para a ficha de avaliação de Português. Ficha de Avaliação Sumativa. Consolidação de conhecimentos através de jogos. Hora do conto.
	Matemática/ Expressões	Revisões para a ficha de avaliação de Matemática. Ficha de Avaliação Sumativa. Consolidação de conhecimentos através de jogos. Ordens decimais: a dezena;
	Estudo do Meio/ Expressões	Ficha de Avaliação Sumativa. Consolidação de conhecimentos através de jogos.
3.ª Intervenção 24 e 26 e 29 e 30 de abril e 2 de maio	Português/ Exp. Dramática	Leitura e interpretação de texto Gramática – ordenação de frases e divisão silábica. História dos 3 Porquinhos recorrendo a fantoche de luva.
	Matemática	Identificação das dezenas e das unidades utilizando “casinhas”. Realizar somas e subtrações. Identificar as dezenas e as unidades; Mobilizar conhecimentos a partir do uso do algoritmo convencional da adição; Medidas não-convencionais.

	Estudo do Meio/Plástica	Comemorações nacionais (Dia da Liberdade); Recorte e colagem;
	Expressão Musical/Dramática	Jogo do Espelho com diferentes ritmos.
	Expressão Plástica	Pintura de expressão livre; Recorte e colagem.
	Estudo do Meio	Registar os estados do tempo; Identificar as estações do ano; Comparar o dia e a noite;
	Educação e Expressão Físico-Motora	Aquecimento Jogo da corrente Relaxamento
4.ª Intervenção 20 a 24 de maio	Matemática	Contagens de 2 em 2, de 5 em 5 e de 10 em 10; Efetuar contagens progressivas e regressivas envolvendo os números até 100. Localização espacial; Tempo
	Português	Alfabeto e Grafemas: letra z/Z; Vocabulário: alargamento e adequação;
	Expressão Plástica/ Matemática/ Português	Pintura de expressão livre; Recorte e colagem de formas geométricas; Elaboração de convite para outras turmas.
	Estudo do Meio/ Expressão Musical	As cores, sons e cheiros da natureza;
	Cidadania	Riscos Naturais
5.ª Intervenção 28 a 31 de maio	Estudo do Meio	Conhecer tradições do seu meio local (Visita de Estudo ao Campo de S. Francisco) experiência “a ação da água sobre os materiais”.
	Matemática	Medida – Dinheiro Algoritmo da adição e da subtração
	Português	- Alfabeto e Grafemas: letra h/H; - Vocabulário: alargamento e adequação; Alfabeto e Grafemas: valores fonológicos dos dígrafos nh e lh; - Morfologia e lexicologia: Flexão em número;
	Educação Físico-Motora	Jogo da corda, andas individuais e coletivas, bilro, jogo da memória.
	Expressão Dramática	Improvisação uma pequena história a partir de fantoches.
6.ª Intervenção 17 a 21 de junho (coadjuvada)	Português	- Vocabulário: alargamento e adequação; Alfabeto e Grafemas: valores fonológicos dos dígrafos nh e lh;
	Matemática	Consolidação dos numerais até 100 utilizando a tabela do 100
	Expressão Plástica	Construção de prenda para oferecer a outras turmas.

	Estudo do Meio	Meios de transporte (Visita ao Aeroporto João Paulo II)
	Expressão Físico-Motora/ Cidadania	Convívio com outras turmas com partilha de lanche e de jogos
	Português/ Matemática/ Culinária	Confeção de bolachas com formas geométricas, identificando ingredientes e quantidades.

De seguida, apresentaremos as nossas semanas de intervenção de forma mais pormenorizada.

A *primeira intervenção* decorreu nos dias 11, 12 e 13 de março. Nestes três dias, exploramos o Português, a Matemática, o Estudo do Meio e as Expressão Plástica. Na área do Português fizemos revisões do grafema R, para isso utilizamos palavras soltas e uma cartolina dividida em quatro com os diferentes sons do R. Cada aluno escolhia uma palavra, lia e colocava no sítio correto. Na área da Matemática fizemos exercícios do manual, utilizando a tabela do 100 e a reta numérica. Iniciamos as subtrações dos números naturais até 20 e aprendemos os números naturais até 40. Na área do Estudo do Meio exploramos os seres vivos e o seu ambiente. Começamos por ver imagens de animais e as crianças tinham de dizer qual a sua forma de deslocação, o seu revestimento, alimentação e se eram domésticos ou selvagens. Todas essas respostas foram registadas num placard. Na Expressão Plástica os alunos recortaram um retângulo e decoraram-no com diferentes técnicas de pintura, como pintura com lã, com palhinhas, ou com pinceis. Depois de seco, colaram três fotografias que continham a foto de cada um e a palavra PAI.

Relativamente à *segunda intervenção*, esta decorreu nos dias 25, 26, 27, 28, e 29 de março. Nesta semana consolidamos conteúdos já aprendidos, como a temática dos animais e das plantas, a contagem e leitura dos números até 40, a divisão silábica, a ordenação de frases, a leitura e interpretação de textos e iniciamos a atividade para a elaboração da prenda da Páscoa que consistiu em pintar um coelho e recortá-lo, recortar uma tira de cartolina e colá-la de modo a construir uma cesta.

Nesta semana realizamos as fichas e avaliação sumativa de Português, Matemática e Estudo do Meio. Assim, fizemos a revisão da matéria que ia sair nas fichas e fizemos alguns jogos de consolidação.

A *terceira intervenção* decorreu nos dias 24, 26, 29 e 30 de abril e no dia 2 de maio. Nesta semana, relembramos e consolidamos conteúdos abordados antes das férias da Páscoa. Na área do Português demos início a um novo grafema, - f, exploramos uma sopa de letras com palavras que continham a letra – F e tivemos também letras soltas e sílabas para a formação de palavras.

Na área da Matemática trabalhamos exercícios do caderno Passo a Passo, fizemos contagens e decomposições na reta numérica, identificamos as ordens das unidades e das dezenas trabalhamos com medidas não convencionais, como medir o tempo de uma mesa com clips, palitos ou mãos.

Na área do Estudo do Meio abordamos o estado do tempo e as estações do ano e o Dia da Liberdade. este conteúdo. O 25 de abril não está explicitamente no programa de Estudo do Meio para o 1.º ano, mas é importante que as crianças comecem a compreender o significado de determinados símbolos, conhecendo também as vivências dos seus antepassados. Tal como é exposto no Programa de Estudo do Meio (2004)

Ao professor cabe a orientação de todo este processo, constituindo, também, ele próprio, mais uma fonte de informação em conjunto com os outros recursos da comunidade, os livros, os meios de comunicação social e toda uma série de materiais e documentação indispensáveis na sala (p. 102).

Na introdução da temática do Dia da Liberdade, partiu-se daquilo que os alunos já sabiam acerca desse dia e depois houve um pequeno vídeo para uma melhor perceção do significado desse dia. Integraram também a expressão plástica com a criação do símbolo do 25 de abril, o cravo.

Na área da Expressão Plástica criamos o símbolo do 25 de abril, o cravo, e iniciamos a prenda da Páscoa com recorte, pintura e colagem. Na Expressão Dramática e Musical realizamos o jogo do espelho em que os alunos tinham de mover-se consoante a música que ouviam e a improvisação da história dos três porquinhos utilizando um fantoche de luva.

Nos dias 20, 21, 22, 23 e 24 decorreu a *quarta semana* de intervenção. Na área da Matemática efetuamos diversas contagens, progressivas e regressivas, utilizando a tabela do 100 e exploramos as voltas e meias voltas. Para isso, cada criança tinha um relógio e tinham apenas de identificar as voltas e as meias voltas, as horas e as meias horas.

Na área do Português, demos início a dois novos grafemas, -z e -q, consolidando com exercícios do manual e exercícios no quadro.

Em Cidadania exploramos os riscos naturais, dando mais ênfase aos sismos, houve a explicação e depois fizemos um simulacro, para que os alunos pudessem por em prática o que tinham aprendido. Em Estudo do Meio trabalharemos os sons, as cores e os cheiros da natureza, para esta temática os alunos tiveram de ver cores e identificar o que havia na natureza que continha aquelas cores, ouvir sons da natureza e identifica-los e o mesmo aconteceu com os cheiros, sendo que para este tinham imagens para conseguirem identificar. Nas Expressões artísticas trabalhamos os sons e os ritmos utilizando as várias partes do corpo, o recorte e a colagem e na Educação Físico-Motora demos continuidade aos jogos cooperativos.

Na *quinta intervenção*, que decorreu nos dias 28, 29, 30 e 31 de maio, na área do Português demos início a um novo grafema, -h e os dígrafos -nh e -lh. Realizamos alguns exercícios de grafia e leitura de palavras. Os alunos fizeram leitura do texto do manual e realizaram exercícios do mesmo. No final elaboramos uma lista de palavras.

Na área da Matemática demos continuidade à temática - medida, nomeadamente o dinheiro. Exploramos as moedas de euro e as notas e fizemos um mercado em que havia um vendedor da loja e dois compradores, tinham de saber os preços dos objetos, pagar e receber troco se fosse necessário.

Em Estudo do Meio também demos continuidade à exploração dos sons, das cores e dos cheiros da natureza, consolidado nos exercícios o que aprenderam anteriormente. Também fizemos uma visita de ao Campo de São Francisco. Visitamos a igreja do Senhor Santo Cristo e a igreja de São José onde as crianças puderam observar o Senhor Santo Cristo no seu jardim e os restantes Santos de perto. Foi muito gratificante ver a sensibilidade delas ajoelhadas e a rezar. Também falamos sobre a lenda do aparecimento do Senhor Santo Cristo dos Milagres, passeamos à volta do campo e andámos nos carrosséis. Por fim, fomos para o coreto e realizamos alguns jogos tradicionais como o jogo do anel e o jogo do lencinho. As crianças gostaram de ir para a festa todas juntas e comportaram-se muito bem e em silêncio quando entraram em ambas as igrejas. Após a chegada à escola as crianças elaboraram um registo gráfico do que viram e do que fizeram.

Nas Expressões artísticas exploramos a dramatização da História da Dona Mariana com fantoches e na Educação e Expressão Físico-Motora realizamos jogos de cooperação elaborados pelas crianças da turma, como o bilro, as andas, as sacas e a corda.

A *sexta e última intervenção* decorreu nos dias 17, 18, 19 e 21 de junho e foi realizada a pares. Na área do Português, consolidamos os dígrafos –nh e –lh com exercícios do manual, na área da Matemática exploramos os numerais até 100. Na área do Estudo do meio realizamos uma visita de estudo ao Aeroporto João Paulo II dando a conhecer a todas as crianças um meio de transporte aéreo e as suas infraestruturas. Essa visita de estudo surgiu, porque algumas crianças da turma disseram que nunca tinham visto um avião de perto e achamos pertinente realizar a mesma indo ao encontro das necessidades das mesmas. Na Expressão Plástica decoramos animais (borboleta, abelha e joaninha) para oferecermos às outras crianças no dia do piquenique. Na Educação Físico-Motora iremos realizar jogos diversificados, como a dança da amarelinha, o jogo do avião, entre outros. A são jogos que desenvolvem noções espaciais e auxiliam na organização corporal, motricidade e força.

No próximo ponto, serão apresentadas duas atividades de forma mais detalhada e que desenvolvem estratégias onde o jogo tem um papel privilegiado.

9.4 Análise de Atividades da Prática Pedagógica com Jogo

9.4.1. Jogo da Glória

Intervenção número 18

Nome: “Jogo da Glória”

Dia da intervenção: 29 de março de 2019

Áreas exploradas: - Português;
- Matemática;
- Estudo do Meio;
- Educação físico-Motora;
- Cidadania.

