

ESCOLA SUPERIOR DE EDUCADORES DE INFÂNCIA MARIA ULRICH

**O jogo no processo de ensino-aprendizagem no primeiro Ciclo do Ensino Básico**

Daniela Costa

Relatório Final realizado no âmbito da Área Científica de Ensino Supervisionado

Mestrado em Educação Pré Escola e 1º CEB

Lisboa, Abril de 2015

ESCOLA SUPERIOR DE EDUCADORES DE INFÂNCIA MARIA ULRICH

**O jogo no processo de ensino-aprendizagem no primeiro Ciclo do Ensino Básico**

Daniela Costa

Relatório Final realizado no âmbito da Área Científica de Ensino Supervisionado

Mestrado em Educação Pré Escola e 1º CEB

Orientadora: Professora Manuela Fonseca

Lisboa, Abril de 2015

Ano letivo 2014/2015

Dedico este trabalho  
à minha família, ao meu  
namorado, aos meus  
amigos, e a todos  
que de alguma forma me  
ajudaram na realização  
do mesmo.

## **Agradecimentos**

A primeira pessoa a quem agradeço, pelo seu apoio, incentivo, sabedoria, disponibilidade e paciência é à professora Manuela Fonseca. Foi um privilégio ter sido sua orientanda.

Agradeço também, à professora Luísa Toscano, à instituição e a todos os profissionais do colégio onde desenvolvi o meu estágio, em especial ao “meu” grupo de alunos, pois foi um enorme privilégio ter trabalhado com eles.

O agradecimento especial vai para a minha família, namorado e amigos pelo incentivo constante que me deram e por compreenderem as minhas ausências.

Agradeço a todos vós, principalmente pela paciência e pelo apoio que me deram ao longo da realização deste relatório. Sozinha, não teria conseguido.

A todos, muito obrigada!

## Resumo

O presente Relatório Final surge da unidade curricular da Prática de Ensino Supervisionada. O estágio foi realizado em contexto de 1º Ciclo do Ensino Básico (1º CEB), num colégio privado, com uma turma de 1º ano, com crianças de seis anos.

O tema incide sobre o jogo pedagógico no processo de ensino-aprendizagem. Este tema surgiu do contexto de estágio e será o objeto de estudo do presente trabalho. Serão abordados alguns aspetos históricos relacionados com a aprendizagem através do lúdico e também relacionados com os jogos pedagógicos. Para além disso, será também abordada a importância dos jogos pedagógicos como uma forma de estimular os alunos a aprender e como um meio para adquirirem conhecimentos de forma significativa. Será também aprofundado o uso de jogos pedagógicos como um recurso que o professor pode utilizar nas suas aulas de modo a motivar os alunos e a complementar o método de ensino utilizado.

A metodologia usada foi de carácter qualitativo, sendo que os instrumentos utilizados na recolha de dados foi a observação direta e participante, nomeadamente as notas de campo e o registo fotográfico.

Ao longo do relatório serão também descritas algumas práticas observadas durante o estágio e serão relatadas e analisadas algumas intervenções pedagógicas que fiz com a turma com a qual estagiei.

Deste modo, cheguei à conclusão do quanto é importante os alunos terem a oportunidade de adquirirem conteúdos de forma lúdica, nomeadamente através dos jogos pedagógicos.

**Palavras-chave:** Lúdico; Jogos Pedagógicos; Aprendizagem; Atividade; Conhecimento

## **Abstract**

This Final Report arises from the course of Supervised Teaching Practice. The internship took place in the context of the 1st Cycle of Basic Education (1st CBE) on a private school, with a class from the first year, with children in the age of six.

The subject concerns the pedagogical game in the teaching-learning process. This subject emerged from the internship and will be the focus of study in this work. We will examine some historical aspects of learning with ludic approaches and also related to pedagogical games. In addition, we will also address the importance of pedagogical games as a way to encourage students to learn and as a means to acquire knowledge on a significant fashion. We will also further develop the use of pedagogical games as a resource that teachers can use in their classrooms in order to motivate students and to complement the teaching methods.

The used methodology was a qualitative one, and the instruments used for data collection were direct and participant observation, including some field notes and a photographic record.

Throughout this report we will also describe some practices which were observed during the internship and we will report and analyze some pedagogical interventions which I made with my internship group.

With this work, I realized how important it is for students to have the opportunity to gain new contents on a playful fashion, mainly through pedagogical games, thus contributing to the integral development of the student.

**Key-words:** Playful; Pedagogical Games; Learning; Activity; Knowledge

## Índice

<b>1. Introdução</b> .....	1
<b>2. Capítulo I – Enquadramento teórico-metodológico da Prática de Ensino Supervisionada (PES)</b> .....	5
2.1. Aspetos históricos .....	6
2.2. Relação entre o lúdico e o jogo na educação .....	8
2.3. O jogo como ação pedagógica .....	10
2.4. O papel do professor quando implementa um jogo pedagógico na sala de aula .....	12
2.5. Opções metodológicas .....	15
2.5.1. Investigação e metodologia qualitativa .....	15
<b>3. Capítulo II – Caracterização do institucional e comunidade envolvente</b> .....	20
3.1. Caracterização da turma e do ambiente educativo .....	22
3.2. Práticas correntes observadas na instituição .....	24
<b>4. Capítulo III – A Prática de Ensino Supervisionada (PES) na Instituição</b> .....	29
<b>5. Capítulo IV – Considerações Finais</b> .....	40
<b>Referência Bibliográficas</b> .....	45
<b>Anexos</b> .....	47
<b>Anexo 1 – Notas de Campo</b> .....	48
Nota de Campo 1 .....	49
Nota de Campo 2 .....	50
Nota de Campo 3 .....	52
Nota de Campo 4 .....	54
Nota de Campo 5 .....	56
Diário .....	58
<b>Anexo 2 – Ilustrações</b> .....	59
Figura 1 .....	60
Figura 2 .....	60
Figura 3 .....	61
Figura 4 .....	61

Figura 5 .....	62
Figura 6 .....	62
Figura 7 .....	63
<b>Anexo 3 – Planos de Aula .....</b>	<b>64</b>
Plano de Aula 1 .....	65
Plano de Aula 2 .....	67
Plano de Aula 3 .....	69
Plano de Aula 4 .....	71
Plano de Aula 5 .....	73
Plano de Aula 6 .....	75
Plano de Aula 7 .....	77
<b>Anexo 4 – Fichas de Trabalho .....</b>	<b>79</b>
Ficha de Trabalho 1 .....	80
Ficha de Trabalho 2 .....	81
Ficha de Trabalho 3 .....	82
Ficha de Trabalho 4 .....	83
Ficha de Trabalho 5 .....	84

## 1. Introdução

O presente relatório demonstra o percurso realizado ao longo da Prática de Ensino Supervisionada (PES), desenvolvida no terceiro semestre do Mestrado em Educação Pré-Escolar e Primeiro Ciclo do Ensino Básico. (1º CEB), lecionado na Escola Superior de Educadores de Infância Maria Ulrich.

Ao longo deste relatório, será exposto todo o trabalho realizado no período de estágio e também a pesquisa, o desenvolvimento e a compreensão do tema “O jogo no processo de ensino- aprendizagem no 1º CEB”.

Este estágio teve como principal objetivo, levar o estagiário a refletir a partir da análise dos problemas do quotidiano. Para além disso, visa a aquisição de valores, atitudes e comportamentos adequados a uma prática profissional atenta aos objetivos do ensino, às necessidades dos profissionais e às expectativas da comunidade educativa. Visa também mobilizar e estruturar conhecimentos, experimentar as funções de professor, pela prática fundamentada, através da participação em diferentes atividades desenvolvidas na escola/sala, onde realizei a PES, assim como, a construção de um futuro projeto profissional e de uma intencionalidade pedagógica, a partir da realidade observada e da formação inicial obtida. Segundo Arends (1995) “aprender a ser professor é uma viagem longa e complexa, repleta de desafios e emoções”. Tal como o autor menciona, a profissão de docente não é uma tarefa fácil. Para que os profissionais nesta área consigam dar o seu melhor é necessário que assumam uma atitude de observadores para compreenderem as necessidades e interesses do grupo de alunos. Também é fundamental que estes profissionais reflitam constantemente sobre a sua intervenção, pois só assim irão conseguir progredir e melhorar a sua prática. As atitudes mencionadas anteriormente devem ter início desde a formação inicial e prolongar-se ao longo de toda a carreira. Para que todos estes objetivos pudessem ser alcançados, realizei a PES numa sala de primeiro ano, no período compreendido entre 3 de novembro de 2014 e 20 de fevereiro de 2015. A turma com a qual estagiei era composta por 25 alunos de 6 anos.

Como é natural, no primeiro ano dá-se muita importância à aprendizagem da leitura e da escrita bem como à aprendizagem dos números. Ao longo do tempo em que acompanhei a turma, tive contacto com os métodos utilizados pela professora titular. O colégio rege-se pelo modelo tradicional, no entanto, a professora no quotidiano tinha a sala organizada em pequenos grupos de 4 e 5 elementos, o que estimulava a aprendizagem cooperativa.

Para Lopes e Silva (2009) a aprendizagem cooperativa “é uma metodologia com a qual os alunos se ajudam no processo de aprendizagem, atuando como parceiros entre si e com o professor, visando adquirir conhecimentos sobre uma dado objecto”. Os autores defendem ainda que a cooperação é a “convicção plena de que ninguém pode chegar à meta se não chegarem todos”.

Para lecionar a área de Português, nomeadamente para a aprendizagem da escrita e da leitura, a professora titular utilizou o método sintético. Como refere Esteves (2013), o método sintético baseia-se no princípio de que a letra é a unidade fundamental da leitura e da escrita. O aluno deve aprender cada uma das letras para depois as unir e formar as sílabas e as palavras. Nas aulas de Português, para treinar a escrita os alunos resolviam os exercícios do manual, realizavam as fichas de trabalho que a professora fornecia e praticavam os conteúdos no caderno através de exercícios diversificados. Para trabalharem a leitura, a professora pedia a cada um dos alunos para ler em voz alta determinada palavra ou frase. Mais tarde, os alunos levavam como trabalho de casa uma ficha com uma lista de palavras para lerem e no dia seguinte, a professora pedia a cada um dos alunos para ler uma palavra que seleccionava ao acaso.

Para lecionar a área de Matemática, a professora recorria sobretudo a materiais didácticos, como um dado grande para estimular o cálculo mental, o ábaco para trabalhar as unidades e as dezenas e cartões com círculos quando introduzia um novo algarismo. Para além disso os alunos resolviam fichas de trabalho, exercícios no manual e no caderno.

