



Campus Universitário de Almada
Escola Superior de Educação Jean Piaget

Ana Catarina Rebelo Duarte

O jogo como recurso de motivação e aprendizagem das ciências no 1º ciclo

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

Orientadora: Professora Doutora Alcina Figueiroa

Almada, 2017



Campus Universitário de Almada
Escola Superior de Educação Jean Piaget

Relatório Final de Prática de Ensino Supervisionada

Relatório final de prática de ensino supervisionada apresentado com vista à obtenção do grau de Mestre em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico (2.º ciclo de estudos), ao abrigo do Despacho n.º 1105/2010 (Diário da República, 2.ª série – n.º 10 - 15 de janeiro de 2010).

Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico
Orientadora: Professora Doutora Alcina Figueiroa
Discente: Ana Catarina Rebelo Duarte

Almada, 2017

Agradecimentos

Todo este trabalho é o culminar de cinco longos anos de grande dedicação e esforço, contudo sem o apoio e carinho de muitos, este teria sido um caminho bastante mais longo e complicado.

Assim, devo muita da força e encorajamento a todos os que estiveram à minha volta durante este tempo.

À minha linda família, por todo o amor e dedicação, em especial à minha querida avó que me deixou nesta última e difícil fase, mas sei que está a olhar por mim.

Ao meu companheiro e protetor, por toda a paciência nestes últimos dias.

A todos os meus amigos e amigas do coração.

Aos professores do Instituto Piaget de Almada que acompanharam este meu percurso e em especial à Professora Doutora Alcina Figueiroa por todas as palavras sábias, conselhos, dedicação e disponibilidade para a realização deste Relatório Final.

A todos os que de uma forma ou de outra contribuíram para a realização deste trabalho,

O meu profundo agradecimento.

Resumo

A temática deste Relatório Final “O jogo como recurso de motivação e aprendizagem das ciências no 1º ciclo” relativo ao curso de Mestrado em Educação Pré-escolar e Ensino do 1º ciclo do ensino básico, surge de forma a colmatar as dificuldades e o desinteresse encontrados na turma em estudo, na área das ciências.

O jogo didático, surge assim como estratégia motivacional para despertar o interesse e a vontade de aprender. Sendo a área das ciências fundamental para que se desenvolvam crianças conhecedoras do mundo à sua volta, o ensino destas não deve ser um momento transmissor de saberes, mas sim construtor de saberes, em que o aluno é o próprio a construir o seu conhecimento (Carneiro, 2013).

Para isso foi experienciada a implementação do jogo didático como recurso de motivação e aprendizagem/consolidação das ciências numa sala de aula, com a turma do 3º C da Escola Básica Quinta do Campo em Corroios.

O método de investigação ao qual se recorreu foi um estudo de caso, tendo uma amostra de 26 alunos da referida turma. Utilizou-se uma abordagem quantitativa e qualitativa, recorrendo a dois inquéritos por questionário, grelhas de observação e análise documental, como recolha de dados.

Os resultados obtidos denunciaram que todas as crianças gostam de jogos e que a sua realização motivou-os e obtiveram melhores resultados. Desta forma, foi possível concluir que a promoção de aprendizagens, foi facilitada e que os alunos se sentiram motivados, tendo sido ultrapassadas diversas dificuldades e desenvolvendo o gosto pela área das ciências.

Palavras-chave: Ciências; Jogo didático; Motivação; Promoção das aprendizagens.

Abstract

The theme of this Final Report "The game as a motivation and learning resource of the sciences in the elementary school" related to the Master degree in preschool and Primary Education arises in a way to overcome the difficulties and lack of interest found in the study group in the area of sciences.

The educational games emerge as a motivational strategy to arouse the interest and the will to learn. The area of science is fundamental for the development of children who are knowledgeable about the world around them and the teaching of these should not be a transmitting moment of knowledge but a builder of knowledge in which the student is the one to build his knowledge (Carneiro, 2013).

