



**Instituto Superior de Lisboa e Vale do Tejo**

**Departamento de Educação**

**O Jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no  
Ensino do 1º Ciclo do Ensino básico**

**Discente:**

Simone Simplício Gonçalves

Relatório Final para obtenção do grau de Mestre em Educação Pré-Escolar e Ensino do  
1º Ciclo do Ensino Básico

**Orientadoras:**

Professora Especialista Débora Pinto, Instituto Superior de Lisboa e Vale do Tejo

Professora Doutora Paula Farinho, Instituto Superior de Lisboa e Vale do Tejo

**Coorientadora:**

Professora Doutora Eva Corrêa, Instituto Superior de Lisboa e Vale do Tejo

2023

Instituto Superior de Lisboa e Vale do Tejo/ Odivelas



**Instituto Superior de Lisboa e Vale do Tejo**

**Departamento de Educação**

O Jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no  
1º Ciclo do Ensino Básico

**Discente:**

Simone Simplício Gonçalves

Relatório Final para obtenção do grau de Mestre em Educação Pré-Escolar e Ensino do  
1º Ciclo do Ensino Básico

**Orientadoras:**

Professora Especialista Débora Pinto, Instituto Superior de Lisboa e Vale do Tejo

Professora Doutora Paula Farinho, Instituto Superior de Lisboa e Vale do Tejo

**Coorientadora:**

Professora Doutora Eva Corrêa, Instituto Superior de Lisboa e Vale do Tejo

2023

Instituto Superior de Lisboa e Vale do Tejo/ Odivelas

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

### **Agradecimentos**

Este relatório simboliza uma das comemorações mais importantes, simboliza o alcançar de um sonho que há muito ansiava, um sonho que estava distante, mas que com o esforço, trabalho e dedicação foi possível alcançar, e sem dúvida que com o AMOR dos que me rodeiam e que realmente são importantes tornou-se mais fácil e possível.

Primeiramente quero agradecer aos meus pais por acreditarem em mim, por me colocarem em primeiro plano e abdicarem de coisas importantes para eles para que eu pudesse realizar este sonho, por ter o colo deles sempre disponível para me amparar nos momentos mais difíceis, por serem os melhores pais que poderia ter, obrigada! Quero agradecer à minha irmã por estar sempre disponível para me ouvir e ter sempre as palavras assertivas a dizer nos momentos certos, ao meu avô e ao meu tio pelos seus abraços reconfortantes de apoio, aos meus padrinhos pelo apoio e por estarem sempre disponíveis para me ouvir e à minha família que para mim é como se fosse um salva-vidas numa grande agitação no mar, é um refúgio que prevalece de pé, mesmo quando as maiores tempestades passam pelas nossas vidas e é um paraíso nos dias bons. À minha família do coração, a família que eu escolhi, os meus amigos, obrigada por me apoiarem e não desistirem de mim, sei que perdi momentos importantes das vossas vidas, mas mesmo assim vocês sempre estiveram aqui a apoiar-me, obrigada!

Às minhas colegas de curso, com as quais partilhei muitos momentos, muitas gargalhadas, algum choro, mas o que fica são os momentos bons, em especial quero agradecer à Inês amiga de infância, que voltei a encontrar nesta caminhada e que me deu tanto apoio e amparou nos momentos de maior dificuldade, obrigada por todo o carinho e à Ana Rita uma colega que passou amiga, uma amiga para a vida que me amparou nos momentos de maior dificuldade, obrigada.

Agradeço ainda a todas as crianças que se cruzaram nesta minha caminhada, em especial às que participaram nesta investigação e a todos os profissionais de educação que me possibilitaram aprender e crescer a nível pessoal e profissional.

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Por último, mas não menos importante, a todos os docentes por todas as aprendizagens, por me apoiaram nesta caminhada para a realização de um sonho e por não me deixaram desistir nos momentos difíceis, obrigada.

### **Resumo**

Este estudo tem como objetivo compreender o contributo do jogo para o desenvolvimento de aprendizagens e competências comunicacionais. O jogo proporciona a construção de conhecimentos, desenvolve o sentido de competição, criatividade, raciocínio e a resolução de conflitos. Esta investigação suporta-se pelos estágios curriculares realizados em Educação Pré-Escolar, numa sala heterogénea, com as faixas etárias compreendidas entre os três anos e os cinco anos e no Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico numa turma de 1º ano. Através da metodologia qualitativa, sustentada na investigação sobre a própria prática, recorreremos à análise documental, à entrevista, à observação participante e ao registo fotográfico. Utilizámos, também, as narrativas reflexivas, as notas de campo e as grelhas de observação. Esta investigação permitiu compreender quais os contributos do jogo para o processo de ensino/aprendizagem, através da articulação curricular e ainda o melhoramento e a otimização de competências comunicativas: linguísticas, executivas e cinésicas.

**Palavras-chave:** Aprendizagem, Competências Comunicativas, Intencionalidade Pedagógica, Jogo.

### **Abstract**

This study aims to understand the contribution of the game to the development of learning and communication skills. The game provides the construction of knowledge, develops the sense of competition, creativity, reasoning and conflict resolution. This research is supported by the curricular internships carried out in Pre-School Education, in a heterogeneous room, with the age groups between three years and five years and in the Teaching of the 1st Cycle of Basic Education in a class of 1st year. Through the qualitative methodology, supported by research on the practice itself, we resorted to documentary analysis, interview, participant observation and photographic record. We also used reflective narratives, field notes and observation grids. This research allowed us to understand the contributions of the game to the teaching/learning process, through the curricular articulation and also the improvement and optimization of communicative skills: linguistic, executive and kinesthetic.

**Keywords:** Learning, Communicative Skills, Pedagogical Intentionality, Game.

### **Abreviaturas**

EPE – Educação Pré-Escolar

1ºCEB – 1º Ciclo do Ensino Básico

ZDP – Zona do Desenvolvimento Proximal

FAS – Fun Activities in Sport

ECERS – Escala de Avaliação do Ambiente em Educação de Infância

PEA- Perturbação do Espectro do Autismo

EC – Educador Cooperante

PC – Professora Cooperante

## Índice

Índice de Quadros .....	ix
Índice de Figuras .....	x
Índice de Apêndices .....	xi
CAPÍTULO 1- Introdução .....	1
CAPÍTULO 2- Enquadramento Teórico .....	2
2.1. Desenvolvimento Infantil .....	2
2.2. Aprendizagem .....	5
2.3. O papel do educador/ professor no processo de ensino aprendizagem .....	8
2.4. Intencionalidade Educativa .....	10
2.5. O brincar como veículo promotor de aprendizagens .....	12
2.6. O jogo como veículo promotor de aprendizagens .....	17
2.7. Competências Comunicacionais .....	24
CAPÍTULO 3- Metodologia de Investigação .....	31
3.1. Opções metodológicas .....	31
3.1.1. Metodologia qualitativa sustentada na investigação sobre a própria prática	31
3.1.2. Professor reflexivo .....	32
3.1.3. A ética na investigação .....	33
3.2. Definição da Problemática .....	35
3.3. Fases da Investigação .....	36
3.3.1. Cronograma de investigação EPE .....	37
3.3.2. Cronograma de Investigação 1ºCEB .....	38
3.4. Participantes .....	39
3.5. Caracterização do Contexto de Educação Pré-Escolar (EPE) .....	39
3.5.1. Caracterização da Instituição .....	40

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

3.5.2. Caraterização do Ambiente Educativo .....	41
3.4.3. Caraterização do grupo .....	47
3.6. Caraterização do Contexto de 1º Ciclo do Ensino Básico (1ºCEB) .....	48
3.6.1. Caraterização da Instituição .....	48
3.6.2. Caraterização do Ambiente Educativo .....	48
3.5.3. Caraterização da Turma .....	50
3.7. Instrumentos e técnicas de recolha de dados .....	51
3.7.1. Técnicas de recolha de dados .....	51
3.7.2. Instrumentos de recolha de dados .....	52
3.8. Plano de Ação .....	54
3.8.1. Apresentação e justificação do Plano de Ação em EPE .....	54
3.8.2. Apresentação e justificação do plano de ação em 1ºCiclo .....	57
CAPÍTULO 4- Apresentação, análise e discussão dos resultados .....	59
4.1. Apresentação e análise de resultado em EPE .....	59
4.2. Apresentação e análise de resultados em 1º CEB .....	65
4.3. Triangulação de resultados EPE e 1ºCEB .....	72
CAPÍTULO 5- Conclusão .....	79
5.1. Conclusões da dimensão investigativa .....	79
5.2. Implicações da investigação para a prática profissional futura .....	80
CAPÍTULO 6- Referências .....	82
CAPÍTULO 7- Apêndices .....	88

### Índice de Quadros

Quadro 1 - Cronograma de investigação EPE .....	37
Quadro 2 - Cronograma de investigação 1ºCEB .....	38

Quadro 3 - Plano Semanal EPE .....	45
Quadro 4 . Horário 1ºCEB .....	50
Quadro 5 - Atividades EPE .....	59
Quadro 6 - Atividades 1ºCEB .....	65

### Índice de Figuras

Figura 1 . Esquema competências desenvolvidas através do brincar (esquema adaptado Neto & Lopes, 2021, p.25).....	16
<i>Figura 3 . Mapa do Tempo .....</i>	<i>44</i>
Figura 4 . Mapa de Presenças .....	45
Figura 5 . Mapa de Tarefas .....	45
Figura 6 . Planta da Sala 1ºCEB .....	49
Figura 7 . Teia do Plano de Ação EPE .....	56
Figura 8 . Teia do plano de ação 1ºCEB .....	58
Figura 9 . Leitura da história "A que sabe a lua?" .....	59
Figura 10 . Jogo dos sons "À Descoberta dos Animais" .....	60
<i>Figura 11 . Desenhos das crianças "Animal preferido da história ou do jogo" ....</i>	<i>61</i>
Figura 12 . Jogo categorização dos animais .....	62
Figura 13 . Jogo categorização animais exposto na sala .....	62
Figura 18 . Construção com Blocos Lógicos (Criança com autismo) .....	65
Figura 22 . Objetos do quotidiano a relacionar com os sólidos geométricos .....	68
Figura 23 . Associação de objetos reais a sólidos geométricos .....	69
Figura 24 . Jogo do singular e plural .....	70
Figura 25 . Registo das palavras no caderno .....	71

*Figura 26 . Jogo dos sons 1º CEB* ..... 72

### **Índice de Apêndices**

Apêndice A . Caraterização Grupo de Crianças EPE ..... 89

Apêndice B . Caraterização da turma 1º CEB .....91

Apêndice C . Guião entrevista ao educador cooperante e respetiva análise ..... 94

Apêndice D . Guião entrevista professora cooperante e respetiva análise .....97

Apêndice E . Escala de Avaliação do Ambiente em Educação de Infância - Revista.  
Thelma Harms, Richard M. Clifford, Debby Cryer ..... 100

Apêndice F . Planificação "Jogo dos Sons" ..... 124

Apêndice G . Planificação "Jogo de Categorização de Animais" ..... 127

Apêndice H . Planificação "Jogo das Figuras Geométricas" ..... 129

Apêndice I . Planificação "Jogo de construção de animais com bloco lógicos" ... 131

Apêndice J . Planificação jogo construção figuras geométricas ..... 134

Apêndice K . Planificação jogo sólidos geométricos ..... 136

Apêndice L . Planificação jogo singular ou plural ..... 138

Apêndice M . Planificação jogo dos sons 1ºCEB ..... 140

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

## **CAPÍTULO 1- Introdução**

O presente relatório surgiu no âmbito das Unidades Curriculares de Prática de Ensino Supervisionada e de Seminário de Investigação Educacional de Apoio ao Relatório Final, integrado no contexto de Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico.

Este surgiu com base na proposta de um trabalho de investigação sobre a própria prática, na qual a investigadora adotou como questão de investigação “Qual o contributo do jogo no desenvolvimento de aprendizagens e de competências comunicacionais na educação pré-escolar e no 1º ciclo do ensino básico?”.

Neste sentido, pretende-se que as crianças através de jogos vão adquirindo novas aprendizagens, conhecimentos e competências.

Esta investigação foi realizada em contexto de Educação Pré-Escolar (EPE) e em 1º Ciclo do Ensino Básico (1ºCEB).

No que diz respeito à implementação em contexto de EPE, o grupo era heterogéneo, composto por vinte e cinco crianças com a faixa etária entre os três e os cinco anos, já no 1ºCEB dizia respeito a uma turma de 1º ano composta por vinte e dois alunos, com idades compreendidas entre os cinco e os seis anos.

De forma a obtermos resposta à questão de investigação, o presente relatório encontra-se organizado de forma sequencial, sendo o capítulo um a introdução, o capítulo dois o enquadramento teórico expondo a revisão de literatura acerca da mesma, em seguida o capítulo três no qual se expõe a metodologia utilizada, a definição da problemática, as fases de investigação, os participantes, a caracterização dos contextos institucionais de EPE e de 1.º CEB, as técnicas/instrumentos de recolha de dados e o plano de ação implementado em ambas as valências. Posteriormente, o capítulo quatro refere-se à apresentação e discussão de resultados em contexto de EPE e em contexto de 1.º CEB. E por fim, o capítulo cinco contempla a conclusão da investigação.

## CAPÍTULO 2- Enquadramento Teórico

### 2.1. Desenvolvimento Infantil

Segundo Cunha (2012) “As atividades lúdicas como brinquedos, jogos e outras brincadeiras são fundamentais no desenvolvimento integral da criança. (Piaget, 1998) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa” (p.52), por conseguinte surge a necessidade de investigarmos o desenvolvimento infantil.

Numa primeira instância é importante abordarmos o conceito de desenvolvimento, de acordo com Monteiro (2017) “(...) desenvolvimento; é um conjunto de transformações que ocorrem a nível físico e psicológico, desde o nascimento até à morte dos indivíduos” (p.73).

Durante muito tempo o desenvolvimento era apenas investigado na infância e na juventude, contudo o desenvolvimento *life-span*, classificado por Monteiro (2017) como “um processo de mudança contínua, que depende de múltiplas variáveis genéticas, sociais, culturais que se inicia no nascimento e vai até à morte” (p.95), fez com que passassem a existir diversos estudos sobre o desenvolvimento que se distinguem por princípios e aspetos.

Alguns dos estudos que serão abordados, são os estudos de **Jean Piaget** (1945) no âmbito do desenvolvimento cognitivo, os estudos de **Erick Erickson** (1976) no âmbito do desenvolvimento psicossocial, os estudos de **Urie Bronfenbrenner** (1979) no âmbito do modelo bioecológico do desenvolvimento humano e os estudos de **Lev Vygotsky** (1978) no âmbito do desenvolvimento e aprendizagem.

**A teoria do desenvolvimento cognitivo de Jean Piaget (1945)** surgiu para detalhar as diferentes etapas das estruturas do desenvolvimento e do pensamento que nos permitem adquirir as aprendizagens.

Piaget acreditava que existiam fatores que influenciavam o desenvolvimento das estruturas do pensamento, como é o caso do fator hereditariedade, neste sentido, referimo-nos a um bebé que mal nasce já consegue chuchar, uma vez que o ato involuntário é herdado geneticamente.

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

A criança à medida que se vai desenvolvendo constrói estruturas mentais até atingir na adolescência o pensamento formal, para que tal seja possível a criança depara-se com um processo de adaptação, “um processo interno de equilíbrio entre o sujeito e o meio que se realiza através de processos de assimilação e acomodação” (Monteiro, 2017, p.96), este mesmo afirma que Piaget defendia que existia um mecanismo que facilitava o processo de regulação entre a assimilação e acomodação este, que é o equilíbrio. Deste modo, importa referir que entendemos como processo de assimilação, o processo no qual o indivíduo traz informações do meio para os seus esquemas mentais; e entendemos como processo de acomodação, o processo no qual existe transformações dos esquemas mentais do indivíduo por influência das informações assimiladas.

Piaget desenvolveu a sua teoria com base em estádios do desenvolvimento, cada um com características próprias, que têm uma ordem sucessiva e constante. Os estádios desenvolvidos por Piaget são:

- ✓ O estágio sensoriomotor (0 meses aos 18/24 meses);
- ✓ O estágio pré-operatório (18/24 meses aos 6/7 anos) que se subdivide em dois sub-estádios:
  - ✧ Pensamento Mágico (18/24 meses aos 4 anos);
  - ✧ Pensamento Intuitivo (4 anos aos 6/7 anos);
- ✓ Estádio das Operações Concretas (6/7 anos aos 11/12 anos);
- ✓ Estádio das Operações Formais (11/12 anos a + 16 anos).

**A teoria do desenvolvimento psicossocial de Erick Erickson (1976)** menciona que o crescimento psicológico ocorre através de estádios e fases, não ocorre ao acaso e depende da interação da pessoa com o meio que a rodeia. Em cada estágio sofre-se uma crise psicossocial onde existe uma vertente positiva e uma vertente negativa, as duas vertentes são necessárias, mas é essencial que se sobreponha a positiva. A forma como cada crise é ultrapassada ao longo de todos os estádios influenciará a capacidade para se resolverem conflitos inerentes à vida.

Esta teoria concebe o desenvolvimento em 8 estádios, sendo eles:

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

- ✓ 1ª Idade “Confiança versus Desconfiança” (0 meses aos 18 meses);
- ✓ 2ª Idade “Autonomia versus Dúvida e Vergonha” (18 meses aos 3 anos);
- ✓ 3ª Idade “Iniciativa versus Culpa” (3 anos aos 6 anos);
- ✓ 4ª Idade “Indústria versus Inferioridade” (6 anos aos 12 anos);
- ✓ 5ª Idade “Identidade versus Difusão ou Confusão (12 anos aos 18 anos);
- ✓ 6ª Idade “Intimidade versus Isolamento” (18 anos aos 30 anos);
- ✓ 7ª Idade “Generatividade versus Estagnação” (30 anos aos 60 anos);
- ✓ 8ª Idade “Integridade versus Desespero” (após 60 anos).

**Urie Bronfenbrenner (1979)** desenvolveu o modelo teórico, intitulado de **modelo bioecológico** com o objetivo de investigar o desenvolvimento do indivíduo mediante a relação entre este e o ambiente, segundo Bherin e Sarkis (2009), “(...) Modelo bioecológico do desenvolvimento de Bronfenbrenner: implicações para as pesquisas na área da Educação Infantil é conceituado numa perspectiva ecológica, na qual indivíduo e contexto se relacionam e se definem de forma recíproca” (p.9 – 10).

O desenvolvimento procede-se através de processos graduais de interação entre o sujeito e o ambiente, e o sujeito e as pessoas, este processo de reciprocidade intitula-se de processo proximal. Bronfenbrenner defende o modelo P-P-C-T (Processo-Pessoa-Contexto-Tempo) que consiste na ilustração da relação entre as características da pessoa e do ambiente como fator determinante do desenvolvimento do indivíduo.

O mesmo defende no seu modelo que as características da pessoa aparecem de formas distintas “na primeira como um dos quatro elementos, e, depois, como resultado do desenvolvimento podendo ser observadas na pessoa num momento posterior no tempo, sendo resultado da interação cumulativa dos quatro componentes do modelo” (Bherin & Sarkis, 2009, p10).

Para **Lev Vygotsky (1978)**, a relação entre **o desenvolvimento e a aprendizagem** está interligada, uma vez que o ser humano vive no meio social.

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

O mesmo autor considera insuficiente “ter todo o aparato biológico da espécie para realizar uma tarefa se o indivíduo não participa de ambientes e práticas específicas que propiciem esta aprendizagem” (Rabello & Passos, s.d., p.6). Quer com isto dizer que não podemos pensar que o desenvolvimento da criança apenas acontece com o tempo, uma vez que é impossível desenvolver-se por si só, sem recurso a instrumentos para percorrer o caminho do desenvolvimento este que dependerá das suas aprendizagens, experiências e vivências.

Neste modelo, reconhece-se a criança como um indivíduo capaz de vincular a sua ação à representação do mundo que constitui a sua cultura, desta forma a escola ocupa um espaço e um tempo onde é experimentado o processo de ensino-aprendizagem, que envolve diretamente a interação entre sujeitos.

Esta interação, no âmbito dos processos de ensino e aprendizagem podem ser melhor compreendidos quando nos remetemos ao conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP).

Segundo Rabello e Passos (s.d.) defende que para Vygotsky (1996), ZDP “é a distância entre o nível de desenvolvimento real, ou seja, determinado pela capacidade de resolver problemas independentemente, e o nível de desenvolvimento proximal, demarcado pela capacidade de solucionar problemas com ajuda de um parceiro mais experiente” (p.6). Desta forma, as aprendizagens que ocorrem na ZDP permitem que a criança se desenvolva mais, ou seja, o desenvolvimento da aprendizagem na ZDP leva a mais desenvolvimento, por isso dizemos que, para Vygotsky, os dois processos são indissociáveis.

### **2.2. Aprendizagem**

A aprendizagem é um processo que surge da necessidade de uma pessoa enquanto aprendiz de obter respostas a um desafio/problema, seja de forma espontânea ou induzida, isto é, o aprendiz tem uma necessidade e um objetivo a cumprir e só através de diversas tentativas desenvolve aprendizagens. Este processo normalmente, acarreta o desenvolvimento de competências, habilidades, conhecimentos ou valores que são alterados consoante os estudos, experiências, raciocínios e observações.

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

De acordo com Teixeira e Costa, Leite, Ribeiro, Pratas e Paramés (2012),

A aprendizagem, como condição humana, constitui uma mudança do comportamento resultante da experiência, é pois uma resposta modificada, estável e duradoura, interiorizada e consolidada, no próprio cérebro do indivíduo (Fonseca, 2008). A aprendizagem envolve uma integridade neurobiológica e um contexto sócio-cultural facilitador (Das, 1998). Na perspetiva neuropsicológica, a aprendizagem é um comportamento complexo mediatizado pelo sistema nervoso central, sendo que lugares específicos cerebrais, correspondem a funções determinadas (Wolfe, 2004; Castro-Caldas, 2002; Das et al., 2001; Das, 1998). (p.4-5)

Existem, contudo, diversos teorizadores que debruçaram os seus estudos sobre o conceito de aprendizagem, neste sentido vamos analisar três teorias da aprendizagem: a teoria da aprendizagem cognitiva na perspetiva de **Jean Piaget** (1896-1980) e **Lev Vygotsky** (1896-1934); a teoria da aprendizagem behaviorista na perspetiva de **Burrhus Frederic Skinner** (1904-1990); a teoria da aprendizagem humanista de **Carl Rogers** (1902-1987). Estas três teorias partem da ideia de que o aprendiz é um sujeito ativo e que as suas aprendizagens partem das suas vivências.

Nos estudos de Piaget (1896-1980) a aprendizagem é definida como um conjunto de mecanismos que o organismo movimenta para se adaptar ao meio ambiente. Este defende que a aprendizagem se processa através de dois movimentos simultâneos e integrados, mas com o significado oposto: acomodação e assimilação (Bordenave & Pereira, 1989).

Os mesmos autores afirmam que Piaget (1896-1980) defendia que a aprendizagem “Pela assimilação o organismo explora o ambiente, toma parte dele, transformando-o e incorporando em si” (p.28), já a aprendizagem “Pela acomodação o organismo transforma a sua própria estrutura para adequar-se à natureza dos objetos que serão apreendidos” (p.28). Posto isto, a aprendizagem pela assimilação, é uma aprendizagem que se desenvolve através dos conhecimentos que o aprendiz já tem, enquanto uma aprendizagem por acomodação, é uma aprendizagem que modifica os conhecimentos que o aprendiz já tem, impondo a realidade.

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Nos estudos de Lev Vygotsky (1896-1934) a criança começa o processo de aprendizagem antes de chegar à escola, considerando a aprendizagem um processo contínuo caracterizado por saltos qualitativos consoante o nível de aprendizagem. Identifica dois tipos de aprendizagem, a aprendizagem real que se refere às aprendizagens da criança adquiridas através das suas vivências e a aprendizagem potencial que se refere às aprendizagens da criança com auxílio de um adulto.

Nos estudos de Skinner (1904-1990) este pretende identificar o comportamento e aprendizagem como consequência de estímulos, a sua teoria é fundamentada pelo poderoso papel da recompensa ou reforço, partindo da ideia de que uma ação se produzir satisfação tenderá a ser repetida e aprendida.

Segundo Bordenave e Pereira (1989) importa referir qual o método que Skinner (1904-1990) seguia,

- a. Especificar claramente qual é o comportamento final que se deseja implantar.
- b. Identificar a sequência de movimentos que o aprendiz deve executar para chegar gradualmente ao comportamento final desejado.
- c. Colocar o organismo em atividade por meio da privação (da alimentação, água, sexo, etc.).
- d. Condicionar o aprendiz a responder a um estímulo substituto, como por exemplo uma ordem ou um apito.
- e. Aplicar o reforço toda a vez que o aprendiz executa movimento no sentido do comportamento desejado, e somente nesse caso (p.31)

Apesar do método descrito referir-se a uma aprendizagem motora, Skinner (1904-1990) aplica os mesmos princípios no ensino de qualquer disciplina.

Nos estudos de Carl Rogers (1902 - 1987), a aprendizagem é centrada no aluno, é considerada uma autoaprendizagem de sentimentos, conceitos, habilidades, permitindo que o aluno se torne uma pessoa com uma atmosfera emocional positiva, empática. Segundo Lima, Barbosa e Peixoto (2018)

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

O educador não deve adotar um modelo único de facilitar o aprendizado, precisa colocar os interesses dos alunos em primeiro lugar, esse método consiste em o aluno seguir, apreendendo a aprender e o professor, sendo um facilitador dessa aprendizagem de forma singular e livre, com autenticidade, aceitação, confiança tanto em si como no aluno e compreensão empática (p.164)

### **2.3. O papel do educador/ professor no processo de ensino aprendizagem**

A atividade dos docentes de todos os níveis de ensino é regida por diferentes documentos orientadores. O Decreto-Lei nº 241/2001, de 30 de agosto apresenta referenciais comuns à atividade dos docentes de todos os níveis de ensino e evidencia as exigências para a organização dos projetos de formação e para o reconhecimento de habilitações profissionais.

O decreto em análise estipula que na dimensão profissional, social e ética, o educador de infância ou o professor promove aprendizagens curriculares, utiliza saberes próprios da sua especialidade, mas também saberes transversais e multidisciplinares, possui uma dimensão cívica, fomenta o desenvolvimento da autonomia dos alunos bem como a sua inserção na sociedade, garante o bem-estar dos alunos e o desenvolvimento da identidade cultural e individual e possui a capacidade de comunicar, bem como um equilíbrio emocional.

Já numa dimensão de desenvolvimento do ensino e da aprendizagem, o Decreto-Lei nº241/2001, de 30 de agosto define que o educador de infância ou o professor devem promover aprendizagens com qualidade, rigor científico e metodológico, utilizando corretamente a língua portuguesa, organizando o ambiente educativo e estimulando as aprendizagens, recorrendo sempre que possível à atividade experimental, recorre às tecnologias de informação e comunicação, desenvolvendo estratégias pedagógicas diferenciadas, mobilizando valores, saberes e experiências, acompanhando as crianças com necessidades especiais e utilizando a avaliação como elemento regulador e impulsionador de qualidade.