Objetivos Curriculares:

- Dividir as palavras silabicamente;



Figura 14 – Jogo da Glória

- Identificar sinónimos e antónimos;
- Identificar o masculino e feminino das palavras;
- Identificar constituintes das plantas;
- Identificar as plantas espontâneas e cultivadas;
- Identificar os revestimentos dos animais e a sua alimentação;
- Identificar as unidades e as dezenas;
- Identificar os números até 40;
- Deslocar-se com pés juntos, em saltos de tesoura, passos de formiga, passos de gigante, passos de caranguejo, fazer o avião;
- Cooperar com o par e com os restantes colegas em situação de jogo;
- Respeitar os colegas e as regras do jogo.

Descrição da atividade

O jogo da Glória foi desenvolvido com a turma do 1.º ano e teve como base a consolidação de conteúdos de Português, Matemática, Estudo do Meio e Educação Físico-Motora. O jogo foi realizado a pares e tinha como objetivo alcançar a última casa, a casa da Glória. Para chegarem à última casa cada par tinha de responder corretamente às questões propostas. Assim, antes de iniciar o jogo da Glória as crianças tiveram de seguir um itinerário para encontrarem as três peças que ao juntar formaram um jogo de tabuleiro. O jogo tinha quarenta casas numeradas e em algumas destas casas havia um símbolo que continha uma pergunta, se o par respondesse corretamente à questão avançava uma casa e se respondesse errado retrocedia uma casa.



Figura 15 – Itinerário para encontrar peças do jogo da Glória

Para iniciarmos o jogo, tivemos de formar equipas e, para isso as crianças tiraram papéis de uma caixa e consoante os símbolos juntavam-se dois a dois. Terminado este passo, as crianças colaram as suas fotografias nas garrafas que eram os pinos do jogo.

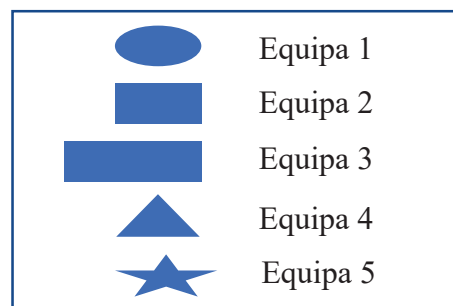


Figura 16 – Símbolos para formação de equipas



Figura 17 – Realização de exercícios de EFM e momento de resposta a pergunta de Matemática.

Análise e reflexão da atividade

As atividades lúdicas são muito importantes para consolidar conhecimentos de forma divertida e “Cabe aos professores repensarem as brincadeiras enquanto recurso privilegiado para desenvolver as primeiras formas de literacia ... com impacto no indivíduo como Pessoa... (Condessa, 2009, p. 14). A turma mostrou interesse e estava motivada em participar no jogo para chegar à casa “Glória”.

Um jogo com regras é sempre importante, pois as crianças trabalham o espírito de equipa e a cooperação com os pares e com a turma em geral. Inicialmente, o par queria lançar o dado e responder à pergunta, quando havia. Assim, foi dito às crianças que tinham de trabalhar em equipa e começaram a lançar o dado e a responder às perguntas à vez. O jogo também é um meio de avaliar os alunos e constatar as suas facilidades e dificuldades nos diferentes conteúdos abordados, as crianças 5, 6, 9 e 10 (números que a

estagiária identificou os alunos) apresentaram dificuldades, principalmente, nas questões de Estudo do Meio e de Matemática, no entanto foram ajudadas pelas crianças dos outros grupos.

Na área do Português, grande parte da turma apresentou facilidade em realizar a divisão silábica com palavras de até três sílabas. Inicialmente, apresentaram algumas dificuldades em distinguir os antónimos e sinónimos, mas com a colaboração de todos conseguiram ultrapassar esta dificuldade.

Na área da Educação e Expressão Físico-Motora as crianças, na generalidade, não apresentaram dificuldades em realizar os exercícios básicos de deslocamentos como saltar com os pés juntos, ao pé coxinho e de equilíbrio como fazer o avião.

Este jogo foi facilitador do desenvolvimento de diversas aptidões relativas às áreas do currículo permitindo também que as crianças trabalhassem o espírito de equipa.

De um modo geral, a implementação do jogo foi benéfica teve um impacto positivo nas crianças, pois foi possível notar o seu entusiasmo e curiosidade para realizá-lo e tentar chegar à casa da Glória aprofundando conhecimentos. Para o futuro, podemos acrescentar as áreas das Expressões.

9.4.2. Descobrindo Jogos

Intervenção número 58

Nome: “Descobrindo Jogos”

Dia da intervenção: 30 de maio de 2019

Áreas exploradas: - Português;
- Matemática;
- Estudo do Meio;
- Educação físico-Motora;
- Cidadania.

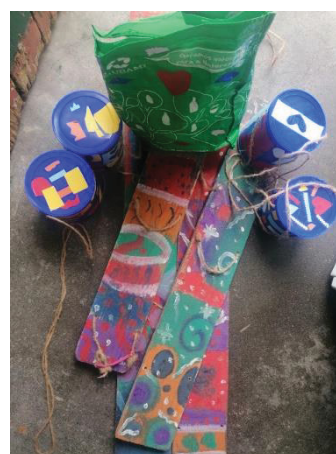


Figura 18 – Materiais para realizar jogos tradicionais

Objetivos Curriculares:

- Cooperar com os colegas;
- Respeitar os colegas e as regras do jogo;
- Desenvolver a força;
- Desenvolver o equilíbrio;
- Desenvolver a velocidade;
- Desenvolver a resistência;
- Desenvolver a coordenação;
- Desenvolver a memorização.

Descrição da atividade

Após a observação da turma de estágio e da escola verificou-se que as crianças não tinham materiais para brincarem e quando havia dias de chuva ficam fechadas no ginásio e, por isso, achou-se adequado realizar atividades que tivessem como objetivos resgatar jogos de antigamente, promover a ludicidade, hábitos de vida saudáveis, a coordenação motora e práticas de cidadania, nomeadamente o espírito de equipa, a cooperação e o respeito pelos colegas e pelos materiais.

Assim, as áreas exploradas principais foram a área de Educação Físico-Motora, a área da Expressão Plástica e a área da Cidadania, no entanto também trabalhamos as áreas de Português, Matemática e Estudo do Meio no jogo da memória. Foram criados diferentes jogos/atividades como o bilro, as “andas” individuais e coletivas, a corrida de sacos, o jogo de coordenação dos pés e o jogo da corda. Nestas atividades lúdicas, trabalhamos, implicitamente, questões de Cidadania como o respeito pelos materiais e pelos outros e a cooperação.

Para o desenvolvimento desta atividade foram utilizados 2 blocos de 90 minutos, nos dias 20, 22 para a preparação dos materiais e no dia 30 de maio dinamizamos as atividades com a turma do 2.º ano da mesma escola. Estas atividades foram organizadas em dois momentos: a decoração dos jogos e a dinamização dos mesmos.



Figura 19 – Preparação dos materiais



Jogo da memória

Jogo do bilro

Andas

Andas Coletivas

Jogo de coordenação

Corrida de sacas

Jogo da corda

Análise e reflexão da atividade

O jogo é um condutor extraordinário para o desenvolvimento infantil, sobretudo no que se refere às capacidades físicas e intelectuais, permitindo assim à criança conhecer o seu corpo, explorar o meio que a rodeia, adquirir novas experiências motoras e sociais, estimular a psicomotricidade, favorece a concentração, a atenção e a imaginação.

Os jogos com regras exigem algum raciocínio e estratégia, impõem limites e estimulam o trabalho de equipa. Segundo Callois (1990) o jogo é

uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento.” Para além da componente lúdica do jogo, este é provido de um enorme potencial que, ao

acompanhar a criança no seu longo processo de crescimento, contribui e muito para o seu desenvolvimento integral (domínios cognitivo, psicomotor e sócio afetivo) (p. 26).

Estes jogos tiveram como objetivo resgatar jogos de antigamente, promover o lúdico, hábitos de vida saudáveis, a coordenação motora e práticas de cidadania, nomeadamente o espírito de equipa, a cooperação e o respeito pelos colegas e pelos materiais.

Estes jogos foram executados na aula de Educação e Expressão Físico-Motora e foram realizados em conjunto com a turma do 2.º ano. As duas turmas foram divididas em grupos e distribuídas pelas diversas atividades e após alguns sete minutos os grupos rodavam.

O jogo da corda foi jogado apenas no final da aula, dividimos os alunos em duas equipas e estes tiveram a trabalhar a força e a resistência. É de salientar que em ambas as equipas havia crianças do 1.º ano e do 2.º ano.

As crianças do 1.º ano demonstraram um sentimento de trabalho cumprido e orgulho pelo facto de terem conseguido criar e decorar os seus próprios jogos. A turma do 2.º ano ficou surpreendida pelo facto dos jogos terem sido feitos pelas crianças do 1.º ano e gostaram muito de participar. Foi um momento muito enriquecedor para ambas as turmas tendo a oportunidade de conviverem e ajudarem-se nos diferentes jogos.

De todas as atividades realizadas houve mais dificuldade em realizar as “andas” coletivas, pois nesta atividade as crianças têm de trabalhar o equilíbrio e a coordenação em conjunto com o grupo e, por isso, no início houve algumas quedas.

De um modo geral é possível referir que estas atividades lúdicas foram desenvolvidas com sucesso, cativando as crianças através de estratégias dinâmicas, promovendo a socialização, a cooperação e a coordenação.

9.5 Balanço final

É a partir do lúdico “que a criança experimenta novas sensações, cria laços sociais, acede ao conhecimento múltiplo, aprende a aprender, exercita a ultrapassagem de obstáculos (...)” (Fão e Sarmento, 2008, p. 63).

Brougère (1998) preconiza que “brincar é uma atividade que deve ser aprendida, pois possibilita realizar aquisições motoras significativas numa ambiência lúdica, expressiva e criativa” (p. 20).

Tal como na Educação Pré-escolar, estas duas atividades tiveram o lúdico como papel importante no processo de ensino-aprendizagem, explorando e consolidado diversos conteúdos abordados durante as aulas.

Os estagiários e professores do 1.º Ciclo que participaram no nosso estudo dizem-nos, também, que o jogo é importante para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças e serão apresentadas, na figura 21, algumas das respostas dos mesmos.

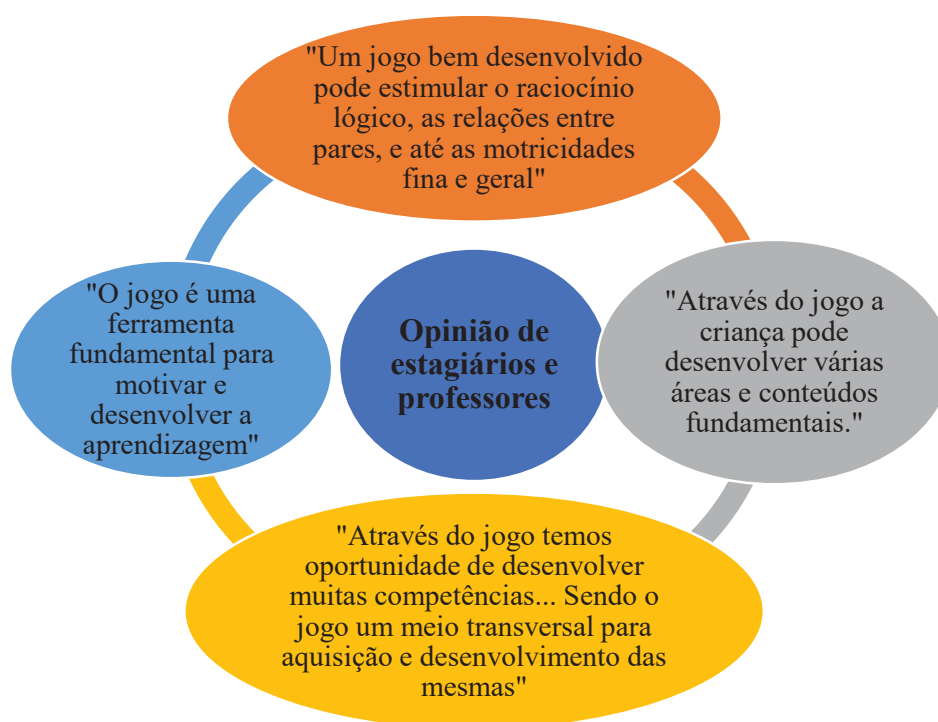


Figura 21 – Opinião de estagiários e professores sobre a importância do lúdico na aprendizagem das crianças.