Para lecionar a área de Estudo do Meio, a professora recorria a experiências e trabalhos práticos. Por exemplo, após trabalhar com a turma o corpo humano, os alunos levaram para casa cartões com as diversas partes do corpo humano. O objetivo era juntá-las corretamente utilizando taxás e depois tinham que pintar, tentando representar-se a si próprio ou a outra pessoas importante para eles. Após todos os alunos terem elaborado este trabalho, apresentaram-no oralmente. Os alunos tinham aula de Estudo do Meio apenas duas vezes por semana, enquanto Português e Matemática tinham todos os dias.

Considero ainda relevante mencionar que o meu percurso formativo iniciou-se e irá completar-se na Escola Superior de Educadores de Infância Maria Ulrich. Aqui fiz a licenciatura em Educação Básica e o Mestrado em Educação Pré-Escolar e Primeiro Ciclo do Ensino Básico. Ao longo destes anos de formação, tive a oportunidade de contactar com diferentes realidades educativas, através dos diferentes estágios que

realizei. Desta forma, conheci diferentes modelos educativos, diferentes maneiras de estar em sala e diversos grupos de crianças, cada um com as suas particularidades.

Ao realizar o meu último estágio com crianças de 1º ano e após observar o seu ritmo de trabalho, considerei importante implementar aulas mais lúdicas, recorrendo a jogos pedagógicos que permitissem trabalhar e consolidar os conhecimentos dos alunos.

Como tal, escolhi como tema para desenvolver o presente relatório, “O jogo no processo de ensino-aprendizagem no primeiro Ciclo do Ensino Básico”. A razão desta escolha relacionou-se com o facto de no primeiro ciclo do ensino básico, nem sempre as crianças terem a oportunidade de realizar e consolidar aprendizagens de forma mais prazerosa e lúdica. No quotidiano, os professores estão muito preocupados em transmitir todos os conteúdos do programa, de modo a terem tempo de terminá-lo e muitas das aprendizagens realizadas não são adquiridas de forma prazerosa nem significativa.

O jogo é um material mais atrativo e motivador para os alunos do que o tradicional livro. Para além disso, o jogo permite ao aluno trabalhar a capacidade de comunicação e interação com os pares, proporcionando uma prática ativa, num contexto real e com uma finalidade específica.

Deste modo, o professor é um dos grandes responsáveis pela melhoria da qualidade do processo de ensino-aprendizagem, e cabe-lhe a tarefa de desenvolver novas práticas pedagógicas que permitam que os alunos tenham melhor aprendizagem. São estes aspetos que me levaram a explorar a dimensão educativa e pedagógica do jogo para este relatório final no âmbito da prática de ensino supervisionada.

## **Organização do Relatório**

Este relatório encontra-se estruturado da seguinte forma: introdução, três grandes capítulos, as considerações finais, as referências bibliográficas e por fim os anexos.

A introdução clarifica o tipo de estágio realizado, os seus objetivos, o tema estudado com maior detalhe e a razão da sua escolha. Contempla também um pouco do percurso formativo e apresenta a organização a que o trabalho obedece.

No capítulo I intitulado por “Enquadramento teórico-metodológico da Prática de Ensino Supervisionada”, está apresentada a sustentação teórica do problema em estudo e está organizado em: aspetos históricos, relação entre o lúdico e o jogo na educação, o jogo como ação pedagógica e o papel do professor quando implementa um jogo

pedagógico na sala de aula. Este capítulo contempla também as opções metodológicas bem como os procedimentos utilizados na observação empírica e na análise do problema.

No capítulo II nomeado por “Caracterização do contexto institucional e comunidade envolvente”, está apresentado o local de estágio e os seus elementos principais, bem como a estrutura organizacional da instituição. Neste capítulo também estão referidas as práticas correntes observadas na instituição, com destaque para o tema tratado no presente relatório, suportado por referências teórico-empíricas apresentadas no capítulo I.

Seguidamente, no capítulo III designado por “ A prática de Ensino Supervisionada na instituição”, estão explicadas as atividades que foram realizadas com os alunos, assim como os objetivos e os procedimentos, tendo em conta o tema tratado neste relatório. Como suporte foram utilizadas as notas de campo, o registo fotográfico e os planos das aulas que lecionei.

Posteriormente, no capítulo IV, ou seja as considerações finais, está apresentada a análise crítica vivida durante a prática de ensino supervisionada, tendo em conta os aspetos referidos nos capítulos anteriores. Aqui também estão projetados novos caminhos de intervenção.

O relatório termina com as referências bibliográficas que suportaram todo o relatório e em anexo irei colocar o registo fotográfico, os planos das aulas e as notas de campo recolhidas.

## 2. Capítulo I

### **Enquadramento teórico- metodológico da Prática de Ensino Supervisionada (PES)**

Jogo: «atividade recreativa, mais ou menos espontânea, que tem como finalidade o prazer, o divertimento.»  
VV.AA. (2001, 2189)

Desde muito cedo que o ser humano encontra no jogo uma forma de entretenimento que o acompanha ao longo da vida, ainda que em situações e com objetivos diferentes.

O jogo é um conceito muito amplo na nossa sociedade e podemos encontrá-lo representado de diferentes maneiras tanto nas crianças, como nos adultos.

Piaget, citado por Neto (2003), considera que o jogo é muito relevante no desenvolvimento cognitivo da criança. O jogo, visto como um processo de assimilação, tem uma função de exercitação e extensão do aluno e tem também a função de consolidar algum aspeto que já foi experienciado. Através do jogo é possível concretizarem-se atividades de forma motivadora pelo prazer que proporcionam.

Huizinga, citado por Dohme (2003), entende o jogo como um aspeto da cultura, relacionado com os aspetos sociais, considerando que não é apenas uma perspetiva psicológica, sociológica ou antropológica. Segundo este autor, o jogo “é uma actividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana.”

Segundo Henriot, citado por Kishimoto (1994), o jogo diferencia-se das outras condutas “através de uma atitude mental distanciada da situação, pela incerteza de resultados e pela ausência de obrigações no seu engajamento.”

Deste modo, com fins lúdicos e pedagógicos jogar proporciona momentos de diversão e emoção e traduz-se num valioso recurso de aprendizagem, sobretudo para as crianças. Por mais simples e informal que seja o contexto onde é utilizado, há sempre algo que se aprende, revê ou consolida. O jogo é um material simples e com uma enorme potencialidade pedagógica, o que faz dele um importante recurso a ser utilizado na aprendizagem escolar. Portanto, neste trabalho será explorado o jogo e o lúdico como

mais um meio que os Professores de 1º ciclo podem utilizar nas suas aulas, de modo a motivar os alunos e complementando assim o método de ensino utilizado.

Sendo assim, uma forma de conseguir que a aprendizagem seja significativa centra-se na mudança de métodos e estratégias de ensino. Uma das novas técnicas que hoje pode ser utilizada é o recurso às atividades lúdicas (jogos), como forma de estimular os alunos a aprender e os professores a ensinar.

## **2.1 – Aspetos históricos**

Ao longo da história, o jogo enquanto recurso pedagógico, assumiu diversas formas de compreensão. Como tal, a relação entre o jogo e a educação é muito antiga. Segundo Paulo Nunes de Almeida (2003), “O corpo e o meio, a infância e a cultura faziam parte de um só mundo.” Apesar desse mundo ser pequeno, era coerente, pois os jogos caracterizavam a própria cultura. Esta cultura era a educação e a educação retratava a sobrevivência.

Na Grécia Antiga, Platão dizia que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos. Nesta época defendia-se que a educação propriamente dita deveria iniciar-se aos sete anos de idade.

No tempo dos egípcios, dos romanos e dos maias, os jogos eram usados para a transmissão de conhecimentos e valores das gerações mais velhas para as mais novas. Na época do cristianismo, os jogos foram desvalorizados, porque eram considerados profanos e imorais.

A partir do século XVI, os humanistas começaram a compreender o valor educativo dos jogos, e os colégios jesuítas foram os primeiros a colocá-los em prática.

Segundo Ariés (1981), pesquisador da vida social da criança e da família, surgiu uma nova consciência, a de que a educação adotou jogos que até então tinham sido recusados. Os jesuítas publicaram em latim tratados de ginástica que transmitiam as regras dos jogos recomendados e passaram a aplicar nos colégios a dança e a comédia, transformados em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Nesta época do renascimento em que o ideal que se seguia era o de formar um homem com um espírito livre, capaz de dominar todas as áreas de conhecimento, desde a arte até a ciência, consideraram-se as brincadeiras e jogos como uma forma de preservar a moralidade das crianças, tidas até então, como adultos em miniaturas.

Surge assim uma nova proposta de educação onde se estabelece uma relação entre o jogo e a educação. Esta relação foi marcada por três pontos de vista ao longo das

mudanças da sociedade, conforme refere Brougère (1998) ao mencionar o ponto de vista aristotélico (jogo como recreação), sendo esta, a primeira forma de olhar o jogo. Seguidamente, o jogo como dispositivo pedagógico, no qual o interesse que a criança demonstra pelo jogo deve ser utilizado para ensinar. Por fim, o autor menciona que o jogo é uma atividade que permite ao professor observar e compreender a personalidade da criança e que pode ser adaptado a diversos tipos de ensino.

Rousseau (1712 - 1778) valoriza as características próprias das crianças, ampliando a concepção sobre a criança como um ser distinto do adulto. O jogo ganha espaço e é valorizado no âmbito educacional na medida em que a educação começa a ajustar-se à essência e ao caráter das crianças. Rousseau demonstrou que a criança tem maneiras próprias de ver, de pensar e de sentir e revelou ainda que não se aprende nada se não for através de uma conquista ativa. O autor faz também referência à aprendizagem da leitura e da escrita, explicando que os professores têm muito trabalho à procura dos melhores métodos para ensinar a ler e a escrever, mas o mais seguro de todos eles, e que muitas vezes se esquece, é o desejo que a criança tem de aprender. Se o professor conseguir passar este desejo à criança, qualquer método será bom.

Foi com Froebel (1782-1852) que se fortaleceram os métodos lúdicos na educação. Ele acreditava que o grande educador/professor é aquele que faz do jogo uma arte e um instrumento para promover a educação para as crianças. O autor defendia que a melhor forma de levar a criança à atividade, à autoexpressão e à socialização seria por meio de jogos.

Dewey (1859-1952) reforça a importância dos jogos na educação das crianças, dizendo que “O jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da criança.” (citado por Almeida 2003)

Para Piaget (1896-1980) os jogos não são apenas uma forma de entretenimento das crianças, mas meios que enriquecem o seu desenvolvimento intelectual. O autor realça que “Os métodos de educação das crianças exigem que se 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.” (citado por Almeida 2003)

Ao longo dos séculos, foram vários os pedagogos que reconheceram as virtudes e renovaram o valor do jogo no desenvolvimento cognitivo e social do aluno, sobretudo nos primeiros estádios de desenvolvimento. Tal como dizia Platão “(...) para ensinares

as crianças, apoia-te nalgum jogo e verás com maior claridade as tendências naturais em cada uma delas.” (citado em Lázaro 1995). No entanto, a sua utilização não se deve limitar à educação primária, pois as características singulares que possui mostram que pode e deve estender-se ao longo dos vários momentos da vida do ser humano.