A complementar, o decreto em questão estabelece que numa dimensão de participação na escola e de relação com a comunidade, o educador de infância ou o professor exerça a sua atividade em conformidade com a comunidade em que está inserido, visa a

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

formação integral dos alunos para a cidadania democrática, englobando no projeto curricular saberes e práticas da comunidade, desenvolvendo relações de respeito mútuo entre docentes, alunos, encarregados de educação e pessoal não docente, cooperando sempre que necessário com as outras instituições da comunidade, participando nos seus projetos.

Por fim, o Decreto-Lei nº241/2001, de 30 de agosto fixa que o educador de infância ou o professor, na dimensão de desenvolvimento profissional ao longo da vida, apoiando-se na experiência e na investigação para a avaliação do seu desenvolvimento, debruçando-se sobre os aspetos éticos e deontológicos, avaliando os efeitos das suas decisões, observando o trabalho de equipa como um elemento enriquecedor na partilha de saberes e experiências, desenvolvendo competências sociais, pessoais e profissionais, considerando as realidades nacionais e internacionais e participando em projetos de investigação (Decreto-lei nº 241/2001, de 30 de agosto).

O professor/ educador no desenvolvimento das funções, deve ter em conta o Decreto-Lei nº 54/2018, de 6 de julho, que defende a escola inclusiva esta que tem em conta todos os seus alunos independentemente das suas características e necessidades. Uma escola inclusiva é uma mais-valia uma vez que a existência de uma maior diversidade de alunos permite que a adequação e diversificação dos processos de ensino tenham em conta as características individuais de cada aluno, mobilizando os diferentes meios que tem ao seu dispor para que todos aprendam e participem na vida da comunidade educativa.

Este decreto estabelece os princípios e as normas que garantem a inclusão e identifica as medidas de suporte à aprendizagem inclusiva, sendo estipulado no mesmo os princípios orientadores que consistem em educabilidade, equidade, inclusão, personalização, flexibilidade, autodeterminação, envolvimento parental e interferência mínima.

Simultaneamente ao Decreto-Lei acima explanado, o professor/ educador deve ter em conta o Decreto-Lei nº 55/2018, de 6 de julho, este que se centra na igualdade de acessos ao ensino, promovendo o sucesso educativo e a igualdade de oportunidades. Sendo nele, estipulado que a escola inclusiva tem a finalidade de promover

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

aprendizagens para todos os alunos defendendo e tendo em conta as competências definidas no documento do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.

As competências definidas no documento acima referido têm por base “(...) combinações complexas de conhecimentos, capacidades e atitudes (...)” (Martins, Gomes, Borcardo, Pedroso, Carrillo & Rodrigues, 2017, p.19). Este documento determina as seguintes áreas de competências: Linguagens e textos; Informação e comunicação; Pensamento crítico e pensamento criativos; Raciocínio e resolução de problemas; Saber científico, técnico e tecnológico; Relacionamento Interpessoal; Desenvolvimento pessoal e autonomia; Bem-estar saúde e ambiente; Sensibilidade estética e artística; Consciência e domínio do corpo. No entanto, é importante referir que estas competências se complementam entre si, estabelecendo quais os conhecimentos, capacidades e atitudes que são importantes desenvolver ao longo do processo ensino aprendizagem.

### **2.4. Intencionalidade Educativa**

A intencionalidade educativa caracteriza a intervenção profissional do educador e do professor sobre as concessões das finalidades das suas práticas educativas. Os conhecimentos são transversais logo devem ser articulados, desta forma o educador e o professor para planearem devem ter em conta a sua intencionalidade educativa desta forma têm de ter em conta três etapas entre si ligadas “Observar, registar, documentar, planear e avaliar constituem etapas interligadas que se desenvolvem em ciclos sucessivos e interativos, integrados num ciclo anual” (Silva, Marques, Mata & Rosa, 2016, p.13)

Observar, registar e documentar é a base do planeamento e avaliação, sendo desta forma um suporte da intencionalidade educativa. Quando se diz observar pretende-se que o educador/ professor tome conhecimento de cada criança e grupo para entender as suas capacidades, interesses e dificuldades, a sua evolução constituindo assim o fundamento da diferenciação pedagógica que parte do que a criança sabe e é capaz de fazer. Já quando se fala de registar remete-nos para o registo da informação acerca do contexto familiar e da comunidade, bem como recolher documentos produzidos no dia-a-dia para

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

análise e reflexão, estes aspetos constituem um suporte para o educador/ professor, numa fase posterior elaborar a planificação e avaliação.

Planear, agir e avaliar é o processo educativo de acordo com o que o educador/ professor observa, regista e documenta sobre o grupo e cada criança em particular, o seu contexto familiar e social é condição para que a educação proporcione um ambiente estimulante e promova aprendizagens significativas. Através de uma avaliação reflexiva e sensível, o educador/ professor recolhe informações para adequar o seu planeamento, as suas intenções educativas e as formas de as adequar ao grupo e a cada criança, falar com as famílias sobre a aprendizagem dos seus filhos e tomar consciência do progresso das crianças, devido à sua ação (Silva, et al. 2016). O planeamento permite também a previsão e a organização de recursos, a articulação entre as diversas competências, neste sentido o desenvolvimento da ação planeada desafia o educador a questionar-se acerca do que planeou e a sua forma de adequação para com as crianças, sendo este questionamento orientador da avaliação.

O educador/ professor deve também planear a avaliação, na perspetiva em que deve questionar sobre o que pretende saber ao longo do tempo, ou num determinado momento, reflete sobre o que é mais útil e pertinente recolher, bem como quando e como o fazer, documentando o processo e a descrição das aprendizagens, de modo a valorizar as formas de aprender e progressos das crianças.

Comunicar e articular é um conhecimento que vai sendo elaborado ao longo dos ciclos e deve envolver a participação de todos os intervenientes (crianças, profissionais, famílias). O educador/ professor deve encontrar formas de comunicação e estratégias que promovam esse envolvimento e facilitem a partilha de informação e articulação entre os diversos contextos de vida da criança. Importa que os educadores/ professores reflitam individualmente e em conjunto nas reuniões de equipa pedagógica, ou com as equipas de salas, acerca das suas práticas educativas, bem como encontrem formas de comunicar informações sobre as crianças respeitando os princípios éticos e deontológicos, tendo em conta o superior interesse da criança. Por último, é fundamental que o educador/ professor explore o meio envolvente, que será um espaço

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

de colaboração e partilha constantes, com vista à criação de efetivas redes de parceria, sustentando uma relação Comunidade/ Escola.

Em suma, cabe ao educador/ professor conceber e desenvolver o currículo, através da planificação, organização e avaliação, com o objetivo da construção de aprendizagens integradas, isto é, os educadores/ professores devem organizar o espaço e materiais usando-os como recursos para o desenvolvimento do currículo, a fim de proporcionar às crianças uma experiência educacional abrangente.

O educador e o professor devem observar a criança para formular planos de trabalho adequados às necessidades, promovendo a participação das crianças nas suas iniciativas, permitindo a cooperação entre as crianças, garantindo que todos se sintam valorizados e integrados, envolvendo as famílias e a comunidade em projetos, apoiando o desenvolvimento emocional e social das crianças e estimulando a curiosidade de todos sobre o ambiente envolvente aumentando a sua capacidade de descobrir e resolver problemas. (Silva, et al.,2016)

Dessa mesma forma Ferreira e Tomás (2018) defendem que tanto os educadores e professores ao intervirem numa brincadeira das crianças podem torná-la mais enriquecedora

sendo ‘amiga das crianças’ pode ser vista como uma estratégia pedagógica para otimizar a aquisição de determinados conteúdos que não deve ser confundida com uma pedagogia e um currículo centrados na criança (Vasconcelos, 2015), até porque a orientação que imprime em prol das aprendizagens que contarão no seu futuro escolar se adianta ao reconhecimento dos seus interesses e competências como atores sociais no presente. (p.9)

### **2.5. O brincar como veículo promotor de aprendizagens**

Por motivos de ordem biológica, social e cultural, as crianças são especialistas no brincar e por isso usam esse modo de estar e de ser físico e mental como ferramenta para, simultaneamente, fazerem sentido da complexidade do mundo,

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

e participarem na construção dessa mesma complexidade. (Neto & Lopes, 2021, p.95)

À priori sabe-se que a prática de atividades lúdicas no ambiente escolar, ajudam à construção de conhecimentos, uma vez que permitem à criança experimentar novas interações, possibilitando que desenvolvam o sentido de competição, criatividade, raciocínio, como também o desenvolvimento de estratégias de resolução de conflitos e ainda a aquisição dos conteúdos do currículo. Segundo Ken Robinson (2019) “Brincar é uma parte importante do desenvolvimento infantil, não é tempo desperdiçado. É com brincadeiras que as crianças aprendem a socializar, conhecem as regras de cooperação e de competição, recebem estímulos à imaginação” (citado por Neto, 2020, p.87).

Segundo Neto (2020) “«Brincar» (em inglês, *play*) deriva do latim *brinco*, que derivou de *vinculum* (laço). Assim brincar significa criar vínculos ou laços” (p.37), o mesmo autor considera o brincar uma atividade de descoberta e um dos comportamentos mais comuns na infância “Brincar é adaptar-se a situações incertas, é treinar para o inesperado e imprevisível, é a vivência do instante, através de ações diversas na utilização do corpo em espaço físicos (naturais e construídos) e na relação com os outros” (p.37).

Na perspetiva de Freitas (2013), o brincar é uma estratégia fundamental do processo ensino-aprendizagem uma vez que através de diferentes interações é possibilitado o desenvolvimento de diversos conhecimentos, “O brincar é, portanto, o meio por onde elas irão se expressar, crescer e se desenvolver, pois, brincando sua sensibilidade visual e sensitiva são estimuladas, suas habilidades motoras são desenvolvidas, e logo também, seu raciocínio, sua imaginação e criatividade” (p.17).

Para Wajskop (1995), o brincar faz parte das interações sociais e permite o desenvolvimento de competências comunicacionais, onde cada criança desenvolve o seu código linguístico, Neto (2020) defende essa mesma ideia afirmando que

(...) o brincar oferece muitas vantagens e benefícios durante o processo de desenvolvimento humano:

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

- Promove o desenvolvimento cognitivo em muitos aspetos, tais como descoberta, capacidade verbal, produção divergente, habilidades manipulativas, resolução de problemas, processos mentais, capacidade de processar informação.
- Como consequência, o empenhamento no jogo e os níveis de complexidade envolvidos alteram e provocam mudanças na complexidade das operações mentais.
- A criança aprende a estruturar a linguagem através do jogo, isto é brinca com a verbalizações e, ao fazê-lo, generaliza e adquire novas formas linguísticas.
- A cultura é passada através do jogo. Esquemas lúdicos e formas de jogo passam de geração em geração, do adulto para a criança e de criança para criança.
- Desenvolve-se a atividade física e o aperfeiçoamento de habilidades motoras rudimentares, fundamentais e especializadas.
- Os estranhos tornam-se amigos, desenvolvendo-se os processos de sociabilização e de identidade entre pares. (p.46)

Convém lembrar que é possível clarificar a existência da brincadeira desde muito cedo, como é o caso da brincadeira da casinha que podemos constatar desde as salas de creche, onde a criança simula comportamentos, tendo em conta aquilo que observa dos adultos que a rodeia, simulando nesse sentido comportamentos diferentes daqueles que adota na sua vida real (Navarro, 2009). É de salientar que para Freitas (2013) a brincadeira,

é um dos meios mais eficazes de ensinar o amor. Um currículo da Educação Infantil que utiliza insere a ludicidade/brincadeiras como um dos seus princípios fundamentais, possibilita a realização de ações pedagógicas que se baseiam na emoção que molda o social. A cada oportunidade de brincar que o professor propicia, a criança tem a chance de eliminar dificuldades em relação ao seu próprio desenvolvimento. (p.26)

De acordo com Queiroz, Maciel e Branco (2006) “(...) no Referencial Nacional para a Educação Infantil (1998), a brincadeira está colocada como um dos princípios fundamentais, defendida com um direito, uma forma particular de expressão,

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

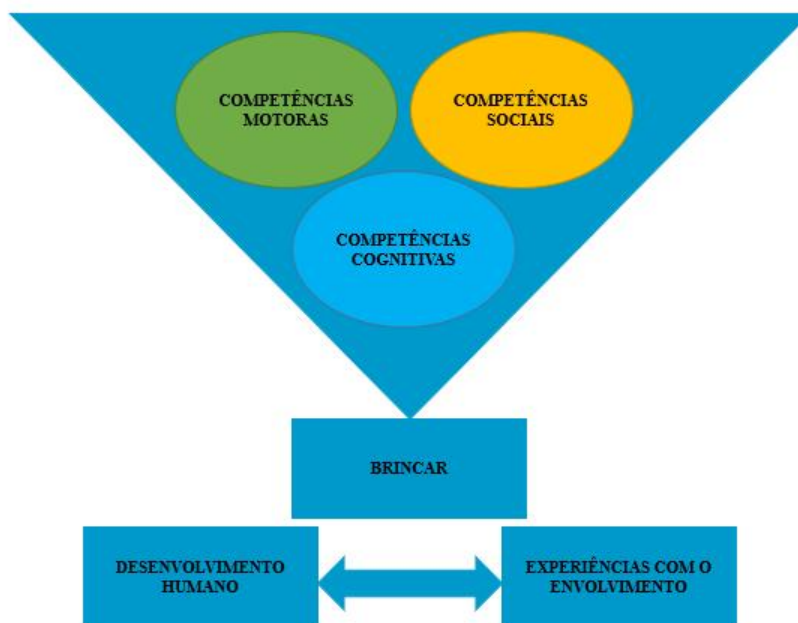
pensamento, interação e comunicação entre as crianças. (...)” (pp.169-170), quer isto dizer que o brincar é um direito e uma necessidade de todos, este proporciona aspetos favoráveis para o bem-estar e envolvimento da criança no desenvolvimento de aprendizagens. Segundo Freitas-Luís, Marques e Santos (2017),

É importante que as crianças assumam um papel ativo no brincar na medida em que:

- enquanto brincam aprendem coisas sérias: fazem descobertas e invenções, envolvem-se com o mundo real e imaginário, interagem com os objetos e com os outros, refletem sobre aquilo que veem acontecer.
- enquanto brincam exercitam o seu saber, criam significado para as experiências que vivem e informam-nos acerca do que pensam, sentem, querem fazer.
- enquanto brincam deparam-se com situações-problema e estabelecem relações entre os objetos.
- enquanto brincam traçam caminhos, isto é, envolvem-se com a definição e concretização de propósitos de pensamento, pessoais e coletivos, que favorecem o seu bem-estar emocional e aprendizagem (p.38).

Neto e Lopes (2021) corroboram essa mesma ideia, defendendo que “Brincar é adaptar-se a situações imprevisíveis, através de ações diversas, na utilização do corpo em espaços físicos e na relação com os outros. Brincar em casa, na escola, na rua, etc. é um investimento garantido de saúde física e mental na vida adulta.” (p.17), brincar é uma necessidade e uma das formas mais comuns do comportamento durante a infância “As crianças necessitam de brincar de forma ativa e obterem um repertório motor variado (cultura motora fundamental), de modo a desenvolverem uma capacidade de adaptação adequada no futuro a novas situações de natureza motora, emocional, cognitiva e social.” (p.61), os mesmos elaboram um esquema que representa essa mesma ideia (Figura 1)

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico



*Figura 1. Esquema competências desenvolvidas através do brincar (esquema adaptado Neto & Lopes, 2021, p.25)*

De acordo com Brock, Dodds, Jarvis e Olusoga (2011) existem diversas teorias sobre a brincadeira, sendo elas:

- a teoria da regulação de energia de Friedrich Schiller, propõe que a brincadeira era apenas uma maneira de “alívio” e de gastar a energia;
- a teoria da recapitulação de G. Stanley Hall, baseia-se na teoria da evolução de Darwin de maneira peculiar, propondo que a brincadeira ajuda as crianças a trabalhar os instintos primitivos;
- a teoria da prática ou do pré-exercício de Karl Groos, defende que a criança aprende durante a brincadeira praticando as habilidades a desenvolver na vida adulta;
- a terapia através da brincadeira de Sigmund Freud, que acredita que a brincadeira possui um papel importante no desenvolvimento emocional das crianças;

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

- a teoria da modulação do interesse de Berlyne, propunha que a brincadeira era resultado de um estímulo no sistema nervoso central, que permitia à criança usar a brincadeira para desenvolver e aumentar a estimulação e o nível de interesse;
- a teoria da brincadeira meta comunicativa de Gregory Bateson, concordava que durante as brincadeiras as crianças aprendiam a operar, representando papéis;
- os textos das brincadeiras, Bateson defendia que as narrativas das brincadeiras produziam adultos com autoimagem cultural e social particular;
- as teorias do desenvolvimento cognitivo de Piaget, que propunha que a brincadeira é uma parte vital para a construção de um conjunto de representações mentais.

Para Brock, Dodds, Jarvis e Olusoga (2011) é possível categorizar os tipos mais comuns de brincadeira, estes recorrem a Hutt (1979) e classificam essas 3 categorias sendo elas: “- Epistêmica: a brincadeira associada com o desenvolvimento das habilidades cognitivas/ intelectuais. - Lúdica: a brincadeira associada com o desenvolvimento das habilidades sociais e criativas. - Jogos com regras: por exemplo, os esportes de equipes ou o xadrez.” (p.27).

Contudo é possível diferenciar brincar de jogo, quando nos referimos a brincar designamos uma atividade livre, sem nenhuma finalidade que não seja ela própria, enquanto jogar representa a vontade de brincar dando-lhe intencionalidade.

### **2.6. O jogo como veículo promotor de aprendizagens**

Na perspetiva de Neto (2003) o jogo é considerado “uma das formas mais comuns de comportamento durante a infância e altamente atractiva e intrigante para os investigadores interessados nos domínios do desenvolvimento humano, educação, saúde e intervenção social” (p.5). A palavra jogo tem origem do latim “*ludus*”, que significa diversão, brincadeira e que é tido como um recurso capaz de promover um ambiente motivador, agradável e enriquecedor, possibilitando a aprendizagem de vários conhecimentos e várias competências (Alves & Bianchini, 2010). Segundo Grandó (1995), a criança encontra-se em constante realidade de jogo,

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

(...) o mundo da criança é uma realidade de jogo. Os adultos, por sua vez, têm dificuldade de entender que o brincar e o jogar, para a criança representam sua razão de viver, onde elas se esquecem de tudo que as cerca e se entregam ao fascínio da brincadeira (p. 61).

O jogo tem ao seu dispor uma variedade de definições teóricas, alguns autores como Negrine (1994) defende que o simbolismo do jogo está associado aos fatores biológicos da mente humana possibilitando o desenvolvimento de capacidades como a memória, atenção, percepção e o pensamento. Equitativamente Kishimoto (1994) defende que a origem do jogo data o século XIX e este surge como a inovação pedagógica por meio de Froebel (1912), defendendo que o jogo livre tem uma extrema importância no desenvolvimento infantil, contudo afirma que este também é considerado um excelente material educativo no auxílio à prática pedagógica do educador (Lira & Rubio, 2014).

Para que seja possível compreender o uso dos jogos como recursos de aprendizagem devemos primeiro compreender a sua importância para o desenvolvimento infantil, este que é holístico, tendo o educador/ professor de ter em conta o processo de planeamento das atividades, intencionalizando para o contributo desse mesmo desenvolvimento.

Piaget (1967) defende que “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral” (Ferreira, Silva & Reschke, s.d., p.3). Segundo Alves e Bianchini (2010), Piaget afirma que,

O jogo é, portanto, sob as suas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem que forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (p.284).

A criança no início do seu desenvolvimento e ao viver num ambiente que se encontra em constante mudança, permite que o jogo ganhe um espaço fundamental como ferramenta de aprendizagem ideal. O jogo pode ajudar a criança a desenvolver e a

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

enriquecer a sua personalidade, simbolizando uma ferramenta de ensino que permita ao educador/ professor estimular e avaliar a aprendizagem.

Na educação, o recurso de jogos é muito importante, uma vez que desenvolve diversas competências e permite a aquisição de conhecimentos e conceitos, possibilita a experimentação de novas interações e trabalha aspetos sociais. Condessa (2009) defende que, “O jogo pode ter uma utilização pedagógica com uma linguagem universal e um poder robusto de significação nas estratégias de ensino-aprendizagem” (citado por Costa, 2012, p. 38).

Este deve ser então utilizado como estratégia de transformação da educação, uma vez que as crianças lembrar-se-ão mais daquilo que as marca pela diferença e que exija o seu envolvimento relacional efetuado por meio da comunicação, o que torna as competências comunicacionais uma ferramenta importante na aprendizagem. Segundo Duarte,

(...) o jogo funcionará como um instrumento motivador de aprendizagens que deve ser utilizado pelos professores. Uma vez que é visto pela criança, como um desafio, este torna-se interessante e prazeroso, tendo a criança um papel ativo no seu processo de aprendizagem (2017, p.22).

Alves e Bianchini (2010) afirmam que Bettelheim (1990) defende que o jogo se altera conforme a criança cresce, uma vez que esta altera a sua forma de compreensão, contudo é através da brincadeira que a criança descobre o mundo que a rodeia. Chateau (1975), defende esta mesma ideia considerando o jogo como uma preparação para vida, que proporcionará o desenvolvimento da autonomia, da personalidade e até a aquisição de valores.

Da mesma forma Salomão, Martini e Jordão (2007) defendem que é necessário ter em conta o lúdico nas diversas faixas etárias, classificando as faixas etárias em 5 estádios do desenvolvimento, estes que se encontram interligadas com as necessidades e interesses estipulados nas diferentes fases do desenvolvimento infantil abordadas no tópico 2.1., desta forma, procede-se à classificação definida pelos autores:

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

A-) De 2 a 3 anos: possuem necessidades de manipular materiais variados, precisam desenvolver seus músculos e sua imaginação, precisam estimular a sua criatividade, necessitam conviver com outras crianças. (...) B-). De (4 a 6 anos) gostam de ser elogiados e têm tendência a emoções extremas, adoram novidades (lugares, pessoas e objetos). Ficam pouco tempo realizando uma atividade, exigem troca constante e rápida de ações (...) C-) De 7 a 9 anos tem grande precisão do movimento, sendo uma etapa totalmente viável para o incentivo às atividades desportivas e àquelas que demandam esforço físico, necessitam de motivação para o convívio social (...) D-) De 10 a 12 anos Tem grande interesse e necessidade de atividades ao ar livre, jogos de equipes, necessitam autonomia e oportunidades de aceitação dentro de um grupo, precisam de atividades específicas para meninos ou meninas, devido à diferença de interesse e ritmo de amadurecimento, possui grande interesse de jogos atividades de grupo músicas do momento e ações de humor; (...) E- ) De 13 anos em diante possuem interesse por assuntos culturais e religiosos, buscando assim seus ideais; (...) (Salomão, Martini & Jordão, 2007, p.7)

Através dos jogos a criança pode realizar atividades típicas do mundo adulto, e é através do jogo que o comportamento da criança está além do comportamento usual, uma vez que as crianças ao experimentarem brincadeiras como se fossem adultos desenvolvem uma estrutura básica para mudar as suas necessidades e a sua consciência (Alves & Bianchini, 2010)

Chateau (1975) defende que o jogo possibilita à criança a fuga do mundo real para o mundo onde ela é a criadora. O autor considera o jogo uma atividade séria com um lado lúdico e misterioso, mas quando vivenciado no mundo da criança, as regras do jogo têm um valor que não têm no mundo dos adultos e isso possibilita segundo Chateau (1975) o “não podemos imaginar a criança sem os jogos e os seus risos”(p.28).

Segundo Grando (1995), “A grande maioria dos filósofos, antropólogos e etólogos que buscam estabelecer características para o jogo, concordam em defini-lo como uma atividade que possui própria razão de ser e que contém, em si mesma, um objetivo implícito” (p.32). Os jogos podem ser classificados em diversos tipos consoante a sua intencionalidade, neste sentido Pereira (2013) diz que, “A variedade de jogos conhecidos como faz-de-conta, simbólicos, motores, intelectuais ou cognitivos,

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

individuais ou coletivos, metafóricos, de palavras, de adultos, de animais e inúmeros outros, mostra a multiplicidade de fenómenos incluídos na categoria jogo” (p.15).

O jogo é considerado uma atividade essencial, uma atividade básica para as crianças, esta deve ser assegurada pela família e pelas instituições escolares, uma vez que desde muito cedo que as crianças adquirem habilidades lúdicas (Duarte, 2017) O jogo deve ser valorizado como ferramenta essencial para o ensino-aprendizagem, neste sentido Duarte (2017) salienta que,

o jogo passa a ter uma componente didática, ou seja, passa a designar-se jogo didático e é através deste que é possível trabalhar conteúdos com objetivos previamente estabelecidos. É necessário por esta razão que existam um conjunto de ações que através do jogo didático, levem a criança a atingir determinados objetivos. (p. 21)

Deste modo, deve-se salientar, a importância da motivação no processo ensino-aprendizagem, neste sentido o recurso ao jogo funciona como um forma motivacional extrínseca, uma vez que é utilizado no processo ensino-aprendizagem pelo docente de forma a levar o aluno a atingir objetivos de aprendizagem, segundo Duarte (2017), “(...) o jogo didático como recurso de motivação, será essencial para despertar o interesse e a vontade de aprender por parte das crianças, sendo deste modo um motivador de aprendizagens” (p.24).

Com base em Costa (2012), é possível enumerar vantagens do recurso ao jogo:

- Boa relação entre os alunos e professores;
- Promover o trabalho de equipa- Alguns jogos podem consistir em atividades solitárias, contudo muitos requerem o trabalho em equipa;
- Construir o desportivismo - Capacidade de responder de forma agradável a situações de vitória e derrota, os alunos que apresentam um bom “*fairplay*” não exibem quaisquer sinais exteriores de raiva aquando de uma derrota, provavelmente sentem alguma insatisfação derivada da perda, no entanto, conseguem canalizar essa emoção pensando na preparação de um jogo futuro;

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

- Prática de Resolução de Problemas- Os jogos de sala de aula requerem em muitas situações a resolução de problemas, quando os professores colocam os alunos em contacto com os jogos, estão a oferecer-lhes a oportunidade de praticar e aprimorar suas habilidades para resolver problemas/situações;
- Evita monotonia;
- Ensino- A intenção do jogo em sala de aula é proporcionar aos alunos a oportunidade de aprender enquanto se envolve numa atividade prazerosa, existem benefícios claros para os professores e educadores se incorporarem jogos em contexto de sala de aula, afastando-se das aulas e métodos de ensino tradicionais;
- Atividade Prazerosa.

Neto (2020) realça a importância das atividades lúdicas, “O jogo e a motricidade representam um instrumento poderoso, que, se bem utilizado, possibilita a promoção e a aquisição de um conjunto de aprendizagens fundamentais no desenvolvimento psicológico, emocional e social das crianças” (p.18). Pinheiro, Coelho e Baptista (s.d.), apresentam o modelo *Fun Activities in Sport* (FAS) este que consiste num método criativo que potencia a aprendizagem e prática eclética, no sentido em que, possibilita a articulação das demais áreas do saber. Segundo Pinheiro, Coelho e Baptista (s.d.) é possível enumerar os diferentes pilares que sustentam este modelo, tais como:

- Associar a atividade física a um momento prazeroso e divertido;
- Articular a atividade física com as demais áreas do saber;
- Recorrer a materiais reciclados para a prática da atividade física;
- Abordar temas importantes e impactantes na sociedade que os rodeia com recurso à prática da atividade física;
- Fortalecer os laços familiares através da atividade física.