Assim sendo, o jogo deve estar presente no dia-a-dia das crianças. Sousa (2003) diz-nos que “O jogo proporciona, de facto, grande prazer e satisfação à criança e são

exatamente esta satisfação e prazer que a gratificam e estimulam de tal modo que quanto mais joga, mais se entrega e envolve na vivência lúdica” (p. 152).

O professor também deve valorizar o lúdico e integrá-lo nas diversas áreas de conteúdo, pois como refere Moyles (2002) “O brincar é potencialmente um excelente meio de aprendizagem” (p. 2).

No próximo ponto, iremos apresentar um pequeno estudo onde mostramos as opiniões dos alunos em relação às atividades lúdicas realizadas durante o estágio no 1.º CEB.

10. Pequeno Estudo: A Criança à Descoberta do Jogo – O que nos dizem as crianças da turma de estágio da escola “Xadrez”

10.1 Problemática e Objetivos de Estudo

A criança, através dos jogos e das brincadeiras, comunica, socializa e desenvolve-se e como nos diz Henriques (2001) “(...) actividade lúdica é o melhor suporte para a aprendizagem e para o desenvolvimento em geral, tanto afetivo quanto social.” (p. 14).

É importante apresentarmos conteúdos a partir de atividades lúdicas, pois as crianças aprendem de forma agradável.

Para o desenvolvimento deste estudo tivemos em conta o objetivo *conhecer a opinião das crianças sobre as atividades lúdicas desenvolvidas em contexto de estágio*.

A partir deste objetivo pretendemos:

- Conhecer as suas conceções sobre os jogos/atividades efetuados;
- Perceber o que gostariam de ter feito.

10.2 Participantes do Estudo

Os participantes deste estudo foram as crianças da turma A do 1.º Ciclo do Ensino Básico da escola “Xadrez”. Assim, contamos com uma amostra de 9 alunos com idades compreendidas entre os 6 e os 8 anos de idade.

10.3 Instrumento de Pesquisa

O nosso estudo foi realizado no presente ano de 2019 e para o mesmo optamos por realiza o inquérito por questionário em papel (anexo II). O questionário foi aplicado algum tempo após as sessões de prática pedagógica, para que os alunos respondessem de forma individual e sem interferência imediata das suas práticas.

Bell (1997) refere que “o objectivo do inquérito é obter informação que possa ser analisada, extrair modelos de análise e tecer comparações” (p. 25).

Como o questionário foi realizado algum tempo depois, foram mostradas às crianças imagens de cada jogo/atividade para que relembassem cada jogo/atividade.

Os questionários foram anônimos, para que os alunos pudessem dar a sua verdadeira opinião e estes dados foram utilizados apenas para a realização do estudo.

11. Análise e interpretação dos resultados

Neste ponto serão apresentadas e analisadas as respostas obtidas através do questionário realizado aos alunos do 1.CEB.

Para analisar os dados do questionário realizamos uma análise de conteúdos das questões abertas e procedemos a uma análise quantitativa dos dados obtidos, apresentados em tabelas e gráficos circulares de frequências e percentagens.

11.1. Conhecer a opinião das crianças sobre as atividades lúdicas desenvolvidas em contexto de estágio

Quando questionados com a questão “Considera que o jogo é um recurso importante para o desenvolvimento da criança?” obtivemos 9 respostas, ou seja, todos os alunos responderam afirmativamente a esta questão.

A Tabela 20 apresenta as respostas dadas pelos inquiridos em relação à questão “Quais os jogos/atividades que mais gostaste?”

As respostas dos alunos serão apresentadas com treze categorias, correspondentes aos variados jogos dinamizados pela estagiária, nomeadamente:

- | | |
|---------------------------------|----------------------------------|
| 1- R com som forte e som fraco; | 8- Estendal das Estações do Ano; |
| 2- Quem quer ser milionário; | 9- Formação de palavras; |
| 3- Estendal dos Animais; | 10- Papa-palavras; |
| 4- Itinerário; | 11- Arcos Cooperativos; |
| 5- Glória; | 12- Compras Supermercado; |
| 6-Cadeiras cooperativas; | 13- Andas, bilro, amarelinha. |
| 7- Espelho; | |

Quando questionados sobre os jogos/atividades, responderam:

Tabela 20 – Quais os jogos/atividades que mais gostaste?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

	Gostei Pouco	Gostei	Gostei Muito	Gostei	Gostei Muito	Gostei	Gostei Muito	Gostei	Gostei Muito	Gostei	Gostei Muito
n	1	3	5	1	8	3	6	0	9	0	9
%	11,1%	33,3%	55,6%	11,1%	89,9%	33,3%	66,7%	0%	100%	0%	100%

	6		7		8		9		10	
	Gostei	Gostei Muito	Gostei	Gostei Muito	Gostei	Gostei Muito	Gostei	Gostei Muito	Gostei	Gostei Muito
n	2	7	1	8	0	9	4	5	0	9
%	22,2%	77,8%	11,1%	88,9%	0%	100%	44,4%	55,6%	0%	100%

	11		12		13	
	Gostei	Gostei Muito	Gostei	Gostei Muito	Gostei	Gostei Muito
n	0	9	2	7	0	9
%	0%	100%	22,2%	77,8%	0%	100%

Nesta tabela, podemos observar que na atividade 1 - “R com som forte e som fraco” um aluno (11%) gostou pouco da atividade, 3 alunos (33,3%) gostaram da atividade e 5 alunos (55,6%) gostaram muito de realizar a atividade.

Na atividade 2 - jogo do “Quem quer ser milionário” e na atividade 7 – “Jogo do Espelho” 8 alunos (89,9%) gostaram muito por ser um jogo de computador interativo e apenas 1 aluno (11,1%) gostaram.

Na atividade 3, denominada “Estendal dos Animais” verificamos que 6 alunos (66,7%) gostaram muito da atividade e 3 alunos (33,3%) gostaram da atividade.

Na atividade 4 - “Itinerário”, na atividade 5 – “Jogo da Glória”, na atividade 8 – “Estendal das Estações do Ano”, na atividade 10 – “Jogo Papa Palavras”, na atividade 11 – “arcos cooperativos” e na atividade 13 – “Andas, cordas, Bowling/amarelinha” todos os alunos (100%) gostaram muito da atividade

Na atividade 6 – “Cadeiras Cooperativas” verificamos 7 alunos (77,8%) gostaram muito da atividade e 2 alunos (22,2%) gostaram. Disseram que foi divertido, no entanto com a saída das cadeiras o jogo ficou um pouco confuso.

Na atividade 9 – “Formação de palavras”, 5 alunos (55,6%) gostaram muito da atividade e 4 alunos (44,4%) gostaram da atividade.

Na atividade 12 – “Compras no Supermercado”, 7 alunos (77,8%) gostaram muito da atividade e 2 alunos (22,2%) gostaram da atividade.

No final, podemos afirmar que as atividades que as crianças mais gostaram e que mostraram mais interesse foram: o Jogo da Glória e a última atividade que apresentava jogos tradicionais como o bilro, as andas, a amarelinha, a corrida de sacas e o jogo da corda.

No gráfico 8, podemos observar que apenas tivemos 3 categorias. A categoria do caráter lúdico, a categoria da promoção da aprendizagem e a junção das duas categorias anteriores.

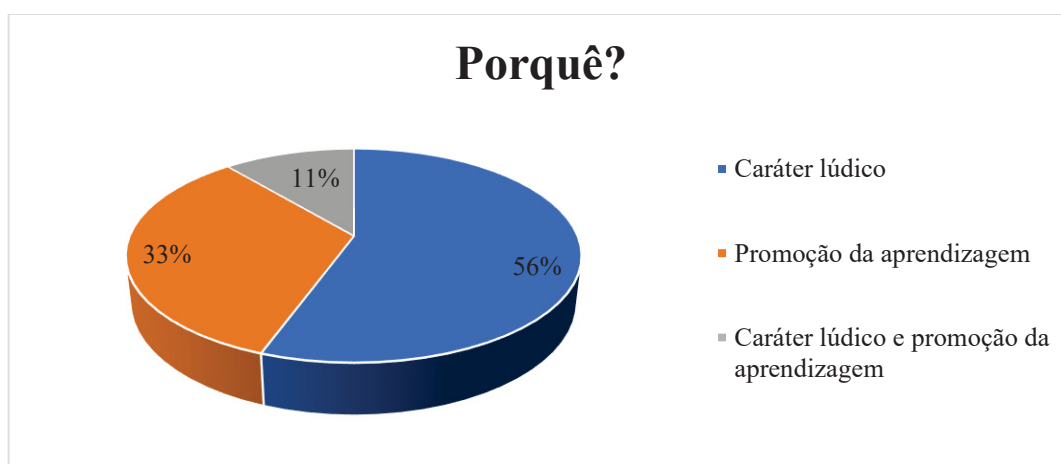


Gráfico 8 - Porque é que gostaste desses jogos?

Nesta questão todos os alunos responderam e vemos que a maioria dos alunos (56%) gostou dos jogos e das atividades devido ao seu caráter lúdico, 33% dos alunos gostaram dos jogos e das atividades porque aprenderam conteúdos e apenas 11% escolheu o caráter lúdico e a aprendizagem.

Na questão “Conseguiste aprender conteúdos de forma lúdica?” todos os alunos (100%) responderam de forma positiva, ou seja, nenhum aluno disse que não aprendeu conteúdos com os jogos e atividades exploradas.

11.2. – Que jogos/atividades gostariam de te feito?

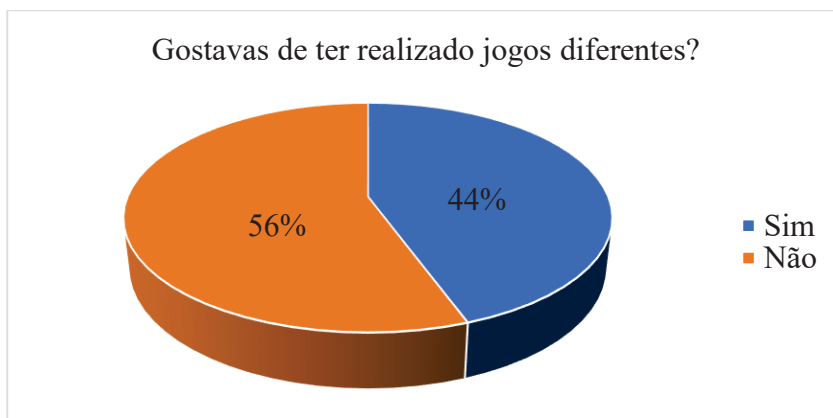


Gráfico 9 - Gostavas de ter realizado jogos diferente?