A educação lúdica esteve presente em todas as épocas, formando hoje, uma vasta rede de conhecimentos não só na área da educação, mas também da psicologia, fisiologia, entre outras. Tal como refere Piaget (1998) é notório que “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais e sociais e como tal é indispensável à prática educativa.” (<http://meuartigo.brasilecola.com/educacao/consideracoes-historicas-dos-jogos-no-ambito-educacional.htm> - consultado a 4 de Março de 2015)

## **2.2 – Relação entre o lúdico e o jogo na educação**

Para melhor compreendermos a temática em estudo, o jogo pedagógico no processo de ensino-aprendizagem no 1º ciclo, é importante percebermos o que o que é realmente o lúdico e o jogo.

Para Paulo Nunes de Almeida (2009), o lúdico é a ação e a dinâmica de como se joga ou brinca. Por exemplo, o facto de uma criança ter um brinquedo, por si, não determina o lúdico, mas sim a ação da criança. Segundo o autor, “O lúdico apresenta sempre um sentido de ação e exploração: ver como é, desmontar, participar, construir e até mesmo se sacrificar, se a ação for encarada como espírito lúdico, desafiador e de superação de limites.” O lúdico está assim diretamente relacionado com a perceção do homem acerca de algo. Muitas vezes, as ações lúdicas podem ser substituídas pelo “esforço” e pelo “sacrifício”, mas nunca perdem a essência, o espírito e o sentimento do comportamento lúdico, se as ações forem compreendidas e aceites como normas do jogo, como formas de superação de limites ou motivação para novas ações.

Segundo Paulo Nunes de Almeida (2009), para que o jogo aconteça, é necessário que o individuo tenha a consciência de que está a jogar e que tenha um comportamento compatível com a situação. Qualquer comportamento pode transformar-se em jogo, quando a interação do jogador está presente. É também necessário que haja um conjunto de regras estabelecidas pela situação de jogo na qual se determinam os limites da ação, ou seja, há um roteiro e não segui-lo é mudar o jogo. As regras são indispensáveis ao jogo e precisam de ser aceites por todos os participantes. Desta forma, regra e jogo requerem concentração, adequação e respeito. Por fim, para que o jogo aconteça, é

importante haver liberdade. No jogo, a liberdade de ação do jogador é uma prática voluntária. No jogo, o que caracteriza a liberdade é o grau da intencionalidade como um fenómeno de ação da consciência expressa de diferentes maneiras. Nessa ação encontram-se noções de ética, de solidariedade, de liberdade e de limites de conduta humana. Essa liberdade irá sempre depender de fatores internos ao sujeito (motivações pessoais) e de estímulos externos, conforme a conduta de outros parceiros da atividade. As regras são assim essenciais, pois são elas que delimitam o que se pode ou não fazer naquele jogo específico.

Desta forma, o jogo além de ter em si uma conceção do lúdico, tem também aspetos restritivos: as regras. No entanto, num jogo com regras definidas e compreendidas anteriormente, existe uma aceitação natural entre os jogadores. Então, o jogo caracteriza-se por ser:

- Regrado: limita os parâmetros que os participantes devem seguir
- Intencional: explica o grau de intencionalidade como um fenómeno de ação de consciência expressa de diferentes formas.

Atualmente encontramos no jogo a função lúdica, que proporciona diversão e prazer e a função educativa, em que o jogo proporciona algum tipo de conhecimento, aprofunda saberes e consolida outros. Durante os jogos, as crianças conseguem obter diferentes experiências como: interagirem com outras pessoas, organizarem o seu pensamento, tomarem decisões, desenvolverem o pensamento abstrato e criarem formas diversificadas de jogar e produzir conhecimentos. Sendo assim, os jogos são instrumentos pedagógicos bastante relevantes e determinantes para o desenvolvimento da criança, pois no jogar ela desenvolve habilidades e competências necessárias para o seu processo de aprendizagem. No entanto é importante realçar que os jogos são bons auxiliares no processo de ensino-aprendizagem, se forem trabalhados de forma correta e objetiva, e não apenas para diversão.

Desta forma, é importante referir que aquilo que separa um jogo pedagógico de outro que seja apenas lúdico é o facto de se desenvolver o jogo pedagógico com o objetivo de obter aprendizagens significativas, estimular a construção de novos conhecimentos e sobretudo estimular o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma determinada capacidade cognitiva que possibilita que a criança compreenda e intervenha nos fenómenos sociais e culturais e para além disso, ajuda-a a construir conexões. Um jogo apenas de carácter lúdico tem como principal objetivo promover o prazer e a diversão.

### 2.3 – O jogo como ação pedagógica

O uso dos jogos é um excelente recurso que o professor pode utilizar no processo ensino-aprendizagem, pois contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual e social do aluno, para além de trabalharem e consolidarem os conteúdos que estão a ser transmitidos. No entanto, é importante reforçar a ideia de que os jogos pedagógicos são um importante recurso que complementam o método de ensino utilizado pelo professor. Como refere Melo (2008) o professor ao desenvolver um jogo em sala de aula deverá ter em conta que o aluno aprende inconscientemente, pois o prazer alivia a pressão escolar e a necessidade permanente de dominar o conteúdo. Desta forma a pressão escolar é trocada pela descontração e os resultados das atividades são mais claros. Os jogos podem ser utilizados em todas as disciplinas, porém devem ser bem adaptados aos conteúdos, à faixa etária e à prontidão dos alunos.

Segundo Fialho (1997), ao levarmos aos nossos alunos um determinado jogo, são necessários alguns cuidados, como por exemplo:

- A experimentação dos jogos - É essencial que o professor teste o jogo antes de o aplicar com os alunos visando evitar surpresas indesejáveis durante a execução, observando se as questões envolvidas estão corretas e se as peças do jogo estão completas.
- Verificação das regras - Quando o aluno não compreende as regras perde o interesse pelo jogo, portanto estas devem ser claras e sem muita complexidade de forma a motivar a criança. Assim, ela demonstrará interesse pelo desafio e pelo desejo de vencer.
- Proposta de atividades relacionadas aos conteúdos dos jogos - É interessante que o professor prepare atempadamente determinadas atividades que estejam relacionadas com os conteúdos desenvolvidos no jogo, para que este tenha verdadeiramente um valor significativo, enquanto objetivo educacional e pedagógico. No entanto, não é necessária uma grande quantidade de atividades, porque assim, o aluno poderá perder o interesse pelo jogo por se sentir na obrigação de jogar apenas para aprender.

Contudo, é importante termos em conta alguns aspetos que devem ser evitados nos jogos. Wittizorecki (2009) refere alguns desses aspetos:

- Eliminação dos participantes: a eliminação pode trazer uma sensação de frustração aos participantes, deixando-os na condição de observadores, quando o fator principal e fundamental do jogo é a participação.

- Discriminação: seja de cariz sexual, étnico, religioso ou outro, é fundamental que os estigmas não sejam reforçados nos jogos, de modo a favorecer a igualdade de oportunidades.
- Direção autoritária: o professor não deverá ser o centro da aula, mas deverá dar espaço para que todos os alunos possam propor e dirigir a atividade em algum momento.

O jogo permite assim que os alunos se sintam desafiados, que testem hipóteses, permite questionarem-se e questionar o par com o qual interagem. Por esta razão, o jogo deverá ser desafiador e interessante, possibilitando que as crianças desenvolvam a autonomia e a capacidade de participação e cooperação. Assim, elas poderão, de facto, construir o seu conhecimento a partir do que o jogo está a proporcionar.

Moratori (2003) considera que o jogo pedagógico “se apresenta produtivo ao professor que busca nele um aspecto instrumentador (...)” e portanto pode facilitar o processo de ensino-aprendizagem. Para além disso, o jogo pedagógico é também produtivo para o aluno, porque desenvolve a capacidade de pensar, refletir, analisar, compreender, levantar hipóteses, testá-las e avaliá-las com autonomia e cooperação.

Segundo Paulo Nunes de Almeida (2009), as crianças a partir dos 6 anos, começam a entender o mundo mais objetivamente e a ter consciência das suas ações. Deste modo, nesta faixa etária “os jogos transformam-se em construções adaptadas, exigindo sempre mais o trabalho efetivo e participativo no processo de aprendizagem, que começa a sistematizar o conhecimento existente.” O autor refere também que para Piaget o “facto de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças, em todo o lugar onde se consegue transformá-lo em iniciativa de leitura ou de ortografia observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações tidas como maçantes.”

Para Vygotsky (2003), o jogo é fundamental para a aprendizagem porque, por meio do brinquedo a criança atinge a definição funcional de conceitos ou de objetos, atuando na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), criando condições para que determinados conhecimentos sejam consolidados. Isto significa que, quando brinca, a criança mobiliza saberes para além daqueles que já domina, aumentando assim as suas possibilidades de atuação no mundo real. Vygotsky defende uma teoria sócio-interacionista, onde primeiramente, o individuo aprende e depois desenvolve-se. A Zona de Desenvolvimento Proximal é um período onde a pessoa já tem uma determinada potencialidade para começar a desenvolver uma certa habilidade, mas que ainda não se consolidou. É um momento de transição e por isso a intervenção deverá ser através de

situações onde seja possível interagir, conhecer e aprender, pois só assim é possível a pessoa desenvolver-se. Para Vygotsky, a utilização de jogos permite a criação de ambientes desafiadores, capazes de “estimular o intelecto”, podendo assim atingir estágios mais avançados de raciocínio. Quando o professor sugere situações de jogo na sala de aula, proporciona momentos de afetividade entre a criança e o ato de aprender, e assim a aprendizagem será mais significativa e prazerosa. Os jogos aliados ao processo de ensino são uma excelente oportunidade de aprendizagem, além de proporcionarem o desenvolvimento intelectual, psicológico, motor, físico e aprimorarem as habilidades sociais, a interação e o raciocínio.

#### **2.4. – O papel do Professor quando implementa um jogo pedagógico na sala de aula**

Quando o Professor elabora os jogos procura criar algo que junte o conteúdo que está a ser desenvolvido com o prazer da criança em aprender. Através do jogo, o professor procura garantir que as crianças estão interessadas e motivadas a fim de lhes possibilitar a construção e o aprimoramento de seu saber, favorecendo a aprendizagem dos conteúdos.