O modelo FAS pretende quebrar os conceitos pré-concebidos associados à atividade física agregando-lhe um caráter mais educativo através da articulação com as demais áreas do saber e também um caráter social no sentido em que abrange problemas e causas sociais. Os autores deste modelo recorrem a um exemplo que ilustra que

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

podemos recorrer a jogos de atividade física para trabalharmos as diferentes componentes curriculares,

Tomemos como exemplo uma turma do 1ºano do Ensino Básico que se encontra a aprender a divisão silábica. Ao nível da Expressão Motora, o professor deverá realizar uma aula que potencie o desenvolvimento de competências motoras tais como agarrar, lançar, correr e saltar, articuladas com a aprendizagem da divisão silábica. Deste modo, estará a desenvolver as competências físicas expectáveis para essa faixa etária, bem como, a reforçar as aprendizagens realizadas em sala de aula. (Pinheiro, Coelho & Baptista, s.d., p.6)

Defendendo esta mesma ideia, Castro (2019) afirma que Ferran, Maret e Porcher (1979) defendem que o jogo só se torna verdadeiramente educativo quando permite ao jogador distrair-se da ideia de que o jogo é educativo, logo ao articular-se com a atividade física a criança acaba por se abstrair dos conteúdos que estão a ser abordados no decorrer do jogo, desta mesma forma Antunes (2011) defende que,

todos os jogos são um material pedagógico: o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro carácter apenas lúdico é que os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória (citado por Castro, 2019, p.12).

Segundo Dallabona e Mendes (2004) para recorrermos ao recurso jogo devemos pensar na vertente educativa associada à vertente humana, desta forma, cabe ao educador/ professor intencionalizar, preparar ferramentas que futuramente tenciona aplicar de forma que desenvolva os conteúdos que pretende alcançar, tendo sempre em conta os interesses e necessidades das crianças. O educador/ professor ao preparar estas ferramentas deve ter em conta o lado lúdico. Segundo Dallabona e Mendes (2004),

O jogo e a brincadeira são experiências vivenciais prazerosas. Assim também a experiência da aprendizagem tende a se constituir em um processo vivenciado prazerosamente. A escola, ao valorizar as atividades lúdicas, ajuda a criança a formar um bom conceito de mundo, em que a afetividade é acolhida, a

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

sociabilidade vivenciada, a criatividade estimulada e os direitos da criança respeitados (p.111).

Equitativamente Salomão, Martini e Jordão (2007) defendem que “O lúdico promove o rendimento escolar além do conhecimento, a fala, o pensamento e o sentimento” (p.5), segundo os mesmos, o lúdico na educação desenvolve na criança o interesse pelas atividades, propiciando um desenvolvimento educacional. Neto (2003) citando Bateson defende que “o jogo representa uma forma básica das relações humanas” (p.229), considerando deste modo os jogos como constituinte do campo de experimentação mais importante da comunicação.

### **2.7. Competências Comunicacionais**

As competências comunicacionais desenvolvem-se por meio da comunicação, termo este que segundo Gonçalves (2012) “deriva do latim *comunicare*, que significa “por em comum”, “entrar em relação com...””. (p.21)

A comunicação humana caracteriza-se de diferentes formas, através das comunicações o ser humano transmite e recebe ideias, impressões, entre outras e estas muitas das vezes podem não conter correspondência verbal. O ser humano é um ser social, por natureza preparado para viver em sociedade, sendo a comunicação um dos principais agentes de socialização, devemos desenvolver com mais frequência esta competência nas crianças. Tendo em conta Gonçalves (2012),

Para comunicar, os seres humanos utilizam um sistema simbólico complexo, formado por sinais verbais; sinais escritos e sinais não verbais. Cada linguagem ou cada processo de comunicação utilizado pelo Homem corresponde às necessidades específicas de cada grupo cultural, sendo eficaz e estando adaptado aos vários contextos culturais de cada povo ou grupo social. Deste modo, a comunicação varia entre os diversos povos, sendo os comportamentos vividos comunicados e adoptados entre si, de modo a que cada grupo se identifique com os seus grupos de pertença, através de uma contínua interação. (p.21 e 22)

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

A comunicação é um processo bastante rico, para que seja possível compreender é necessário perceber quais os elementos constituintes e quais as suas funções. Segundo Vargas (2012) os elementos constituintes da comunicação são,

Emissor – Também designado de fonte, é quem inicia a comunicação. Tem um propósito ao enviar uma mensagem.

Recetor – Recebe a mensagem e descodifica, de forma a compreendê-la

Mensagem – Corporiza aquilo que se pretende transmitir quando o emissor codifica o seu objetivo. (p.13)

Contudo Gonçalves (2012) enumera mais dois constituintes da comunicação, tais como,

Código: sentido lógico, adequação do significado pretendido, linguagem apropriada, adequação das formas adequadas à situação;

Canal: selecção do canal adequado ao contexto, adequação ao conteúdo da mensagem, adequação à linguagem utilizada, adequação à forma utilizada, existência de vários canais de comunicação. (p.29)

As relações interpessoais e a comunicação são dois processos com características em comum, segundo Vargas (2012) citando Leitão, Fortunato e Freitas (2006, p.884) “os relacionamentos interpessoais, e a sua envolvência emocional, são processos interativos de extrema importância para a organização da vida em sociedade”.

Existem bastantes barreiras no que toca à comunicação, segundo Vayer e Destrooper (1992)

a falta de compreensão da linguagem da criança é uma das principais causas da não comunicação adulto-criança. O adulto, que assume a posição de líder, tem natural tendência para privilegiar as suas maneiras de ver ou de abordar o mundo. Alguns adultos com estas tendências têm pouco acesso às suas próprias vivências enquanto criança (citado por Vargas, 2012, p.15).

Vargas (2012) afirma que Fernando Dias (s.d.) defende que estas barreiras da comunicação podem ser categorizadas em 5 fatores, sendo eles:

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Fatores pessoais – relaciona-se com o nível de conhecimento que os indivíduos têm do processo comunicacional e do assunto a abordar; a aparência do sujeito enunciativo que marca as primeiras impressões; a postura corporal (pode ser mais descontraída ou formal consoante o contexto); o movimento corporal que tem um significado social e cultural; o contacto visual; a expressão facial e a fluência do discurso.

Fatores sociais – flexibilidade ou rigidez dos sistemas de conhecimento, que abrange também a educação dos indivíduos, a cultura e as crenças; as normas sociais e os dogmas religiosos.

Fatores fisiológicos – apesar de nem todos afetarem os indivíduos da mesma forma, determinados problemas genéticos, mal-estar, doença por tempo curto ou prolongado, são alguns dos fatores fisiológicos que podem afetar a comunicação.

Fatores de personalidade – entra aqui a expressão das personalidades difíceis, em que existem indivíduos que se julgam autossuficientes, e, portanto, sabem tudo sobre determinado assunto

Fatores de linguagem – um campo abrangente, sendo que a linguagem é a forma de comunicar os pensamentos e ideias, entre algumas das barreiras neste campo contam: o uso constante de palavras abstratas que pode levar à incompreensão da mensagem, assim como o desencontro de sentidos do que é dito.

Fatores psicológicos – um dos riscos neste fator são a avaliação de indivíduos consoante a impressão que nos causam, colocando-os no extremo de uma escala de apreciação. Adivinhar outra pessoa pode refletir-se na relação que estabelecemos com a mesma (p.15-16).

Em contrapartida existem algumas estratégias a adotar de forma que se facilite a comunicação, Stern e Payment (1999) defendem que os educadores e os professores podem adotar as seguintes:

- Mostrar-se atencioso e preocupado;
- Tratar os alunos pelo nome;
- Procurar saber se algum aluno necessita de condições especiais;

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

- Perguntar frequentemente se alguém precisa que faça ou explique de forma diferente;
- Movimentar-se pela sala;
- À medida que fala olhar diretamente um aluno, durante alguns segundos e depois olhar para outro;
- Perto de um ecrã, olhar para a turma e não para o mesmo;
- Iniciar as aulas de forma diversificada. Por exemplo ao iniciar um tema, procurar saber curiosidades, situações ou acontecimentos sobre o mesmo. Contar uma história;
- Evitar apresentar-se como alguém perfeito. Quando o professor não sabe algo pode responder algo como: «Essa é uma boa questão, não sei a resposta, mas vou procurar saber e depois digo-vos.»;
- Ser coerente e não se contradizer;
- Não presumir que os alunos sabem algo, quando não temos a certeza. Procurar saber;
- Treinar ênfase a diferentes palavras/frases;
- Variar velocidade e volume da voz;
- No final de um tema pedir aos alunos que falem sobre este;
- Criar pontes entre os diferentes temas abordados para manter interesse dos alunos;
- Certificar que apela à interação dos alunos e que a molda;
- Encorajar os alunos a serem curiosos, a colocarem perguntas;
- Utilizar perguntas abertas para estimular discussões, estas podem começar como por exemplo: “Diz-me”, “Porquê”, “Explica-me” ...
- Ter controlo na utilização de linguagem negativa;
- Regularizar a partilha de opiniões e crenças de forma a respeitar diferenças que possam existir;
- Treinar sentido de humor, pois este não significa apenas contar piadas. Partilhar histórias divertidas é um exemplo. É um dos itens mais apreciados pelos alunos nos professores, segundo algumas investigações;
- Variar métodos utilizando suportes visuais, cor, música, etc.

(citado por Vargas, 2012, p.16-17)

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Estas estratégias servem para desenvolver um conjunto de aprendizagens que promovam o desenvolvimento de competências comunicacionais e sociais nas crianças.

Competências comunicacionais são definidas por Zuanelli Sonino (1987) como “o conjunto de pré-condições, conhecimentos e regras que fazem com que a qualquer indivíduo seja possível e realizável significar e comunicar.” (citado por Vargas, 2012, p.18).

O ser humano é membro de uma comunidade linguística e social que possui a competência comunicacional, ou seja, “a capacidade de produzir e entender mensagens que o põem em interação comunicativa com outros interlocutores” (Vargas, 2012, p.18).

Segundo Berruto (1974) para o ser humano desenvolver a competência comunicacional basta que utilize algumas das componentes de uma vasta lista de competências:

- a) competência linguística – capacidade de produzir e interpretar signos verbais;
- b) competência para linguística – capacidade de alterar determinadas características do significante, como por exemplo o ênfase;
- c) competência cinésica – capacidade de realizar a comunicação mediante signos gestuais (acenos, mímicas, movimentos do corpo, etc.);
- d) competência proxémica – capacidade de fazer variar as atitudes espaciais e as distâncias entre as pessoas que estão no ato de comunicação, como o tocar-se, mais ou menos longe, o estar ou não em contacto;
- e) competência executiva – capacidade de utilizar o ato linguístico, ou não, para realizar em concreto a sua intenção comunicativa;
- f) competência pragmática – capacidade de usar os signos, linguísticos ou não, de acordo com a situação e às próprias intenções;
- g) competência sociocultural – capacidade de reconhecer as situações sociais e as relações entre os papéis desempenhados;
- h) outras possíveis competências. Assim podemos entender o quão complexo é o comportamento comunicativo (citado por Vargas, 2012, p.18-19).

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

No entanto Gonçalves (2012) classifica os tipos de comunicação existentes tendo em conta a mensagem emitida e os vários suportes ou códigos que esta utiliza, podemos recorrer a uma linguagem verbal ou uma linguagem não verbal.

No processo comunicativo utiliza-se uma linguagem verbal quando se pronuncia a palavra, o verbo, a qual ocorre de forma escrita, através das mais diversas formas como os livros, os cartazes, as cartas, os telegramas, a Internet e toda a imprensa escrita, como os jornais e as revistas. Utiliza-se, também, a linguagem oral, através do diálogo entre várias pessoas, através da televisão (comunicação mista) da Internet (comunicação mista), do telefone e também de uma linguagem mista, que inclui as linguagens anteriores, em simultâneo com os desenhos, a mímica, os sinais luminosos, as bandeiras, os gestos, entre outros, aos quais os emissores atribuem uma significação, codificando-os e os receptores descodificando esses mesmos significados. (p.42 e 43)

No que concerne a uma linguagem não verbal, o autor defende que “A comunicação não verbal emerge do conjunto de gestos, posturas e movimentos dos seres humanos que, no processo comunicativo, são inconscientemente, um complemento ou uma contradição, relativamente à comunicação verbal do emissor.” (p.46) classifica ainda vários tipos de comunicação associados a esta linguagem tais como,

A Comunicação Proxémica refere-se ao modo como os seres humanos se organizam nos espaços, enquanto comunicam. Consequentemente, a maior ou menor facilidade de organização espacial promoverá ou não, a função comunicativa. A Comunicação Cinestésica é veiculada pelo conjunto de posturas, movimentos e gestos corporais que exprimem as mais diversas emoções do ser humano, como o júbilo, a irritação, a excitação, o desagrado, o nervosismo, entre outros. Por Comunicação Para Linguística entende-se a maneira de falar, de transmitir informações específica de cada ser humano, como a velocidade, a articulação, a pronúncia, a modulação, o tom, o timbre e a projeção da voz, a presença ou ausência de energia, de confiança, de entusiasmo, de otimismo ou de pessimismo, que os emissores possam transmitir aos receptores, de forma a mantê-los interessados e motivados. (p.46)

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

É cada vez mais importante o desenvolvimento da competência comunicacional na educação para alterar e/ou melhorar algumas conceções e potenciar as práticas educativas.

## **CAPÍTULO 3- Metodologia de Investigação**

### **3.1. Opções metodológicas**

Neste tópico são abordadas as opções metodológicas a que se recorreram por forma a realizar a presente investigação, designadamente, a metodologia qualitativa fundamentada na investigação sobre a própria prática, o educador/professor reflexivo e a ética na investigação.

#### **3.1.1. Metodologia qualitativa sustentada na investigação sobre a própria prática**

A metodologia utilizada foi uma metodologia qualitativa sustentada na investigação sobre a própria prática. Com base em Resende (2016), a metodologia qualitativa é “a forma sob a qual as pessoas interpretam e dão sentido às suas experiências no mundo em que vivem.” (p.3), desta forma sustentou-se na investigação sobre a própria prática, uma metodologia que possibilita ao investigador a identificação, compreensão e alteração de alguns problemas que possam surgir na sua prática, Ponte (2002) caracteriza-a como um processo importante, uma vez que tal como se referiu anteriormente,

contribui para o esclarecimento e resolução dos problemas; além disso, proporciona o desenvolvimento profissional dos respetivos atores e ajuda a melhorar as organizações em que eles se inserem; e, em certos casos, pode ainda contribuir para o desenvolvimento da cultura profissional nesse campo de prática e até para o conhecimento da sociedade em geral (Ponte, 2004, p.2)

Ponte (2002), defende que esta metodologia atua por diferentes etapas, sendo elas: fase I que consiste na definição do problema, ou seja, no ponto de partida do projeto; fase II consiste no desenvolver do projeto, ou seja, começamos por definir qual o tema a executar e a trabalhar, mediante os interesses demonstrados pelas crianças, a partir deste ponto, sucede-se o desenlace do projeto, como as atividades a executar e o desenvolvimento dos conteúdos a trabalhar; fase III corresponde à execução do projeto, é fundamental as crianças serem acompanhadas por um adulto, este deve prestar uma maior atenção ao acompanhar as crianças neste processo, estimulando-as, para que esse estímulo aconteça, é necessário colocar-lhes interrogações, situações dilemáticas, problemas, a possibilidade de escolhas múltiplas, a oportunidade de discussões, proporcionando às crianças um maior aprofundamento dos seus conhecimentos; fase IV

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

representa a finalização do projeto, é fundamental uma consolidação do mesmo, assim sendo, só é possível esta concretização através de uma partilha entre pares, do que foi anteriormente desenvolvido e trabalhado.

Esta metodologia promove ainda a reflexão entre os docentes, pelo que o docente deve se questionar sobre a sua prática, sendo reflexivo, por forma a encontrar algumas das suas lacunas e melhorá-las. Os objetivos da investigação sobre a própria prática encontram-se divididos em níveis, defendidos por Ponte (2002),

conduzindo o processo de ensino-aprendizagem, avaliando os alunos, contribuindo para a construção do projecto educativo da escola e para o desenvolvimento da relação da escola com a comunidade. Em todos estes níveis, o professor defronta-se constantemente com situações problemáticas. Os problemas que surgem são, de um modo geral, enfrentados com boa vontade e bom senso, tendo por base a sua experiência profissional, mas, frequentemente, isso não conduz a soluções satisfatórias. Daí, a necessidade do professor se envolver em investigação que o ajude a lidar com os problemas da sua prática (p.1)

### **3.1.2. Professor reflexivo**

O professor reflexivo deve ter em conta na sua prática a reflexão sobre a ação, esta que é um processo que ocorre após o ação já praticada, segundo Schön (2000) “a reflexão sobre a reflexão na ação” (citado por Cavalcanti, 2017, p.34), ou seja, através de uma avaliação reflexiva e sensível, o educador/ professor recolhe informações para adequar o seu planeamento, as suas intenções educativas e as formas de as adequar ao grupo e a cada criança, poderá falar com as famílias sobre a aprendizagem dos seus filhos e tomar consciência do progresso das crianças, devido à sua ação.

Na perspetiva de Zabalza (2004) um professor, ao escrever sobre a prática:

aprende e (re) constrói seus saberes, uma vez que: (...) escrever sobre o que estamos fazendo como profissional (em aula ou em outros contextos) é um procedimento excelente para nos conscientizarmos de nossos padrões de trabalho. É uma forma de “distanciamento” reflexivo que nos permite ver em

perspectiva nosso modo particular de atuar. É, além disso, uma forma de aprender (p. 10).

Desta forma Ponte (2002) caracteriza o ato de refletir,

como um ato que não é simplesmente guiado por impulso, tradição ou autoridade. Para este autor refletir implica uma consideração cuidadosa e ativa daquilo em que se acredita ou se pratica, à luz dos motivos que o justificam e das consequências que daí resultam. Trata-se, mais uma vez, de conceitos parcialmente sobrepostos. Não se concebe alguém que faça investigação sobre a prática e que não seja um profissional reflexivo... Mas, provavelmente, não basta ser reflexivo para se fazer investigação. Na verdade, o conceito de professor reflexivo admite interpretações bastante diversas. Por alguns, todo o ser humano é reflexivo e, por isso, todo o professor é necessariamente reflexivo. Para outros, ser reflexivo implica diversas condições, que variam conforme os quadros teóricos dos seus proponentes. Deste modo, a maior ou menor proximidade entre os conceitos de investigar sobre a prática e refletir sobre a prática dependerá sobretudo do sentido que se quiser dar a 'investigar' e 'refletir'. (p.8)

### **3.1.3. A ética na investigação**

Uma das competências mais valorizadas na investigação é a prática de uma conduta adequada, quer isto dizer que todos os investigadores devem ter em conta a sua ética. Quando pretendemos classificar a conduta ética na investigação esta valoriza o desenvolvimento do carácter ético, pretendendo que cada indivíduo o pratique na sua investigação, isto é, pretende que cada um se consciencialize, contribua, sustente, promova e permita uma boa prática dos valores e princípios, sendo eles, a responsabilidade, a honestidade, a fiabilidade e rigor, a objetividade e o rigor.

Segundo Carvalho (s.d.) “Consoante a produção científica evolui e aumenta exponencialmente, mediante fatores de índole variada, é fundamental refletir sobre os aspetos éticos gerais envolvidos neste processo”(p.198), neste sentido devemos ter em conta os princípios delineados pela Carta Europeia do Investigador - Código de Conduta para o Recrutamento de Investigadores, sendo eles: liberdade de investigação, princípios éticos, responsabilidade profissional, atitude profissional, obrigações contratuais e

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

jurídicas, responsabilização, boas práticas em investigação, divulgação e exploração dos resultados, envolvimento público, relação com os supervisores, deveres de supervisão e gestão, desenvolvimento profissional e contínuo, reconhecimento da profissão, não-discriminação, ambiente de investigação, condições de trabalho, estabilidade e permanência do emprego, financiamento e salários, equilíbrio entre géneros, progressão na carreira, valor da mobilidade, acesso à formação pela investigação e ao desenvolvimento contínuo, acesso a orientação profissional, direitos de propriedade intelectual, coautoria, supervisão, ensino, sistemas de avaliação/aferição, reclamações/recursos, participação em órgãos de decisão e recrutamento.

Quando nos referimos a ética profissional de um trabalhador, estamos-nos a referir a um conjunto de valores e normas de comportamento e relacionamento adotadas no ambiente de trabalho. Esta conduta de ética profissional no ramo da educação tem de assegurar o bem estar dos diversos intervenientes na mesma. Para que isso aconteça, foi elaborada uma Carta de Princípios por Maria Conceição Mota com o apoio da Associação Portuguesa de Educação de Infância (APEI), que valoriza o desenvolvimento do carácter ético, pretendendo que cada indivíduo o pratique na sua profissão, isto é pretende que cada um se consciencialize, contribua, sustente, promova e permita uma boa prática dos valores e princípios, sendo eles, a competência, a responsabilidade, a integridade e o respeito.

É também nesta carta de princípios que é reconhecido os diferentes compromissos que o profissional tem com os diferentes intervenientes. Neste sentido, no que concerne às crianças, o profissional deve respeitar cada criança, respondendo às suas necessidades, promovendo momentos de aprendizagem, garantindo o sigilo e protegendo-as; em relação às famílias, o profissional de educação tem como deveres, respeitar, proporcionar momentos de participação das mesmas, comunicar e garantir o sigilo; no que diz respeito à equipa de trabalho, os profissionais devem respeitar os outros, partilhar informações e contribuir para um bom funcionamento, quando falamos da entidade empregadora pretendemos cumprir as regras de funcionamento e colaborar com a mesma, no que se refere à comunidade diz respeito ao conhecimento da cultura da sociedade na qual se está inserida e tendo em conta a sociedade alicerça a forma como agimos como cidadãos e profissionais. (Moita, 2017)

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Estes compromissos todos acima explanados dependem do modo de cada um pensar e agir, sendo que o objetivo central é a prática de uma conduta ética profissional, sendo esta uma competência tão valorizada.

### **3.2. Definição da Problemática**

A problemática emergente no contexto de educação pré-escolar surgiu na fase de observação participante, na qual as crianças demonstraram especial interesse nos jogos.

Durante esta fase de observação, um grupo de três crianças demonstrou especial interesse nos jogos de construção com blocos lógicos, onde as suas construções tinham por base os animais.

Ao começarmos a explorar estas construções em forma de brincadeira, o restante grupo apercebeu-se desta atividade e reuniu-se em torno da mesa na qual nos encontrávamos e revelaram bastante interesse nos animais que se construía. Após termos definido os animais como tema a explorar, recorremos ao jogo para partir “À Descoberta dos Animais”, sendo esta a temática selecionada para o projeto a desenvolver em educação pré-escolar.

Em contexto de 1ºCEB a problemática emergente foi manifestada de forma bastante eminente, a comunicação

De forma a responder ao interesse e às necessidades do grupo de crianças optou-se pela implementação de jogos direcionados à comunicação e às diferentes formas de comunicar sendo este o principal objetivo. Inicialmente optou-se por jogos relacionados com o português e após a perceção de que este tipo de atividades obtinham um bom resultado nas aprendizagens das crianças experimentou-se esta aplicação no âmbito das outras componentes curriculares, uma vez que as competências comunicacionais são transversais ao currículo.

De salientar que as crianças se lembram mais das aprendizagens efetuadas por meio de recursos diversificados que exijam o seu envolvimento relacional, efetuado por meio da comunicação, o que torna as competências comunicacionais uma importante ferramenta de aprendizagem. O jogo proporciona estas relações, tornando-se um desafio

interessante e prazeroso, motivador de aprendizagens. Após termos definido o tema a explorar na investigação definimos como **objetivo geral** compreender qual o contributo do jogo para o desenvolvimento de aprendizagens e competências comunicacionais, tendo sido uma investigação que se centralizou nos **objetivos específicos**: analisar o papel do jogo no processo de ensino aprendizagem e identificar quais as aprendizagens e competências que melhoram com o recurso a este instrumento, na medida em que pretendia responder à **questão de investigação** “Qual o contributo do jogo no desenvolvimento de aprendizagens e de competências comunicacionais na educação pré-escolar e no 1º ciclo do ensino básico?”.

### **3.3. Fases da Investigação**

Em ambos os contextos nos quais decorreu a presente investigação respeitaram-se cinco fases: a fase de diagnóstico, a fase de planeamento, a fase de execução, a fase de análise e discussão de resultados e a fase de conclusão, ambas as fases representadas nos cronogramas a seguir apresentados.

A primeira fase, caracteriza-se pela **fase de diagnóstico**, fase esta que se sustenta na observação do contexto educativo, a definição da problemática e dos objetivos da investigação, a recolha de dados junto do educador e da professora cooperante por forma a caracterizar os contextos educativos e a revisão de literatura.

A segunda fase, diz respeito à **fase de planeamento**, fase esta que se sustenta na elaboração do plano de ação, na realização das entrevistas ao educador cooperante (*Apêndice C*), entrevista à professora cooperante (*Apêndice D*) e a revisão da literatura.

A terceira fase, é definida como a **fase de execução**, fase esta que consiste na implementação do plano de ação, a reflexão sobre a própria prática e a revisão da literatura.

A quarta fase, caracteriza-se pela **fase de análise e discussão de resultados**, fase esta que consiste na análise dos dados recolhidos, através das entrevistas, narrativas reflexivas, notas de campo, grelhas de observação.

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

A quinta e última fase, define-se pela **fase de conclusão**, consiste na elaboração das respostas às questões e objetivos de investigação e identificação dos contributos da investigação para a prática profissional futura que se advém.