No gráfico 9, podemos verificar que 56% dos alunos responderam de forma negativa, ou seja, disseram que não gostavam de ter realizado outros jogos, porque os que fizemos foram muito divertidos. 44% dos alunos responderam que sim, que gostavam de ter realizado outros jogos.

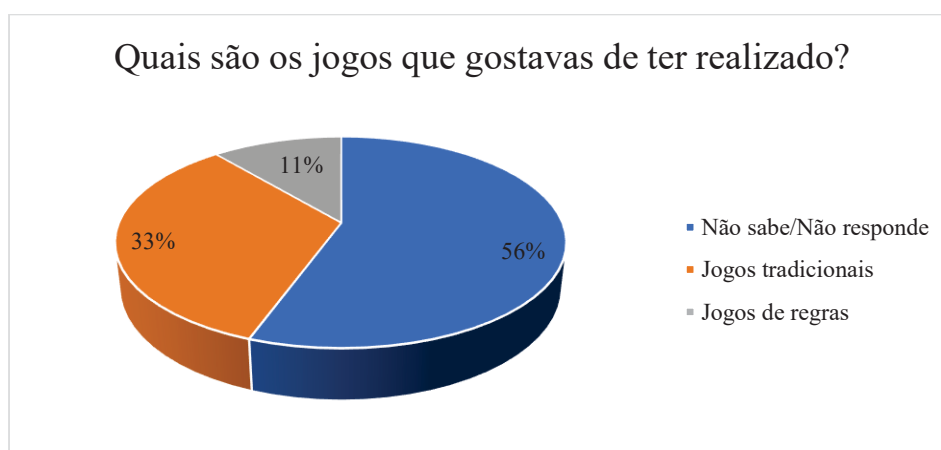


Gráfico 10 - Qual/Quais?

Neste gráfico, podemos ver que dos 44% dos alunos que disseram que gostavam de realizar jogos diferentes 33% dos alunos gostavam de ter realizado jogos tradicionais como por exemplo o jogo do avião e 11% dos alunos referiram que gostavam de fazer um jogo de regras, no entanto este jogo já tinha sido executado e os alunos apenas queriam repeti-lo.

12. Conclusões do Estudo

Após a análise e interpretação dos dados é necessário apresentar as principais conclusões, de modo a verificar se atingimos os objetivos propostos, que eram:

- conhecer a opinião das crianças sobre as atividades lúdicas desenvolvidas em contexto de estágio.
 - Conhecer as suas conceções sobre os jogos/atividades efetuados;
 - Perceber o que gostariam de ter feito.

Ao refletir sobre as respostas dos alunos, podemos verificar que mesmo que um jogo/atividade não seja tão dinâmico ou divertido como foi o caso da atividade/jogo “R com som forte e som fraco”, os alunos referiram que “gostaram” ou que “gostaram muito”. Algumas das respostas que obtivemos em que os alunos apenas gostaram, na maioria, foram referidas devido às dificuldades sentidas como foi o caso do jogo “Estendal dos Animais” e do jogo “Formação de palavras”.

Em relação à última pergunta do questionário, as crianças referiram que gostavam de realizar jogos como o “Avião”, da “Gato e do Rato”. Estes jogos foram realizados em alguns intervalos, no entanto os alunos gostariam de repeti-los dentro da sala de aula. Outro jogo referido foi o jogo da “Glória” que foi realizado, na sala de aula, com todas as áreas do currículo e foi uma mais valia para aprenderem e consolidarem, a brincar, conteúdos das várias áreas.

Da observação da estagiária, verificou-se que os lecionar com o lúdico presente é uma mais valia, pois os alunos pensam que estão apenas a jogar/brincar e estão a aprender. Os alunos trabalharam, em quase todas as atividades, em pares ou em pequenos grupos. Alcançaram melhorias a nível de socialização, cumprimento de regras e também a nível da aprendizagem, pois os alunos cooperavam entre si. No decorrer das nossas práticas pedagógicas, verificamos momentos em que alunos chamavam a atenção dos colegas, porque estes tinham infringido uma regra.

Considerações Finais

No final deste Relatório de Estágio é o momento de realizarmos algumas considerações finais acerca do nosso percurso durante o Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico. Assim, podemos dizer que alcançamos os objetivos a que nos propusemos, proporcionando atividades divertidas e dinâmicas que cativassem as crianças a aprender.

Como supracitado, a atividade lúdica faz parte da infância e acompanha o desenvolvimento integral das crianças e as suas aprendizagens.

Tentamos, sempre que possível, realizar jogos para introduzir ou consolidar conhecimentos que fossem adequados à faixa etária das crianças e que lhes despertasse o interesse e as motivasse a aprender e, segundo Maluf (2003), “a busca do saber torna-se importante e prazerosa quando a criança aprende brincando. É possível, através do brincar, formar indivíduos com autonomia, motivados para muitos interesses e capazes de aprender rapidamente” (p. 9).

Todas as atividades lúdicas tiveram um impacto positivo nas crianças e estas mostravam-se sempre muito interessadas em realizá-las. Para sabermos as opiniões das crianças do 1.º ano, realizamos um pequeno estudo acerca do que achavam das atividades que foram realizadas durante o estágio, se aprenderam desta forma e se gostariam de ter realizado outros jogos.

A partir dos resultados deste estudo as crianças disseram que gostaram muito de realizar estas atividades, porque “eram muito divertidas” e que aprenderam os diferentes conteúdos. Nós como observadores, também notamos que quando as atividades eram realizadas através da atividade lúdica, as crianças ficavam mais interessadas e motivadas e, assim, aprendiam brincando.

Para percebermos as conceções dos estagiários, dos educadores e dos professores, foi realizado um outro estudo – *À Descoberta do Jogo – O que nos dizem os Profissionais e os Estagiários!* Com este questionário apercebemo-nos que os participantes no estudo concordam que as atividades lúdicas são extremamente importantes para a aprendizagem e para o desenvolvimento integral das crianças. Também entendemos que a maioria da nossa amostra utiliza os jogos nas suas práticas e que tem um espaço dedicado a jogos, para que as crianças possam brincar e jogar de forma espontânea.

Para concluir podemos referir que os dois estágios (EPE e 1.º CEB) possibilitaram explorar e verificar a importância de promover uma prática educativa com a integração de atividades lúdicas, que estimularam o desenvolvimento e as aprendizagens. Deparamo-nos com algumas dificuldades como a ansiedade se vamos conseguir transpor a teoria para a prática e situações diárias que tem de ser resolvidas tendo sempre em conta o interesse das crianças.

Relativamente à duração do estágio, a nosso ver, foi curto, pois se fosse durante todo o ano letivo teríamos conseguido ter mais tempo para observar, intervir, avaliar e refletir e teríamos acompanhado as crianças num período mais vasto observando a sua evolução, desde o primeiro dia do ano letivo até ao último. No entanto, apresentamos uma sensação de dever cumprido.

A partilha de ideias com os nossos Orientadores da Universidade e com as nossas Cooperantes foi uma mais-valia, pois houve a possibilidade de ajustar as nossas planificações e as nossas práticas pedagógicas. Também foi através dos Orientadores e das Cooperantes que evoluímos e intervimos da melhor forma com as nossas crianças.

Importa referir, também, que todas as aprendizagens adquiridas, ao longo da nossa formação académica, foram muito enriquecedoras e permitiram desenvolver boas práticas durante os estágios, tanto com as crianças como connosco próprios. Os estágios foram apenas o início de uma aprendizagem que vamos contruir todos os dias na nossa vida profissional.

Referências Bibliográficas

- Alarcão, I., & Tavares, J. (1987). *Supervisão da Prática Pedagógica: Uma Perspectiva de Desenvolvimento e Aprendizagem*. Coimbra, Portugal: Livraria Almedina.
- Alarcão, I. (2008). Considerações finais e recomendações do estudo. In M. I. Miguéns (Ed.), *A educação das crianças dos 0 aos 12 anos* (pp. 198-220). Lisboa, Portugal: Conselho Nacional de Educação.
- Alonso, L., Sousa, F., Gonçalves, L., Medeiros, C., & Carvalhinho, C. (2011). *Referencial Curricular para a Educação Básica na Região Autónoma dos Açores*. Secretaria Regional da Educação e Formação/Direcção Regional da Educação e Formação.
- Amado, J. (2002). *Universo dos Brinquedos Populares*. Coimbra, Portugal: Quarteto Editora.
- Assembleia Geral das Nações Unidas. (1989). *A Convenção sobre os Direitos da Criança*.
- Baranita, I. (2012). *A importância do jogo no desenvolvimento da criança*. (Relatório de Pesquisa para obtenção de grau Mestre). Escola Superior de Educação Almeida Garret, Lisboa, Portugal.
- Bell, J. (1997). *Como Realizar Um Projeto de Investigação*. Lisboa, Portugal: Gradiva.
- Caillois, R. (1990). *Os Jogos e os Homens: a Máscara e a Vertigem*. Lisboa, Portugal: Ed. Cotovia.
- Caires, S. (2001). *Vivências e Percepções do Estágio no Ensino Superior*. Braga, Portugal: Universidade do Minho.
- Carmo, H. & Ferreira, M. (1998). *Metodologia da Investigação – Guia para autoaprendizagem*. Lisboa, Portugal: Universidade Aberta.
- Carmo, H. & Ferreira, M. (2008). *Metodologia da Investigação*. Lisboa, Portugal: Universidade Aberta.
- Chateau, J. (1975). *A Criança e o Jogo*. Coimbra, Portugal: Atlântida Editora.
- Condessa, I. (2009). *(Re) Aprender a Brincar. Da especialidade à diversidade*. Universidade dos Açores. Ponta Delgada.

- Condessa, I., & Fialho, A. (2010). (Re)Aprender a Brincar: na Barca do Pirata. Ponta Delgada, Portugal: Universidade dos Açores
- Condessa, I. (2018). A Cultura Lúdica Infantil na Escola Atual: estão as crianças a ser deixadas para trás? *Revista Zero-a-seis*, v.2 n.º 38, 272-287.
- Cunha, C. (2009). As Brincadeiras ou a Verdade Existencial. In I. Condessa, (Re)Aprender a Brincar. Da especialidade à diversidade (85-91). Ponta Delgada, Portugal: Universidade dos Açores.
- Dallabona, S. & Mendes, S. (2004). O Lúdico na Educação Infantil: Jogar, Brincar, uma forma de Educar. *Revista de divulgação técnico-científica do ICPG*, (107-112).
- Dias, M. (2009). Promoção de Competências em Educação. Leiria, Portugal: INDEA-Instituto Politécnico de Leiria.
- Estrela, A. (1994). Teoria e prática de observação de classes: uma estratégia de formação de professores. Porto, Portugal: Porto Editora.
- Fão M. & Sarmiento T. (2008). Ludotecas – Espaços e Tempos para Brincar? In P. Pereira, & G. Carvalho, (Org.). *Actividade Física, Saúde e Lazer. Modelos de Análise e Intervenção*, (63-89), Porto, Portugal: LIDEL
- Figueiredo (2002) *In* B. Vasconcelos, *Ambientes facilitadores de aprendizagem com a Educação Física: um estudo em contexto de Educação Pré-Escolar e Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico*. (Prova para obtenção do grau de Mestre em Educação). Universidade dos Açores, Ponta Delgada, Portugal.
- Fonseca, J. (2005). Educação e valores: que relação? *Arquipélago - Ciências da Educação*, 6, 107 – 127.
- Fonseca, V. (2005). *O Desenvolvimento Psicomotor e Aprendizagem*. Lisboa, Portugal: Âncora Editora
- Formosinho, J. (1992). Organizar a escola para o (in)sucesso educativo. In *Contributos para uma outra prática educativa*. Porto, Portugal: Asa.
- Formosinho, J., & Nisa, S. (2001). *Iniciação à prática profissional: a prática pedagógica na formação inicial de professores*. Projecto de recomendação. Lisboa, Portugal: INAFOP
- Formosinho, J. (2009). *Formação de professores: aprendizagem profissional e acção docente*. Porto, Portugal: Porto Editora.