Para Moratori (2003), o professor ao optar por uma atividade lúdica deve ter os objetivos bem definidos. Esta atividade pode ser realizada como um meio de conhecer o grupo com o qual se trabalha (desenvolvimento da área da formação pessoal e social) ou pode ser utilizado para estimular e promover aprendizagens específicas (o jogo como instrumento de desenvolvimento cognitivo). De acordo com os objetivos que o professor pretende que os alunos alcancem, deve: sugerir regras ao invés de impô-las, permitindo assim que o aluno as elabore e tome decisões; promover a troca de ideias de modo a chegar a um acordo sobre as regras; permitir julgar que regra deve ser aplicada a cada situação; motivar o aluno no sentido da tomada de iniciativa, agilidade e confiança e contribuir para o desenvolvimento da autonomia.

Para que um jogo tenha êxito, é importante que o professor atue como orientador ao longo de todo o processo. É essencial criar um ambiente estimulante, organizado e capaz de atingir os objetivos propostos pelo jogo. Assim sendo, a utilização pedagógica dos jogos, visa favorecer a aprendizagem e contribuir para a avaliação do aluno. Para além disso, permite aos alunos que auto-avaliem o seu desempenho ao longo da atividade e que participem ativamente em todas as etapas do jogo. O jogo é um meio através do qual os conteúdos curriculares podem ser aprendidos de um modo inteligente

e refletido. Uma vez que o jogo envolve sempre desafios ao pensamento dos alunos, o pensamento pode torna-se o meio da aprendizagem.

Segundo Wassermann (1990), no ensino primário o jogo pode e deve estar presente nas atividades que fazem apelo à imaginação e à criatividade fazendo uso de areia e água, barro, blocos de construção, entre outros. Para além disso o jogo pode e deve estar presente também na aprendizagem da língua, dos números e na apreensão do mundo em que vivemos.

Wassermann (1990) refere que os professores são responsáveis por criarem atividades e experiências para os seus alunos, de acordo com a gestão que fazem do programa e pela preparação dos materiais de aprendizagem originais, selecionando os que lhes parecem mais adequados às necessidades de cada aluno. Pede-se também aos professores que compreendam e que lidem com os problemas afetivos, sociais e intelectuais dos alunos e que dêem a cada um o tempo e a atenção necessárias para conseguir melhorar a sua aprendizagem. Desta forma, o professor tem que tomar decisões e fazer opções, baseando-se nos valores educacionais em que acredita. Paraphrasing the author, “Quando os professores fazem aquilo em que acreditam e acreditam naquilo que fazem sentem-se, curiosamente, mais libertos.”

Wassermann (1990) refere ainda que muitas vezes, o trabalho e o divertimento não são vistos como aspetos que se complementam. Em muitas escolas, a autora observa que as crianças quando trabalham têm que se esforçar bastante e só depois é que têm autorização para brincarem. Numa grande parte das salas de aula do ensino básico, os professores pensam que o que realmente é válido é os alunos estarem sentados com um papel e uma caneta na mão. Só depois de o trabalho ser considerado aceitável é que os alunos podem ir brincar, se houver tempo para tal. Sendo assim, é importante reforçar a ideia da necessidade de existirem jogos no processo de desenvolvimento e de ensino-aprendizagem das crianças.

Para Paulo Nunes de Almeida (2009), os professores devem incluir na sua prática pedagógica os jogos como um meio alternativo de ensino e, com isso, devem procurar encontrar o equilíbrio no cumprimento das suas funções, como a planificação das aulas e as avaliações. Para além disso, os professores deverão ter sempre em conta que estão a contribuir para a construção de um ser autónomo, criativo e que serão futuros cidadãos com funções a desempenhar na sociedade. O autor refere também que para Piaget, o professor deverá estar preparado para a utilização dos jogos em situações de ensino. Desta forma, a intervenção do professor deverá ser limitada de modo a motivar a

cooperação entre os alunos, permitindo que tomem decisões por si próprios, desenvolvendo a autonomia e as capacidades intelectual e social. Piaget entende também que o professor deve dar apenas as regras do jogo, ou deve ajudar os alunos a construí-las, permitindo que eles mesmos desenvolvam as estratégias para ganhar o jogo.

Segundo Maria Isabel Pires (2007), é essencial para todo o processo educativo dos alunos que existam vinculações que unam os alunos aos professores, permitindo assim que os alunos desenvolvam personalidades autónomas e que estas estejam integradas num projeto de vida. Para que estas vinculações se possam estabelecer, é necessária a criação de um ambiente tranquilo e cheio de afetividade.

Parafraseando Kentenich (1984) citado por Maria Isabel Pires (2007), “A acção educativa, quando exercida com sabedoria, deve garantir o apoio que possibilita a progressiva autonomia.” Neste sentido, ao longo do processo educativo, a ação do professor, processa-se sobretudo recorrendo à palavra e sabendo que a sua personalidade influencia os alunos. Como tal, é importante a existência de um diálogo permanente entre professor e aluno, para que o professor possa aconselhar o aluno quando for necessário, para que o ajude a perceber o que não entende e discernir entre o certo e o errado. Para a autora, os valores que se pretendem passar e promover no aluno têm uma grande influência em todo o seu processo de crescimento. Deste modo, o professor deve procurar o seu aperfeiçoamento profissional para que o seu desempenho seja cada vez mais eficaz.

Para Vygotsky (2003) é necessário que o professor intervenha para que a criança consiga atingir os conhecimentos que ainda não se tornaram sólidos para ela. Assim, o professor tem o “papel de interferir na Zona de Desenvolvimento Proximal dos alunos, provocando avanços que não ocorreriam espontaneamente”. O único bom ensino, afirma Vygotsky, é aquele que se adianta ao desenvolvimento.

Assim, quando um professor implementa um jogo pedagógico na sua aula deve estipular o que pretende com essa atividade, ou seja, quais os objetivos que pretende atingir. Com este tipo de jogos pode-se desenvolver diversas habilidades, trabalhar conteúdos, auxiliar no desenvolvimento cognitivo, motor, social, entre outros.

Conclui-se então que o jogo pedagógico é uma poderosa ferramenta que pode ser aplicada em todas as áreas disciplinares para atingir objetivos diversificados. A escola deve ver os jogos de forma muito séria devido à sua grande importância e a todas as possibilidades de contribuições para o processo de ensino-aprendizagem. Sendo assim,

a boa utilização dos jogos na escola é muito importante, no entanto também é fundamental que os professores estejam preparados para os aplicar. É necessário que desde o planeamento da atividade ao estabelecer os objetivos, o professor tenha conhecimento do nível de desenvolvimento em que os alunos se encontram. Por este motivo, é fundamental que os professores estejam em constante aprendizagem e atualização de conhecimentos. Para além disto a reflexão acerca da sua prática é também crucial, porque só assim é que o professor crescerá pessoalmente, intelectualmente e profissionalmente.

## **2.5. – Opções metodológicas**

O presente trabalho pretende abordar o tema: “O jogo pedagógico no processo de ensino-aprendizagem no 1º CEB”. Para tal, será utilizada a metodologia qualitativa, onde irá proceder-se à análise e interpretação da realidade observada, recorrendo à observação direta e participante. Para realizar este trabalho foram utilizadas duas técnicas de recolha de dados, as notas de campo e o registo fotográfico.

### **2.5.1 – Investigação e metodologia qualitativa**

Segundo Sousa (2005) uma investigação é a procura daquilo que se desconhece. Como tal, uma investigação científica é uma forma de se encontrar novos conhecimentos científicos. O processo de investigação consiste sobretudo no estudo de vestígios, levando a formulações hipotéticas dos seus possíveis significados, procurando qual das hipóteses terá a explicação mais credível. Mesmo perante as maiores evidências, os resultados de uma investigação nunca serão definitivos.

Para Stake (2011) uma investigação é a recolha de informação e a construção de conhecimento, associado a outras pessoas num ambiente social, com o objetivo de compreender como algo funciona.

Segundo Sousa (2005) na investigação qualitativa não existe apenas uma realidade. Esta é subjetiva e tem diferentes interpretações, dependendo dos indivíduos que a consideram. Em vez da procura de leis que se possam estender a toda a população, a investigação qualitativa procura entender os mecanismos e como funcionam certos comportamentos, atitudes e funções.

Já para Stake (2011) na investigação qualitativa o investigador pesquisa dados que representem experiências pessoais em situações específicas, neste sentido, recolhe dados sobretudo descritivos, o que lhe permitirá compreender os participantes e os

fenómenos na sua singularidade e complexidade. Deste modo, a investigação qualitativa dá ênfase à percepção e compreensão do ser humano.

A função do pesquisador qualitativo é adquirir uma visão profunda e intensa do contexto que pretende investigar, tendo em consideração a interação que se estabelece entre os participantes. Deste modo, a abordagem feita é naturalista, pois estuda os participantes nos seus contextos naturais. Para além disso, esta pesquisa é contextual, na medida em que o pesquisador recolhe dados no contexto natural ao longo de um período de tempo (Gray, 2012).

Para António Firmino da Costa (1986), a metodologia qualitativa poderá também ser designada por “estudo de caso” e “trabalho de campo”. Esta metodologia pressupõe que o investigador permaneça durante um longo período de tempo no contexto que está a estudar e pressupõe também que o investigador contacte diretamente com as pessoas e situações. Parafraseando o autor, “o principal instrumento da pesquisa é o próprio investigador.” No terreno, o investigador observa os locais, os objetos, as pessoas, as atividades, situações, ritmos e acontecimentos. Ao longo do meu período de estágio, foi o que tentei fazer e fui anotando aquilo que ia observando. Estas anotações foram realizadas sob a forma de notas de campo. Estas consistem em observações pessoais, informações fornecidas por outras pessoas e conversas ou palavras das pessoas que estamos a observar e a estudar. Por vezes, pode também ser utilizado o registo fotográfico com a devida atenção às circunstâncias e aos efeitos que possam causar.

No trabalho de campo, as situações vão acontecendo sem que o investigador as possa controlar. Estas estão sempre a surgir e o investigador tem assim possibilidades de observação inesperadas e não programadas. Desta forma, ele é obrigado a reagir perante uma situação de observação, escolhendo assim dimensões de análise e indicadores, estabelecendo relações entre acontecimentos e realinhando focos de interesse. A observação no terreno deverá ser cuidadosamente preparada, tendo em conta preceitos operatórios simples e conhecimentos teóricos e metodológicos.

Ao longo do trabalho de campo, é praticamente impossível que o investigador não estabeleça relações com aqueles que está a observar. Durante o meu estágio, foi o que aconteceu, estabeleci uma relação com a professora titular e com os alunos, o que me permitiu conhecer melhor cada um e também como funcionavam em grupo. No entanto, é necessário ter em consideração a interferência, é preciso controlá-la e objetivá-la, dentro do possível. De facto, é através da observação direta e da comunicação com os outros, que a informação acerca da realidade social chega ao

investigador, ou seja, ele recolhe diretamente as informações sem que os indivíduos que estão a ser observados intervenham.