### 3.3.1. Cronograma de investigação EPE

Quadro 1- Cronograma de investigação EPE

<b>Fases da Investigação</b>		<b>Meses</b>			
<b>Fases do Estudo</b>	<b>Etapas</b>	<b>Abril</b>	<b>Maió</b>	<b>Junho</b>	<b>Julho</b>
<b>Formular o Problema</b>					
<b>1ª Fase: Diagnóstico/ Definição da Problemática</b>	- Observação do contexto educativo;				
	- Definição da problemática e dos objetivos;				
	- Caraterização do Contexto Educativo;				
	- Revisão da Literatura.				
<b>Recolha de dados</b>					
<b>2ª Fase: Planeamento</b>	- Entrevista ao Educador;				
	- Revisão da Literatura;				
	- Elaboração do Plano de Ação.				
<b>3ª Fase: Execução</b>	- Implementação do Plano de Ação;				
	- Observação e reflexão sobre a prática;				
	- Revisão da Literatura:				
<b>Interpretar a informação recolhida com vista a tirar conclusões</b>					
<b>4ª Fase: Análise e discussão de resultados</b>	- Análise das entrevistas;				
	- Análise das notas de campo;				
	- Análise das narrativas reflexivas;				

	- Análise e discussão de resultados				
	- Revisão da Literatura				
<b>5ª Fase: Conclusão</b>	- Resposta as questões e objetivos de investigação				
	- Contributos da investigação				
	- Revisão da Literatura.				
Entrega da 1.ª parte do relatório final					

### 3.3.2. Cronograma de Investigação 1ºCEB

Quadro 2- Cronograma de investigação 1ºCEB

<u>Fases da Investigação</u>		<u>Meses</u>			
<u>Fases do Estudo</u>	<u>Etapas</u>	<u>Março</u>	<u>Abril</u>	<u>Maió</u>	<u>Junho</u>
<b>Formular o Problema</b>					
<b>1ª Fase: Diagnóstico/ Definição da Problemática</b>	- Observação do contexto Educativo;				
	- Definição da problemática e dos objetivos;				
	- Caraterização do Contexto Educativo;				
	- Revisão da Literatura.				
<b>Recolha de dados</b>					
<b>2ª Fase: Planeamento</b>	- Entrevista à professora cooperante;				
	- Revisão da Literatura;				
	- Elaboração do Plano de Ação.				
<b>3ª Fase: Execução</b>	- Implementação do Plano de Ação;				
	- Observação e reflexão sobre a prática;				
	- Revisão da Literatura:				

		<b>Interpretar a informação recolhida com vista a tirar conclusões</b>				
		<b>Recolha e análise de dados</b>				
<b>4ª Fase: Análise e discussão de resultados</b>	- Recolha e análise de dados					
	- Apresentação, análise e discussão de resultados					
	- Revisão da Literatura					
<b>5ª Fase: Conclusão</b>	- Resposta à questões e objetivos de investigação					
	- Contributos da investigação					
	- Entrega e apresentação pública do relatório final					

### 3.4. Participantes

Os participantes da presente investigação, tanto em contexto de EPE, quer no contexto de 1.º CEB, consistiram em todos os elementos que compunham o grupo de crianças/turma. Dessa forma, em contexto de EPE, participaram vinte e cinco (25) crianças, nove (9) crianças do sexo feminino e dezasseis (16) crianças do sexo masculino, com idades compreendidas entre os três e cinco anos. No que diz respeito ao contexto de 1.º CEB, os participantes foram vinte e dois (22) alunos, treze (13) do sexo feminino e nove (9) do sexo masculino, com idades compreendidas entre os cinco e os seis anos, que constituíam a turma. Participaram ainda o educador cooperante e a professora cooperante.

### 3.5. Caracterização do Contexto de Educação Pré-Escolar (EPE)

A educação pré-escolar, tal como está estabelecido na Lei-Quadro (Lei n.º 5/97, de 10 de fevereiro), destina-se às crianças entre os 3 anos e a entrada na escolaridade obrigatória, sendo considerada como “a primeira etapa da educação básica no processo de educação ao longo da vida”. (Silva et al, 2016, p.5)

### **3.5.1. Caracterização da Instituição**

O estágio decorreu numa Instituição Particular de Solidariedade Social (IPSS), de identidade cristã, tendo como missão “Promover acções de interação social em parceria com a comunidade, tendo em vista o bem comum e a qualidade de vida dos cidadãos”, informação retirada do site da instituição, esta regia-se por princípios e valores da Doutrina Social da Igreja Católica.

Atuava com população de classe média-baixa nas seguintes respostas, berçário, creche, creche familiar, pré-escolar, centro de dia, serviço de apoio domiciliário, protocolo Rendimento Social de Inserção (RSI) e emergência alimentar (cantina social, Banco Alimentar e Programa Operacional de Apoio às Pessoas Mais Carenciadas – POAPMC).

No que concerne à valência de pré-escolar, acolhia crianças dos 3 aos 5 anos de idade em dois polos distintos, um em Casal da Silveira com capacidade para 45 crianças e outro em Odivelas, com capacidade para 100 crianças, sendo este último, no qual nos encontrávamos a realizar a Prática de Ensino Supervisionada. Esta situava-se numa zona urbana, cercada por prédios, e tinha ao seu redor farmácias, cafés, mercearias, restaurantes, escolas e hipermercados.

O polo de Odivelas abrangia três valências (berçário, creche e educação pré-escolar), dispondo de quatro salas para a educação Pré-Escolar, uma sala de berçário, duas de creche que atua dos quatro meses aos três anos, um refeitório, uma copa, uma biblioteca, um salão polivalente e um espaço exterior. No que diz respeito aos recursos humanos, este era assegurado por uma diretora técnica, uma coordenadora de edifício, uma coordenadora pedagógica, uma escrituraria/ secretaria e três serviços gerais/ limpeza. No que concerne à creche a equipa era formada por três docentes e seis não docentes, já no que dizia respeito à Educação Pré-Escolar a equipa era formada por quatro docentes e seis não docentes. Quando pretendemos contabilizar as crianças no edifício, no que se refere à creche tinha trinta e nove (39) crianças e na Educação Pré-Escolar tinha noventa e sete (97) crianças.

O modelo curricular adotado pela instituição era o Movimento da Escola Moderna (M.E.M), um modelo que assenta num projeto democrático de autoformação cooperada

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

de docentes, transferido por analogia para um modelo de cooperação educativa nas escolas. Trata-se, pois, de um modelo socio-centrado que defende uma prática democrática e cooperada na gestão de conteúdos, atividades, materiais, tempos e espaços (Grave-Resendes & Soares, 2002).

Este propõe metodologias ativas e diferenciadas de trabalho escolar, fomentando a participação democrática dos alunos na vivência em cooperação na sala de atividades, bem como nos diversos contextos da vida da instituição educativa e comunitária, partindo das necessidades e dos interesses das crianças para uma partilha de forma contratual e dialógica, em processos de negociação continuada de tempos, recursos e conteúdos. O modelo tem como finalidade o envolvimento e a corresponsabilização das crianças na sua própria aprendizagem, numa perspetiva de educação inclusiva.

### **3.5.2. Caracterização do Ambiente Educativo**

Na educação de infância a forma de organização do espaço e a dinâmica que for gerada da relação entre os seus diversos componentes irão definir o cenário das aprendizagens. Em seguida, elaborou-se a caracterização das diferentes dimensões do contexto educativo:

- Dimensão organizacional: no que concerne a esta dimensão a sala era composta por um espaço amplo com duas casas de banho no interior, bem como dois lavatórios e um armário para copos, tinha uma janela e uma porta grande envidraçada que permitia o acesso ao parque exterior. Encontrava-se organizada de forma a promover o desenvolvimento integral de todas as crianças, disponibilizando diferentes áreas e materiais interessantes e desafiadores que explorassem as diversas áreas de conteúdo das Orientações Curriculares para Educação Pré-Escolar.

- Dimensão física: No que diz respeito à dimensão física, a organização do espaço promovia a autonomia das crianças na medida em que todas as áreas estavam devidamente identificadas, com regras definidas em grande grupo e com os materiais devidamente identificados na (*Figura 2*).

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

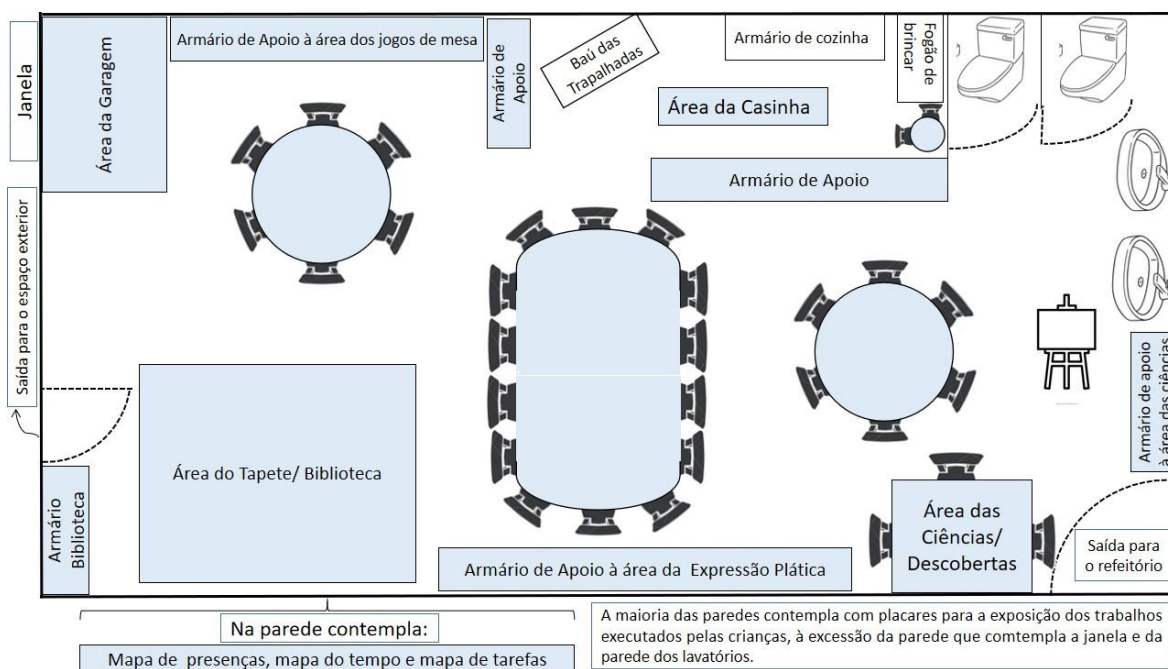


Figura 2. Planta da Sala

### 1. Área da Expressão Plástica

Nesta área as crianças podiam realizar de forma autónoma ou orientada diferentes atividades: pintura em cavalete, pintura com aquarelas, recorte e colagem, desenho, massa de cores, plasticina e barro. Era nesta área que se desenrolavam ou desenvolviam alguns dos projetos dinamizados em sala, não só pela proximidade da zona de água, mas também pela existência de materiais para registo das descobertas e observações das crianças.

Aprendizagens promovidas pela área das artes visuais:

- Desenvolver a autonomia da criança;
- Desenvolver o gosto pela expressão plástica, na medida em que a criança é livre de explorar os materiais cultivando e explorando a sua criatividade;
- Contribuir para um sentido estético, cultivando a observação, criação e recriação de diferentes tipos de produções, em grupo ou individualmente.

### 2. Área da casinha

Nesta área as crianças podiam explorar o jogo simbólico, representando papéis ou imaginando brincadeiras representativas do seu quotidiano ou vivências. Esta era

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

composta por uma mesa e duas cadeiras, um fogão, um lava-loiça, um armário para arrumação das loiças e um baú das trapalhadas com roupas, bonecos e adereços.

### Aprendizagens promovidas pela área da casinha:

- Estimular o jogo simbólico, levando a criança a imaginar e interpretar diferentes papéis na família ou na comunidade;
- Estimular o desenvolvimento da linguagem;
- Conhecer outras culturas na medida em que cada criança é um ser único e recria as suas experiências familiares e culturais.

### **3. Área do Tapete/Biblioteca**

Nesta área as crianças podiam “ler” no tapete, explorar os livros ou imaginar brincadeiras. O tapete era por vezes utilizado para reuniões de grande grupo, local de exploração e escuta de histórias. Esta área era composta por um tapete, um rádio com vários CDs e um armário com livros.

### Aprendizagens promovidas pela área do tapete:

- Estimular o gosto pelos livros e pela partilha.
- Imaginar brincadeiras, desenvolvendo a criatividade, imaginação e linguagem;
- Desenvolver a linguagem, na medida em que a criança ao brincar conversa e partilha informações com as outras crianças.

### **4. Área das ciências/descobertas**

Nesta área as crianças podiam explorar vários elementos da natureza dispostos em caixas, e realizar experiências. Esta é uma área que estava em permanente construção, a permanência dos elementos naturais podia variar consoante o interesse das crianças. Esta era composta por um armário e uma mesa com três cadeiras cada.

### Aprendizagens promovidas pela área da natureza:

- Fomentar o contacto com elementos da natureza;
- Desenvolver o respeito pelos seres vivos que nos rodeiam;
- Promover o cuidado pelo outro;

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

- Incentivar a observação, exploração e descoberta;
- Incentivar o gosto pelas ciências;
- Promover o espírito crítico.

### 5. Área dos jogos de mesa

Nesta área as crianças podiam jogar de forma autónoma algum jogo ou partilhá-lo com outra criança ou adulto. Esta é composta por uma mesa com seis cadeiras e um armário com jogos de mesa (puzzles, jogos de encaixe, dominós, jogos de equilíbrio, enfiamentos).

#### Aprendizagens promovidas pela área dos jogos de mesa:

- Fomentar a resolução de problemas;
- Compreender os objetos e utilizá-los corretamente;
- Fomentar a capacidade de se desafiar a si mesmo.

Algumas das crianças mostravam interesse pela escrita, contudo não existia uma área específica na sala, mas a mesma encontrava-se repleta de referências ao código escrito seja na identificação de objetos, áreas, placares ou nomes, sendo uma mais-valia para a observação, contacto e exploração das crianças.

A área da matemática era trabalhada diariamente nos diferentes mapas que eram preenchidos pelas crianças como é possível observar na *Figura 3*, *Figura 4* e *Figura 5*.



*Figura 3. Mapa do Tempo*

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico



Figura 4. Mapa de Presenças

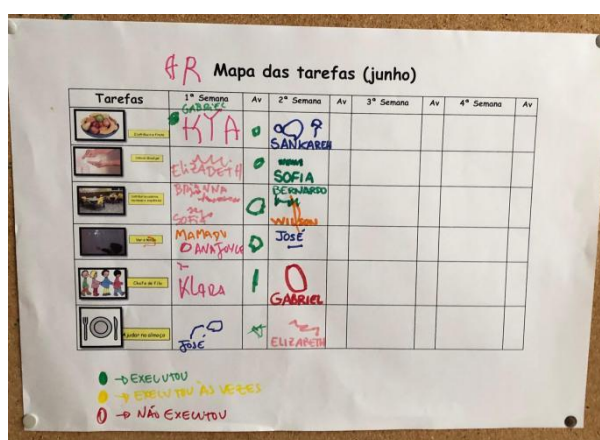


Figura 5. Mapa de Tarefas

As crianças ao contactarem com estes mapas tomavam contacto com os números, figuras geométricas e tabelas de dupla entrada (Figura 5).

- Dimensão temporal: No que concerne à dimensão temporal as rotinas encontravam-se organizadas através do plano semanal como podemos observar no *Quadro 1*.

Quadro 3- Plano Semanal EPE

Plano Semanal					
	2ª feira	3ª feira	4ª feira	5ª feira	6ª feira
08h00/ 09h00	Acolhimento Componente de apoio à família				
09h00/ 09h30	Acolhimento em sala: - Canção do bom dia				

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

	- Marcação de presenças <b>- Reforço da manhã</b>				
<b>09h30/ 11h15</b>	- Trabalho de projeto; - Exploração das áreas da sala	- Trabalho de projeto; - Exploração das áreas da sala	- Trabalho de projeto; - Exploração das áreas da sala	- Trabalho de projeto; - Exploração das áreas da sala	- Arrumação, organização e avaliação das produções; - Exploração das áreas da sala
<b>11h15/ 11h30</b>	Arrumação da sala	Arrumação da sala	Educação Física e Dança	Arrumação da sala	Arrumação da sala
<b>11h30/ 12h00</b>	Recreio e higiene	Recreio e higiene		Recreio e higiene	Recreio e higiene
<b>12h00/12h45</b>	Almoço				
<b>12h45/13h00</b>	Higiene e Sesta (das 13:00h às 14:30h)				
<b>13h00/14h30</b>	Brincadeira livre no recreio ou exploração das áreas do salão polivalente				
<b>14h30/15h00</b>	Hora do conto e exploração da história				
<b>15h00-16h00</b>	Comunicação de trabalhos, avaliação				Reunião para programação da semana seguinte
<b>16h00/16h30</b>	Lanche e higiene				
<b>16h00/19h00</b>	Componente de apoio à família Atividades extracurriculares				

- Dimensão relacional: É bastante importante existirem relações, estas que se desenrolam entre crianças e crianças; criança e adulto; e adulto e família. Neste sentido quando pretendemos falar das relações existentes entre crianças e crianças é possível afirmar que se tratava de uma relação agitada, relativamente à relação estabelecida das crianças com o adulto, era notório um desrespeito, uma vez que as crianças ainda não compreendiam, nem estavam familiarizadas com as regras, já quando analisamos a relação do adulto com a criança, este tinha o papel de um cuidador nato, tratando as crianças com amabilidade. No que diz respeito às relações estabelecida com a família, esta que é o principal responsável pela criança, e tem uma importante ligação com a educação, uma vez que a maioria das vivências da criança são desenvolvidas no seio

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

familiar, a escola deve procurar estabelecer a relação escola-família e família-escola, contudo no que toca a relação destas famílias era possível dizer que as mesmas eram pouco participativas.

### 3.4.3. Caraterização do grupo

O grupo de crianças com a qual se realizou este estágio é composto por vinte e cinco (25) crianças, nove (9) crianças do sexo feminino e dezasseis (16) crianças do sexo masculino, com as idades compreendidas entre os três e os cinco anos. No concerne à composição deste grupo, existia uma criança com Perturbação do Espectro do Autismo e era um grupo onde a multiculturalidade era bastante notável, uma vez que existia uma grande dispersão no que se refere às nacionalidades do grupo de crianças, já no que se remete ao percurso institucional, cinco (5) crianças já tinham frequentado anteriormente espaços de ensino enquanto que vinte (20) crianças são provenientes das mães frequentando pela primeira vez espaços de ensino sendo possível comprovar no *Apêndice A*.

O grupo de crianças tratava-se de um grupo participativo, curioso, mas que se distraía com muita facilidade, era um grupo que demonstrava interesse por ver reconhecida a sua autonomia e gostava de realizar as atividades e tarefas sem ajuda do adulto, tinham gosto em participar em conversas, mas a maioria ainda tinha dificuldade em adaptar o discurso verbal, sem respeitar a ordem para falar acabando por se sobrepor uns aos outros.

Ao nível de interesses das crianças foi possível destacar:

- A curiosidade pela descoberta do mundo que as rodeia - explorando com interesse a área da natureza e fazendo perguntas sobre o mundo;
- O movimento – demonstravam gosto por correr, dançar, rolar bolas, saltar e brincar com arcos;
- A música – demonstravam gosto por cantar, tocar e explorar instrumentos;
- As atividades de expressão plástica – a área das artes era uma das mais frequentadas e exploradas pelo grupo de crianças

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Ao nível das necessidades das crianças destacava-se a dificuldade na comunicação oral, a maioria das crianças apresentava dificuldade na correta articulação de palavras e na sua produção e funcionalidade, ou seja, tinham dificuldade em pronunciar algumas palavras e em adequar o discurso às diferentes situações do dia-a-dia.

No que concerne às regras, algumas crianças demonstravam dificuldade em respeitá-las, e nesse sentido foi importante continuar a fomentar a importância das regras para o bom funcionamento do grupo. Relativamente à autonomia, algumas crianças apresentavam dificuldade em comer sozinhas e eram bastante seletivas com os alimentos.

### **3.6. Caracterização do Contexto de 1º Ciclo do Ensino Básico (1ºCEB)**

#### **3.6.1. Caracterização da Instituição**

O estágio decorreu numa instituição de carácter público situada na freguesia e concelho de Odivelas. Esta situa-se numa zona urbana, cercada por prédios, e tem ao seu redor farmácias, cafés, mercearias, restaurantes e escolas.

O estabelecimento possui nas suas instalações nove salas de aula, um refeitório e um espaço exterior.

Esta instituição abrange quatro valências do 1º Ciclo do Ensino Básico, dispondo de uma sala de 1º ano, três salas de 2º ano, quatro salas de 3º ano e uma sala de 4º ano, as quais asseguram a aprendizagem de cento e noventa e oito alunos.

No que concerne a recursos humanos, este, é assegurado por treze docentes, oito auxiliares.

#### **3.6.2. Caracterização do Ambiente Educativo**

Na educação, a forma de organização do espaço e a dinâmica que for gerada da relação entre os seus diversos componentes irão definir o cenário das aprendizagens, neste sentido importa ter atenção a 4 dimensões, definidas da seguinte forma por (Jaume & Mas, 2014) a dimensão física que compreende os objetos e materiais que compõem o ambiente, isto é, o espaço físico, como o mobiliário, elementos decorativos, a dimensão funcional é caracterizada pela forma de utilização dos espaços, a dimensão temporal refere-se à organização do tempo, portanto ao período em que serão utilizados os

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

diferentes espaços e a dimensão relacional que refere-se às diferentes relações que se estabelecem dentro da sala de aula.

- Dimensão física: a sala na qual se realizou esta prática encontra-se mobilada de forma adequada e simples, é possível afirmar que a sala de aula tem ao seu dispor os materiais necessários para o uso das crianças, sendo notório que se trata de uma escola que apresenta dificuldades económicas, a sala de aula encontra-se decorada com uma intenção decorativa criada pelos alunos e pela professora. No que diz respeito a esta dimensão elaborou-se a planta da sala.

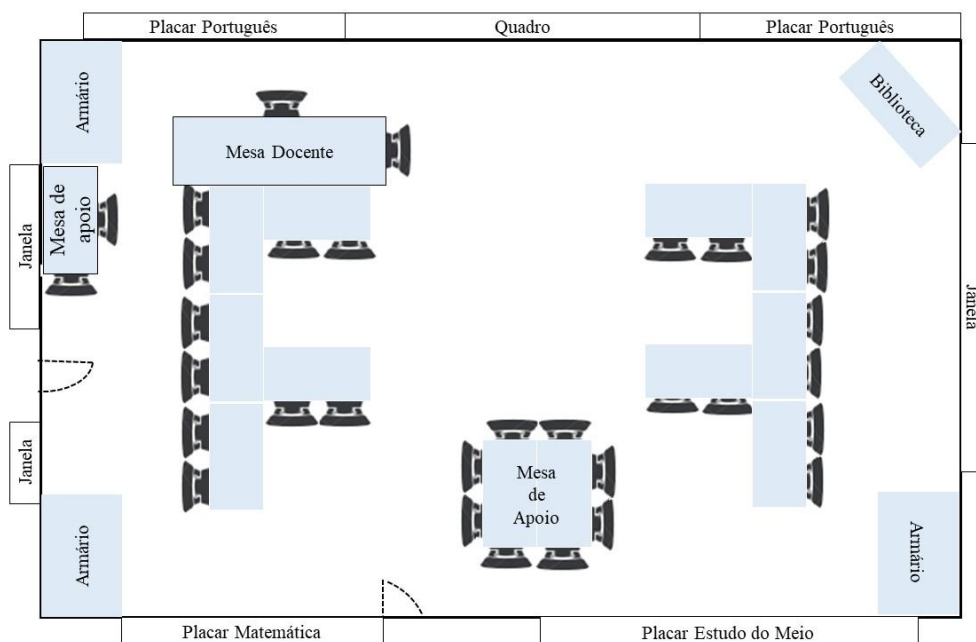


Figura 6. Planta da Sala 1ºCEB

- Dimensão funcional: A sala de aula não tem apenas a função de contexto de aprendizagem, serve também para receção dos alunos, para os lanches, na escola existe espaço exterior e refeitório.

- Dimensão temporal: A sala, na qual se realizou a prática, respeita uma rotina diária e esta é semanal, em contexto de aula é possível afirmar que não existe tempo para atividades livres na sala. No que diz respeito a esta dimensão elaborou-se o horário de turma (*Quadro 2*)

Quadro 4. Horário 1ºCEB

Horas	Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta
09h00 - 10h00	Português	Matemática	Estudo do Meio	Português	Matemática
10h00 - 10h30	INTERVALO				
10h30 - 11h00	Matemática	Português	A.E.	Matemática	Português
11h00 - 12h00			Português		
12h00 - 13h30	ALMOÇO				
13h30 - 14h30	AEC. MÚS	Estudo do Meio	Matemática	Matemática	Português
14h30 - 15h30	Estudo do Meio	A.E.	E.A.	OFC	EA
15h30 - 16h00	INTERVALO				
16h00 - 17h00	Educação Física	AEC. MÚS	AEC DM	AEC DM	AEC EXP

- Dimensão relacional: É visível que no grupo de crianças existem grupos de crianças que se identificam mais umas com as outras, no que diz respeito a relação estabelecida entre o adulto e a criança é muito boa e as relações entre as crianças também. O grupo participa nas atividades de sala, no geral o grupo consegue gerir conflitos entre si e é um grupo bastante participativo.

### 3.5.3. Caracterização da Turma

O grupo de crianças com o qual se realizou a intervenção em contexto, diz respeito a uma turma de 1º ano do 1º ciclo do ensino básico.

Esta turma constituída por vinte e dois alunos, sendo eles treze (13) crianças do sexo feminino e nove (9) crianças do sexo masculino, das quais duas (2) frequentam a unidades estando diagnosticados com Espectro de Autismo. No que concerne à composição deste grupo, é um grupo onde a multiculturalidade é bastante notável, uma vez que existe uma grande abrangem e dispersão no que toca às nacionalidades do grupo de crianças, já no que se remete ao percurso institucional apenas uma criança nunca frequentou espaços de ensino, como é possível observar no *Apêndice B*.

Considera-se uma turma heterogénea, com alunos muito autónomos na execução de tarefas e outros muito dependentes do auxílio em tarefas de nível simples. As crianças que compõe a turma, são crianças muito afáveis e respeitadoras, no entanto, devido ao nível de ensino e à faixa etária ainda é notória em algumas crianças a imaturidade, estando sempre a ter comportamentos para chamar a atenção.

### **3.7. Instrumentos e técnicas de recolha de dados**

A recolha de dados é um processo fundamental na procura de respostas às questões inicialmente definidas. Desta forma a presente investigação assume um carácter qualitativo na medida em que serão implementadas diferentes técnicas e instrumentos de recolha de dados como é o caso: entrevista ao educador e à professora cooperante, a observação participante da qual resultaram registos fotográficos, narrativas reflexivas, notas de campo, grelhas de observação e escala de avaliação do ambiente educativo.

#### **3.7.1. Técnicas de recolha de dados**

- ✓ A **análise documental** considera-se como forma de identificar e analisar informação já publicada sobre um determinado tema que serve de base à investigação (Quivy & Campenhoudt, 1998), bem como um complemento da informação, através de um cruzamento de informações obtidas por diferentes técnicas e instrumentos de recolha de dados.
- ✓ As **entrevistas** (*Apêndice C e Apêndice D*) permitem ao investigador compreender e “desenvolver intuitivamente uma ideia sobre a maneira como os sujeitos interpretam aspectos do mundo.” (Bogdan & Biklen, 1994, p.134), no caso da entrevista aplicada esta diz respeito a uma entrevista semiestruturada e de estrutura aberta, pois possibilita a comparação entre os dados obtidos dos diferentes cooperantes e ainda proporciona ao entrevistado responder livremente a cada uma das questões de forma aberta de possibilitando a produção textual para análise (Flick, 2005).
- ✓ A **observação participante** possibilita ao “investigador apreender, compreender e intervir nos diversos contextos em que se move.” (Mónico, Alferes, Castro & Parreira, 2017, p.727). Através desta observação conseguimos compreender quais as temáticas e necessidades do grupo de crianças com as quais nos encontramos a

trabalhar. A observação participante é um momento fulcral na prática destas investigações pois é através desta que ocorre o “envolvimento pessoal do observador na vida da comunidade educacional que pretende estudar, como se fosse um dos seus elementos” (Sousa, 2005, p. 113). No decorrer desta investigação, a investigadora foi considerada uma participante ativa no decorrer da intervenção em contexto educativo, sendo considerada educadora/ professora estagiária.

É através da observação participante que se obtém diversos registos, tais como os registos fotográficos, narrativas reflexivas e notas de campo.