To this end, the implementation of educational games as a resource for motivation and learning / consolidation of the sciences in a classroom was experimented with the group of 3rd grade of the Basic School Quinta do Campo in Corroios.

The research method that was used was a case study, with a sample of 26 students from that class. A quantitative and qualitative approach was used, using two questionnaire surveys, observation grids and document analysis, such as data collection.

The results obtained denounced that all children enjoyed the games and that their achievement motivated them to obtain better results. In this way, it was possible to conclude that the learning development was facilitated and that the students felt motivated, having overcome several difficulties and developing a taste for science.

Keywords: Science, Educational Games, Motivation, Learning Development

ÍNDICE GERAL

ÍNDICE DE FIGURAS.....	vii
ÍNDICE DE TABELAS.....	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	x
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xi
ÍNDICE DE SIGLAS.....	xii
AGRADECIMENTOS.....	i
RESUMO.....	ii
ABSTRACT.....	v
INTRODUÇÃO.....	1
PARTE I - PRÁTICA PROFISSIONAL EM CONTEXTO DE 1º CICLO.....	5
1. Contexto da Prática Profissional.....	5
2. Caracterização do meio local - entidade, turma e sala.....	9
2.1 Caracterização do meio local.....	9
2.2 A entidade cooperante - Agrupamento de Escolas de Vale Milhaços	9
2.3 Caracterização da entidade cooperante – Escola Básica Quinta do Campo.....	10
2.4 Caracterização da turma envolvida.....	11
2.5 Sala de aula onde o estudo foi desenvolvido.....	13
3. Problematização – A questão de partida.....	15
PARTE II – ESTUDO ÍMPÍRICO - O PROJETO DE INTERVENÇÃO.....	17
1. Enquadramento teórico: conceitos e perspetivas.....	17
1.1 O jogo – evolução do conceito numa perspetiva educacional.....	17
1.2 O jogo no desenvolvimento da criança.....	19
1.3 O jogo na vertente didática (motivação).....	21
1.4 O jogo no ensino e na aprendizagem das ciências.....	25
1.4.1 O papel do professor na utilização do jogo na sala de aula.....	29
2. Objeto de estudo.....	31
3. Metodologia - Procedimentos utilizados.....	31
4. Intervenção através dos jogos didáticos.....	39
5. Apresentação e análise dos resultados.....	49
5.1 Discussão dos Resultados e Avaliação do Projeto.....	67
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	77
BIBLIOGRAFIA.....	83
ANEXOS.....	93

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 – Planta da sala.....	14
Figura 2 - “Quem são os socorristas?” – tabuleiro de jogo.....	39
Figura 3 - “Quem advinha quem sou?” – Puzzle do crocodilo.....	40
Figura 4 - “Quem são os verdocas?” - tabuleiro de jogo.....	40
Figura 5 - “Quem come quem?” – Envelope e cartões.....	41
Figura 6 - “Quem sabe tudo sobre...?” – Placas com perguntas.....	42
Figura 7 - “Quem conhece o nosso planeta?” – Realização da escultura da planície.....	42
Figura 8 - “Quem sabe onde se encontra?” – Caixa norte.....	43
Figura 9 - “Quem sabe tudo?” – Buzinas.....	43
Figura 10 - “Quem conhece este caminho?” – Itinerários desenhados.....	44
Figura 11 - “Quem sabe onde fica?” – Cartões.....	45
Figura 12 - “Quem é o quê?” – Cartões com perguntas.....	45
Figura 13 - “Quem sabe qual é a caixa?” – Caixas identificadas com as diferentes categorias...46	
Figura 14 - “Quem encontra?” – Cartões e sopas de letras.....	46
Figura 15 - “Quem se lembra de tudo?” – Buzinas e cartões com perguntas.....	47
Figura 16 – Exemplo do desenho da resposta “Experiências”	55
Figura 17 – Exemplo do desenho da resposta “Jogo da Forca.....	55
Figura 18 – Exemplo do desenho da resposta “Jogo de tabuleiro”	56
Figura 19 – Exemplo do desenho da resposta “Jogo das buzinas”.....	63
Figura 20 – Exemplo do desenho da resposta “Jogo dos planetas”.....	63
Figura 21 – Exemplo do desenho da resposta “Puzzle dos animais”	64
Figura 22 – Cartões com perguntas.....	117
Figura 23 – Sacos com puzzles.....	117
Figura 24 – Puzzles do gato.....	117
Figura 25– Tipos de formas das folhas.....	118
Figura 26– Desenhos obtidos através das folhas.....	118
Figura 27– Envelopes das diferentes equipas.....	118
Figura 28– Cartões com perguntas.....	119
Figura 29– Pasta de modelar.....	119
Figura 30– Moldagem da planície.....	119