Segundo António Firmino da Costa (1986), “O principal instrumento de pesquisa é o próprio investigador e os principais procedimentos são a presença prolongada no contexto social em estudo e o contacto directo, em primeira mão, com as pessoas, as situações e os acontecimentos.” Neste sentido, a unidade social que se está a observar não pode ser muito extensa e o período de observação não pode ser muito curto, uma vez que se pretende uma recolha intensiva de informação com o objetivo de descrever as práticas e representações sociais observadas e pretende-se também caracterizar o local e o quadro social.

Deste modo, ao longo do meu período de estágio realizei uma observação direta e participante. Na observação participante, o observador torna-se parte integrante da situação que está a observar. É importante realçar, que neste tipo de observação, o investigador é o instrumento principal de observação. Ele tem acesso às perspetivas de outros seres humanos, ao viver os mesmos problemas e situações. Foi exatamente isto que senti durante o meu estágio, ou seja, acabei por acompanhar os alunos nas dúvidas que iam surgindo, em conflitos que iam tendo com os amigos, entre outras situações. Segundo António Firmino da Costa (1986), “Pode dizer-se que a pesquisa de terreno é, em boa medida, a arte de obter respostas sem fazer perguntas. As respostas obtêm-se no fluxo da conversa informal e da observação directa, participante e continuada.” Para o autor, a observação participante fornece os melhores resultados na aquisição de informações sobre comportamentos e acontecimentos. Na pesquisa de terreno é utilizada a consulta de registos como cartas, diários e fotografias. Estes registos fornecem informação complementar e podem esporadicamente substituir a observação direta e a conversa ou entrevista informal.

É natural que na pesquisa de terreno, o investigador estabeleça uma relação com os observados, visto que se insere naquele meio social e para além disso, observa regularmente os seus estilos de vida, os seus comportamentos e poderá conversar com eles. Desta forma, os observados poderão ser uma fonte de informação acerca de outros. No entanto, há que ter em conta que estes depoimentos são feitos segundo sistemas de representações próprios do contexto social e do local onde estão os indivíduos. A presença do investigador no terreno, com a observação direta dos comportamentos e atitudes e a possibilidade de repetir conversas e observações, são procedimentos que as técnicas de análise documental podem complementar, mas não substituir. Um dos

elementos indispensáveis que se deve associar a outros tipos de informação é o ponto de vista dos observados, ou seja, como é que vêm as suas próprias práticas, representações e como acham que a vida social deveria ser e como esperam que ela seja. Assim, o investigador poderá produzir uma análise das práticas e representações sociais segundo o seu ponto de vista.

Para António Firmino da Costa (1986), os atos de pesquisa agrupam-se em quatro fases: planificação da pesquisa, recolha de informação, registo da informação e análise da informação. Desta forma, desde o momento da planificação, a metodologia da pesquisa precisa de ser pensada consoante uma teoria do objeto, uma teoria do investigador enquanto sujeito social e uma teoria das relações entre os dois durante todo o processo de pesquisa. O método intensivo de campo implica que o investigador esteja constantemente a classificar e a interpretar os dados, visto que a recolha de informação se vai processando segundo o desenrolar das ações de pesquisa. Esta situação acabou por acontecer várias vezes durante o meu estágio. Neste sentido, uma grande parte da análise vai sendo feita no decorrer da pesquisa de terreno. A classificação e a análise da informação são indispensáveis para que seja possível acontecer um processo de contínua regulação dos procedimentos técnicos da pesquisa. Parafraseando o autor, “À medida que se vai podendo produzir um conhecimento científico do contexto social, vai-se podendo tomar em conta as respectivas características no lançamento dos novos actos de pesquisa e no reajustamento das técnicas.”

No sentido de objetivar o investigador e as suas ações há que ter em conta os progressivos resultados que a investigação vai fornecendo acerca do objeto de estudo e também as características sociais do investigador. Deste modo, é importante voltar a realçar que o investigador é o principal instrumento da pesquisa. Sendo assim, ao inserir-se num certo contexto social e ao prolongar a sua presença, constrói ali uma identidade e estabelece um conjunto de papéis sociais. A identidade e os papéis do investigador consolidam-se e transformam-se através da interação entre o observador e os observados. Deve-se ter em conta algumas características sociais do investigador como a classe a que pertence e a sua profissão porque podem condicionar todo o processo de recolha de informação.

Para António Firmino da Costa (1986), a pesquisa de terreno tem duas vertentes: o processo de familiarização do investigador com a situação social em estudo e o distanciamento. Na primeira vertente, o investigador permanece no terreno durante um longo período de tempo e como tal vai observar diversas dimensões da vida social.

Portanto, vai comparar a visão da sociedade e dos observados (conseguida através de testemunhos orais) com os dados conseguidos através da observação direta e participante. Estes procedimentos de pesquisa permitem decifrar o significado de diferentes objetos, de símbolos, de situações, de comportamentos, de maneiras de agir e de pensar. A segunda vertente implica a produção de textos a partir da informação recolhida, bem como da sua classificação e análise. O objetivo é a criação de uma teoria explícita que contemple o objeto, o investigador e as relações entre ambos no decorrer de toda a pesquisa.

### 3. Capítulo II

#### **Caracterização do contexto institucional e comunidade envolvente**

A minha prática de ensino supervisionada (PES) decorreu no período compreendido entre 3 de novembro de 2014 e 20 de fevereiro de 2015, num colégio na zona de Lisboa que se destina a uma população de classe média – alta.

O Colégio onde estagiei nasceu em 1898 e foi fundado pela Professora Suzana Duarte e pelo seu marido. Ao longo dos anos, o Colégio foi mudando de instalações para diferentes zonas de Lisboa até chegar à localização atual. Está inserido numa zona com transportes públicos, o que facilita o acesso de alunos, professores, auxiliares e todos os docentes e não docentes ao colégio. Localiza-se num bairro, onde por vezes surgem desacatos, no entanto encontra-se numa avenida principal, onde observamos movimento constante. Para além disso o colégio tem segurança desde que abre as portas até ao momento em que fecha ao final do dia.

Após a morte do marido da Professora Suzana Duarte em 1951, o seu neto assumiu a Direcção Pedagógica. Neste cargo, desenvolveu e aprofundou o projeto educativo, com base na profissionalização gradual do corpo docente e assente numa formação humanista de cariz laico.

Entretanto, o Colégio modernizou-se e expandiu-se. Na primeira década do século XXI, os valores humanistas e a educação para uma cidadania moderna são sistematicamente reforçados.

Fundamentalmente o Colégio foi fundado com o intenção de não limitar a educação ao ensino, mas completá-la com os diferentes conhecimentos da vida, beneficiando de um espírito de família que passou dos fundadores para toda a comunidade educativa.

Hoje em dia a instituição acolhe crianças desde o jardim de infância até aos jovens do secundário. Sendo assim, o colégio tem na totalidade cerca de 1200 alunos.

O projeto educativo do colégio rege-se segundo cinco princípios fundamentais:

- igualdade de oportunidades: todos os jovens têm direito a uma educação adequada em igualdade de oportunidades e respeitando os diferentes níveis educativos, de acordo com as capacidades de cada um;

- pais, os primeiro educadores: os pais são os principais responsáveis pela educação dos seus filhos e têm direito de escolher o tipo de educação que julgam mais

adequada, fundamentando a sua opção no conhecimento do carácter próprio e projeto educativo do colégio;

- liberdade docente e carácter próprio: os professores têm o direito de exercer a sua função em liberdade, de acordo com o contexto em que trabalham, integrados no carácter próprio da escola e de acordo com o nível educativo que lhe corresponde;

- poderes públicos garantia de liberdade: os poderes públicos têm a obrigação de tornar possível a liberdade de ensinar e de aprender, garantido a independência do Colégio e o direito de todos à educação entendida como um bem social;

- a escola como garante do direito à educação: a escola é uma das instituições mais importantes como garante do direito à educação. Como tal, é-lhe reconhecido um papel decisivo para a vida em sociedade.

O principal objetivo do colégio é que os alunos cresçam de forma harmoniosa, o que implica o respeito pelos valores dos direitos fundamentais da pessoa humana. O conceito de educação não passa apenas pela transmissão de conhecimentos, mas também possibilita a experiência e a vivência de situações permitindo uma tomada de consciência que leva:

- ao conhecimento do próprio “eu” individual e único;
- ao reconhecimento do papel que o indivíduo desempenha a sociedade;
- ao agir em defesa dos valores e princípios que norteiam o humanismo equilibrado;
- ao respeito pela diferenças culturais, religiosas e ideológicas.

Relativamente à dimensão académica do projeto educativo, compreende vários objetivos específicos que favorecem dois domínios: o do desenvolvimento psicomotor e sensorial e o desenvolvimento de capacidades intelectuais. A aprendizagem não resulta simplesmente do treino nem da mecanização, ela é um ato consciente e resulta da iniciativa e do empenhamento pessoal que, está diretamente ligada à parte emocional de quem aprende. O desenvolvimento das capacidades intelectuais abrange vários processos mentais que passam pela aquisição de conhecimentos até à aplicação dos mesmos em novas situações: análise, síntese e avaliação. O desenvolvimento psicomotor e das capacidades sensoriais inicia-se no jardim-de-infância e abrange todos os ciclos, através de atividades gimnodesportivas, expressão corporal, entre outras.

A instituição rege-se pelo modelo tradicional e cada professora titular aplica o seu próprio método de ensino. Por exemplo uma das professoras titulares recorre muito à utilização de novas tecnologias, outra professora valoriza muito o trabalho de grupo e

cooperativo e outra professora prefere trabalhar utilizando os manuais e elaborando fichas para os alunos. O modelo tradicional centra-se na vontade dos alunos, na sua memória para reter conhecimentos, ordens e normas, mas também na disciplina, obediência e no espírito de trabalho.

O colégio oferece uma série de atividades extracurriculares como xadrez, futebol, ballet, natação, teatro e judo. Estas atividades são pagas à parte da mensalidade. As atividades que já estão incluídas no horário dos alunos, e portanto, na mensalidade são: inglês, educação física, artes plásticas, educação musical, educação religiosa e filosofia para crianças.

As atividades extracurriculares são muito importantes porque contribuem para o aumento do conhecimento a nível cultural e cívico, estimulam a socialização entre os alunos e asseguram a formação integral e a realização pessoal das crianças. Estas atividades contribuem fortemente para o desenvolvimento das crianças, porque são atividades orientadas e supervisionadas por um adulto, logo surge um espaço mais estruturado e diminui a hipótese de conflitos. Para além disso, estas atividades permitem que as crianças descubram quais são as suas áreas mais fortes e mais fracas, quais aquelas de que gostam mais, permitindo assim que se conheçam cada vez melhor.