- ✓ Os **registos fotográficos** permitem obter “(...) dados descritivos [...] utilizados para compreender (...)” (Bogdan & Biklen, 1994, p.183), no decorrer desta investigação recorreu-se aos registos fotográficos para captar os momentos vivenciados pelos diferentes grupos no decorrer das implementações, de forma a possibilitar a sua relação com os dados científicos existentes, segundo Bogdan e Biklen (1994) “embora as fotografias possam não provar nada de forma conclusiva, quando usadas em conjunto com outros dados podem adicionar-se a uma pilha de provas” (p.186).

### 3.7.2. Instrumentos de recolha de dados

- ✓ As **narrativas reflexivas** e as **notas de campo** permitem “(...) originar em cada estudo um diário pessoal que ajuda o investigador a acompanhar o desenvolvimento do projecto” (Bogdan & Biklen, 1994, p.150), ambas se caracterizam como técnicas narrativas de bastante importância, uma vez que dizem respeito às narrações das experiências pessoais vivenciadas, na medida em que integram as suas opiniões, pensamentos, sentimentos e reflexões.
- ✓ As **Grelhas de observação** são instrumentos que se destinam ao registo dos comportamentos e dos objetivos que cada participante atinge no decorrer da fase do estudo, segundo Quivy e Campenhoudt (1998), estas grelhas são “um instrumento capaz de produzir todas as informações adequadas e necessárias para testar as hipóteses.” (p.20), consideram-se instrumentos estruturados que dependem da precisão e do rigor das observações, estas ainda permitem ao investigador registar observações que considere pertinente, uma vez que cada grelha, contém, um campo destinado ao registo de qualquer observação.

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

✓ **ECERS - Escala de Avaliação do Ambiente em Educação de Infância - Revista**, desenvolvida por Harms, Clifford & Cryer, para avaliar especificamente a qualidade do ambiente oferecido para o atendimento coletivo de crianças em idade Pré-Escolar (*Apêndice E.*) Esta escala é composta de 43 itens, agrupados em 7 subescalas:

- Espaço e Mobiliário;
- Cuidados Pessoais;
- Linguagem/ Raciocínio;
- Atividades;
- Interação;
- Estrutura do Programa;
- Pais e Pessoal.

Ao iniciarmos o preenchimento da escala começamos sempre pela pontuação 1 (inadequado) e à medida que se vai avançando para alcançar a pontuação de qualidade, o Sim (S) é atribuído caso a afirmação seja verdadeira e o Não (N) é atribuído caso a afirmação seja negativa. Esta escala funciona através de um método de pontuação que é atribuída consoante algumas regras, tais como:

- **Pontuação 1** - se qualquer indicador de 1 for assinalado com um Sim;
- **Pontuação 2** - se todos os indicadores de 1 forem não e se metade dos indicadores de 3 forem Sim;
- **Pontuação 3** - se todos os indicadores de 1 forem não e todos os indicadores de 3 forem sim;
- **Pontuação 4** - se todos os indicadores de 3 forem sim e se metade dos indicadores de 5 forem sim;
- **Pontuação 5** - se todos os indicadores de 3 forem sim e todos os indicadores de 5 forem sim;

- **Pontuação 6** - se todos os indicadores de 5 forem sim e se metade dos indicadores de 7 forem sim;
- **Pontuação 7** - se todos os indicadores de 5 forem sim e todos os indicadores de 7 forem sim.

### **3.8. Plano de Ação**

#### **3.8.1. Apresentação e justificação do Plano de Ação em EPE**

A realização do plano de ação foi faseada, como já foi referido anteriormente, iniciando-se com a primeira fase, a fase de diagnóstico que possibilitou a observação do grupo, da rotina do mesmo, das relações existentes e o levantamento dos interesses e das necessidades do grupo o que levou à identificação/ definição do tema da investigação/problema. Através da observação foi visível o gosto por animais e o interesse por jogos. Desta forma na fase de planeamento teve-se em conta os interesses e as necessidades do grupo e elaborou-se um projeto intitulado de “À Descoberta dos Animais”. Posto isto, na fase de execução foram realizadas as seguintes atividades:

- ✓ **Jogo dos sons** – associar o som de onomatopeias de animais ao respetivo animal;
- ✓ **Jogo de categorização de animais** – classificar os animais consoante o seu habitat;
- ✓ **Jogo do revestimento** – associação do revestimento ao respetivo animal;
- ✓ **Jogo das figuras geométricas** - associar imagens de objetos à respetiva figura geométrica;
- ✓ **Jogo das construções de animais com blocos lógicos** – construir animais com recurso a blocos lógicos;
- ✓ **Jogo das construções de animais com figuras geométricas** – construir animais com recurso a figuras geométricas;
- ✓ **Jogo dramatização de animais** – dramatizar animais recorrendo aos sons e formas de locomoção;
- ✓ **Jogo matemático para atribuição de coroas** - associar a representação pictórica à sua representação numérica;

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

- ✓ **Jogo massa de modelar de animais** - identificar os animais que cortavam na massa de modelar;
- ✓ **Jogo de imitação/dança animais** - desenvolver as suas competências motoras.

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

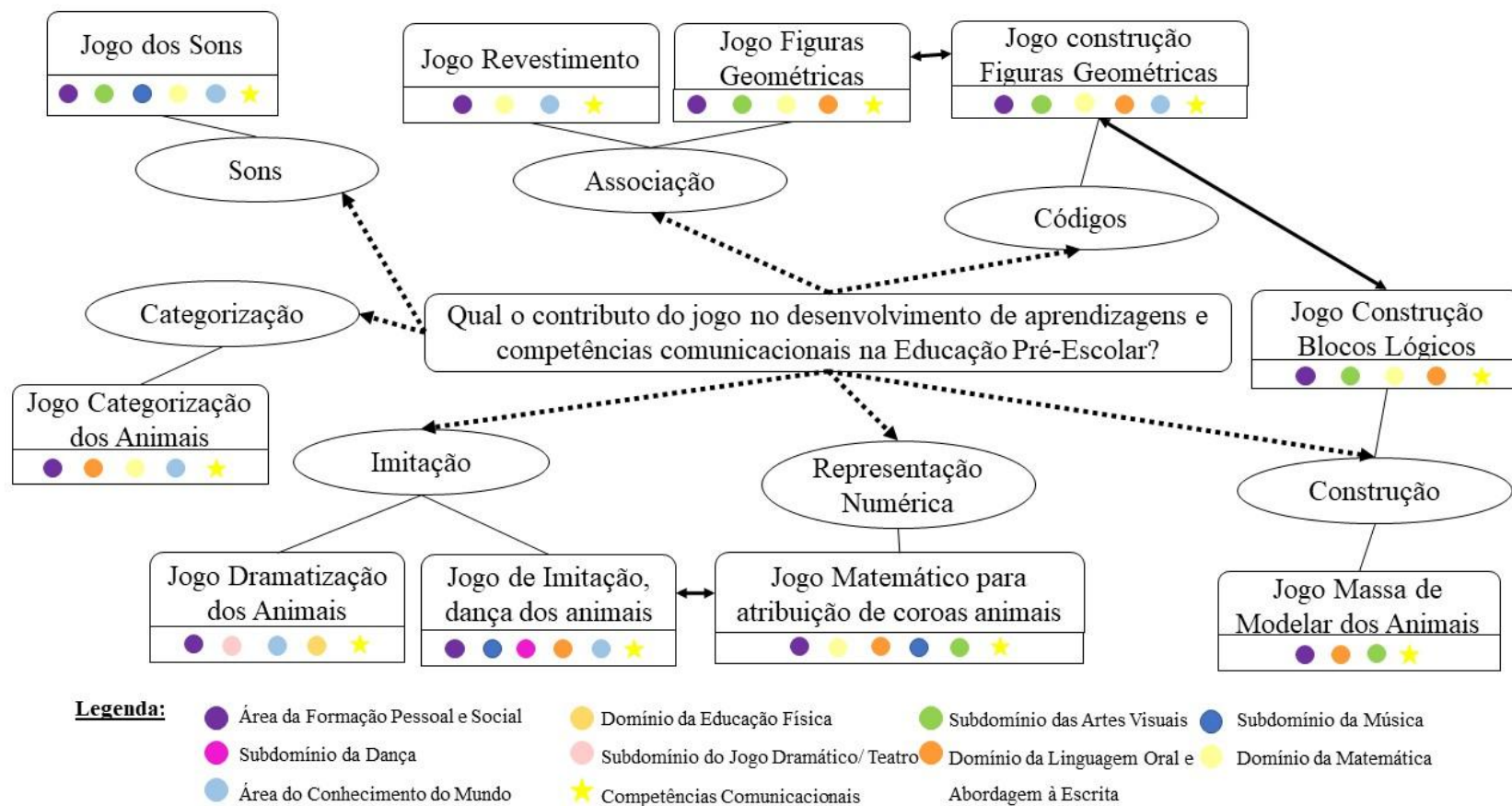


Figura 7. Teia do Plano de Ação EPE

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

### 3.8.2. Apresentação e justificação do plano de ação em 1ºCiclo

A problemática da investigação é comum aos dois contextos, pelo que na fase de diagnóstico pretendeu-se observar se os alunos possuíam os mesmos interesses e se as necessidades seriam as mesmas. Através da observação realizada na sala de aula, foi possível comprovar que o interesse por jogos se mantinha logo possibilitou que a problemática de investigação fosse a mesma, no que concerne às dificuldades da turma deparavam-se com dificuldades a nível da comunicação, sendo esta um dos objetivos a trabalhar. Desta forma na fase de planeamento teve-se em conta os interesses e as necessidades do grupo e delineou-se 15 jogos, sendo eles:

- ✓ **Jogo das vogais** – compreender os diferentes sons das vogais;
- ✓ **Jogo dos ditongos** – associar diferentes palavras ao respetivo ditongo;
- ✓ **Jogo identificação e construção figuras geométricas** – identificar e associar objetos reais a figuras geométricas;
- ✓ **Jogo caça ao intruso** – identificar a imagem cujo seu nome não corresponde ao respetivo elemento da família representado na casinha base;
- ✓ **Jogo sólidos geométricos** – associar objetos reais a sólidos geométricos;
- ✓ **Jogo de leitura codificada** – formar palavras e estimular a respetiva leitura;
- ✓ **Jogo masculino ou feminino** – associar o nome das imagens ao seu género masculino ou feminino;
- ✓ **Jogo lança e representa** – consolidar as diferentes formas de representação numérica;
- ✓ **Jogo silábico** – rever os fonemas/ grafemas;
- ✓ **Jogo do labirinto** – trabalhar a orientação;
- ✓ **Jogo do bingo** – rever os números até 50 e as diferentes formas de representação;
- ✓ **Jogo dos pares** – compreender os números pares e os números ímpares;
- ✓ **Jogo do singular ou plural** – classificar as palavras como singular ou plural e desenvolver as competências motoras;
- ✓ **Jogo dos sons** – associar o som de onomatopéias de animais ao respetivo animal e escrever o respetivo nome;
- ✓ **Jogo barra ao lenço** - rever os números pares e ímpares até 20 e desenvolver as competências motoras.

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

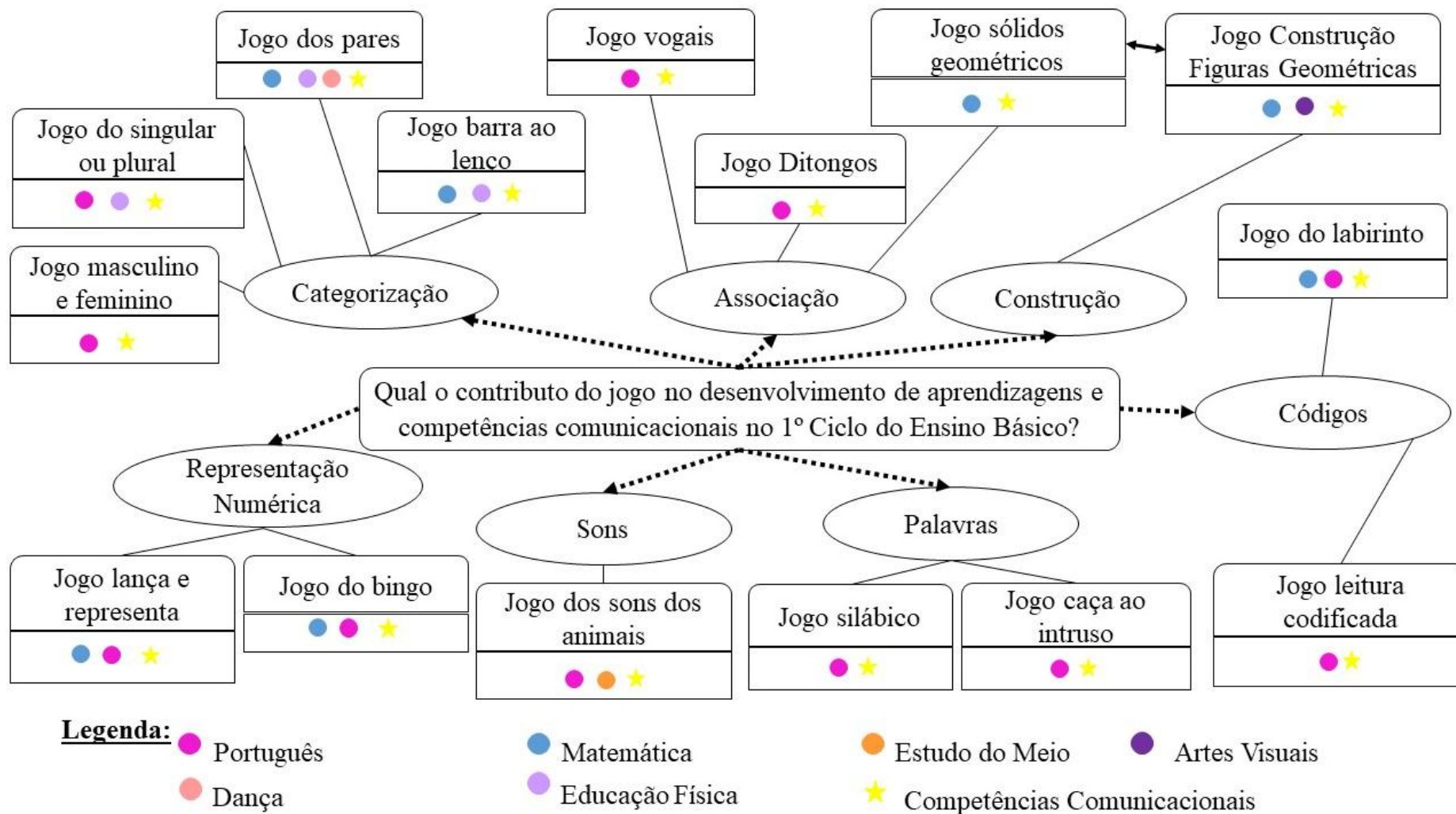


Figura 8. Teia do plano de ação 1ºCEB

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

## CAPÍTULO 4- Apresentação, análise e discussão dos resultados

### 4.1. Apresentação e análise de resultado em EPE

No presente tópico são apresentados os resultados recolhidos na execução do plano de ação em EPE, sendo apenas apresentadas 4 atividades das 10 atividades executadas como é possível observar no quadro 3.

Quadro 5 - Atividades EPE

<b>Jogo 1</b>	Jogo dos Sons
<b>Jogo 2</b>	Jogo Categorização dos Animais
<b>Jogo 3</b>	Jogo do Revestimento dos Animais
<b>Jogo 4</b>	Jogo das Figuras Geométricas
<b>Jogo 5</b>	Jogo das Construções de Animais com Blocos Lógicos
<b>Jogo 6</b>	Jogo das Construções de Animais com Figuras Geométricas
<b>Jogo 7</b>	Jogo da Dramatização dos Animais
<b>Jogo 8</b>	Jogo Matemático para a atribuição de coroas de animais
<b>Jogo 9</b>	Jogo Massa de Modelar dos Animais
<b>Jogo 10</b>	Jogo da Imitação/ Dança dos Animais

A atividade do Jogo dos Sons (*Apêndice F.*), encontrou-se dividida em três etapas, relativamente à primeira etapa da atividade, recorremos a um recurso didático com o qual as crianças ainda não tinham tido contacto para contar a história, sendo perceptível o interesse, a participação e a curiosidade das crianças.



Figura 9. Leitura da história "A que sabe a lua?"

Como é perceptível na Figura 9, os animais eram colocados no avental há medida que se lia a história, as crianças demonstravam-se curiosas para perceber qual o animal que se

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

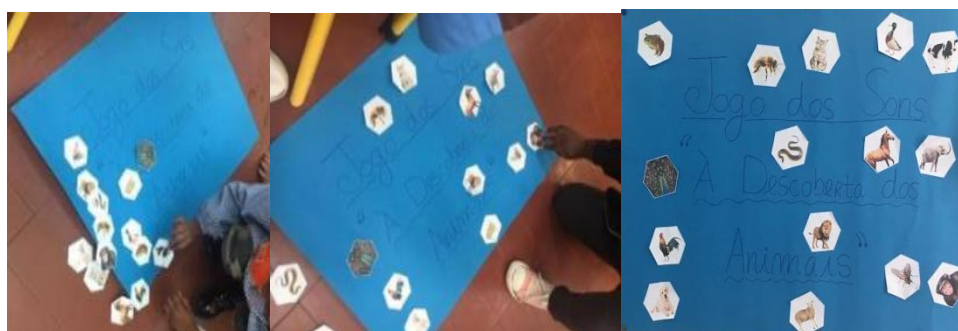
seguia, e quando o viam na mão acabavam por ser eles mesmo a completar a frase da história “E chamou ...”.

Após a leitura da história, as crianças responderam algumas questões sobre a história, conseguindo indicar os nomes dos animais, identificarem qual o mais pequeno, qual o maior e ainda perceber a ordem pela qual os animais foram-se colocando nas costas uns dos outros. Tendo em conta o interesse do grupo e as respostas às questões, surgiu uma questão-problema que passamos a apresentar “Os animais são todos iguais?”. A partir da qual foi possível obter algumas ideias prévias, acerca do que as crianças já sabiam sobre os animais.

- “Não, o elefante não faz «ão, ão».” criança G. (4 anos)
- “Não, o rato é pequeno e o elefante é maior.” criança B. (3 anos)
- “Não, porque têm cores diferentes.” criança S. (4 anos)
- “Uns andam na água.” criança J. (5 anos)

*In Vozes das Crianças*

A segunda etapa da atividade tratava-se da realização de um jogo. Com este jogo pretendia-se que as crianças através da audição das onomatopeias dos animais identificassem o animal em questão. Após a identificação do animal, as crianças, tinham de encontrar a imagem do mesmo no conjunto de animais espalhados no chão e colar numa cartolina previamente preparada para o efeito (Figura 10). Uma vez que se tratava de um jogo as crianças continuaram recetivas e a sua participação foi muito positiva, uma vez que conseguiram identificar todos os sons dos animais e a sua respetiva figura.



*Figura 10. Jogo dos sons "À Descoberta dos Animais"*

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Como terceira etapa realizou-se um desenho do animal preferido da história ou do jogo, sendo que algumas crianças desenharam animais da história e outras desenharam animais do jogo (Figura 11), contudo nesta parte da atividade foi possível identificar os diferentes níveis de desenvolvimento das crianças no que se refere às técnicas de expressão plástica.

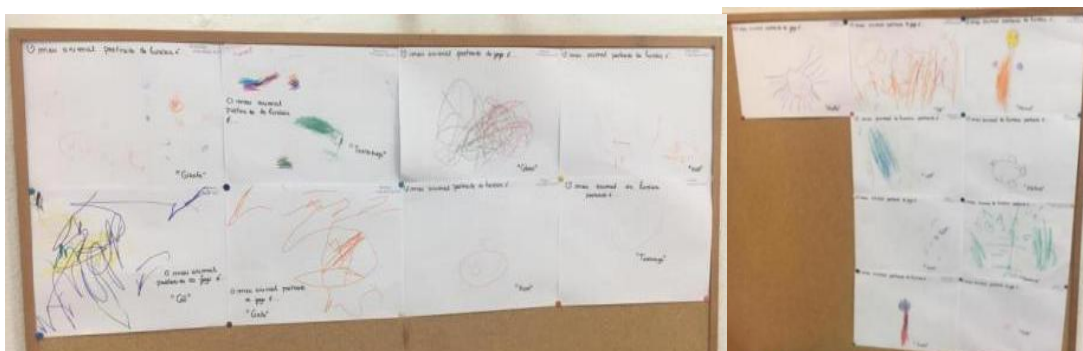


Figura 11. Desenhos das crianças "Animal preferido da história ou do jogo"

A atividade da Categorização dos Animais (Apêndice G.), teve a duração de 2 dias, uma vez que não se conseguiu realizar o jogo (Figura 12) com todas as crianças ao mesmo tempo. Esta teve início com a questão, “Como é que podemos agrupar as imagens dos animais?”, onde algumas crianças conseguiram responder que podíamos organizar pela forma como elas se deslocam (voam, andam e nadam).

- “Eu acho que os peixes estão na água” criança M. S. (4 anos);
- “Os passarinhos andam no céu.” criança L. (3 anos).

*In Vozes da Crianças*

Neste sentido existiu a necessidade de esclarecer às crianças que o objetivo deste jogo era organizar os animais consoante o espaço no qual estes se encontram a maior parte do tempo, como também onde se deslocam.

Uma vez que o grupo de crianças, tinha muitas elementos que ainda poderiam não atingir esta classificação, por não ser assim tão perceptível para elas, teve-se o cuidado de recorrer ao uso de um padrão de cores. Neste sentido, algumas crianças conseguiram atingir o objetivo da atividade, mas uma grande parte não percebeu bem como fazer categorização recorrendo apenas às cores para fazer respetiva associação.

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico



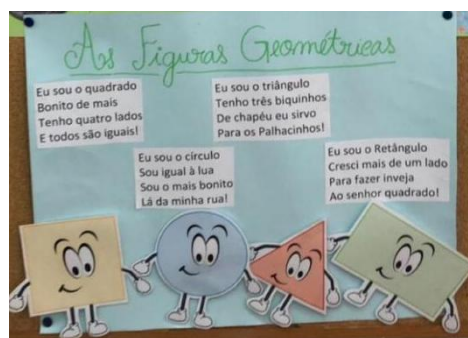
*Figura 12. Jogo categorização dos animais*

No final da aplicação do jogo houve crianças que pediram para repetir e algumas acabaram, por na segunda tentativa, já não associarem à cor, mas sim associarem ao habitat natural dos animais. Por forma, a que as crianças pudessem explorar o jogo as vezes que quisessem este foi colocado numa parede ao nível delas (Figura 13).



*Figura 13. Jogo categorização animais exposto na sala*

A atividade do Jogo das Figuras Geométricas (*Apêndice H*) iniciou-se com a leituras de rimas sobre as figuras geométricas com o intuito de motivar as crianças para os nomes científicos das figuras geométricas (Figura 14).



*Figura 14. Quadras figuras geométricas*

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Após a introdução das figuras geométricas iniciou-se um jogo de associação de objetos e figuras às respetivas formas geométricas (Figura 15), com o objetivo que as crianças consolidassem o nome das figuras geométricas e as respetivas figuras.



*Figura 15. Jogo das figuras geométricas*

A atividade do Jogo das Construções com Blocos Lógicos Animais (*Apêndice I*) consistia na construção das figuras de animais através do recurso a blocos lógicos. Numa primeira fase apresentámos às crianças os diferentes animais que poderiam construir (Figura 16) e em seguida solicitámos que as crianças apenas escolhessem dois, uma vez que era bastante importante que todas as crianças experimentassem esta atividade (Figura 17).

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico



Figura 16. Apresentação das possíveis construções dos animais



Figura 17. Jogo das Construções com Blocos Lógicos

Como se trata de um grupo de crianças onde a heterogeneidade é bastante evidente e no qual existe uma criança com PEA, tivemos o cuidado de ter construções mais simples para que estas também pudessem experimentar a atividade (Figura 18).



Figura 18. Construção com Blocos Lógicos (Criança com autismo)

#### 4.2. Apresentação e análise de resultados em 1º CEB

No presente tópico são apresentados os resultados recolhidos na execução do plano de ação em 1ºCEB, sendo apenas apresentadas 4 atividades das atividades executadas, como é possível observar no quadro 7.

Quadro 6 - Atividades 1ºCEB

<b>Jogo 1</b>	Jogo vogais
<b>Jogo 2</b>	Jogo ditongos
<b>Jogo 3</b>	Jogo construção figuras geométricas
<b>Jogo 4</b>	Jogo caça ao intruso
<b>Jogo 5</b>	Jogo sólidos geométricos
<b>Jogo 6</b>	Jogo de leitura codificada
<b>Jogo 7</b>	Jogo masculino ou feminino
<b>Jogo 8</b>	Jogo lança e representa
<b>Jogo 9</b>	Jogo silábico
<b>Jogo 10</b>	Jogo do labirinto
<b>Jogo 11</b>	Jogo do Bingo
<b>Jogo 12</b>	Jogo dos pares
<b>Jogo 13</b>	Jogo singular ou plural
<b>Jogo 14</b>	Jogo dos sons
<b>Jogo 15</b>	Jogo barra ao lenço

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

O jogo de construção de figuras geométricas (*Apêndice J.*) teve início com a leitura de um poema acerca das figuras geométricas, após a análise do poema, desenhou-se no quadro as figuras geométricas e questionou-se o grupo acerca dos respetivos nomes das figuras, de forma a identificar quais as conceções prévias que grupo tinha acerca da temática. No seguimento deste breve questionamento iniciou-se então uma abordagem de conceitos de forma que as crianças adquiram a perceção que as figuras geométricas são figuras planas, de seguida propôs-se ao grupo que realize um jogo de identificação e pintura das figuras geométricas respeitando um código de cores (Figura 19).

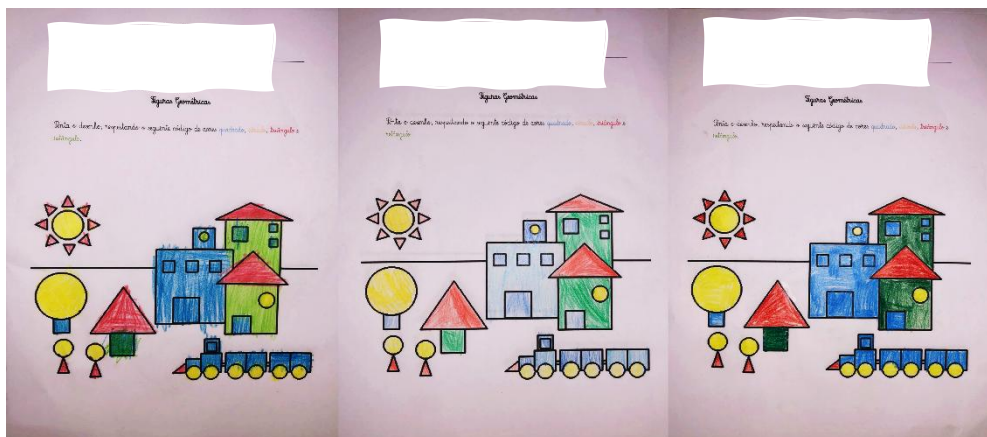


Figura 19. Identificação e pintura figuras geométricas respeitando um código de cores

Depois de darmos como concluído o jogo anterior, iniciou-se o jogo de construção das figuras geométricas, nesse sentido são distribuídas folhas, plasticina e palitos para que as crianças realizem a construção das figuras, porém antes de iniciarmos as construções existiu um diálogo para compreender se as crianças tinham compreendido a proposta.

A.C. (6 anos) Para construir um quadrado eu vou precisar de 4 bolas de plasticina e 4 palitos.