- Freire, P. (2012). Não há docência sem discência. In P. Freire. (2012), *Pedagogia da autonomia. Saberes necessários à prática educativa*. Portugal: Edições pedagogo
- Gomes, E., & Medeiros, T. (2005). (Re)pensar a prática pedagógica na formulação inicial de professores do 1.º ciclo do Ensino Básico. In A. Alarcão, A. Cachapuz, T. Medeiros, & H. Jesus, *Supervisão: Investigação em contexto educativo*. Aveiro e Ponta Delgada, Portugal: Universidade de Aveiro, Direção Regional da Educação e Universidade dos Açores
- Gonçalves, E. (1991). *A arte descobre a criança*. Amadora, Portugal: Raiz Editora.
- Henriques, A. C. (2001). *Jogar e Compreender*. Lisboa, Portugal: Instituto Piaget
- Hohmann, M. e Weikart, D. (2003). *Educar a criança*. Lisboa, Portugal: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Huizinga, J. (1951). *Homo Ludens – Ensaio sobre a Função Social do Jogo*, Paris, França: Gallimard.
- Jacquin (1963). *In J. Rino. O Jogo, Interações e Matemática*. Lisboa, Portugal: Associação de Professores de Matemática.
- Maluf, A. (2003). *Brincar, prazer e aprendizado*. Petrópolis, Brasil: Editora vozes.
- Ministério da Educação (1997). *Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar*. Lisboa, Portugal: Departamento da Educação Básica – Ministério da Educação.
- Marchão, A. (2010). (Re)Construir a Prática Pedagógica e Criar Oportunidades para Pensar. (Tese de doutoramento em Ciências da Educação). Universidade de Aveiro, Aveiro, Portugal.
- Ministério da Educação (2004). *Organização Curricular e Programas, Ensino Básico 1.º Ciclo*. Lisboa, Portugal: Editorial do Ministério de Educação.
- Morgado, L (2001). O Papel do Professor em Contexto de Ensino Online: Problemas e virtualidades in: *Discursos, III Série*,125-138, Lisboa, Portugal: Universidade Aberta.
- Moyles, J. (2002). *Só brincar? O papel do brincar na educação infantil*. Porto Alegre, Portugal: Artmed.
- Moyles e Col. (Org.). (2006). *A Excelência do Brincar*. Porto Alegre, Portugal: Artmed.

- Neto, C. (2001). Aprendizagem, desenvolvimento e jogo de actividade física. In M. Guedes (Ed.), *Aprendizagem Motora: Problemas e Contextos*. Lisboa, Portugal: Edições FMH.
- Neto, C. (1997a). Jogo & Desenvolvimento da Criança. Introdução. In C. Neto. *Jogo & Desenvolvimento da Criança*. Universidade Técnica de Lisboa. Lisboa, Portugal.
- Neto, C., & Marques, A. (2004). A mudança de competências motoras na criança moderna: A importância do jogo na actividade física. In E. Serrão, *O Educador de Infância e o Jogo no Desenvolvimento da Criança* (p. 12). (Prova para obtenção do grau de Mestre em Educação). Universidade de Lisboa, Lisboa, Portugal.
- Nóvoa, A. (2002). *Formação de professores e trabalho pedagógico*. Lisboa, Portugal: Educa
- Nunes, J. (2000). *O Professor e a Acção Reflexiva*. 1.^a Ed. Lisboa, Portugal: ASA.
- Pacheco, J. (1995). *Formação de Professores: teoria e praxis*. Braga, Portugal: Instituto de Educação e Psicologia - Universidade do Minho.
- Pereira, B., Palma, M., & Nídio, A. (2009). Os Jogos Tradicionais Infantis: o Papel do Brinquedo na Construção do Jogo. In I. Condessa, *(Re)aprender a Brincar* (pp. 103-114). Ponta Delgada: Universidade dos Açores.
- Perrenoud, P. (1993). *Práticas pedagógicas, profissão docente e formação. Perspectivas sociológicas*. Portugal: Publicações Dom Quixote.
- Perrenoud, P. (2002). *A Prática reflexiva no ofício do professor. Profissionalização e razão pedagógica*. Porto Alegre, Portugal: Artmed Editora.
- Ramalho, G., (coord). (2002). *PISA 2000 — Conceitos fundamentais em jogo na avaliação de literacia matemática e competências dos alunos portugueses*. Lisboa, Portugal: Ministério da Educação/Gave.
- Ribeiro, L. (1997). *Avaliação da Aprendizagem*. Lisboa, Portugal: Texto Editora.
- Rino, J. (2004). *O Jogo, Interações e Matemática*. Lisboa, Portugal: Associação de Professores de Matemática.
- Roldão, M. (1999). *Os Professores e a Gestão do Currículo: Perspetivas e Práticas em Análise*. Porto, Portugal: Porto Editora.
- Sá, A. (1997). *A Aprendizagem da Matemática e o Jogo*. Lisboa, Portugal: Associação de Professores de Matemática.
- Santos, S. (2010). *O brincar na escola*. Petrópolis, Brasil: Editora Vozes Lda

- Sebarroja, J. (2001). *A aventura de inovar: a mudança na escola*. Porto, Portugal: Porto Editora.
- Schwartz, G. (2003) *Dinâmica Lúdica: Novos Olhares*. Brasil: Editora Manole
- Serpa, M. (2010). *Compreender a Avaliação. Fundamentos para Práticas Educativas*. Lisboa, Portugal: Edições Colibri.
- Serrão, E. (2009). *O Educador de infância e o jogo no desenvolvimento da criança*. Lisboa, Portugal: Universidade de Lisboa.
- Silva, M. (2005). *Estágio curricular – desafios da relação e teoria. Estágio curricular: contribuições para o redimensionamento de sua prática*. Rio Grande do Norte, Brasil: Editora da UFRN.
- Silva (coord.), I., Marques, L., Mata, L., & Rosa, M. (2016). *Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar*. Lisboa: Ministério da Educação/Direção-Geral da Educação.
- Sousa, A. (2003). *Educação pela Arte e Artes na Educação. Bases Psicopedagógicas. 1.º Volume*. Lisboa, Portugal: Instituto Piaget
- Souza, E. (2014). *Jogo e Educação*. In B. Pereira, A. Silva, A. Cunha, & J. Nascimento, *Atividade Física, Saúde e Lazer: Olhar e Pensar o Corpo* (pp. 1326). Braga, Portugal: Tribo da Ilha.
- Spodek, B. (2010) *Manual de Investigação em Educação de Infância*. In D. Ferreira, *O Trabalho de Projeto na Educação Pré-Escolar e os desafios de um grupo misto*. (p. 17) Prova para obtenção do grau de Mestre em Educação). Escola Superior de Educação Paula Frassinetti, Porto, Portugal.
- Tezani, T. (2006). *O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos* In *Educação em Revista*, 1-16.
- Vasconcelos, T. (2009). *Prática pedagógica sustentada – cruzamento de saberes e de competências*. Lisboa, Portugal: Edições Colibri/Instituto Politécnico de Lisboa.
- Velasco, C. (1996). *Brincar: O despertar psicomotor*. Rio de Janeiro, Brasil: Sprint.
- Zeichhner, K. (1993). *A Formação Reflexiva dos Professores: ideias e práticas*. Lisboa, Portugal: Educa.

Webgrafia

<http://www.movimentoescolamoderna.pt/> consultado em fevereiro de 2019

Legislação Consultada

- Decreto-Lei n.º 79/2014, de 14 de maio. Diário da República, n.º 92
- Lei de Bases do Sistema Educativo – Lei n.º 46/86, de 14 de outubro. Diário da República n.º 14/2011, de 18 de novembro de 2011

Anexos

Anexos I

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

*Á Descoberta do Jogo –
O que nos dizem os Profissionais e os Estagiários!*

A Criança à Descoberta do Jogo!

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

Os dados recolhidos são confidenciais e têm somente o intuito de saber a opinião dos educadores e professores acerca da temática em estudo.

Obrigada pela sua colaboração!

A mestranda,
Rafaela Vieira

***Obrigatório**

1. 1. Sexo *

Marcar apenas uma oval.

- Feminino
 Masculino

2. 2. Ano de nascimento *

3. 3. Formação *

Marcar apenas uma oval.

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

4. 4. Anos de serviço *

5. 5. Zona *

Marcar apenas uma oval.

- Norte
 Centro
 Sul
 Açores
 Madeira

6. 6. Esteve a estagiar/trabalhar nos últimos dois anos - 2017/2018 e 2018/2019 - em serviço *

Marcar apenas uma oval.

- Público
 Privado
 Ambos

7. 7. Situação profissional entre 2017-2019 *

Marcar tudo o que for aplicável.

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

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

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

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

Marcar tudo o que for aplicável.

- Cognitivo
- Afetivo
- Físico e Motor
- Social

10. 10. Porquê?

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

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

12. 12. Se sim, com que frequência? *

Marcar apenas uma oval.

- Diariamente
- Semanalmente
- Mensalmente
- Periodicamente
- Nunca

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

Marcar tudo o que for aplicável.

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

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

Marcar tudo o que for aplicável.

- Português
- Matemática
- Estudo do Meio
- Cidadania
- Expressão e Educação Físico-Motora
- Expressões Artísticas

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

Marcar apenas uma oval.

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

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

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

17. 17. Porquê?

18. 18. De que forma observa/verifica este impacto?

19. 19. Que tipo de jogos costuma utilizar? *

Marcar tudo o que for aplicável.

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

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

Marcar tudo o que for aplicável.

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

21. 21. Quando recorre ao jogo pretende: *

Marcar tudo o que for aplicável.

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

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

Marcar tudo o que for aplicável.

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

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

Marcar apenas uma oval.

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

24. 24. Porquê?

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

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

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

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

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

Considerando que o "jogo pode ser um meio de aprendizagem relativamente ao desenvolvimento ao longo da vida", responda em cada item à situação que lhe parece melhor

(1 - nada importante; 2 - pouco importante; 3 - importante; 4 - muito importante)

28. 28. da autonomia *

Marcar apenas uma oval.

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

29. 29. da capacidade de aceitação de regra *

Marcar apenas uma oval.

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

30. 30. da capacidade de atenção e compreensão *

Marcar apenas uma oval.

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

31. 31. da capacidade de empreender *

Marcar apenas uma oval.

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

32. 32. da capacidade de expressão *

Marcar apenas uma oval.

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

33. da capacidade de liderança *

Marcar apenas uma oval.

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

34. da capacidade de memorização e raciocínio lógico *

Marcar apenas uma oval.

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

35. da capacidade de resolução de conflitos *

Marcar apenas uma oval.

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

36. da capacidade de tomada de decisões *

Marcar apenas uma oval.

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

37. da comunicação gestual *

Marcar apenas uma oval.

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

38. da comunicação oral *

Marcar apenas uma oval.

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

39. da cooperação com os colegas *

Marcar apenas uma oval.

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

40. da cultura do brincar *

Marcar apenas uma oval.

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

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

Marcar apenas uma oval.

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

42. da imaginação e criatividade *

Marcar apenas uma oval.