### **3.1 – Caracterização da turma e do ambiente educativo**

O meu estágio decorreu numa sala de 1º ano do 1º Ciclo do Ensino Básico. No total, o grupo era constituído por 25 crianças, 17 eram do sexo masculino e 8 do sexo feminino. Era um grupo homogéneo, com alunos de 6 anos. Um dos alunos sofre de uma perturbação grave da linguagem, no entanto tentou sempre acompanhar os conteúdos trabalhados pela turma.

As crianças com quem estagiei eram muito curiosas e ansiosas por aprender a ler e a escrever. Depois de terem adquirido o mecanismo de leitura e escrita essa ansiedade diminuiu bastante. Era um grupo pouco autónomo, pois observei crianças que solicitavam ajuda para apertar os sapatos, para tirar o casaco, para arrumar o material, entre outros aspetos. Era um grupo um pouco inseguro, pois nas aulas estavam constantemente a questionar a professora ou estagiária para verificar se os exercícios que fizeram estão mesmo corretos.

Por outro lado, eram crianças solidárias com os colegas, pois ajudavam-se uns aos outros nos trabalhos que tinham para fazer e eram crianças que gostavam de partilhar e se fosse necessário emprestavam o material ao colega do lado. Nos recreios,

notava-se que se formavam grupos de brincadeiras, sendo que as meninas brincavam com as meninas e os meninos brincavam com os meninos. As brincadeiras das meninas eram sobretudo de imitarem cantoras que vêm na televisão e a dos rapazes passava muito por jogos de futebol.

Assim, a turma com a qual estagiei era ótima, pois era bastante carinhosa, simpática e as crianças mostraram sempre interesse em aprender conteúdos acerca dos mais diversos temas.

A sala estava organizada em cinco grupos de 4 elementos e um grupo de 5 elementos. Na sala, estavam afixados os trabalhos que as crianças desenvolveram ao longo do ano, as regras da sala, os mapas dos diferentes chefes e o placard dos aniversários. Este último era bastante interessante, pois ia ao encontro do tema que estavam a trabalhar: o Brasil. Este placard dos aniversários tinha uma onda do mar para cada mês do ano, em cima tinha uma caravela com os marinheiros lá dentro. Os marinheiros eram os alunos da turma. O projeto deste ano lectivo para o 1º ciclo tem como tema “Olhar o mundo” e cada turma trabalhou um país. No caso da turma com a qual estagiei, como já referi, tratou o Brasil.

O ambiente da sala de aula era geralmente calmo, de modo a que os alunos conseguissem acompanhar os conteúdos, expor as suas dúvidas e intervir quando necessário. Considero assim que o ambiente de sala era propício à aprendizagem, pois existiram momentos em que os alunos tinham que estar concentrados e quando tal não acontecia, a professora titular proporcionava momentos de descontração como por exemplo, ouvirem uma música ou uma história. Os diferentes momentos e ambientes criados foram essenciais para o desenvolvimento global dos alunos. No entanto, penso que os conteúdos que tinham que ser transmitidos poderiam sê-lo de uma forma diferente e inovadora, sem recorrer constantemente à exposição oral dos mesmos. A forma como os alunos trabalhavam os conteúdos também poderia ser diferente, sem recorrerem constantemente a fichas e aos manuais. Claro que estes também são importantes para todo o processo de ensino-aprendizagem, porém é essencial os professores inovarem e proporem práticas diferentes.

### **3.2 – Práticas correntes observadas na instituição**

Os alunos do 1º ciclo no colégio onde desenvolvi o meu estágio tinham aulas das 8h30 às 16h. Da parte da manhã tinham um intervalo de 20 minutos, tinham 1h30 de almoço e um intervalo de 10 minutos da parte da tarde. Neste horário estão contempladas as áreas curriculares lecionadas pelo professor titular (português, matemática e estudo do meio) e as outras disciplinas como inglês, expressões, filosofia, educação física e educação moral e religiosa.

As atividades extracurriculares contribuem fortemente para o desenvolvimento das crianças, porque são atividades orientadas e supervisionadas por um adulto, logo surge um espaço mais estruturado e diminui a hipótese de conflitos. Para além disso, estas atividades permitem que as crianças descubram quais são as suas áreas mais fortes e mais fracas, quais aquelas de que gostam mais, permitindo assim que as crianças se conheçam cada vez melhor.

Ao longo do meu estágio, tive a oportunidade de observar algumas aulas de expressão plástica, que eram dadas no atelier do colégio. Este atelier estava equipado com todo o tipo de materiais para que as crianças desenvolvessem trabalhos criativos e originais. Para além disso, os alunos podiam vivenciar e experimentar diferentes atividades sensoriais e de manipulação de materiais, formas e cores, o que possibilita expressarem o que sentem e representarem o mundo que os rodeia. Estas aulas privilegiam a livre expressão e contribuem para a estimulação da imaginação e criatividade dos alunos. Aqui o mais importante é a possibilidade que o aluno tem de se exprimir livremente, sem a imposição de moldes estereotipados. A expressão plástica era muito valorizada no colégio e tal como é referido nas metas e programa de expressão plástica para o 1º ciclo emitidas pelo ministério da educação: “A possibilidade de a criança se exprimir de forma pessoal e o prazer que manifesta nas múltiplas experiências que vai realizando, são mais importantes do que as apreciações feitas segundo moldes estereotipados ou de representação realista.”

Não havia valorização da expressão dramática, ainda que de acordo com as metas e programas do 1º ciclo emitidas pelo ministério da educação, esta área seja importante porque “A exploração de situações imaginárias, a partir de temas sugeridos pelos alunos ou propostos pelo professor, dará oportunidade a que a criança, pela vivência de diferentes papéis, se reconheça melhor e entenda melhor o outro.”

A turma tinha expressão musical uma vez por semana e esta era valorizada no colégio, pois os alunos desenvolviam trabalhos para mostrarem às outras turmas e

professores. Para além disso, para trabalhar os conteúdos a professora recorria a actividades lúdicas, como por exemplo o conto de uma história, um jogo utilizando o corpo para reproduzir sons, entre outros. Tudo isto é essencial ao desenvolvimento das crianças, pois tal como é referido nas metas e programa para o 1º ciclo, “A experimentação e domínio progressivo das possibilidades do corpo e da voz deverão ser feitos através de actividades lúdicas, proporcionando o enriquecimento das vivências sonoro-musicais das crianças.”

A professora titular da sala iniciava o dia com as crianças, por escrever no quadro o plano do dia. Para tal perguntava a um aluno que dia era, perguntava a outro aluno que tempo fazia lá fora e depois começava a escrever os novos conteúdos que a turma iria aprender naquele dia. Estes conteúdos eram divididos por cada uma das áreas. Todos os dias os alunos trabalhavam as áreas de português e matemática e duas vezes por semana trabalhavam a área de estudo do meio.

Todas as segundas-feiras, antes de escrever o plano do dia, a professora titular falava com cada um dos alunos perguntando como tinha corrido o fim-de-semana, estimulando o desenvolvimento da linguagem oral.

A área menos trabalhada era a de Estudo do Meio, no entanto esta é fundamental para o crescimento e desenvolvimento dos alunos. Como é referido nas metas e programa do 1º ciclo, “Todas as crianças possuem um conjunto de experiências e saberes que foram acumulando ao longo da sua vida, no contacto com o meio que as rodeia. Cabe à escola, valorizar, reforçar, ampliar e iniciar a sistematização dessas experiências e saberes, de modo a permitir, aos alunos, a realização de aprendizagens posteriores mais complexas.” Neste sentido, teria sido importante a professora titular ter trabalhado mais esta área com os alunos.

A outra área que a professora titular mais trabalhava com a turma era matemática. Esta é igualmente uma área essencial ao crescimento pessoal, social, intelectual dos alunos. Tal como refere o programa de matemática para o 1º ciclo: “O gosto pela Matemática e pela redescoberta das relações e dos factos matemáticos – que muitas vezes é apresentada como uma finalidade isolada- constitui um propósito que pode e deve ser alcançado através do progresso da compreensão matemática e da resolução de problemas.” A professora titular trabalhava esta área recorrendo a fichas de trabalho e a esquemas no quadro para explicar os conteúdos.

Tal como refere o programa de português para o 1º ciclo: “Pelo seu carácter transversal, o Português constitui um saber fundador, que valida as aprendizagens em

todas as áreas curriculares e contribui de um modo decisivo para o sucesso escolar dos alunos”. Desta forma, é natural que os professores privilegiem esta área curricular, sendo uma das mais trabalhadas, tal como observei ao longo do meu estágio. É extremamente importante que as aprendizagens sejam significativas, pois são essenciais ao crescimento pessoal e social dos alunos. Para que as aprendizagens sejam significativas, o professor poderá recorrer aos jogos pedagógicos, para além do manual e fichas de trabalho.

Para lecionar as aulas, a professora recorria ao método expositivo, aos manuais, a fichas de trabalho e muito raramente recorria ao uso do computador para projetar vídeos ou PowerPoint e poucas vezes trouxe um jogo para implementar com a turma. Um dos primeiros jogos que observei a professora a implementar foi com o objetivo de trabalhar o cálculo mental. A professora levou para a sala um dado grande de esponja. Começava por colocar aos alunos uma operação para resolverem mentalmente e passado alguns segundos atirava o dado para uma criança. Aquela que tivesse o dado na mão teria que dizer o resultado da operação. Após observar o jogo, posso dizer que correu bem, foi desafiante e motivador para os alunos. Outro jogo que a professora implementou foi na área de português. A professora pediu a um aluno para dizer a outro uma palavra que já soubesse escrever. Esse outro aluno dizia uma frase onde colocasse a palavra que lhe foi dita e de seguida ia escrevê-la no quadro. Caso fosse necessário, outro aluno ia ao quadro corrigir a frase. Esta atividade também correu bem, no entanto não foi um jogo tão desafiador como o de matemática e para além disso a meio da atividade os alunos começaram a distrair-se facilmente. Como diz Vygotsky (2003), é importante que os jogos proporcionem ambientes desafiadores, capazes de “estimular o intelecto”, podendo assim chegar à conquista de estágios mais avançados de raciocínio. A professora titular ao implementar estes jogos pretendia proporcionar aos alunos um momento lúdico e de aprendizagem, mas para tal, como refere Melo (2003) é necessário que os jogos sejam bem adaptados aos conteúdos, à faixa etária e à prontidão dos alunos. Tive ainda a oportunidade de observar um outro jogo na área de português e da matemática. A professora levou diferentes cartões com sílabas, vogais e consoantes para os alunos formarem palavras. Este foi um jogo realizado em grupos. No final, a professora fez uma tabela no quadro, onde juntamente com os alunos verificaram os grupos que ficaram em 1º lugar, em 2º lugar, etc (consultar anexo1: Diário anexo 6). Esta atividade foi bastante interessante, verifiquei que os alunos através do diálogo e da interação uns com os outros aprenderam muito. Tal como refere Paulo Nunes de

Almeida (2009), as crianças a partir dos 6 anos, começam a entender o mundo mais objetivamente e a ter consciência das suas ações. Deste modo, nesta faixa etária “os jogos transformam-se em construções adaptadas, exigindo sempre mais o trabalho efectivo e participativo no processo de aprendizagem, que começa a sistematizar o conhecimento existente.” Deste modo, considero essencial que os jogos pedagógicos sejam aplicados várias vezes ao longo da semana e não esporadicamente.