E: Certo para construíres um quadrado precisas desses materiais. Sabes-me dizer quais o nome que se dá às posições que esses materiais ocupam?

A.C. (6anos) Eu sei que as figuras geométricas têm lados e vértices, mas não sei o que é o quê.

E. Alguém consegue ajudar o A.C.

V. L. (7anos) Então eu acho que as bolinhas de plasticina são os vértices e os palitos são os lados.

*In Notas de Campo*

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Posteriormente ao diálogo deu-se então início à construção das figuras geométricas (Figura 20)

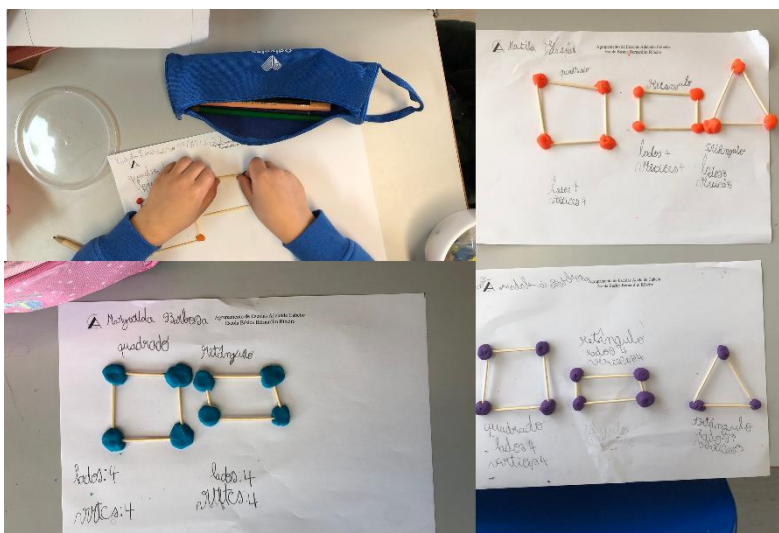


Figura 20. Construção figuras geométricas

Por fim, de forma que os alunos ficassem com um registo dos conceitos adquiridos, distribui-se uma ficha de conceitos, a qual os alunos colaram no seu caderno e realizaram a pintura das figuras geométricas representadas no mapa de conceitos (Figura 21).



Figura 21. Mapa de conceitos figuras geométricas

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

O jogo dos sólidos geométricos (*Apêndice K.*) teve início após uma breve revisão das figuras geométricas para as diferenciarmos dos sólidos geométricos, estes que são figuras tridimensionais.

Estagiária: Lembram-se das figuras geométricas que aprendemos no outro dia?

Todos: Sim

Estagiária: Então que figuras geométricas conhecem?

M.D. (6anos): Quadrado, triângulo, retângulo e círculo.

Estagiária: Muito bem e essas figuras têm três dimensões ou são planas?

N.S. (6 anos): São planas.

Estagiária: Muito bem! E vocês sabem o nome que damos às figuras com três dimensões?

V. L. (7anos): Sim, são sólidos geométricos.

Estagiária: Certo, e que sólidos geométricos é que conhecem?

V.C. (6anos): O cubo.

V.S. (6 anos): A bola.

Z.D. (6anos): O cone.

*In Notas de Campo*

Em seguida recorreu-se a sólidos geométricos para procedermos à sua apresentação na medida em que se apresenta o nome, distingue-se superfícies planas de superfícies não planas e ainda se aborda as superfícies tendo em conta se são quadrangulares, retangulares, triangulares e circulares.

Após a explicação e análise individual de cada sólido geométrico, uma vez que estes circularam pela turma, distribui-se imagens de objetos reais do quotidiano (Figura 22), para que as crianças relacionem imagens de objetos reais e identifiquem a semelhança com os sólidos geométricos.



*Figura 22. Objetos do quotidiano a relacionar com os sólidos geométricos*

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Após a distribuição pretende-se que os alunos indiquem o nome do sólido geométrico a qual associam o objeto do quotidiano e o colem no respetivo lugar no tabuleiro (Figura 23)

Estagiária: Agora que todos conhecem os sólidos geométricos, vamos associar as imagens de objetos reais aos sólidos geométricos e vamos descrever as superfícies desse mesmos sólido geométrico.

Z.D. (6anos): O cone de gelado, representa um cone e ele tem uma superfície curva e uma superfície plana em forma de círculo.

Estagiária: Muito bem, próximo!

MD. (6anos): O cubo mágico, é um cubo e todas as suas superfícies são planas em forma de quadrado.

*In Notas de Campo*



*Figura 23. Associação de objetos reais a sólidos geométricos*

O jogo do singular ou plural (*Apêndice L.*) surgiu após a abordagem inicial acerca do singular e plural, uma vez que existia a necessidade de criar uma dinâmica de consolidação dos conceitos adquiridos, desta forma iniciámos o jogo após um diálogo acerca do singular e plural.

Estagiária: Quem é que me consegue explicar o que se pretende com palavras no singular?

V. L. (7 anos): Nós podemos dizer que as palavras se encontram no singular quando se referem a 1 elemento.

A.N. (7anos): E a palavra está no singular se antes dela estiver escrito a, uma ou o, um.

Estagiária: Certo, e se eu quiser saber se a palavra se encontra no plural?

M.G. (6 anos): A palavra tem que dizer respeito a vários elementos.

M.B. (7anos): E podemos utilizar antes da palavra as ou os.

Estagiária: Muito bem!

In Notas de Campo

Após o diálogo iniciou-se o jogo do singular e plural (Figura 24), este que consistia na atribuição de bolas aleatoriamente com palavras, em seguida cada criança iniciava a leitura das palavras escritas nas bolas e através da manipulação das bolas realizavam a categorização das palavras como singular ou plural.



*Figura 24. Jogo do singular e plural*



## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Após o diálogo, iniciou-se o jogo (Figura 26) estes que pretendia que os alunos associassem a audição das onomatopeias dos animais ao nome do animal, após a identificação do animal, as crianças, tinham de escrever o nome do mesmo no caderno.

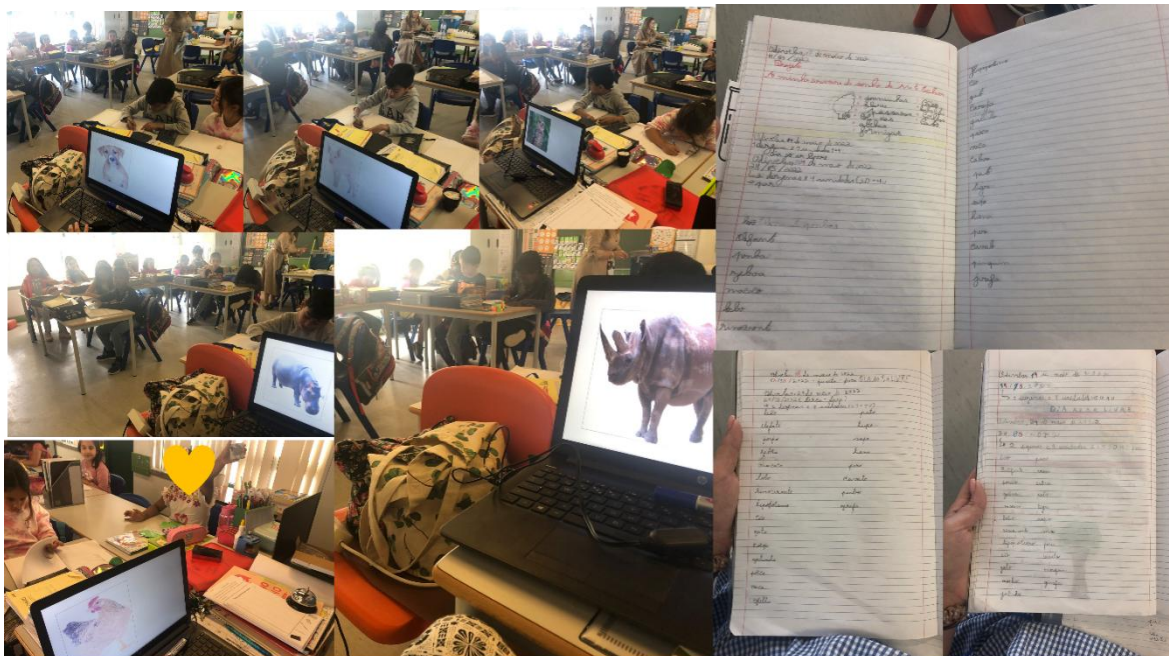


Figura 26. Jogo dos sons 1ºCEB

### 4.3. Triangulação de resultados EPE e 1ºCEB

Através das diversas técnicas e instrumentos de recolha de dados, como a observação direta, os registos fotográficos, grelhas de observação, a entrevista ao educador cooperante e à professora cooperante e as produções das crianças derivadas das atividades realizadas, foi possível realizar uma análise e discussão dos resultados recolhidos.

O desenvolvimento do plano de ação em EPE foi elaborado com base na metodologia de trabalho por projeto (MTP), esta que permite colocar os interesses e necessidades das crianças no centro do processo de ensino aprendizagem, desta forma elaborou-se um projeto de acordo com os interesses das crianças, sendo estes os animais e os jogos. Tendo em conta esses mesmos interesses, a investigação centralizou-se na análise do papel do jogo na aprendizagem e qual o seu contributo, tendo sempre em conta que o projeto era acerca dos animais e deveria possibilitar o aprofundamento das conceções prévias das crianças acerca da temática.

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

No que concerne ao desenvolvimento do plano de ação no 1ºCEB, este foi elaborado, partindo das necessidades das crianças, que se deparavam com a comunicação, no entanto teve-se também em conta os interesses do grupo, estes que se deparavam com a realização de jogos. Contrariamente ao EPE, o 1ºCEB não realizou um projeto, uma vez que a comunicação era o principal elemento a trabalhar partiu-se dos conteúdos do currículo para a realização de jogos que estimulassem o desenvolvimento das competências comunicativas.

Tendo em conta que o currículo de EPE é mais flexível permitiu ter uma maior liberdade no que concerne ao planeamento, enquanto que no 1º CEB teve-se um currículo a cumprir e desta forma os jogos elaborados permitiram analisar de outro ângulo o papel do jogo, uma vez que este servia não só como motivador de aprendizagens como também uma ferramenta de consolidação dos conteúdos apresentados.

Através das produções das crianças derivadas das atividades realizadas, é possível realizar uma comparação dos resultados em EPE e dos resultados em 1ºCEB, todos os jogos aplicados tinham como principal objetivo levar as crianças à aprendizagem dos conteúdos de uma forma mais criativa, uma vez que Ferran, Maret e Porcher (1979) o jogo só se torna verdadeiramente educativo quando permite ao jogador distrair-se da ideia de que o jogo é educativo, desta mesma forma Antunes (2011) defende que um jogo é visto como um material pedagógico e não um material lúdico, quando este é desenvolvido com intencionalidade, estimulando o desenvolvimento de conhecimentos (Castro, 2019). Os educadores e professores para recorrer a jogos devem refletir sobre a vertente educativa associada à vertente humana, quer isto dizer que devem partir dos interesses e necessidades das crianças para desenvolver os conhecimentos. (Dallabona e Mendes, 2004). Desta forma, ambos os jogos aplicados partiram dos interesses e necessidades dos grupos com os quais se dinamizou esta investigação, tendo claro algumas diferenças, na medida em que as necessidades de cada grupo divergiam.

No que concerne aos jogos de categorização, em EPE aplicou-se o jogo de categorização dos animais e no 1ºCEB aplicou-se o jogo do plural ou singular. Observando a aplicabilidade dos jogos, é possível enumerar que as competências

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

desenvolvidas se deparavam com as competências comunicacionais das crianças encontrando-se direcionadas para: a competência comunicativa linguística, quando as crianças têm a capacidade de comunicar através da produção e interpretação de mensagens verbais (Vargas, 2012), contudo no contexto de EPE apenas mensagens orais; a competência comunicativa executiva, quer isto dizer, as crianças tinham capacidade de utilizar o ato linguístico, ou não, para demonstrarem a sua intenção comunicativa (Vargas, 2012); logo este jogo enquadrava-se mais para esta competência comunicativa, na medida em que implicava no contexto de EPE as crianças recorrerem a imagens para comunicar a respetiva classificação do habitat dos animais, já no contexto de 1ºCEB na capacidade que a criança tinha para comunicar através de gestos e movimentos. Este jogo permitiu trabalhar também as competências cognitivas, na medida que estimulava o pensamento, as competências sociais, quando cada criança tinha de esperar pela sua vez e ainda a ajuda e no contexto de 1º CEB permitiu ainda desenvolver as competências motoras, quando possibilitava a perícia e manipulação da bola.

No que respeita ao jogo dos sons, em ambos os contextos, este tinha a mesma finalidade, contudo o grau de dificuldade variou consoante o nível de ensino/ dificuldades em que se encontravam, enquanto a implementação no contexto de EPE apenas pretendia que as crianças identificassem a que animal pertencia o som e a respetiva imagem, no contexto de 1º CEB os alunos ouviam o som, escreviam o nome do animal no caderno e depois de todos o terem escrito comunicavam oralmente o nome do animal. Com este jogo trabalhou-se as competências sociais, na medida em que os alunos tinham de esperar pela sua vez, respeitando os colegas, as competências cognitivas, uma vez que estimulava a atenção e o pensamento dos alunos e ainda trabalhava as competências comunicacionais tendo em conta que os alunos tinham de escrever e comunicar o que interpretavam através do som escutado. Este jogo permitiu ainda que obtivéssemos a perceção da importância dos elementos componentes da comunicação (emissor, mensagem e recetor), estes que permitem a emissão da mensagem e a respetiva descodificação.

Relativamente aos jogos de associação, o jogo aplicado em EPE foi o jogo das figuras geométricas e no 1º CEB o jogo aplicado foi o jogo dos sólidos geométricos, ambos

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

com o objetivo de associar objetos reais às figuras geométricas em EPE e aos sólidos geométricos no 1ºCEB, o que diferia estes era o grau de dificuldade, uma vez que o jogo aplicado em EPE apenas exigia que as crianças indicassem qual a figura geométrica que se assemelhava ao objeto, enquanto no 1ºCEB para além dessas associações tinham de comunicar o nome com o qual o sólido geométrico se assemelhava, quais as superfícies do mesmo e se estas superfícies são planas ou não planas. Com este jogo trabalhou as competências comunicativas linguística, as competências cognitivas e as competências sociais.

Por fim os jogos de construções, em EPE aplicou-se o jogo de construção de animais com blocos lógicos, era um jogo no qual as crianças tinham ao seu dispor a imagem visual daquilo que se pretendia que construíssem e em contrapartida o jogo de construção de figuras geométricas em 1ºCEB pretendia que as crianças através da ideia que tinham da figura geométrica a construíssem, não tendo ao seu dispor nenhum contacto visual com a construção que se pretendia executar. Com este jogo desenvolveu-se as competências comunicativas pragmática, competências comunicativas cinésicas e as competências cognitivas.

A recolha de dados é extremamente importante na investigação dessa forma realizaram-se entrevistas semiestruturadas tanto ao educador cooperante – EC (*Apêndice C.*) como à professora cooperante – PC (*Apêndice D.*) por forma a identificar e caracterizar as práticas educativas dos entrevistados, como também identificar as conceções dos mesmos acerca do jogo no processo de ensino aprendizagem. No que concerne às práticas educativas tanto o EC como a PC consideram importante o envolvimento das crianças/ alunos na aprendizagem “(...) pois só assim é que os alunos desenvolvem conhecimentos, capacidades, atitudes e valores, o que os leva a uma pedagogia participativa onde se poderão envolver no processo de aprendizagem e na construção das suas próprias aprendizagens.” (PC), ambos defendem que uma das estratégias a adotar para que as crianças/ alunos se envolvam no processo de ensino aprendizagem é partir dos interesses e necessidades de cada criança, e indicam o jogo como um recurso que permite este mesmo envolvimento “Há várias estratégias que podem ser criadas para envolver as crianças no processo de aprendizagem, nomeadamente dinâmicas, pode ser através do jogo, através da motivação, através da curiosidade.” (EC) e ainda

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

“trabalhar a pares, em grupo ou individualmente, com adequação das tarefas escolares que passam por diversificar os exercícios, utilização de mais recursos didáticos, com mais mecanismos de ensino e com diferentes graus de complexidade.” (PC). Já se pretendermos identificar as conceções dos mesmos acerca do jogo no processo de ensino aprendizagem, ambos afirmam que recorrem ao jogo nas suas práticas e consideram-no uma ferramenta bastante importante no processo de ensino aprendizagem. Relativamente às potencialidades do jogo o EC afirma que através do jogo é potenciada “Aprendizagem de regras, o jogo como tem objetivos como todas as atividades, tem a cooperação, através do desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático, através da cumplicidade entre quem o faz, existem jogos individuais como existem jogos coletivos, quando falamos em coletivos, as crianças desenvolvem o conceito de partilha, ou seja, os valores e normas que são importantes no processo educativo.” E a PC afirma que “Através do jogo, é possível observar e desenvolver nos alunos a necessidade e a capacidade de tomarem decisões, de cooperação entre o grupo e a dinâmica do trabalho, o respeito às regras, entre outras. É também muito importante, porque a motivação do aluno é sempre maior, o que faz com que sua participação na aula seja mais espontânea, possibilitando uma melhor compreensão do conteúdo.”.

Em ambos os contextos de ensino, teve-se por base o processo de reflexão acerca dos grupos de trabalho e quais os seus interesses de forma a obter aprendizagens significativas, segundo Cosme, Neto, Ferreira, Pedro e Couvaneiro (2021)

Refletir sobre as diferentes situações de aprendizagem implica assumir a importância e a necessidade de se olhar para o aluno enquanto indivíduo que se confronta com o mundo, com a necessidade de aprender e com a presença de conhecimentos de diversas naturezas. A questão central passa por compreender como se estabelece a relação destes com o seu saber, o que torna claro que a principal missão de qualquer projeto de ação educativa e pedagógica pressupõe a estimulação, a organização e o apoio dessa relação entre alunos e saber, mediada pelo professor. (p.93)

Desta forma é possível compreender que o educador/ professor tem uma grande influência no processo de ensino e aprendizagem e cabe-lhe a eles recorrer a diferentes

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

formas para diversificar o processo de ensino aprendizagem, Neto e Lopes (2021) defendem que a

as crianças não necessitam de estar sentadas (inativas) durante o processo de ensino. Existem alternativas de mudar o cenário organizativo da sala de aula (mesas e cadeiras) de modo a que os saberes possam ser trabalhados e assimilados com mais prazer, mais motivação intrínseca e mais participação em grupo. Aprender com o corpo em ação na sala de aula permitirá encontrar várias soluções pedagógicas que serão muito mais gratificantes para as culturas de infância e permitirão mais sucesso académico. Será necessária uma redefinição dos modelos de pedagogia ativa e centrada nas necessidades das crianças e uma nova postura dos professores quanto à definição do projeto educativo da sua escola. (p.69)

E é neste sentido que o jogo surge como um instrumento com a capacidade de diversificar a aprendizagem na medida em que permite que as crianças se envolvam no processo de ensino aprendizagem, ao partir-se dos interesses e necessidades do grupo tornam-se as aprendizagens mais enriquecedoras e significativas. O papel do jogo no processo de ensino aprendizagem possibilita o afastamento da ideia de que se está a aprender, tornando a aprendizagem mais prazerosa, de um modo geral, o recurso ao jogo permite trabalhar todas as componentes curriculares do currículo e no decorrer da realização dos jogos as competências comunicacionais são implícitas, uma vez que independentemente de qual o objetivo do jogo, as competências comunicacionais são transversais. Com a realização de jogos estas competências alargam-se na medida em que não são apenas trabalhadas as competências comunicativas linguísticas, podendo se trabalhar competência comunicativas executivas, cinésicas e ainda outras competências comunicativas, uma vez que a comunicação envolve um alargado número de competências a si associadas.

Para além das competências comunicativas o jogo permite trabalhar a capacidade adaptativa, o confronto com as adversidades, a autoconfiança, a regulação emocional, as competências motoras, que permitem o desenvolvimento motor “entende-se o conjunto das alterações comportamentais, dos movimentos, incluindo as alterações que suportam a mudança comportamental.” (Barreiro, 2016, p.5), competências cognitivas quer isto

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

dizer que permite o desenvolvimento perceptivo e estruturação cognitiva, ou seja, a evolução das estruturas do desenvolvimento e do pensamento que nos permitem adquirir as aprendizagens e as competências sociais inerentes às competências comunicativas, estas que permitem o desenvolvimento social e linguístico, ou seja, a capacidade de construir relações com os outros, saudáveis e produtivas.

## **CAPÍTULO 5- Conclusão**

### **5.1. Conclusões da dimensão investigativa**

O presente estudo representa o resultado de uma investigação desenvolvida em dois contextos distintos da educação, sendo uma parte realizada na valência de educação pré-escolar e outro na valência de 1º ciclo do ensino básico.

Ao longo deste estudo pretendeu-se responder à questão de investigação: **Qual o contributo do jogo no desenvolvimento de aprendizagens e de competências comunicacionais na educação pré-escolar e no 1º ciclo do ensino básico?**

Foi possível compreender que em ambos os contextos de ensino, o recurso ao jogo permite que as crianças se envolvam no processo de ensino aprendizagem, na medida em que ao partir-se dos interesses e necessidades do grupo, as aprendizagens tornam-se mais enriquecedoras.

Se aprender depende das crianças e dos jovens e do tipo de relação que constroem com o saber, então é possível perceber que não podemos circunscrever os ambientes educativos apenas a um tipo de relação. Esta compreensão leva-nos a compreender a importância de se propor não apenas um caminho para a aprendizagem, mas vários caminhos, com que possam confrontar e desafiar, de forma cada vez mais complexa e exigente. (Cosme et al, 2021, p.93)

Desta forma o jogo assume um papel importante no processo de ensino aprendizagem, uma vez que possibilita o afastamento da ideia de que se está a aprender e possibilita o envolvimento dos alunos no processo de ensino aprendizagem, tornando a aprendizagem mais prazerosa,

É importante que os alunos não sejam apenas ouvintes enquanto os professores abordam os conteúdos e explicam as matérias. É importante que estejam envolvidos na aprendizagem, que estejam implicados em tudo o que acontece, que todos os alunos participem em todas as atividades que a propiciem. Alunos autónomos podem realizar diversos tipos de ações, quer seja sozinhos, quer em grupos ou com a turma. (Cosme et al, 2021, p.94)

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

A realização de jogos é muito importante em contexto educativo, uma vez que desenvolve diversas competências e permite a aquisição de conhecimentos e conceitos, possibilita a experimentação de novas interações e trabalha aspetos sociais. Condessa (2009) defende que, “O jogo pode ter uma utilização pedagógica com uma linguagem universal e um poder robusto de significação nas estratégias de ensino-aprendizagem.” (citado por Costa, 2012, p. 38).

De um modo geral, o recurso ao jogo permite trabalhar todas as componentes curriculares e no decorrer da realização dos jogos as competências comunicacionais são implícitas, uma vez que independentemente de qual o objetivo do jogo, as competências comunicacionais são transversais. Com a realização de jogos estas competências alargam-se na medida em que não são apenas trabalhadas as competências comunicativas linguísticas, podendo se trabalhar competência comunicativas executivas, competências comunicativas cinésicas, como foi possível observar nos resultados apresentados e ainda outras competências comunicativas, uma vez que a comunicação envolve um alargado número competências a si associadas. Para além das competências comunicativas, através do jogo é possível trabalhar as competências cognitivas, as competências sociais e as competências motoras.

Este deve ser então utilizado como estratégia de transformação da educação, uma vez que as crianças lembrar-se-ão mais daquilo que as marca pela diferença e que exija o seu envolvimento relacional efetuado por meio da comunicação, o que torna as competências comunicacionais uma ferramenta importante na aprendizagem.

### **5.2. Implicações da investigação para a prática profissional futura**

Esta investigação deu-me a possibilidade de enriquecer a nível pessoal e profissional, articulando a vertente pedagógica com a dimensão investigativa.

A investigação realizada foi bastante enriquecedora na medida em que permitiu o alargamento do conhecimento acerca do tema, possibilitou a compreensão do contributo do jogo no processo de ensino aprendizagem e ainda a importância e o alargado número de competências associadas à comunicação, algo que faz parte do nosso dia-a-dia, o ser

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

humano é um ser social e que recorre à comunicação para socializar, logo é relevante compreendermos a importância de desenvolver esta competência desde cedo.

A parte prática que sustenta esta investigação também foi uma mais-valia na medida em que possibilitou o meu crescimento e desenvolveu a capacidade de reflexão, uma vez que, durante todo o processo prático existiu uma análise e reflexão sobre a minha própria prática, refletindo e verificando o que fazia no decorrer dos estágios. Durante o decorrer desta parte prática tiveram-se sempre em consideração os interesses e necessidades das crianças, garantindo uma aprendizagem rica e prazerosa para as crianças possibilitando sempre que possível o seu envolvimento na aprendizagem, afastando a ideia e que para aprenderem têm de estar sentados em silêncio a escutar o educador/ professor.

Com esta investigação foi possível compreender que nem todos os educadores/ professores recorrem as atividades diversificadas, estando ainda um pouco agarrados ao ensino dito tradicional, contudo acredito que é possível começarmos a observar uma transformação na educação à medida que o ensino vai evoluindo.

Com o término desta investigação sinto-me realizada e feliz por ter alcançado os objetivos a que me propus e ainda compreender melhor a importância do jogo que no futuro tenciono colocar em prática durante a minha formação profissional.

## CAPÍTULO 6- Referências

### A

Alves, L. & Bianchin, M. A. (2010). *O jogo como recurso de aprendizagem*. Revista Psicopedagogia (pp.282-287).

### B

Barreiro, J. (2016). *Desenvolvimento motor e aprendizagem*. Instituto Português do Desporto e Juventude. Acedido em: [https://ipdj.gov.pt/documents/20123/123319/GrauI\\_04\\_Desenvolvimento.pdf/4368f80d-79f4-c807-5018-fd8e13375ea8?t=1574941364461](https://ipdj.gov.pt/documents/20123/123319/GrauI_04_Desenvolvimento.pdf/4368f80d-79f4-c807-5018-fd8e13375ea8?t=1574941364461)

Bhering, E. & Sarkis, A. (2009). *Modelo bioecológico do desenvolvimento de Bronfenbrenner: implicações para as pesquisas na área da Educação Infantil*. Revista Semestral do Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Educação da Universidade São Francisco.

Bogdan, R. & Biklen, S. (1994). *Investigação Qualitativa em Educação*. Porto: Porto Editora

Brock, A., Dodds, S., Jarvis, P. & Olusoga, Y. (2011). *Brincar - Aprendizagem para a Vida*. Porto Alegre: Artmed Editora SA.

### C

Carvalho, S. (s.d.). *Reflexões sobre ética na investigação científica*. Estudos de conservação e restauro - nº 5

Castro, S. C. A. (2019). *Prática de Ensino Supervisionada em Educação Pré-escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico*. Escola Superior de Educação: Instituto Politécnico de Bragança.

Cavalcanti, A. O. (2017). *A formação do professor reflexivo a partir da metodologia webquest: Um estudo com alunos de graduação em direito da Faculdade Machado de Assis, Imperatriz, Brasil*. Faculdade de Filosofia e Ciências Sociais: Braga

Centro Comunitário e Paroquial de Famões. *Síte oficial*: <http://ccparoquial-famoes.org/>

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Chateau, J. (1975). *A Criança e o Jogo*. Coimbra Atlântida Editora.