Figura 31– Caixa este.....	120
Figura 32– Caixa oeste.....	120
Figura 33– Itinerários desenhados.....	120
Figura 34– Pontuação dos grupos.....	121
Figura 35– Cartões com perguntas.....	121
Figura 36– Papéis com nomes.....	122
Figura 37– Papéis nas respetivas caixas.....	122
Figura 38– Cartões e sopas de letras.....	122
Figura 39– Sopas de letras.....	123
Figura 40– Sopas de letras 1.....	123
Figura 41– Sopas de letras 2.....	124
Figura 42– Sopas de letras concluídas.....	125

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1 -Tabela relativa ao acompanhamento ao estudo.....	12
Tabela 2 – Avaliações de Estudo do Meio relativas ao 1º período.....	15
Tabela 3 – Avaliações qualitativas de Estudo do Meio relativas ao 1º período.....	15

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Escolaridade dos Pais/Encarregados de Educação.....	12
Gráfico 2 – Respostas à pergunta 1 – Questionário I.....	49
Gráfico 3 – Respostas à pergunta 2 – Questionário I.....	50
Gráfico 4 – Resposta à pergunta 2.1 – Questionário I.....	50
Gráfico 5 – Resposta à pergunta 3 – Questionário I.....	51
Gráfico 6 – Resposta à pergunta 3.1 – Questionário I.....	52
Gráfico 7 – Resposta à pergunta 4 – Questionário I.....	52
Gráfico 8 – Resposta à pergunta 4.1 – Questionário I.....	53
Gráfico 9 – Resposta à pergunta 5 – Questionário I.....	54
Gráfico 10 – Resposta à pergunta 6 – Questionário I.....	55
Gráfico 11 – Resposta à pergunta 6 – Questionário I.....	56
Gráfico 12 – Resposta à pergunta 1 – Questionário II.....	57
Gráfico 13 – Resposta à pergunta 2 – Questionário II.....	58
Gráfico 14 – Resposta à pergunta 3 – Questionário II.....	59
Gráfico 15 – Resposta à pergunta 4 – Questionário II.....	59
Gráfico 16 – Resposta à pergunta 4.1 – Questionário II.....	60
Gráfico 17 – Resposta à pergunta 5 – Questionário II.....	61
Gráfico 18 – Resposta à pergunta 5.1 – Questionário II.....	62
Gráfico 19 – Resposta à pergunta 6 – Questionário II.....	63
Gráfico 20 – “Avaliações – 1º período”.....	65
Gráfico 21 – “Avaliações – 2º período”.....	66
Gráfico 22 – “Avaliações de Estudo do Meio – 3º período”.....	66

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 – Pedido de autorização para aplicação dos questionários.....	95
Anexo 2 – Pedido de autorização para aplicação dos questionários aos E.E.....	99
Anexo 3 – Questionários I e II	103
Anexo 4 – Exemplos de planificações e grelhas dos jogos didáticos.....	109
Anexo 5- Fotografias dos jogos didáticos desenvolvidos.....	115
Anexo 6 – Declaração de Autorização de Depósito no Repositório Comum.....	126

ÍNDICE DE SIGLAS

P.E.S – Prática de Ensino Supervisionada.....	1
D.G.E – Direção Geral de Educação.....	5