A professora titular tinha consciência da importância dos jogos pedagógicos para o processo de ensino-aprendizagem dos alunos, no entanto implementava-os muito raramente. Isto acontecia sobretudo por falta de tempo da professora para preparar os jogos, pois todos os dias era necessário construir uma ficha para os alunos levarem para trabalho de casa. Tal como refere Para Paulo Nunes de Almeida (2009), os professores devem incluir na sua prática pedagógica os jogos como um meio alternativo de ensino e, com isso, devem procurar encontrar o equilíbrio no cumprimento das suas funções, como a planificação das aulas e as avaliações. Para além disso, os professores deverão ter sempre em conta que estão a contribuir para a construção de um ser autónomo, criativo e que serão futuros cidadãos com funções a desempenhar na sociedade. No entanto, a professora incentivava-me e motivava-me para levar aos alunos jogos pedagógicos que permitissem trabalhar novos conteúdos ou consolidar outros. Para além disso, a professora tinha que cumprir o que estava programado com as outras professoras titulares do 1º ano: introduzir uma letra por semana e trabalhá-la com a turma, bem como ir trabalhando a numeração, as unidades e as dezenas. Desta forma, as três turmas do 1º ano acompanhavam praticamente ao mesmo tempo os conteúdos que estavam a ser lecionados. Por vezes, acontecia uma das turmas estar um pouco atrasada porque sentiu dificuldade num determinado conteúdo e como tal a professora teve que o trabalhar mais intensivamente com os alunos.

Consegui verificar que as crianças estavam com demasiado trabalho, visto que passam o dia na escola a trabalhar nos manuais, nos cadernos e em fichas e que chegam a casa ainda têm mais uma ficha para fazer, e muitas vezes, a aprendizagem realizada não é significativa. Como tal, ao longo do meu período de estágio, considerei importante implementar atividades lúdicas, focando-me no jogo pedagógico. Como refere Paulo Nunes de Almeida (2009), os jogos são instrumentos pedagógicos importantes e determinantes para o desenvolvimento da criança, pois no jogar as mesmas desenvolvem habilidades necessárias para o seu processo de aprendizagem. No entanto é importante realçar que os jogos são bons auxiliares no processo de ensino-

aprendizagem, se forem trabalhados de forma correta e objetiva, e não apenas para diversão. Ao longo do meu estágio, uma das minhas preocupações quando levava para a aula um determinado jogo, era que este consolidasse determinados conteúdos ou me permitisse introduzir determinado assunto. No entanto, teria que o fazer de modo cativante e motivador, para despertar o interesse e a curiosidade dos alunos por aquele conteúdo ou assunto.

## 4. Capítulo III

### **A Prática de Ensino Supervisionada (PES) na instituição**

A minha prática pedagógica iniciou-se com duas semanas de observação. Após este tempo e depois de eu tomar consciência do ritmo de trabalho dos alunos do 1º ano, verifiquei que nas aulas que eu fosse planear, poderia implementar alguns jogos pedagógicos. Estes ajudariam as crianças a aliviar ligeiramente a pressão constante que o trabalho exigia e seria um recurso importante para consolidar aprendizagens ou introduzir conteúdos de forma lúdica, prazerosa e significativa.

O trabalho que desenvolvi ao longo dos meses de estágio foi sempre em conjunto com a professora titular. Tal como referido no capítulo anterior, a professora titular reconhecia a importância dos jogos pedagógicos para o processo de desenvolvimento e de ensino-aprendizagem dos alunos. No entanto, como tinha pouca disponibilidade para elaborar os jogos e todo o material necessário, estes eram implementados com pouca frequência. Como tal, considerei importante utilizar os jogos pedagógicos na maior parte das aulas que fosse implementar.

Como refere Melo (2008) o professor ao desenvolver um jogo em sala de aula deverá ter em conta que o aluno aprende inconscientemente, pois o prazer alivia a pressão escolar e a necessidade permanente de dominar o conteúdo. Desta forma a pressão escolar é trocada pela descontração e os resultados das atividades são mais claros. Os jogos podem ser utilizados em todas as disciplinas, porém devem ser bem adaptados aos conteúdos, à faixa etária e à prontidão dos alunos.

Um dos primeiros jogos que a professora titular implementou foi na área de matemática. Foi um jogo muito simples, no entanto muito importante para treinar o cálculo mental. Esta atividade foi realizada ao final do dia na sala de aula. A professora tinha na mão um dado grande de esponja que atirava ao acaso para um aluno, de seguida colocava a esse mesmo aluno uma adição ou subtração. Depois da criança dizer o resultado correto da operação, devolvia o dado à professora. O jogo processou-se sempre desta forma e terminou quando todos os alunos responderam corretamente a um cálculo (consultar anexo 1: nota de campo 1). Seria muito importante este tipo de jogo acontecer regularmente, visto que é uma forma de motivar os alunos e é um momento que se consolida aprendizagens e se esclarece dúvidas.

Um dos primeiros jogos que tive oportunidade de implementar foi numa situação informal, logo a seguir ao recreio da hora de almoço, em que os alunos tinham acabado

de entrar na sala de aula. Uma vez que a professora titular estava atrasada, propus à turma realizarmos o jogo da forca. Expliquei as regras e quando pensei numa palavra para os alunos adivinharem, tive em conta as letras que já tinham ou não aprendido (consultar anexo 1: nota de campo 2). As crianças aderiram muito bem a este jogo. Foi realmente um momento significativo porque todas se esforçaram para se lembrarem das letras que já tinham aprendido e tentaram ler a palavra que se estava a formar. Ao longo dos meses em que estive com a turma, os alunos pediram-me várias vezes para fazermos o jogo da forca. Este é um jogo simples, mas com uma enorme potencialidade pedagógica, porque para além de trabalharmos o português, podemos também trabalhar a matemática, contando o número de espaços que faltam preencher. Estes espaços correspondem a uma letra do alfabeto. Tal como refere Piaget, citado por Neto (2003), o jogo é muito relevante no desenvolvimento cognitivo da criança. O jogo, visto como um processo de assimilação, tem uma função de exercitação e extensão do aluno e tem também a função de consolidar algum aspeto que já foi experienciado. No caso do jogo da forca, os alunos consolidam, relembram e trabalham o desenho da letra bem como os seus sons dentro e fora da palavra que estão a tentar descobrir. Deste modo, através do jogo é possível concretizarem-se atividades de forma motivadora pelo prazer que proporcionam.

Quando planeei as minhas primeiras aulas, tive em consideração que os alunos estavam a aprender as letras e os seus respetivos sons. Esta aprendizagem era realizada através do método sintético. Tal como explica Esteves (2013), o método sintético baseia-se no princípio de que a letra é a unidade fundamental da leitura e da escrita. O aluno deve aprender cada uma das letras para depois as unir e formar as sílabas e as palavras. Neste sentido, pensei e planifiquei três jogos que acompanhassem o método utilizado pela professora: jogo de formação de palavras utilizando cartões com letras, jogo de formação de palavras utilizando cartões com sílabas e por fim um jogo de correspondência da palavra à imagem correcta. Como refere a autora, no método sintético, a partir dos elementos mais simples como os grafemas e as sílabas, chega-se às estruturas mais complexas como as frases e os textos. O objetivo principal deste método é que as crianças percebam o princípio alfabético, nomeadamente a relação que se estabelece entre as letras e as suas possibilidades sonoras. Deste modo, podemos verificar que os alunos no primeiro ano de escolaridade, tal como está descrito no programa do 1º ciclo emitido pelo Ministério da Educação, deverão distinguir letras, palavras, frases e textos, bem como deverão identificar os sons das palavras e

estabelecer as correspondências som/letra e letra/som. Neste sentido, ao longo do ano escolar, os alunos deverão ler com progressiva autonomia palavras, frases e pequenos textos. No decorrer do meu estágio, consegui verificar que as crianças começaram a ler e a escrever por iniciativa própria.

O primeiro jogo que elaborei e apliquei foi um jogo de formação de palavras utilizando cartões com letras (anexo 2: fig. 1). A turma com a qual estagiei estava organizada na sala de aula em grupos de 4 e 5 crianças. Como tal, implementei o jogo sem alterar a disposição da sala, ou seja os alunos ficaram sentados em grupos. O objetivo desta atividade era os alunos trabalharem a consciência fonológica e operarem com fonemas. Ao realizar o jogo com a turma, os alunos tiveram que descobrir e escrever palavras com letras móveis a partir de imagens. Para iniciar o jogo, distribuí letras por todos os alunos, pedi a uma criança para retirar uma imagem de um saco e coleí-a no quadro. Seguidamente fui colocando várias questões aos alunos. Pedi-lhes para identificarem o que estava representado na imagem, pedi-lhes para dividirem a palavra em sílabas, para identificarem os sons que compõem cada sílaba e por fim os alunos que tivessem as letras correspondentes aquela palavra viriam ao quadro colá-las pela respetiva ordem. O jogo prosseguiu desta forma até terminarem as imagens. No final, as crianças fizeram uma ficha de consolidação. (consultar anexo 3: plano de aula 1 e anexo 4: ficha de trabalho1).

A atividade correu bem, porque a turma esteve sempre entusiasmada, motivada e todos os alunos participaram com empenho na realização do jogo. No início, quando distribuí as letras móveis gerou-se um pouco de barulho e agitação, visto que os alunos começaram a juntar as letras de todos os elementos do grupo, tentando assim formar palavras. Foi uma situação que não previ quando realizei o plano da aula, no entanto foi um momento em que as crianças exploraram livremente o material do jogo, o que também foi importante para a própria aprendizagem dos alunos. Aliás, como refere Paulo Nunes de Almeida (2009), “O lúdico apresenta sempre um sentido de ação e exploração: ver como é, desmontar, participar, construir e até mesmo se sacrificar, se a ação for encarada como espírito lúdico, desafiador e de superação de limites.” No entanto tive de interromper este momento para iniciar o jogo e prosseguir a aula. Futuramente considero importante que as letras móveis sejam minúsculas em vez de maiúsculas. Nesta fase, levei para a sala letras maiúsculas, porque os alunos estavam numa fase inicial de aprendizagem e porque sabia que no jardim de infância o primeiro contacto que as crianças têm com as letras é precisamente com as maiúsculas.