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

43. da motricidade fina *

Marcar apenas uma oval.

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

44. **44. Da motricidade geral ***
Marcar apenas uma oval.

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

Com tecnologia
 Google Forms

Anexos II

Questionário aplicado às crianças da Escola “Xadrez”

Pequeno Estudo: A Criança à Descoberta do Jogo

O que nos dizem as crianças da turma de estágio da escola “Xadrez”

A Criança à Descoberta do Jogo!

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

Os dados recolhidos são confidenciais e têm somente o intuito de saber a opinião dos alunos acerca de alguns jogos/atividades desenvolvidos durante o estágio.

Obrigada!

Rafaela Vieira

***Obrigatório**

1. 1. Quais os jogos/atividades que mais gostaste? *

Marcar apenas uma oval por linha.

	Não Gostei	Gostei pouco	Gostei	Gostei muito
Jogo com r forte e r fraco	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jogo quem quer ser milionário	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Estendal dos animais	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Itinerário	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jogo da Glória	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jogo das cadeiras cooperativas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
jogo do espelho	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Estendal das estações do ano	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jogo formação de palavras	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jogo "papa-palavras"	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jogo dos arcos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Compras no supermercado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Andas/corda/ "bowling"/ amarelinha	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2. 1.1. Porquê? *

3. 2. Conseguiste aprender conteúdos de forma divertida? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

4. 3. Gostavas de ter realizado jogos diferentes? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

5. 3.1. Qual/Quais? *

Com tecnologia
 Google Forms

Anexos III

Exemplo de Planificação do Pré-Escolar



UNIVERSIDADE DOS AÇORES

Faculdade de Ciências Sociais e Humanas

Mestrado em Educação Pré-Escolar e ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico

Estágio Pedagógico I

EB1/JI “Damas”

Sequência didática sobre a Higiene Corporal, o Pão-por-Deus e o
Dia da Bruxas

29, 30 e 31 de outubro de 2018

Estagiária: Rafaela Medeiros Vieira

Ponta Delgada, Outubro de 2018

Breve Fundamentação

A presente sequência didática surge no âmbito das intervenções que decorrerão nos dias 29, 30 e 31 de outubro de 2018, orientadas pela estagiária Rafaela Medeiros Vieira, num grupo de Pré-Escolar da Escola EB1/JI “Damas”

Na elaboração desta sequência didática foram tidas em consideração as Orientações Curriculares da Educação Pré-Escolar e o Currículo Regional de Educação Básica.

Esta intervenção tem como objetivos explorar as regras da higiene corporal e dar a conhecer o tema do Pão-por-Deus e o Dia das Bruxas. Os dias festivos fazem parte da cultura e por isso serão ambos trabalhados.

Na segunda-feira trabalharei a Higiene Corporal com as crianças, utilizando um livro desdobrável, construído por mim, com algumas regras de higiene. A higiene corporal é um tema importante a ser trabalhado, porque de acordo com Ribeiro (2010, citado por Feitas, 2014, p.5) “Higiene é a ciência que visa à preservação da saúde e à prevenção da doença”. Segundo o autor (2014), os hábitos de higiene tratam-se do bem-estar do corpo, ressaltando cuidados como escovar os dentes; tomar banho, pentear os cabelos, lavar as mãos antes de comer qualquer alimento, hábitos necessários e de grande relevância para a saúde de uma pessoa.

Para que o tema fique mais consistente haverá a leitura da história *Sujo, EU?! É* uma história que apresenta os hábitos de higiene de um menino que tudo fazia ao contrário. Assim, vou confrontar as crianças com a história, para que percebam o que se deve fazer ou não. A história será apresentada pelo menino João (fanteche de meia).

Da parte da tarde, ensaiaremos músicas para cantar no Centro de Dia relacionadas com o Pão-por-Deus.

Na terça-feira, farei o habitual acolhimento e as rotinas diárias. Depois irei implementar as regras de saída da escola, visto que depois do lanche as crianças farão uma visita de estudo ao Centro de Dia. As regras têm de ser trabalhadas, pois segundo as Orientações Curriculares (2016, p.33) “É nessa inter-relação que a criança vai aprendendo a atribuir valor aos seus comportamentos e atitudes e aos dos outros, reconhecendo e respeitando valores que são diferentes dos seus.”

Depois do almoço as crianças farão uma avaliação dos dois dias e recapitular o que aprenderam.

Na quarta-feira trabalharei o tema do dia das bruxas. Vou trabalhar este tema, porque apesar de não fazer parte da nossa cultura, faz parte da realidade das crianças. Assim, apresentarei a história da *Bruxa Medrosa*. Escolhi esta história, porque a maioria das histórias apresentam bruxas sem medo de nada e más. A história será contada através de um avental de histórias.

Como é um dia diferente, o lanche será partilhado com todo o grupo, promovendo o espírito de partilha e a socialização.

No segundo tempo da manhã, as crianças irão trabalhar a expressão plástica que “é essencial para o desenvolvimento da criatividade das crianças, alargando e enriquecendo a sua representação simbólica e o seu sentido estético” (Orientações Curriculares, p.48). Nesta atividade as crianças irão pintar rolos de papel higiénico, para transformá-los em morcegos e fantasmas.

A seguir à expressão plástica, as crianças irão brincar nos jogos e, segundo Tezani (2016)

O jogo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula o indivíduo a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que vive. (p. 1).

Nestes jogos trabalharemos a motricidade fina, através do enfiamento dos cordéis nos sapatos, associações de letras e números, vestir meninos e meninas com diversas roupas. Os restantes jogos de atividade física serão trabalhados noutra dia.

Sequência Didática

EB/JI “Damas”
Grelha de Sequência Didática - 29 de outubro de 2018
Higiene Pessoal

Tempo	Rotina	Áreas	Domínios/Subdomínios	Objetivos	Estratégias	
					Atividades	Recursos
8:30 h- 9:15 h	Acolhimento	Expressão e Comunicação	-Música -Português -Matemática	Ser capaz de: - Cantar de acordo com o ritmo; - Estimular a linguagem oral - Contar	No momento do acolhimento, as crianças sentam-se no tapete e começaremos a cantar a música “ olá, como estás?”. Depois perguntaremos às crianças se têm novidades que queiram partilhar com o grupo, cada criança fala à sua vez. Depois disso, as crianças irão marcar a sua presença no quadro das presenças e será eleito o ajudante/chefe da turma. Este irá realizar as tarefas como: preencher o quadro do dia da semana, o mês, o tempo, bem como preencher o quadro “Quantos Somos”, onde o ajudante tem que contar quantos meninos e quantas meninas estão na sala, quantos estão ao todo e quantos faltaram, quando é o caso, e por fim alimentar os peixes da turma. Depois de concluída a rotina diária, haverá um diálogo sobre o que foi feito no dia anterior.	-Quadro das presenças; -Placar da marcação do dia da semana, o mês, o tempo e a estação -Quadro “Quantos Somos?”
9:15 h- 10:00 h	Atividade orientada em grande grupo	Expressão e comunicação	-Conhecimento do mundo -Linguagem Oral e Abordagem à Escrita; - Música	-Estimular a linguagem oral. -Mencionar o que sabem sobre a higiene corporal (o que	As crianças estarão sentadas em roda, no tapete, e colocarei alguns objetos de higiene no centro. Perguntarei se sabem o que são e para que servem. Quando chegarmos ao tema Higiene Corporal falarei com as crianças sobre a importância da higiene e apresentarei um livro desdobrável, feito em feltro, com uma sequência de imagens sobre a higiene.	- Objetos de higiene (champô, pasta de dentes, sabonete, perfume);

	Introdução do tema Higiene Corporal			é, quando se faz e como se faz).	Cantaremos uma música sobre a higiene.	- Livro em feltro com sequência de imagens sobre a higiene pessoal; - Rádio e música.
10:00 h-10:25 h	LANCHE E RECREIO					
10:25 h-11:25 h		Expressão e Comunicação	-Culinária - Matemática	-Aprender as formas geométricas; - Conhecer os vários ingredientes;	Nesta atividade as crianças irão fazer a sua higiene (lavar as mãos, vestir os aventais e colocar as toucas) para poderem fazer as bolachas para oferecer aos idosos do Centro de Dia. Nesta atividade as crianças trabalham a matemática (formas geométricas) e os dias festivos (bruxas e abóboras).	- Toucas; - Aventais; - Açúcar; - Baunilha; - Chocolate; - Óleo; - Farinha.
11:15 h-12:30 h	Atividade em grande Grupo História	- Expressão e Comunicação	-Português	-Estimular a linguagem oral.	Nesta atividade apresentarei a história “Sujo, Eu?! É a história de um menino que fazia tudo ao contrário. Assim, como de manhã falamos de como devemos fazer a higiene corporal, as crianças vão dizer o que se deve fazer e como e o que o menino João fazia mal. Quem apresentará a história á o próprio João, um fantoche de meia, construído por mim.	- História - Fantoche João
12:30 h-12:40 h	Lavar as mãos para o almoço					
12:40 h-13:40 h	ALMOÇO					
13:40 h-13:55 h	Relaxamento			-conseguir estar em silêncio e deitado.	Relaxamento no tapete com música clássica.	-leitor de CD; -CD de música; -tapete
13:55 h-14:20 h		Expressão e comunicação	-Português - Conhecimento do Mundo -Música	-Estimular a linguagem oral;	Ensaiai as músicas que serão cantadas na terça-feira, no Centro de Dia.	- Músicas; - Rádio; - Colunas

				- Ensaiar as músicas	
14:20 h- 14:25	Marcação do comportamento				
14:25h	SAÍDA				

**EB/JI “Damas”
Grelha de Sequência Didática- 30 de outubro de 2018
Pão-por-Deus**

Tempo	Rotina	Áreas	Domínios/Subdomínios	Objetivos	Estratégias	
					Atividades	Recursos
8:30 h- 9:15 h	Acolhimento	Expressão e Comunicação	-Música -Português -Matemática	Ser capaz de: -Cantar de acordo com o ritmo; -Estimular a linguagem oral; -Contar;	Acolhimento e Rotinas Diárias	-Quadro das presenças; -Placar da marcação do dia da semana, o mês, o tempo -Quadro “Quantos Somos”
9:15 h- 10:00 h	Grande Grupo		-Conhecimento do Mundo; -Música; -Linguagem Oral e Abordagem à Escrita;	-Identificar as regras de saída da Escola; - Estimular a linguagem oral. -Consolidar as músicas aprendidas.	Neste tempo vamos falar sobre as regras de saída da escola, levarei imagens e as crianças terão de fazer leitura imagética sobre as mesmas. Quando as imagens forem todas exploradas direi todas as regras; Após as regras de saída da escola, iremos ensaiar as músicas para cantarmos no Centro de Dia.	- Imagens das regras; - Músicas; - Rádio.
10:00 h- 10:25 h	LANCHE E RECREIO					
10:25 h- 10:45 h	Educação Físico-Motora					

10:45 h- 12:30 h	Grande Grupo Visita de Estudo	Formação Pessoal e Social	-Português - Conhecimento do Mundo	-Estimular a linguagem oral. - Respeitar os diferentes espaços; - Conviver com os idosos.	Saída da escola em direção ao Centro de Dia. Quando chegarmos ao Centro iremos cantar músicas do Pão-por-Deus e do Outono e iremos entregar as bolachas aos idosos. As crianças socializarão com os idosos e perceber que as nossas tradições são muito importantes através dos relatos dos idosos.	- Cestas; - Packs com bolachas feitas pelas crianças; - Músicas; - Colunas.
12:30 h- 12:40 h	Lavar as mãos para o almoço					
12:40 h- 13:40 h	ALMOÇO					
13:45 h- 14:00 h	Relaxamento			-conseguir estar em silêncio e deitado.	Relaxamento no tapete com música clássica.	-leitor de CD; -CD de música; -tapete
14:00 h- 14:15 h		Expressão e comunicação	-Português - Conhecimento do Mundo	-Estimular a linguagem oral; -distinguir os sabores.	Falaremos sobre o dia anterior, nomeadamente a história e a higiene corporal e a visita de estudo	
14:15 h- 14:25	Arrumação da sala/Comportamento					
14:25h	SAÍDA					