Costa, C. J. M. S. (2012). *A importância do Jogo no processo de Ensino e Aprendizagem de alunos com Perturbação de Hiperatividade e Défice de Atenção*. Escola Superior de Educação João de Deus: Lisboa.

Cunha, A. C. T. (2012). *Importância das atividades lúdicas na criança com Hiperatividade e Défice de Atenção segundo a perspetiva dos professores*. Lisboa: Escola Superior de Educação João de Deus. Acedido em: <https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/2585/1/TeseAnaCunha.pdf>

## D

Dallabona, S. & Mendes, S. (2004). *O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar*. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG. Vol.1, n.4, janeiro- março 2004, pp.107-112.

Duarte, A. C. R. (2017). *O Jogo como recurso de motivação e aprendizagem das ciências do 1º Ciclo*. Instituto Piaget: Campus Universitário Almada.

Decreto-Lei n.º 54/2018, de 6 de julho.  
<https://files.dre.pt/1s/2018/07/12900/0291802928.pdf>

Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho.  
<https://files.dre.pt/1s/2018/07/12900/0292802943.pdf>

Decreto-Lei n.º 241/2001, de 30 de agosto.  
<https://files.dre.pt/1s/2001/08/201a00/55725575.pdf>

## F

Ferreira, J. F., Silva, J. A. & Reschke, M. J. D. (s.d). *A importância do lúdico no processo de aprendizagem*.

Freitas, A. F. F. (2013). *A importância do brincar na Educação Infantil*. Universidade Federal de Paraíba, Centro de Educação CE. Acedido em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/2761>

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Freitas-Luís, J., Marques, L. & Santos, L. (2017). *Grupos Aprender, Brincar, Crescer - Guia de Funcionamento dos GABC*. DGE, FCG, FBB, ISCTE-IUL, FPCEUC, ACM. Acedido em:  
[https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/EInfancia/documentos/gabc\\_guiade\\_funcionamento.pdf](https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/EInfancia/documentos/gabc_guiade_funcionamento.pdf)

Flick, U. (2005). *Métodos Qualitativos na Investigação Científica*. Lisboa: Monitor.

## G

Gonçalves, L.M.L.F. (2012). *Comunicação interpessoal nas escolas: um estudo com alunos do 6º e 9º anos de escolaridade*. Universidade de Lisboa: Instituto de Educação da Universidade de Lisboa. Acedido em:  
<http://hdl.handle.net/10451/6277>

Grave-Resendes, L. & Soares, J. (2002). *Diferenciação Pedagógica*. Lisboa: Universidade Aberta.

Grando, R. C. (1995). *O jogo suas possibilidades metodológicas no processo Ensino Aprendizagem da Matemática*. Campinas, Universidade Estadual de Campinas UNICAMP, Faculdade de Educação (FE). Acedido em:  
<http://repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/253786>

## H

Harms, T., Clifford, R. M. & Cryer, D. (s.d.). *Escala de Avaliação do Ambiente em Educação de Infância – Revista*.

## J

Jaume, M. A. & Mas, M. F. (2014). *La organización del espacio por ambientes de aprendizaje en la Educación Infantil: significados, antecedentes y reflexiones*. Espanha: Universidad de las Islas Baleares.

## K

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Katz, L., & Chards, S. (s.d.). *A abordagem de projeto na educação de infância*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

## L

Lima, L. D.; Barbosa, Z. C. L., Peixoto, S. P. L. (2018). *Teoria humanista: Carl Rogers e a educação*. Caderno De Graduação - Ciências Humanas E Sociais - UNIT - ALAGOAS, 161-172. Acedido em: <https://periodicos.set.edu.br/fitshumanas/article/view/4800>

Lira, N. & Rubio, J. (2014). *A importância do Brincar na Educação Infantil*. Revista Eletrónica Saberes da Educação - Volume 5- nº1.

## M

Martins, G. D., Gomes, C. A. S., Brocardo, J. M. L., Pedroso, J. V., Carrillo, J. L. A. & Rodrigues, S. M. C. V. (2017). *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória*. Lisboa: Ministério da Educação/ Direção-Geral da Educação (DGE).

Moita, M.C. (2012). *Para uma ética situada dos profissionais de educação de infância*. Textos de Educação de Infância: APEI (pp.20-24).

Mónico, L., Alferes, V., Castro, P. & Parreira, P. (2017). *A Observação Participante enquanto metodologia de investigação qualitativa*. CIAIQ, v.3.

Monteiro, M. M. (2017). *Psicologia - Ensino Profissional | Módulo 1 e 2*. Porto: Porto Editora.

## N

Navarro, M. S. (2009). *O brincar na Educação Infantil*. IX Congresso Nacional de Educação- EDUCERE.

Neto, C. (2003). *Jogo e Desenvolvimento da Criança*. Lisboa: F.M.H. Edições.

Neto, C. (2020). *Libertem as crianças – A urgência de brincar e ser ativo*. Lisboa:

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Contraponto.

Neto, C., Lopes, F. (2021). *Brincar em Cascais*. Câmara Municipal de Cascais.

## P

Pereira, A. L. L. (2013). *A Utilização do Jogo como recurso de motivação e aprendizagem*. Faculdade de Letra da Universidade do Porto. Acedido em: <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/71590/2/28409.pdf>

Pinheiro, V. B. F., Coelho, F. V. & Baptista, B. M. S. (s.d.). *Fun Activities in Sport: um método de aplicação da expressão motora*. Instituto Superior de Lisboa e Vale do Tejo.

Ponte, J. P. (2002). *Investigar a nossa própria prática*. In GTI (Org), *Reflectir e investigar sobre a prática profissional* (pp. 5-28). Lisboa: APM.

Ponte, J. P. (2004). *Investigar a nossa própria prática: Uma estratégia de formação e de construção do conhecimento profissional*.

## Q

Queiroz, N., Maciel, D. & Branco, A. (2006). *Brincadeira e desenvolvimento infantil: Um olhar sociocultural construtivista*. Universidade de Brasília (pp.169-179).

Quivy, R. & Campenhoudt, L. (1998). *Manual de investigação em ciências sociais*. Acedido em: <https://www.fep.up.pt/docentes/joao/material/manualinvestig.pdf>

## R

Rabello, E. T. & Passos, J. S. (s.d). *Vygotsky e o desenvolvimento humano*.

Resende, R. (2016). *Técnica de Investigação Qualitativa: ETCL*. Maia: Instituto Universitário da Maia.

## S

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Salomão, H., Martini, M. & Jordão, A. (2007). *A importância do lúdico na educação infantil: enfocando a brincadeira e as situações do ensino não direcionado*. O Portal dos Psicólogos.

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

Sousa, A. (2005). *Investigação em educação*. Lisboa: Livros Horizonte.

## T

Teixeira e Costa, F.; Leite, V. H.; Ribeiro, L; Pratas, H; Paramés, A. (2012).

*Desenvolvimento da atenção e da concentração de alunos de 6- 7 anos em contexto de educação não formal - projeto ciência júnior- ciência para crianças*. Actas do 12.º Colóquio Internacional de Psicologia e Educação: Educação, aprendizagem e desenvolvimento: Olhares contemporâneos através da investigação e da prática (pp. 71-82). Lisboa: ISPA - Instituto Universitário. Acedido em: [https://repositorio.ispa.pt/bitstream/10400.12/5700/1/CPE\\_15\\_71-82.pdf](https://repositorio.ispa.pt/bitstream/10400.12/5700/1/CPE_15_71-82.pdf)

## V

Vargas, M. S. (2012). *Estratégias para o desenvolvimento da competência comunicativa em educadores de infância e professores de 1º ciclo*. Instituto Politécnico de Beja: Beja.

## W

Wajskop, G. (1995). *O brincar na Educação Infantil*. Caderno de Pesquisa, São Paulo, nº92, p. 62-69. Acedido em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6208114>

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

## **CAPÍTULO 7- Apêndices**

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

*Apêndice A. Caracterização Grupo de Crianças EPE*

<b>Nome</b>	<b>Data de Nascimento</b>	<b>Idade</b>	<b>Género</b>	<b>Nacionalidade</b>	<b>Frequência em Educação Pré-Escolar (EPE)</b>
<b>A.J.</b>	05 de julho de 2017	3 anos	Feminino	Africana	1º ano EPE
<b>B.H.</b>	19 de novembro de 2017	3 anos	Masculino	Brasileiro	1º ano EPE
<b>B.F.</b>	08 de janeiro de 2017	4 anos	Feminino	Africana	1º ano EPE
<b>B.N.</b>	25 de setembro de 2017	3 anos	Feminino	Angolana	1º ano EPE
<b>B. N.</b>	25 de setembro de 2017	3 anos	Masculino	Angolano	1º ano EPE
<b>E. E.</b>	12 de dezembro de 2016	4 anos	Feminino	Angolana	1º ano EPE
<b>E.N.</b>	09 de agosto de 2017	3 anos	Feminino	Angolana	1º ano EPE
<b>G.T.</b>	25 de outubro de 2016	4 anos	Masculino	Angolano	2º ano EPE
<b>I. C.</b>	02 de abril de 2017	4 anos	Masculino	Africano	Frequentou a creche antes de EPE
<b>J. L.</b>	29 de maio de 2016	5 anos	Masculino	Guineense	2º ano EPE
<b>K. D.</b>	19 de agosto de 2017	3 anos	Masculino	Brasileira	1º ano EPE
<b>K.C.</b>	25 de maio de 2017	4 anos	Feminino	Africana	2ºano EPE

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

<b>K.S.</b>	02 de novembro de 2015	5 anos	Feminino	Africano	1º ano EPE
<b>L.T.</b>	21 de julho de 2017	3 anos	Masculino	Brasileiro	1º ano EPE
<b>M.S.</b>	04 de maio de 2017	4 anos	Masculino	Guineense	Frequentou a creche antes de EPE
<b>MSS.</b>	09 de fevereiro de 2017	4 anos	Masculino	República da Gâmbia	1º ano EPE
<b>M.G.</b>	07 de fevereiro de 2018	3 anos	Masculino	Africano	1º ano EPE
<b>N. I.</b>	5 de novembro de 2017	3 anos	Masculino	Africano	1º ano EPE
<b>P.F.</b>	29 de agosto de 2017	3 anos	Masculino	Brasileiro	1º ano EPE
<b>R. H.</b>	05 de dezembro de 2017	3 anos	Masculino	Africano	1º ano EPE
<b>R.D.</b>	24 de fevereiro de 2018	3 anos	Masculino	Africano	1º ano EPE
<b>S.A.</b>	16 de março de 2017	4 anos	Feminino	Angolana	1º ano EPE
<b>T.G.</b>	07 de dezembro de 2016	4 anos	Feminino	Africana	1º ano EPE
<b>W.S.</b>	15 de outubro de 2017	3 anos	Masculino	Guineense	1º ano EPE
<b>Y.A.</b>	05 de fevereiro de 2018	3 anos	Masculino	Africano	1º ano EPE

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

### Apêndice B. Caracterização da turma 1º CEB

	<b>Nome Completo</b>	<b>Aniversário</b>	<b>Género</b>	<b>Nacionalidade</b>	<b>Frequentou EPE</b>	<b>Notas</b>
<b>1</b>	A.C.	05/01/2015	Masculino	Português	Sim	
<b>2</b>	A.N.	08/04/2015	Feminino	Portuguesa	Sim	
<b>3</b>	A.F.	07/07/2015	Feminino	Brasileira	Sim	
<b>4</b>	I.D.	02/05/2015	Masculino	Português	Sim	
<b>5</b>	L.S.	27/07/2015	Feminino	Portuguesa	Sim	
<b>6</b>	Md. B.	26/12/2014	Feminino	Portuguesa	Sim	Irmãs Gémeas
<b>7</b>	Mr.B.	26/12/2014	Feminino	Portuguesa	Sim	Irmãs Gémeas
<b>8</b>	M.E.D.	27/04/2015	Feminino	Portuguesa	Sim	
<b>9</b>	M.G.	10/06/2015	Feminino	Angolana	Sim	
<b>10</b>	M.M.	11/02/2015	Feminino	Portuguesa	Sim	

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

11	M.S.	12/12/2014	Feminino	Bengáli	Não	
12	M.C.	13/11/2014	Masculino	Português	Sim	Frequenta a Unidade- aluno diagnosticado com Espetro de Autismo
13	N.S.	03/05/2015	Feminino	Portuguesa	Sim	
14	N.B.	17/05/2015	Feminino	Portuguesa	Sim	
15	N.A.S.	23/04/2015	Masculino	Brasileiro	Sim	
16	R.R.	15/10/2014	Masculino	Bengáli	Sim	Frequenta a Unidade- aluno diagnosticado com Espetro de Autismo
17	R.M.	27/02/2015	Masculino	Português	Sim	
18	V.C.	23/12/2014	Masculino	Português	Sim	
19	V.L.	13/01/2015	Masculino	Português	Sim	
20	Z.D.	04/04/2015	Masculino	Português	Sim	
21	V.S.	08/12/2015	Feminino	Portuguesa	Sim	

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

22	S.S.	16/06/2015	Feminino	Brasileira	Sim	
----	------	------------	----------	------------	-----	--

<b>Guião Entrevista</b>	
<b>Bloco 1- Legitimação da entrevista/ consentimento informado</b>	<p>A presente entrevista está integrada no relatório final de curso de Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico no âmbito do estudo “Jogar para ensinar e aprender - O jogo como recurso pedagógico”.</p> <p>Neste sentido, desejo recolher dados no terreno tendo concebido para isso esta entrevista que tem como objetivo geral:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer o modo como um educador implementa o jogo no processo ensino aprendizagem.</li> </ul> <p>As informações prestadas nesta entrevista serão tratadas e analisadas em confidencialidade, apenas serão utilizadas para fins académicos.</p> <p>1. Autoriza que esta entrevista seja gravada e posteriormente transcrita por forma a constituir um objeto de análise de conteúdo?</p>
<b>Bloco 2- Dados Biográficos do Entrevistado</b>	<p><b>Objetivo Específico:</b> Caraterísticas do Educador Entrevistado</p> <p>Questões:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Nome</li> <li>2.Idade</li> <li>3.Qual a sua formação académica?             <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1. Qual o instituto/ escola em que adquiriu a formação académica?</li> <li>3.2. Em que ano terminou a sua formação académica?</li> </ol> </li> <li>4. Há quantos anos se encontra a exercer?             <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1. Em que contexto se encontra a exercer?                 <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1.1. Exerceu sempre no mesmo contexto?</li> </ol> </li> </ol> </li> </ol>
<b>Bloco 3- Práticas</b>	<p><b>Objetivo Específico:</b> Identificar e caracterizar as práticas educativas do Educador Entrevistado</p>

<b>Educativas</b>	<p>Questões:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Considera importante promover o envolvimento da criança na aprendizagem?</li> <li>2. Quais as estratégias que adota para que exista este envolvimento das crianças na aprendizagem?</li> </ol>
<b>Bloco 4- Concepções sobre o jogo infantil no processo ensino aprendizagem</b>	<p><b>Objetivo Específico:</b> Identificar as concepções do educador entrevistado sobre o jogo no processo ensino aprendizagem</p>
	<p>Questões:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recorre a jogos na sua prática educativa?</li> <li>2. Considera o jogo, uma ferramenta importante no processo de ensino aprendizagem?</li> <li>3. Do seu ponto de vista quais as potencialidades associadas ao jogo no processo de ensino?</li> </ol>
	<p>Agradeço a sua disponibilidade para colaborar na elaboração deste estudo e na participação e realização desta entrevista!</p>

#### Análise entrevista educador cooperante

<b>A- Práticas Educativas do Educador Cooperante</b>	<p>A1- Formação Profissional</p>
	<p>O Educador Cooperante entrevistado, licenciou-se em Educação Básica no ano de 1999, obteve a sua formação na Escola Superior de Educação de Braga. Encontra-se a exercer na área da educação há 22 anos, exercendo o papel de educador quer em creche, quer na educação pré-escolar.</p>
	<p>A2- Promove o envolvimento da criança na aprendizagem</p> <p>O Educador Cooperante considera a criança o centro da aprendizagem, afirma que a criança é o sujeito ativo no processo educativo, logo classifica importante o seu</p>

	<p>envolvimento no processo de aprendizagem. Segundo o educador cooperante existem várias estratégias que podem ser criadas para envolver as crianças no processo de aprendizagem, nomeadamente dinâmicas, jogos, motivação, curiosidade, jogos de Curiosidade, as crianças adoram tudo o que é novo, através da inovação.</p>
<p><b>B- Concepções do educador cooperante sobre o jogo infantil no processo ensino aprendizagem</b></p>	<p>B1 - Potencialidades do jogo no processo ensino aprendizagem</p>
	<p>O Educador Cooperante considera que o jogo tem várias características que são importantes para o desenvolvimento das crianças, tais como a aprendizagem de regras, o jogo como tem objetivos como todas as atividades, desenvolve a cooperação, desenvolve o raciocínio lógico-matemático. Afirma que existem jogos individuais como existem jogos coletivos, quando fala em coletivos, afirma que as crianças desenvolvem o conceito de partilha, ou seja, os valores e normas que são importantes no processo educativo.</p>

<b>Guião Entrevista</b>	
<b>Bloco 1- Legitimação da entrevista/ consentimento informado</b>	<p>A presente entrevista está integrada no relatório final de curso de Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico no âmbito do estudo “Jogar para ensinar e aprender - O jogo como recurso pedagógico”.</p> <p>Neste sentido, desejo recolher dados no terreno tendo concebido para isso esta entrevista que tem como objetivo geral:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conhecer o modo como um educador implementa o jogo no processo ensino aprendizagem.</li> </ul> <p>As informações prestadas nesta entrevista serão tratadas e analisadas em confidencialidade, apenas serão utilizadas para fins académicos.</p> <p>1. Autoriza que esta entrevista seja gravada e posteriormente transcrita por forma a constituir um objeto de análise de conteúdo?</p>
<b>Bloco 2- Dados Biográficos do Entrevistado</b>	<p><b>Objetivo Específico:</b> Características do Professor Entrevistado</p> <p>Questões:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nome</li> <li>2. Idade</li> <li>3. Qual a sua formação académica?             <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1. Qual o instituto/ escola em que adquiriu a formação académica?</li> <li>3.2. Em que ano terminou a sua formação académica?</li> </ol> </li> <li>4. Há quantos anos se encontra a exercer?             <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1. Em que contexto se encontra a exercer?                 <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1.1. Exerceu sempre no mesmo contexto?</li> </ol> </li> </ol> </li> </ol>
<b>Bloco 3- Práticas</b>	<p><b>Objetivo Específico:</b> Identificar e caracterizar as práticas educativas do Professor Entrevistado</p>

<b>Educativas</b>	<p>Questões:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Considera importante promover o envolvimento da criança na aprendizagem?</li> <li>2. Quais as estratégias que adota para que exista este envolvimento das crianças na aprendizagem?</li> </ol>
<b>Bloco 4- Concepções sobre o jogo infantil no processo ensino aprendizagem</b>	<p><b>Objetivo Específico:</b> Identificar as concepções do Professor Entrevistado sobre o jogo no processo ensino aprendizagem</p>
	<p>Questões:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Recorre a jogos na sua prática educativa?</li> <li>2.Considera o jogo, uma ferramenta importante no processo de ensino aprendizagem?</li> <li>3.Do seu ponto de vista quais as potencialidades associadas ao jogo no processo de ensino?</li> </ol>
	<p>Agradeço a sua disponibilidade para colaborar na elaboração deste estudo e na participação e realização desta entrevista!</p>

#### Análise entrevista professora cooperante

<b>C- Práticas Educativas da professora cooperante</b>	<p>A1- Formação Profissional</p>
	<p>A professora cooperante entrevistada, licenciou-se em PEB – 1.º Ciclo, no Instituto Superior de Lisboa e Vale do Tejo no ano de 1997/1998 e fez uma especialização em Administração Educacional no Instituto de Educação da Universidade de Lisboa no ano de 2005/2006. Encontra-se a exercer na área da educação há 24 anos.</p>
	<p>A2- Promove o envolvimento do aluno na aprendizagem</p>
	<p>A professora cooperante considera importante o envolvimento do aluno no processo de ensino aprendizagem, pois só assim é que os alunos desenvolvem</p>

	<p>conhecimentos, capacidades, atitudes e valores, o que os leva a uma pedagogia participativa onde se poderão envolver no processo de aprendizagem e na construção das suas próprias aprendizagens.</p> <p>Afirma que uma das estratégias mais importante é a de colmatar as necessidades particulares de cada um dos alunos, pois não basta estar atento às exigências escolares de cada um deles, é fundamental dar importância às suas emoções e ajudá-los no sentido de os tornar confiantes, estáveis e felizes. Não é possível aprender sem emoções. Sempre que possível, organiza grupos de trabalho em função dos objetivos e atividades a desenvolver. Desta forma, os alunos têm oportunidade de trabalhar a pares, em grupo ou individualmente, com adequação das tarefas escolares que passam por diversificar os exercícios, utilização de mais recursos didáticos, com mais mecanismos de ensino e com diferentes graus de complexidade.</p>
<p><b>D- Concepções da professora cooperante sobre o jogo infantil no processo ensino aprendizagem</b></p>	<p>B1 - Potencialidades do jogo no processo ensino aprendizagem</p> <p>A professora cooperante considera o jogo uma ferramenta importante no processo de ensino aprendizagem, do seu ponto de vista, através do jogo, é possível observar e desenvolver nos alunos a necessidade e a capacidade de tomarem decisões, de cooperação entre o grupo e a dinâmica do trabalho, o respeito às regras, entre outras. É também muito importante, porque a motivação do aluno é sempre maior, o que faz com que sua participação na aula seja mais espontânea, possibilitando uma melhor compreensão do conteúdo.</p>

## O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Apêndice E. Escala de Avaliação do Ambiente em Educação de Infância - Revista. Thelma Harms, Richard M. Clifford, Debby Cryer

Instituição: \_\_\_\_\_

Sala: \_\_\_\_\_ Educador: \_\_\_\_\_

Número de adultos presentes em sala: 3

Número de crianças que frequentam a sala: 25

Número de crianças permitidas a frequentar a sala: 25

Número de crianças com incapacidades identificadas: 1

Verifique o tipo de incapacidade:

<input type="checkbox"/>	Física/ Sensorial	<input type="checkbox"/>	Cognitiva/ linguagem
<input type="checkbox"/>	Social/ emocional	<input checked="" type="checkbox"/>	Outra: <u>Atraso do Desenvolvimento Global</u>

Datas de Nascimento das crianças:

- Criança mais nova: 07/ 02/ 2018
- Criança mais velha: 02/ 11/ 2015

ESPAÇO E MOBILIÁRIO								
1.Espaço Interior	1	2	3	4	5	6	7	Notas:
	S	N	NA					

1.1.		X	----- -	
1.2.		X	----- -	
1.3.		X	----- -	
1.4.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
3.3.	X		----- -	
3.4.	X		----- -	
3.5.	X			
5.1.	X		----- -	
5.2.	X		----- -	
5.3.		X	----- -	
7.1.	X		-----	

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

			-	
7.2.	X		----- -	
2.Mobiliário, rotinas, brincadeiras e aprendizagens		1 <u>2</u> 3 4 5 6 7		Notas:
	S	N	N0oA	
1.1.		X	----- -	
1.2.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
3.3.			X	
5.1.	X		----- -	
5.2.	X		----- -	
5.3.			X	
7.1.	X		----- -	
7.2.		X	-----	

			-	
3. Mobiliário, descanso e conforto		1 2 3 4 5 <u>6</u> 7		Notas:
	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
1.2.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
5.1.	X		----- -	
5.2.	X		----- -	
5.3.	X		----- -	
7.1.		X	----- -	
7.2.	X		----- -	
4. Arranjo da sala para atividades		1 2 3 4 5 <u>6</u> 7		Notas:

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
1.2.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
3.3.	X		----- -	
3.4.	X			
5.1.	X		----- -	
5.2.	X		----- -	
5.3.	X		----- -	
7.1.	X		----- -	
7.2.	X		----- -	
7.3.		X	----- -	

5. Espaço de privacidade		<u>1</u> 2 3 4 5 6 7							Notas:	
	S	N	NA							
1.1.	X		----- -							
3.1.		X	----- -							
3.2.		X	----- -							
5.1.		X	----- -							
5.2.		X	----- -							
7.1.		X	----- -							
7.2.		X	----- -							
6. Exposição de material relacionado com criança		1 2 3 4 5 <u>6</u> 7							Notas:	
	S	N	NA							
1.1.		X	----- -							

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

1.2.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
5.1.	X		----- -	
5.2.	X		----- -	
5.3.	X		----- -	
7.1.	X		----- -	
7.2.		X	----- -	
7.	Espaço motricidade global		1 2 3 4 5 6 7	Notas:
	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
1.2.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	

			-	
3.2.	X		----- -	
5.1.	X		----- -	
5.2.	X		----- -	
5.3.	X		----- -	
7.1.	X		----- -	
7.2.	X		----- -	
7.3.	X		----- -	
8.	Equipamento Motricidade Global		1 2 3 4 5 6 7	Notas:
	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
1.2.		X	----- -	
1.3.		X	----- -	

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
3.3.	X		----- -	
5.1.	X		----- -	
5.2.	X		----- -	
5.3.			X	
7.1.	X		----- -	
7.2.	X		----- -	
A. Subescala (Itens 1 a 8) Pontuação: 39				
B. Número de Itens Cotados: 8				
ESPAÇO E MOBILIÁRIO (Pontuação Média A/B): 39/8=4,9				
ROTINAS/ CUIDADOS PESSOAIS				
9. Chegada/ saída		<u>1</u> 2 3 4 5 6 7		Notas:
	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	

1.2.		X	----- -	
1.3.	X		----- -	Devido à pandemia Covid-19
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
3.3.		X	----- -	
5.1.	X		----- -	
5.2.	X		----- -	
5.3.	X			
7.1.	X		----- -	
7.2.	X		----- -	
7.3.	X			
10. Refeições/ merendas			1 2 3 <u>4</u> 5 6 7	Notas:
	S	N	NA	
1.1		X	----- -	

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

			-	
1.2.		X	----- -	
1.3.		X	----- -	
1.4.		X	----- -	
1.5.		X		
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
3.3.	X		----- -	
3.4.	X		----- -	
3.5.	X			
3.6.	X			
5.1.		X	----- -	
5.2.	X		----- -	
5.3.	X		----- -	

5.4.			X	
7.1.		X	----- -	
7.2.		X	----- -	
7.3.		X	----- -	
11. Sono/ Descanso		1 2 3 <b>4</b> 5 6 7		
	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
1.2.		X	----- -	
1.3.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
3.3.	X		----- -	
3.4.	X		----- -	
5.1.	X		----- -	

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

			-	
5.2.	X		----- -	
5.3.		X	----- -	
7.1.	X		----- -	
7.2	X		----- -	As crianças que não fazem sesta têm a possibilidade de estar noutra sala onde se realizam atividade
12. Uso casa de banho/ fralda		1 2 3 <u>4</u> 5 6 7		Notas:
	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
1.2.		X	----- -	
1.3.		X	----- -	
1.4.		X	----- -	
3.1.	X		-----	