**EB/JI “Damas”
Grelha de Planificação - 31 de outubro de 2018
Dia das Bruxas**

Tempo	Rotina	Áreas	Domínios/Subdomínios	Objetivos	Estratégias	
					Atividades	Recursos
8:30 h- 9:15 h	Acolhimento	Expressão e Comunicação	-Música -Português -Matemática	Ser capaz de: -Cantar de acordo com o ritmo; -Estimular a linguagem oral -Contar	Acolhimento e Rotinas Diárias	-Quadro das presenças; -Placar da marcação do dia da semana, o mês, o tempo -Quadro “qu岸tos somos”
9:15 h- 10:00 h	- Atividade orientada em grande Grupo História	Expressão e Comunicação	Linguagem Oral e Abordagem à Escrita;	- Estimular a linguagem oral.	As crianças estarão sentadas no tapete, em meia-lua, e apresentarei a história da Bruxa Medrosa, com a ajuda de um avental de histórias. Após a leitura da história, as crianças poderão fazer o reconto utilizando o avental.	- Avental de Histórias; - História
10:00 h- 10:25 h	LANCHE E RECREIO					

10:25 h- 11:15 h	-	- Expressão e Comunicação	Expressão Plástica	- Pintar com pincel ou esponjas	Após o lanche, as crianças trabalharão a Expressão Plástica. Pintarão rolos de papel higiénico para prepararem o seu presente alusivo ao dia das bruxas para levarem para casa. Iremos fazer morcegos e fantasmas.	- Guaches; - Pincéis; - Esponjas; - Rolos de papel higiénico.
11:15 h- 12:30 h	- Atividade orientada em pequenos grupos	- Expressão e Comunicação	- Educação-Física - Matemática - Português - Conhecimento do Mundo	- Cooperar em situações de jogo, seguindo orientações ou regras. - Trabalhar a motricidade fina e global.	Apresentarei um “arrumador de sapatos” feito em feltro que terá várias algibeiras e cada uma terá um jogo diferente. Terá jogos de motricidade fina, como enfiar um cordel num sapato, onde as crianças de 5 anos já poderão tentar amarrar os cordéis, jogos de associação onde haverá cartões com letras e números e as crianças terão de associar com molas, criar casas no chão onde as crianças serão os peões do jogo e terão mover-se apenas numa cor; vestir roupas a meninos e meninas.	- “Arrumador de Jogos” - Jogos e Atividades
12:30 h- 12:40 h	Lavar as mãos para o almoço					
12:40 h- 13:40 h	ALMOÇO					
13:45 h- 14:00 h	Relaxamento			-conseguir estar em silêncio e deitado.	Relaxamento no tapete com música clássica.	-leitor de CD; -CD de música; -tapete
14:00 h- 14:15 h	-	Expressão e comunicação	-Português - Matemática	-Estimular a linguagem oral;	Retrospeção dos 3 dias de intervenção e o que gostaram mais e menos	
14:25h	SAÍDA					

Referência Bibliográficas

Freitas, F. (2014). *Higiene Corporal*. Secretaria da Educação: Paraná

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

Tezani, T. C. (2006). O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. *Educação em Revista*, 1-16

Anexos IV

Exemplo de Grelha de Avaliação do EPE

Grelha de Avaliação

Descritores	Nomes	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	
Segunda-feira, 29 de outubro de 2018																		
Esperar pela sua vez para registar o seu nome	EA	EA	EA	EA			EA	EA	A	A	EA	EA	A	EA	EA	A	EA	
Contar o número de crianças presentes na sala.	EA	A	A	NO			NA	NA	NA	NA	NO	A	A	EA	A	EA	EA	
Identificar elementos relativos ao estado do tempo.	EA	EA	EA	EA			EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	
Partilhar informação oralmente articulando as palavras corretamente.	EA	A	EA	EA			EA	EA	EA	EA	EA	A	A	EA	EA	A	A	
Respeitar o espaço e os diferentes objetos de higiene pessoal.	EA	EA	EA	EA			EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	
Identificar a sequência de imagens corretamente.	EA	A	A	EA			EA	EA	EA	EA	EA	A	EA	A	A	EA	A	
Fazer a sua higiene pessoal.	EA	A	A	EA		F	EA	EA	EA	EA	EA	A	A	A	A	EA	EA	
Identificar as formas geométricas.	EA	A	A	EA			EA	EA	EA	EA	EA	A	A	A	EA	EA	EA	
Ser capaz de aprender uma canção.	EA	EA	EA	EA			EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	
Partilhar brinquedos e outros materiais com os seus colegas.	EA	EA	EA	EA			EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	
Respeitar o espaço e os colegas.	EA	EA	EA	EA			EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	
Esperar pela sua vez de falar.	EA	EA	EA	EA			EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	
Partilhar informação oralmente articulando as palavras corretamente	NO	A	A	NO			NO	NO	NO	NO	NO	A	A	NO	A	NO	NO	
Terça-feira, 30 de outubro de 2018																		
Esperar pela sua vez para registar o seu nome	EA	EA					EA	EA	A	A	EA	EA	A	EA	EA		A	EA
Contar o número de crianças presentes na sala.	EA	A					NA	NA	NA	NA	NO	A	A	EA	NA		EA	EA
Identificar elementos relativos ao estado do tempo.	EA	EA					EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA		EA	EA
Partilhar informação oralmente articulando as palavras corretamente.	EA	A	F	F			EA	EA	EA	EA	A	A	EA	EA	F		A	A
Partilhar brinquedos e outros materiais com os seus colegas	NA	NA					EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA			EA	EA
Realizar as tarefas de forma autónoma.	NA	NA					EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA			EA	EA
Respeitar as regras de saída da escola.	EA	EA					NO	NO	NO	A	A	EA	EA	EA			A	EA

Anexos V

Exemplo de Planificação do 1.º CEB

Planificação 04

Mestranda: Rafaela Medeiros Vieira

Escola: EB1/JI “Xadrez”

Introdução

A presente planificação diz respeito à quarta intervenção individual do elemento A, dos dias 29 e 30 de abril e 2 de maio de 2019.

Com esta planificação pretende-se desenvolver conteúdos relativos às áreas de Português, Matemática, Estudo do Meio e Expressões Artísticas.

Esta semana, na área do Português, iremos dar início a um novo grafema, - f, iremos ter uma sopa de letras para as crianças identificarem palavras que contenham a letra - F e iremos ter também letras soltas e sílabas para a formação de palavras.

Na área da Matemática daremos continuidade dos números até 40 fazendo contagens e decomposições e assinalando na reta numérica e identificando a ordem das dezenas e das unidades. Também iremos aprender os números até 50, escrevendo por extenso.

Na área do Estudo do Meio abordaremos as estações do ano e os diferentes estados do tempo.

Na área da Expressão Plástica iremos realizar a prenda para o Dia da Mãe, utilizando, maioritariamente, a pintura, o recorte e a colagem.

Seguiremos a lógica habitual dando continuidade ao momento do acolhimento, à distribuição das responsabilidades e ao momento de trabalho autónomo. Pretende-se que as crianças sejam capazes de se expressar de forma correta, de desenvolverem a sua autonomia e responsabilidade.

Algumas das atividades/exercícios serão desenvolvidas em pares e depois corrigidas em grupo, para que as crianças possam trabalhar a cooperação.

Planificação

Escola EB1/JI "Xadrez" Segunda-feira, 29 de abril de 2019		
Conteúdos	Objetivos	Atividades/Estratégias/Recursos
09:00h – 10:30h		
Inglês EFM	Aulas lecionadas pelos professores de Inglês e EFM	
11:00h – 11:15h - Acolhimento		
11:15h – 12:30h		
Matemática - Números naturais até 40	- Realizar somas e subtrações até 30; - Identificar as dezenas e as unidades; - Mobilizar conhecimentos a partir do uso do algoritmo convencional da adição.	Após o momento do acolhimento, iremos fazer a correção, no quadro dos exercícios realizados na passada sexta-feira. Exercícios de escrita de numerais e preenchimento de sequências de números. Após este momento, daremos início à explicação do algoritmo da adição e faremos exercícios, no quadro, que serão registados pelas crianças no seu caderno.
Avaliação: Observação direta; Registo das respostas efetuadas pelas crianças;		
Almoço (12:30h – 13:30h)		
13:30h – 13:45h		
Português - Alfabeto e Grafemas: letra f/F; - Vocabulário: alargamento e adequação;	- Produzir um discurso oral com correção: falar de forma audível, articular corretamente palavras, usar vocabulário adequado; - Antecipar conteúdos com base nas ilustrações e no título; - Identificar o grafema f;	Neste tempo, iremos fazer uma pré-leitura com base no título. Posteriormente, irei ler a história para a turma para identificarem o grafema que iremos trabalhar e depois cada criança lerá uma frase do texto. Faremos, também, a pós-leitura para organizarmos a história consoante o que as crianças ouviram.

	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar sílabas com o grafema f; - Identificar palavras com o grafema f. 	<p>Apresentarei a letra f na sua forma maiúscula e minúscula no quadro da sala, assim como uma lista de palavras em conjunto com as crianças. Por fim, as crianças realizarão exercícios do manual com os grafismos f/F.</p>
15:00h – 15:45h		
<p>Expressão Plástica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pintura de expressão livre; - Recorte e colagem. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pintar livremente utilizando a imaginação; - Recortar corretamente as diversas formas; - Colar os materiais pela forma correta. 	<p>Para a atividade do Dia da Mãe, as crianças irão decorar com tinta acrílica pulseiras de madeira.</p> <p>Numa cartolina estará desenhada uma flor e cada criança terá de recortá-la, depois irão recortar círculos de cortiça e de hímén. Por fim, farão a colagem destes materiais e resultará num hímén de frigorífico que será um bloco de notas.</p>
Avaliação: Observação Direta		

Escola EB1/JI "Xadrez"
Terça-feira, 30 de abril de 2019

Conteúdos	Objetivos	Atividades/Estratégias/Recursos
09:00h – 09:15h - Acolhimento		
09:15 – 10:30h – Trabalho Autónomo		
Português Matemática Estudo do Meio Expressão Plástica	<ul style="list-style-type: none"> - Ser capaz de ler e interpretar uma pequena história; - Ser capaz de realizar exercícios utilizando conteúdos de gramática; - Ser capaz de ordenar corretamente palavras e frases; - Resolver problemas envolvendo situações de juntar ou acrescentar; - Ser capaz de identificar o algoritmo da adição e da subtração e realizá-los corretamente; - Reconhecer os animais e as plantas; - Recortar e colar corretamente; - Pintar dentro dos contornos; - Desenhar corretamente os constituintes básicos da figura humana. 	<p>Depois do acolhimento, as crianças trabalhar consoante o que escolheram no seu PIT.</p> <p>Na área do Português, têm ficheiros de interpretação de texto, de gramática, listas de palavras, cópias, ditados, leitura de livros.</p> <p>Na área da Matemática têm ficheiros com problemas envolvendo adições e subtrações, contagens de números naturais utilizando a reta numérica; identificação de dezenas e unidades, subtrações com números naturais até 20.</p> <p>Na área do Estudo do Meio têm ficheiros para identificarem os animais domésticos e os animais selvagens, os revestimentos dos animais; os constituintes das plantas, os tipos de plantas que existem.</p> <p>Na área da Expressão Plástica há ficheiros de desenhos para contornar, desenhos para pintar, revistas/jornais para recortar, folhar brancas para realizarem desenhos livres.</p>
Avaliação: Observação direta; Registos das crianças;		
Intervalo (10:30h – 11:00h)		
11:00h – 11:45h		

<p>Estudo do Meio Aspetos físicos do meio local</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Registrar os estados do tempo; - Identificar as estações do ano; - Comparar o dia e a noite; 	<p>Neste momento iremos abordar as estações do ano e os estados do tempo. Primeiramente, as crianças irão falar acerca do que sabem sobre o tema. Depois será apresentado um papel de cenário apenas com o título. Depois terão, também, imagens que representam as estações e os estados do tempo, o dia e a noite e as palavras que as representam. Iremos colar as imagens no papel de cenário e os seus respetivos nomes. Por fim, as crianças realizarão atividades do manual.</p>
11:45h – 12:30h		
<p>Português - Alfabeto e Grafemas: letra f/F;</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar palavras com a letra f; - Formar frases utilizando o grafema f. 	<p>As crianças irão continuar com a realização de exercícios do manual de Português. Nestes exercícios terão de encontrar palavras que contenham a letra f, completar palavras com fa, fe, fi, fo e fu; completar frases e ler palavras que tenham o grafema f e outros grafemas já aprendidos.</p>
Avaliação: Observação direta. Registos das crianças;		
Almoço (12:30h – 13:30h)		
13:30h – 15:00h		
<p>Matemática Números naturais até 40</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar um objeto rígido com dois pontos nele fixados para medir distâncias e comprimentos que possam ser expressos como números naturais utilizando a expressão “unidade de comprimento”; - Reconhecer que a medida da distância entre dois pontos depende da unidade de comprimento; - Comparar distâncias e comprimentos utilizando medidas diferentes. 	<p>Neste tempo, iniciaremos a temática com a história “O pé do Rei” onde explicará que existem várias maneiras de medir um objeto. Depois teremos vários objetos que serão utilizados como unidade de medida. As crianças estarão em pares e cada par terá uma ficha com objetos para as crianças medirem. Por exemplo, numa ficha terão a imagem de uma mesa e a imagens de uma caneta e de um clip e terão de medir o tampo da sua mesa com a unidade de medida caneta e a unidade de medida clip.</p>
Avaliação: Observação direta; Registos dos alunos.		

Escola EB1/JI "Xadrez"
Quinta-feira, 2 de maio de 2019

Conteúdos	Objetivos	Atividades/Estratégias/Recursos
09:00h – 09:15h - Acolhimento		
09:15 – 10:30h – Trabalho Autónomo		
<p align="center">Português Matemática Estudo do Meio Expressão Plástica</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ser capaz de ler e interpretar uma pequena história; - Ser capaz de realizar exercícios utilizando conteúdos de gramática; - Ser capaz de ordenar corretamente palavras e frases; - Resolver problemas envolvendo situações de juntar ou acrescentar; - Ser capaz de identificar o algoritmo da adição e da subtração e realizá-los corretamente; - Reconhecer os animais e as plantas; - Recortar e colar corretamente; - Pintar dentro dos contornos; - Desenhar corretamente os constituintes básicos da figura humana. 	<p>Depois do acolhimento, as crianças trabalhar consoante o que escolheram no seu PIT.</p> <p>Na área do Português, têm ficheiros de interpretação de texto, de gramática, listas de palavras, cópias, ditados, leitura de livros.</p> <p>Na área da Matemática têm ficheiros com problemas envolvendo adições e subtrações, contagens de números naturais utilizando a reta numérica; identificação de dezenas e unidades, subtrações com números naturais até 20, sequências de números até 40.</p> <p>Na área do Estudo do Meio têm ficheiros para identificarem os animais domésticos e os animais selvagens, os revestimentos dos animais; os constituintes das plantas, os tipos de plantas que existem, as estações do ano e os estados do tempo.</p> <p>Na área da Expressão Plástica há ficheiros de desenhos para contornar, desenhos para pintar, revistas/jornais para recortar, folhar brancas para realizarem desenhos livres.</p>
Avaliação: Observação direta; Registos das crianças;		
Intervalo (10:30h – 11:00h)		

11:00h - 11:45h		
Matemática Números Naturais até 40	<ul style="list-style-type: none"> - Ser capaz de identificar os números que faltam nas sequências numéricas; - Ser capaz de identificar a ordem das dezenas e a ordem das unidades. 	Iremos realizar exercícios do caderno Passo a Passo, utilizando a tabela do 100 e a reta numérica para um melhor entendimento por parte das crianças.
11:45h - 12:30h		
Português Ordenação de palavras Divisão silábica	<ul style="list-style-type: none"> - Ser capaz de formar corretamente palavras e dividir em sílabas. 	As crianças realizarão, em pares, um jogo de formação de palavras. Ou seja, cada par terá um conjunto de letras, irão ordená-las de modo a formar uma palavra, escreverão esta palavra no caderno e farão a divisão silábica. Também terão uma pequena sopa de letras para encontrarem palavras que contenham o grafema F.
Avaliação: Observação direta. Registos das crianças;		
Almoço (12:30h - 13:30h)		
13:30h - 14:15h		
Estudo do Meio Aspetos físicos do meio local	Ser capaz de: <ul style="list-style-type: none"> - identificar as estações do ano; - identificar as roupas de cada estação; 	A turma será organizada em 4 grupo, pois haverá 4 estendais com as respetivas estações do ano. As crianças terão de colocar as roupas no estendal conforme a estação do ano. Depois os grupos rodarão, para que as crianças consigam passar por todas as estações.
14:15h - 15:00		
Expressão Plástica Recorte e colagem	-Cortar e colar de forma correta;	Neste tempo, iremos terminar as ofertas para o Dia da Mãe e construir os sacos de jornal. Depois irão colocar as prendas dentro dos sacos para as levarem para casa no dia seguinte.

Avaliação: Observação direta; Registos dos alunos.

15:00h – 15:45h

Educação Físico-Motora

- Realizar movimentos segmentares do corpo;
- Deslocar-se pelo espaço não invadindo o espaço dos colegas;
- Cooperar.

Iniciaremos o aquecimento geral (corrida) pelo espaço e de seguida passaremos ao aquecimento das diferentes partes do corpo.

Depois irei explicar como se joga o jogo da corrente. Este jogo é como as “apanhadas”, no entanto as crianças que vão sendo apanhadas têm de dar a mão ao colega, de modo a formar uma corrente e tem de apanhar todos os outros jogadores sem largarem as mãos.

Por fim, faremos os alongamentos e o relaxamento. O relaxamento será feito com exercícios de respiração e movimentos lentos.

Avaliação: Observação direta

Referências Bibliográficas

Baptista, V. (2011). *O Ensino da Escrita: Dimensões Gráfica e Ortográfica*. Ministério da Educação.

Barrigão *et al.* (2018). TOP! Português – 1.º ano. Porto: Porto Editora.

Barrigão *et al.* (2018). TOP! Matemática – 1.º ano. Porto: Porto Editora.

Barrigão *et al.* (2018). TOP! Estudo do Meio – 1.º ano. Porto: Porto Editora.

Buescu, H., Morais, J., & Magalhães, M. (2015). Programa e Metas Curriculares de Português do Ensino Básico

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

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

Melo, H. (2011). Conceitos geométricos pelo concreto. Encontro Inenacional Educação, currículo e didáticas (p. 42). Ponta Delgada: Universidade dos Açores.

<https://pt.slideshare.net/RaquelCaparroz/de-quetamanhoopdorei> consultado em abril de 2019

Anexos VI

Exemplo de Grelha de Avaliação do 1.º CEB

Grelha de Avaliação

Áreas/conteúdos	Descritores de desempenho	Nomes										
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
segunda-feira, 29 de abril												
Português -Compreensão e expressão.	Compreende as exigências da ação humana em termos de responsabilidade e de respeito.	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
	Desenvolve valores, atitudes e linguagens que promovam o diálogo como suporte de uma convivência pacífica.	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
	Usa vocabulário adequado ao tema e à situação.	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
	Constrói frases com graus de complexidade crescente.	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
	Antecipa conteúdos com base no título	N	S	S	S	S	S	S	S	S	N	N
Matemática -Ordens decimais: unidades e dezenas; -Os símbolos «<», «>» e «=»; -Adições cuja soma seja inferior a 20; -Subtrações envolvendo números naturais até 20.	Designa dez unidades por uma dezena.	N	S	S	S	EA	EA	EA	EA	EA	N	EA
	Indica o valor posicional dos algarismos.	N	S	S	S	EA	EA	EA	N	N	N	EA
	Utiliza corretamente os símbolos «<», «>» e «=».	N	S	S	S	EA	EA	EA	EA	EA	N	EA
	Efetua adições envolvendo números naturais até 20, por manipulação de objetos ou recorrendo a desenhos e esquemas.	N	S	S	S	EA	EA	EA	EA	EA	N	EA

	Efetua subtrações envolvendo números naturais até 20 por manipulação de objetos ou recorrendo a desenhos e esquemas.	N	S	S	S	EA	EA	EA	EA	EA	N	EA	
Expressão Plástica - Pintura de expressão livre; - Recorte e colagem	Pinta corretamente, utilizando a imaginação	EA	S	S	S	EA	EA	EA	EA	EA	EA	N	
	Recorta corretamente pelos contornos	EA	S	S	S	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	
	Cola corretamente e sem ajuda	EA	S	S	S	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	
terça-feira, 30 de abril													
Matemática - Unidades de medida	Reconhecer diferentes unidades de medida	F	S	S	S	S	S	S	S	S	EA	S	
	Comparar distâncias com medidas diferentes		S	N	S	S	EA	EA	S	S	EA	EA	
Português -Compreensão e expressão.	Fala de forma audível.		N	S	EA	EA	EA	EA	EA	N	EA	EA	
	Articula corretamente as palavras.		S	S	S	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	
	É capaz de formar frases		S	S	S	EA	EA	EA	EA	EA	N	EA	
Estudo do Meio Estados do tempo; Dia e Noite;	Reconhece os diferentes estados do tempo		S	S	S	EA	EA	S	S	S	EA	EA	
	Diferencia o dia da noite		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	
quinta-feira, 2 de maio													
Trabalho autónomo (Port., Mat., E. Meio, Exp. Plástica, EFM)	Coopera com os colegas		EA	S	S	S	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
	É capaz de fazer o que planifica no PIT.		N	S	S	S	N	N	N	EA	EA	N	EA

Matemática - Números de 20 a 30; - Dezenas e Unidades.	Lê os números de 20 a 30.	N	S	S	S	EA	EA	EA	EA	EA	N	EA
	Representa os números de 20 a 30.	N	S	EA	EA	S	S	EA	EA	EA	S	EA
	Identifica as dezenas e as unidades	EA	S	S	S	EA	EA	S	EA	EA	EA	EA
Educação Físico-Motora	Realizar movimentos segmentares	EA	S	S	S	EA	EA	EA	S	S	S	S
	Deslocar-se respeitando o espaço dos colegas	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
	Coopera com os colegas	EA	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

Legenda: Sim (S) / Não (N) / Em aquisição (EA) / Não Observado (NO) / Faltou- (F).

UNIVERSIDADE DOS AÇORES
Faculdade de Ciências Sociais e
Humanas

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