			-	
3.2.	X		----- -	
3.3.	X		----- -	
3.4.	X		----- -	
3.5.	X		----- -	
5.1.	X		----- -	
5.2.		X	----- -	
5.3.	X		----- -	
7.1.		X	----- -	
7.2.	X		----- -	
13. Práticas de Saúde		1 2 3 4 5 <u>6</u> 7		Notas:
	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

1.2.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
3.3.	X		----- -	
3.4.	X		----- -	
5.1.	X		----- -	
5.2.	X		----- -	
5.3.	X		----- -	
7.1.	X		----- -	
7.2.		X		
14. Práticas de Segurança		1 2 3 <u>4</u> 5 6 7		Notas:
	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	

1.2.		X	----- -	
1.3.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
3.3.	X		----- -	
5.1.	X		----- -	
5.2.		X	----- -	
7.1.	X		----- -	
7.2.		X	----- -	
A. Subescala (Itens 9 a 14) Pontuação: 27				
B. Número de Itens Cotados: 6				
ROTINAS/CUIDADOS PESSOAIS (Pontuação Média A/B):27/6=4,5				
<b>LINGUAGEM – RACIOCÍNIO</b>				
15. Livros e Imagens		1 2 3 4 5 <u>6</u> 7		Notas:

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
1.2.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
5.1.	X		----- -	
5.2.	X		----- -	
5.3.	X		----- -	
5.4.	X		----- -	
5.5.	X		----- -	
7.1.		X	----- -	
7.2.	X		----- -	
16.Encorajar as		1 2 3 4 5 6 7		Notas:

crianças a comunicar				
	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
1.2.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
3.3.	X		----- -	
5.1.	X		----- -	
5.2.	X		----- -	
7.1.	X		----- -	
7.2.	X		----- -	
17. Uso da linguagem para desenvolver competências de raciocínio		1 2 3 4 5 6 7		Notas:

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
1.2.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
5.1.	X		----- -	
5.2.	X		----- -	
7.1.	X		----- -	
7.2.	X		----- -	
18. Uso Informal da Linguagem		1 2 3 <u>4</u> 5 6 7		Notas:
	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
1.2.		X	----- -	

1.3.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
5.1.		X	----- -	
5.2.	X		----- -	
5.3.	X		----- -	
5.4.	X		----- -	
7.1.	X		----- -	
7.2.	X		----- -	
A. Subescala (Itens 15 a 18) Pontuação: 24 B. Número de Itens Cotados: 4 LINGUAGEM - RACIOCINIO (Pontuação Média A/B):24/4=6				
<b>ATIVIDADES</b>				
19. Motricidade Fina		1 <u>2</u> 3 4 5 6 7		Notas:

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
1.2.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
5.1.		X	----- -	
5.2.	X		----- -	
5.3.	X		----- -	
7.1.		X	----- -	
7.2.		X	----- -	
20.Arte		1 2 3 4 5 <u>6</u> 7		Notas:
	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
1.2.		X	----- -	

			-	
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
5.1.	X		----- -	
5.2.	X		----- -	
7.1.		X	----- -	
7.2.	X		----- -	
7.3.			X	
21. Música/ Movimento	1 <u>2</u> 3 4 5 6 7			Notas:
	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
1.2.		X	----- -	
3.1.		X	----- -	
3.2.	X		----- -	

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

			-	
3.3.		X	----- -	
5.1.		X	----- -	
5.2.	X		----- -	
7.1.		X	----- -	
7.2.		X	----- -	
7.3.	X		----- -	
22. Blocos		1 2 3 4 5 6 7		Notas:

	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
3.3.	X		----- -	
5.1.	X		-----	

			-	
5.2.	X		----- -	
5.3.	X		----- -	
5.4.	X		----- -	
7.1.	X		----- -	
7.2.	X		----- -	
7.3.	X		----- -	
23. Areia/ Água		1 2 3 4 5 6 7		Notas:

	S	N	NA	
1.1.	X		----- -	
1.2.	X		----- -	
3.1.		X	----- -	
3.2.		X	----- -	
3.3.		X	-----	

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

			-	
5.1.		X	----- -	
5.2.		X	----- -	
7.1.		X	----- -	
7.2.		X	----- -	
24. Jogo Dramático		1 2 3 4 <u>5</u> 6 7		Notas:
	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
3.3.	X		----- -	
5.1.	X		----- -	
5.2.	X		----- -	
5.3.	X		----- -	

			-	
5.4.	X		----- -	
7.1.		X	----- -	
7.2.		X	----- -	
7.3.		X	----- -	
7.4.		X	----- -	
25. Natureza/ Ciências		1 2 3 4 <u>5</u> 6 7		Notas:
	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
3.3.	X		----- -	
5.1.	X		----- -	

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

5.2.	X		----- -	
5.3.	X		----- -	
5.4.	X		----- -	
7.1.		X	----- -	
7.2.		X	----- -	
26. Matemática/ Número			1 2 3 4 5 <u>6</u> 7	Notas:
	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
1.2.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
5.1.	X		----- -	
5.2.	X		----- -	

			-	
5.3.	X		----- -	
5.4.	X		----- -	
7.1.		X	----- -	
7.2.	X		----- -	
27. Uso televisão, vídeo, computadores			1 2 3 4 5 <u>6</u> 7	Notas:
	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
1.2.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
3.3.	X		----- -	
5.1.	X		----- -	

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

5.2.			X	
5.3	X		----- -	
5.4.	X		----- -	
7.1.			X	
7.2.		X	----- -	
28. Promover a aceitação da diversidade		1 2 <u>3</u> 4 5 6 7		Notas:
	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
1.2.		X	----- -	
1.3.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
3.3.	X		----- -	

5.1.		X	----- -	
5.2.		X	----- -	
7.1.		X	----- -	
7.2.		X	----- -	
A. Subescala (Itens 19 a 28) Pontuação: 43 B. Número de Itens Cotados: 10 ATIVIDADES (Pontuação Média A/B): 43/10=4,3				
<b>INTERAÇÃO</b>				
29. Supervisão de atividades de motricidade global		1 2 3 4 5 6 <u>7</u>		Notas:
	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
1.2.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

5.1.	X		----- -	
5.2.	X		----- -	
5.3.	X		----- -	
7.1.	X		----- -	
7.2.	X		----- -	
7.3.	X		----- -	
30. Supervisão Geral das Crianças		1 2 3 4 5 6 <u>7</u>		Notas:
	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
1.2.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
3.3.	X		----- -	

			-	
5.1.	X		----- -	
5.2.	X		----- -	
5.3.	X		----- -	
5.4.	X		----- -	
7.1.	X		----- -	
7.2.	X		----- -	
31. Disciplina		<u>1</u> 2 3 4 5 6 7		Notas:
	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
1.2.	X		----- -	
1.3.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

			-	
3.3.	X		----- -	
5.1.	X		----- -	
5.2.	X		----- -	
5.3.	X		----- -	
7.1.	X		----- -	
7.2.		X	----- -	
7.3.	X		----- -	
32. Interações pessoal- criança		1 2 3 4 5 6 7		Notas:
	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
1.2.		X	----- -	
1.3.		X	----- -	

3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
5.1.	X		----- -	
5.2.	X		----- -	
5.3.	X		----- -	
7.1.	X		----- -	
7.2.	X		----- -	
33. Interações entre crianças		1 2 3 4 5 6 7		Notas:
	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
1.2.		X	----- -	
1.3.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

			-	
3.2.	X		----- -	
3.3.	X		----- -	
5.1.	X		----- -	
5.2.	X		----- -	
7.1.	X		----- -	
7.2.	X		----- -	
A. Subescala (Itens 29 a 33) Pontuação: 29 B. Número de Itens Cotados: 5 INTERAÇÃO (Pontuação Média A/B): $29/5=5,8$				
<b>ESTRUTURA DO PROGRAMA</b>				
34.Horário		1 2 3 4 5 6 <u>7</u>		Notas:
	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		-----	

			-	
3.3.	X		----- -	
3.4.	X		----- -	
5.1.	X		----- -	
5.2.	X		----- -	
5.3.	X		----- -	
5.4.	X		----- -	
7.1.	X		----- -	
7.2.	X		----- -	
35. Jogo Livre		1 2 3 4 5 6 <u>7</u>		Notas:
	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
1.2.		X	----- -	
3.1.	X		-----	

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

			-	
3.2.	X		----- -	
3.3.	X		----- -	
5.1.	X		----- -	
5.2.	X		----- -	
5.3.	X		----- -	
7.1.	X		----- -	
7.2.	X		----- -	
36. Tempo de grupo		1 2 3 4 5 <u>6</u> 7		Notas:
	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
1.2.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	

			-	
5.1.	X		----- -	
5.2.	X		----- -	
5.3.	X		----- -	
7.1.		X	----- -	
7.2.		X	----- -	
7.3.	X		----- -	
37. Condições para crianças com incapacidades		1 2 3 <u>4</u> 5 6 7		Notas:
	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
1.2.		X	----- -	
1.3.		X	----- -	
1.4.		X	----- -	

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
3.3.		X	----- -	
3.4.	X		----- -	
5.1.	X		----- -	
5.2.	X		----- -	
5.3.		X	----- -	
7.1.	X		----- -	
7.2.	X		----- -	
7.3.	X		----- -	
A. Subescala (Itens 34 a 37) Pontuação: 24 B. Número de Itens Cotados: 6 ESTRUTURA DO PROGRAMA (Pontuação Média A/B): $24/4=6$				
PAIS E PESSOAL				

38. Condições para necessidades dos pais	1 2 3 4 5 6 7			Notas:
	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
1.2.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
3.3.		X	----- -	
3.4.	X		----- -	
5.1.		X	----- -	
5.2.		X	----- -	
5.3.	X		----- -	
5.4.		X	----- -	

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

7.1.		X	----- -	
7.2.	X		----- -	
7.3.	X		----- -	
39. Condições para necessidades pessoais do pessoal		1 2 3 <u>4</u> 5 6 7		Notas:
	S	N	NA	
1.1.		X		
1.2.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
3.3.	X		----- -	
3.4.	X		----- -	
3.5.			X	
5.1.	X		----- -	

5.2.	X		----- -	
5.3.	X		----- -	
5.4.		X	----- -	
7.1.	X		----- -	
7.2.	X		----- -	
7.3.	X		----- -	
40. Condições necessidades profissionais pessoal		1 2 3 4 5 6 <u>7</u>		Notas:
	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
1.2.		X	----- -	
1.3.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

3.2.	X		----- -	
3.3.	X		----- -	
5.1.	X		----- -	
5.2.	X		----- -	
5.3.	X		----- -	
7.1.	X		----- -	
7.2.	X		----- -	
41. Interação e Cooperação Pessoal		1 2 3 4 5 <u>6</u> 7		Notas:
	S	N	NA	
1.1.		X	----- -	
1.2.		X	----- -	
1.3.		X	----- -	

3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
3.3.	X		----- -	
5.1.	X		----- -	
5.2.	X		----- -	
5.3.	X		----- -	
7.1.		X	----- -	
7.2.		X	----- -	
7.3.	X		----- -	
42. Supervisão e avaliação pessoal		1 2 3 <u>4</u> 5 6 7		Notas:
	S	N	NA	
1.1.	X		----- -	

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

1.2.	X		----- -	
3.1.		X	----- -	
3.2.		X	----- -	
5.1.		X	----- -	
5.2.		X	----- -	
5.3.		X	----- -	
5.4.	X			
7.1.		X	----- -	
7.2.		X	----- -	
7.3.		X	----- -	
43. Oportunidades para desenvolvimento profissional		1 2 3 <u>4</u> 5 6 7		Notas:
	S	N	NA	

1.1.		X	----- -	
1.2.		X	----- -	
3.1.	X		----- -	
3.2.	X		----- -	
3.3.	X		----- -	
5.1.	X		----- -	
5.2.		X	----- -	
5.3.		X	----- -	
5.4.	X		----- -	
7.1.	X		----- -	
7.2.	X		----- -	
7.3.			X	
A. Subescala (Itens 38 a 43) Pontuação: 27				
B. Número de Itens Cotados: 6				

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

PAIS E PESSOAL (Pontuação Média A/B):  $27/6= 4,5$

Total e Pontuação Média			
	Cotação	Itens Cotados	Pontuação Média
Espaço e mobiliário	39	8	4,9
Cuidados Pessoais	27	6	4,5
Linguagem/ raciocínio	24	4	6
Atividades	43	10	4,3
Interação	29	5	5,8
Estrutura do Programa	24	4	6
Pais e pessoal	27	6	4,5
Total	213	43	4,9

Comentários:

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Apêndice F. Planificação "Jogo dos Sons"

Área de Conteúdo	Atividade/ Estratégia	Objetivos	Aprendizagens a Promover	Recursos	Avaliação
Área da Formação Pessoal e Social	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Leitura do livro “A que sabe a lua?”, de Michael Grejniec.</li> <li>- Jogo dos Sons “À Descoberta dos Animais.”</li> <li>- Desenho do Animal preferido.</li> </ul>	<p>Desenvolver a autonomia;</p> <p>Desenvolver estratégias para resolver problemas com os quais se depara;</p> <p>Respeitar a vez dos colegas, esperando pela sua vez.</p>	<p>Ir adquirindo a capacidade de fazer escolhas, tomar decisões e assumir responsabilidades, tendo em conta o seu bem-estar e o dos outros;</p> <p>Ser capaz de ensaiar diferentes estratégias para resolver as dificuldades e problemas que se lhe colocam;</p> <p>Desenvolver o respeito pelo outro e pelas suas opiniões, numa atitude de partilha e de responsabilidade social.</p>	<p><b><u>Materiais</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Livro;</li> <li>- Avental da História;</li> <li>Telemóvel;</li> <li>- Folhas brancas;</li> <li>- Lápis de cor;</li> </ul> <p><b><u>Temporais</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 45 minutos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Demonstra empenho e atenção durante a leitura da história;</li> <li>- Identifica quais os animais e a qual o som que lhes pertence;</li> <li>- Introduce na sua produção plástica elementos visuais (cores, texturas, etc.) de modo</li> </ul>

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

<p>Área da Expressão e Comunicação</p> <p>- Domínio da Linguagem Oral e Abordagem à Escrita</p>		<p>Ouvir a história com atenção, revelando prazer e satisfação.</p>	<p>Compreender mensagens orais em situações diversas de comunicação;</p> <p>Usar a linguagem oral em contexto, conseguindo comunicar eficazmente de modo adequado à situação (produção e funcionalidade).</p>	<p><b><u>Espaciais</u></b></p> <p>- Área do Tapete</p> <p>- Mesas da Sala</p>	<p>espontâneo para representar temáticas.</p>
<p>Área do Conhecimento do Mundo</p>		<p>Comunicar conceções prévias acerca de animais;</p> <p>Identificara que animal pertence o som.</p>	<p>Compreender e identificar características distintivas dos seres vivos e reconhecer diferenças e semelhanças entre animais e plantas.</p>		
<p>Área da Expressão e Comunicação</p> <p>- Domínio da Educação Artística</p> <p>- Subdomínio da</p>			<p>Identificar e descrever os sons que ouve</p>		

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Música					
<p>Área da Expressão e Comunicação</p> <p>- Domínio da Educação Artística</p> <p>- Subdomínio das Artes Visuais</p>		<p>Introduz na sua produção plástica elementos visuais (cores, texturas, etc.) de modo espontâneo para representar temáticas.</p>	<p>Desenvolver capacidades expressivas e criativas através de experimentações e produções plásticas.</p> <p>Reconhecer e mobilizar elementos da comunicação visual, tanto na produção e apreciação das suas produções, como em imagens que observa.</p>		

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Apêndice G. Planificação "Jogo de Categorização de Animais"

Área de Conteúdo	Atividade/ Estratégia	Objetivos	Aprendizagens a Promover	Recursos	Avaliação
Área da Formação Pessoal e Social	Jogo Categorização dos Animais consoante o seu Habitat	Desenvolver a autonomia;	Ir adquirindo a capacidade de fazer escolhas, tomar decisões e assumir responsabilidades, tendo em conta o seu bem-estar e o dos outros;	<p><b>Materiais:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tabuleiro de jogo “Categorização dos animais”;</li> <li>- Velcro;</li> <li>- Imagens de animais;</li> </ul> <p><b>Temporais:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 60 minutos;</li> </ul> <p><b>Espaciais:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mesas da sala.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica o animal;</li> <li>- Consegue fazer a respetiva categorização (sem recorrer ao padrão de cor);</li> <li>- Consegue fazer a respetiva categorização (com recurso ao padrão de cor).</li> </ul>
Área da Expressão e		Desenvolver estratégias para resolver problemas com os quais se depara;	Respeitar a vez dos colegas, esperando pela sua vez.		

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

<p>Comunicação - Domínio da Linguagem Oral e Abordagem à Escrita</p>		<p>prévias sobre o habitat dos animais;</p> <p>Classificar os animais consoante o seu habitat.</p>	<p>em situações diversas de comunicação;</p> <p>Usar a linguagem oral em contexto, conseguindo comunicar eficazmente de modo adequado à situação (produção e funcionalidade).</p>		
<p>Área do Conhecimento do Mundo</p>			<p>Compreender e identificar características distintivas dos seres vivos e reconhecer diferenças e semelhanças entre animais e plantas.</p>		

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Apêndice H. Planificação “Jogo das Figuras Geométricas”

Área de Conteúdo	Estratégias/ Atividades	Objetivos	Aprendizagens a Promover	Recursos	Avaliação
Área da Formação Pessoal e Social	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Leitura de Quadras sobre as Figuras Geométricas; (24 de maio)</li> <li>- Jogo de compreensão sobre as Figuras Geométricas e associação a elementos do Quotidiano;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desenvolver a autonomia;</li> <li>Desenvolver estratégias para resolver problemas com os quais se depara;</li> <li>Respeitar a vez dos colegas, esperando pela sua vez.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ir adquirindo a capacidade de fazer escolhas, tomar decisões e assumir responsabilidades, tendo em conta o seu bem-estar e o dos outros;</li> <li>Ser capaz de ensaiar diferentes estratégias para resolver as dificuldades e problemas que se lhe colocam;</li> <li>Desenvolver o respeito pelo outro e pelas suas opiniões, numa atitude de partilha e de responsabilidade social.</li> </ul>	<p><b><u>Materiais</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Figuras Geométricas;</li> <li>- Imagens reais para associação a figuras geométricas</li> <li>- Cola</li> <li>- Cartolina</li> </ul> <p><b><u>Temporais</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 60 minutos</li> </ul> <p><b><u>Espaciais</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tapete</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interesse e empenho demonstrados durante a explicação figuras geométricas;</li> <li>- Identifica e comunica os nomes das figuras geométricas.</li> </ul>
Área da Expressão e Comunicação		Compreender e identificar as figuras geométricas;	Reconhecer e operar com formas geométricas e figuras,		

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Matemática		Associar as figuras geométricas a objetos do quotidiano.	descobrimo e referindo propriedades e identificando padrões, simetrias e projeções.	- Mesa da Sala	
Área da Expressão e Comunicação - Domínio da Linguagem Oral e Abordagem à Escrita		Identificar e comunicar os nomes das figuras geométricas.	Compreender mensagens orais em situações diversas de comunicação;  Usar a linguagem oral em contexto, conseguindo comunicar eficazmente de modo adequado à situação (produção e funcionalidade).		

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Apêndice I. Planificação "Jogo de construção de animais com bloco lógicos"

Área de Conteúdo	Atividade/ Estratégia	Objetivos	Aprendizagens a Promover	Recursos	Avaliação
Área da Formação Pessoal e Social	- Jogo de construções com blocos lógicos, de figuras de animais	Desenvolver a autonomia;	Ir adquirindo a capacidade de fazer escolhas, tomar decisões e assumir responsabilidades, tendo em conta o seu bem-estar e o dos outros;	<p><b>Materiais</b></p> <p>- Blocos Lógicos</p> <p>- Figuras de Animais para construção</p> <p><b>Temporais</b></p> <p>- 60 minutos</p> <p><b>Espaciais</b></p> <p>- Mesas da Sala</p>	<p>- Identifica e comunica os nomes dos animais;</p> <p>- Identifica e comunica os nomes das figuras geométricas.</p> <p>- Capacidade para elaborar construções com recurso aos blocos lógicos.</p>
Área da Expressão e Comunicação		Desenvolver estratégias para resolver problemas com os quais se depara;	Ser capaz de ensaiar diferentes estratégias para resolver as dificuldades e problemas que se lhe colocam;		
- Domínio da		Respeitar a vez dos colegas, esperando pela sua vez.	Desenvolver o respeito pelo outro e pelas suas opiniões, numa atitude de partilha e de responsabilidade social.		
		Compreender e identificar as figuras geométricas;	Reconhecer e operar com formas geométricas e figuras,		

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Matemática		Associar as figuras geométricas a objetos do quotidiano.	descobrimdo e referindo propriedades e identificando padrões, simetrias e projeções.		
Área da Expressão e Comunicação - Domínio da Linguagem Oral e Abordagem à Escrita		Identificar e comunicar os nomes dos animais	Compreender mensagens orais em situações diversas de comunicação;  Usar a linguagem oral em contexto, conseguindo comunicar eficazmente de modo adequado à situação (produção e funcionalidade).		
Área do			Compreender e identificar		

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Conhecimento do Mundo			características distintivas dos seres vivos e reconhecer diferenças e semelhanças entre animais e plantas		
-----------------------	--	--	---	--	--

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Apêndice J. Planificação jogo construção figuras geométricas

Articulação Curricular Interdisciplinar	Domínios	Aprendizagens Essenciais O aluno deve ser capaz de:	Ações Estratégicas de Ensino	Recursos	Instrumentos de Avaliação
Matemática	<p><b>Geometria e Medida</b></p> <p>- Figuras Geométricas</p>	<p>- Identificar e comparar sólidos geométricos, reconhecendo semelhanças e diferenças, e identificando polígonos (triângulos, quadrados, retângulos) e círculos nesses sólidos.</p> <p>- Descrever figuras planas, identificando as suas propriedades, e representá-las a partir de atributos especificados.</p>	<p>Promover atividades formativas com recurso a um Jogo de identificação e pintura das Figuras Geométricas</p>	<p><b>Temporais</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 60 minutos</li> </ul> <p><b>Materiais</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ficha de Conceitos</li> <li>- Palitos</li> <li>- Plasticina</li> <li>- Lápis de Cor</li> <li>- Desenho</li> <li>- Caderno de Matemática</li> <li>- Cola</li> </ul> <p><b>Espaciais</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mesas da Sala</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Resultado das atividades formativas;</li> <li>- Grelha de Registo de Observação</li> </ul>
Português	<p><b>Oralidade</b></p> <p>- Compreensão</p>	<p>- Saber escutar para interagir com adequação ao contexto e a diversas finalidades</p>			

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

		(nomeadamente, reproduzir pequenas mensagens, cumprir instruções, responder a questões).		
Educação Artística Artes Visuais	<b>Experimentação e criança</b>	-Integrar a linguagem das artes visuais, assim como várias técnicas de expressão (pintura; desenho - incluindo esboços, esquemas, e itinerários; técnica mista; assemblage; land´art; escultura; maquete; fotografia, entre outras) nas suas experimentações: físicas e/ou digitais.		

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Apêndice K. Planificação jogo sólidos geométricos

<b>Articulação Curricular Interdisciplinar</b>	<b>Domínios</b>	<b>Aprendizagens Essenciais</b> O aluno deve ser capaz de:	<b>Ações Estratégicas de Ensino</b>	<b>Recursos</b>	<b>Instrumentos de Avaliação</b>
Matemática	<b>Geometria e Medida</b>  - Figuras Geométricas	- Identificar e comparar sólidos geométricos, reconhecendo semelhanças e diferenças, e identificando polígonos (triângulos, quadrados, retângulos) e círculos nesses sólidos.  - Descrever figuras planas, identificando as suas propriedades, e representá-las a partir de atributos especificados.	Promover atividades formativas de:  - Aprendizagem de Sólidos Geométricos. - Jogo de associação	<p style="text-align: center;"><b>Temporais</b></p> - 60 minutos;	- Resultado das atividades formativas; - Grelha de Registo de Observação

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Português	<p><b>Oralidade</b></p> <p>- Compreensão</p>	<p>- Saber escutar para interagir com adequação ao contexto e a diversas finalidades (nomeadamente, reproduzir pequenas mensagens, cumprir instruções, responder a questões).</p>	<p>de objetos com a forma de sólidos geométricos.</p>	<p><b>Materiais</b></p> <p>- Tabuleiro de Jogo; - Imagens - Cola</p> <p><b>Espaciais</b></p> <p>- Quadro;</p>	
Educação Artística  Artes Visuais	<p><b>Experimentação e criação</b></p>	<p>-Integrar a linguagem das artes visuais, assim como várias técnicas de expressão (pintura;desenho - incluindo esboços, esquemas, e itinerários; técnica mista; assemblage; land'art; escultura; maquete; fotografia, entre outras)nas suas experimentações: físicas e/ou digitais.</p>			

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Apêndice L. Planificação jogo singular ou plural

Articulação Curricular Interdisciplinar	Domínios	Aprendizagens Essenciais O aluno deve ser capaz de:	Ações Estratégicas de Ensino	Recursos	Instrumentos de Avaliação
Português	Gramática	- Descobrir e compreender o significado de palavras pelas múltiplas relações que podem estabelecer entre si.	Promover atividades formativas de:  - Jogo plural e singular	<p><b>Temporais</b></p> <p>- 90n minutos</p> <p><b>Materiais</b></p> <p>- Bolas de ping-pong</p> <p>- 2 caixas</p> <p>- Caderno de português</p> <p><b>Espaciais</b></p> <p>- Mesas da sala</p>	<p>- Distingue o diferente número de cada palavra;</p> <p>- Realiza ações motoras com qualidade para o efeito pretendido de movimento.</p>
	Leitura – Escrita Escrita	Escrever palavras de diferentes níveis de dificuldade e extensão silábica, aplicando regras de correspondência fonema – grafema.			
Educação Física	Perícia e Manipulação	- Realizar ações motoras básicas com aparelhos portáteis, segundo uma estrutura rítmica, encadeamento ou			

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

		combinação de movimentos, conjugando as qualidades da ação própria ao efeito pretendido de movimentação do aparelho.			
--	--	--	--	--	--

O jogo como recurso pedagógico na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Apêndice M. Planificação jogo dos sons 1ºCEB

<b>Articulação Curricular Interdisciplinar</b>	<b>Domínios</b>	<b>Aprendizagens Essenciais</b> O aluno deve ser capaz de:	<b>Ações Estratégicas de Ensino</b>	<b>Recursos</b>	<b>Instrumentos de Avaliação</b>
Estudo do Meio	Natureza	- Reconhecer a existência de diversidade entre seres vivos de grupos diferentes e distingui-los de formas não vivas.	Promover atividades formativas:  - Jogo dos sons dos animais: identificação do som dos animais e respetiva produção escrita.	<p><b>Temporais</b></p> <p>- 60 minutos</p> <p><b>Materiais</b></p> <p>- Computador; - Colunas; - Imagens de animais;</p> <p><b>Espaciais</b></p> <p>- Quadro</p>	<p><u>Grelha de observação:</u></p> <p>- Identifica e corresponde o som ao respetivo animal;</p> <p>- Reproduzir por escrito o nome do animal a que corresponde o som;</p> <p>- Comunicar oralmente a sua produção escrita</p>
Português	Leitura – Escrita  • Escrita	Escrever palavras de diferentes níveis de dificuldade e extensão silábica, aplicando regras de correspondência fonema – grafema.			