Uns dias depois desta atividade, implementei um outro jogo, um de formação de palavras utilizando sílabas móveis (anexo 2: fig.2). Tal como no jogo anterior, os alunos ficaram sentados nos seus respetivos grupos de trabalho. O objetivo desta atividade era os alunos trabalharem a consciência fonológica. Como tal, realizei o jogo com a turma em que os alunos tiveram que identificar algumas imagens e utilizando cartões com sílabas descobriram e escreveram as palavras correspondentes. Para começar o jogo, distribuí cartões com sílabas e desta vez dei algum tempo aos alunos para explorarem o material e tentarem formar palavras (individualmente ou em grupo). Seguidamente fui retirando de um saco uma imagem de cada vez, pedindo aos alunos para as identificarem e coleí-as no quadro. Para além disso, fui pedindo às crianças que me dissessem em quantas sílabas é que aquela palavra estava dividida e qual o som de cada uma. O aluno que tivesse a sílaba correspondente deveria ir ao quadro colá-la. Após algumas palavras já estarem escritas no quadro, retirei a primeira, a última ou sílaba do meio e perguntei aos alunos como é que se lia a palavra. O jogo prosseguiu até terminarem as imagens. No final do jogo, resolveram uma ficha de trabalho (anexo 3: plano de aula 2 e anexo 4: ficha de trabalho 2).

Esta atividade também correu muito bem, visto que os alunos estavam motivados e empenhados nas diferentes tarefas. Ao longo do jogo existiu alguma agitação e barulho, o que é natural porque os alunos estão a realizar uma atividade lúdica que implica algum diálogo. Com esta atividade consegui aperceber-me de que alguns alunos tinham que desenvolver mais a consciência fonológica. Este género de jogos é essencial para o processo de ensino-aprendizagem e como tal foi importante ter continuado a implementar mais atividades que desenvolvessem a consciência fonológica de forma significativa para os alunos. Tal como realça Paulo Nunes de Almeida (2009), o jogo tem uma função educativa e para além disso proporciona sempre algum tipo de conhecimentos e permite aprofundar e consolidar saberes. Para o autor, durante os jogos, as crianças conseguem obter diferentes experiências como: interagirem com outras pessoas, organizarem o seu pensamento, tomarem decisões, desenvolverem o pensamento abstrato e criarem formas diversificadas de jogar e produzir conhecimentos. Ao longo da realização do jogo que levei para os alunos, consegui verificar que consolidaram alguns conhecimentos e conteúdos transmitidos pela professora titular e que ao interagirem com os seus colegas de grupo acabaram por esclarecer dúvidas, realçar aspetos importantes do jogo e chamarem a atenção por exemplo para o desenho de certas letras. Sendo assim, os jogos são instrumentos

pedagógicos bastante relevantes e determinantes para o desenvolvimento da criança, pois no jogar ela desenvolve habilidades e competências necessárias para o seu processo de aprendizagem.

Para finalizar esta sequência de jogos, uns dias depois implementei um jogo de correspondência da palavra à imagem (anexo 2: fig. 3). Tal como nos outros dois jogos, os alunos ficaram sentados nos seus lugares, nos respetivos grupos de trabalho. O objetivo desta actividade era os alunos trabalharem a consciência fonológica, facilitando a aprendizagem da leitura pelo método sintético. Sendo assim, realizei o jogo com a turma, onde os alunos tinham cartões com palavras escritas. De seguida eu ia colando no quadro uma imagem de cada vez para os alunos identificarem e irem ao quadro colar a palavra correspondente. À medida que as crianças iam identificando a imagem, eu ia perguntando quantas sílabas tinha a palavra correspondente e pedia-lhes também que a soletrassem. O jogo continuou até terminarem as imagens e os cartões com as palavras. No final, os alunos realizaram uma ficha de trabalho (consultar anexo 3: plano de aula 3 anexo 4: ficha de trabalho 3).

A atividade correu muito bem. A turma esteve atenta, interessada e empenhada nas diferentes tarefas. Notei que alguns alunos tinham que trabalhar mais a consciência fonológica e reparei que outros alunos fizeram algumas evoluções. Futuramente, quando implementar novamente este jogo, irei propor aos alunos pensarem numa frase onde incluam a palavra que têm no seu cartão.

Entretanto, comecei a aperceber-me do entusiasmo de todos os alunos cada vez que eu dava uma aula, pois já sabiam que eu iria propor algo que estaria relacionado com o lúdico e com a realização de jogos. Tal como refere Paulo Nunes de Almeida (2009), aquilo que separa um jogo pedagógico de outro que seja apenas lúdico é o facto de se desenvolver o jogo pedagógico com o objetivo de obter aprendizagens significativas, estimular a construção de novos conhecimentos e sobretudo estimular o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma determinada capacidade cognitiva que possibilita que a criança compreenda e a intervenha nos fenómenos sociais e culturais e para além disso, ajuda-a a construir conexões. Um jogo apenas de carácter lúdico tem como principal objetivo promover o prazer e a diversão. Ao elaborar os jogos pedagógicos para implementar com a turma de 1º ano com a qual estagiei, tive sempre a preocupação de ver se os alunos ao jogar iriam estar a trabalhar determinado conteúdo ou não.

No sentido de trabalhar a consciência fonológica e consolidar os conhecimentos dos alunos acerca da divisão silábica, propus à turma o jogo do bingo das sílabas (anexo 2: fig. 4). Este jogo realizou-se em grupos de quatro e cinco elementos. Cada grupo tinha um cartão dividido em quatro partes. Cada uma delas tinha um certo número de círculos correspondente ao número de sílabas das diferentes palavras. Eu ia retirando de um saco cartões com imagens e os alunos iam identificando quantas sílabas tinha a palavra que pronunciei. Seguidamente dava o cartão com a imagem aos alunos para colocarem no sítio correspondente. O jogo terminou assim que todos os grupos conseguiram preencher o seu cartão do bingo (consultar anexo 3: plano de aula 4 e anexo 4: ficha de trabalho 4).

O jogo correu muito bem, todos os alunos aderiram, empenharam-se e ajudaram-se uns aos outros. Esta é uma forma simples de motivar os alunos a gostarem da área de português e a trabalharem não só a consciência fonológica, como a divisão silábica de forma lúdica. A professora titular também reconhecia a importância de proporcionar estes momentos aos alunos e como tal sempre me incentivou a seguir este método mais lúdico ao longo de todo o estágio. Tal como refere Moratori (2003), para que um jogo tenha êxito, é importante que o professor atue como orientador ao longo de todo o processo. É essencial criar um ambiente estimulante, organizado e capaz de atingir os objetivos propostos pelo jogo. Assim sendo, a utilização pedagógica dos jogos, visa favorecer a aprendizagem e contribuir para a avaliação do aluno. Para além disso, permite aos alunos que auto-avaliem o seu desempenho ao longo da atividade e que participem ativamente em todas as etapas do jogo. O jogo é um meio através do qual os conteúdos curriculares podem ser aprendidos de um modo inteligente e refletido. Uma vez que o jogo envolve sempre desafios ao pensamento dos alunos, o pensamento torna-se o meio da aprendizagem.

Ao longo do meu estágio tive ainda a oportunidade de implementar outras atividades lúdicas e jogos pedagógicos. Duas das aulas de matemática que planeei e implementei foram no sentido de introduzir o tema dos gráficos: pictograma e gráfico de barras. Para introduzir o pictograma, parti de uma pergunta que coloquei à turma: “Qual o vosso mês do ano preferido?”, uma vez que na área de Estudo do Meio estavam a trabalhar os meses e as estações do ano. Após colocar a questão aos alunos, cada um deu a sua resposta. Seguidamente perguntei qual é o mês preferido de toda a turma, pelo que nenhum aluno me conseguiu responder. Deste modo, expliquei que existe uma forma mais simples de nós organizarmos a informação, recorrendo por exemplo a um

pictograma. Um pictograma é uma representação gráfica figurativa de fácil identificação. Como tal, coleí no quadro uma cartolina com o título do gráfico e um eixo horizontal desenhado, bem como os meses do ano escritos e um símbolo para cada um. De seguida distribuí um círculo a cada aluno e pedi-lhes para desenharem o seu rosto. Após esta tarefa estar concluída, cada um dos alunos foi ao quadro colar o seu círculo no sítio correspondente ao seu mês do ano favorito. No final, analisámos o pictograma e chegámos à conclusão de que o mês de março é o preferido da turma e que nenhum aluno preferiu o mês de novembro (consultar anexo 2: fig. 5 e anexo3: plano de aula 5). Para concluir a atividade, afíxei a cartolina com o pictograma no placard para as crianças poderem consultar sempre que necessitarem.

Os objetivos desta aula foram atingidos, os alunos ficaram a compreender o que é um pictograma, como se representa e para que serve. Ao longo de toda a atividade, observei que as crianças estiveram atentas, empenhadas e entusiasmadas. Esta atividade não foi um jogo pedagógico, no entanto foi uma atividade lúdica. Tal como refere Wassermann (1990), os professores são responsáveis por criarem atividades e experiências para os seus alunos, de acordo com a gestão que fazem do programa e pela preparação dos materiais de aprendizagem originais, selecionando os que lhes parecem mais adequados às necessidades dos alunos. Ao implementar esta atividade, consegui verificar que os alunos realmente adquiriram conhecimentos de forma significativa, porque ao longo do dia foram comentando uns com os outros o que foi feito na aula e foram trocando ideias acerca das aprendizagens que adquiriram.

No dia seguinte introduzi o gráfico de barras. Para tal, coloquei a seguinte pergunta à turma: “ Qual a tua estação do ano preferida?”. Na secretária da professora estavam conjuntos de legos de diferentes cores, sendo que cada cor representava uma estação do ano: o verde representava a primavera, o vermelho representava o verão, o amarelo correspondia ao outono e o azul ao inverno. Tendo em conta estas informações, um aluno de cada vez foi até à secretária da professora e posicionou uma peça de lego no sítio correspondente à sua estação do ano favorita. Seguidamente, expliquei que cada torre que os alunos construíram com as peças de lego correspondia a uma barra e que o esquema que acabaram de construir mostrava-nos o número de alunos que escolheram determinada estação do ano. De seguida, coleí no quadro uma cartolina e deseguei dois eixos: o vertical, com uma escala de um em um e o horizontal com o nome das estações do ano. Ao mesmo tempo que fui desegnando as barras, fui explicando à turma todos os procedimentos. Depois, solicitei algumas crianças para pintarem as barras do gráfico.

Seguidamente analisei o gráfico com a turma, onde verificámos que a estação preferida foi o verão e aquela que nenhum aluno escolheu foi o outono (consultar anexo 2: fig. 6 e anexo 3: plano de aula 6). Para terminar a aula, cada um dos alunos recebeu uma ficha de trabalho com os eixos do gráfico já traçados e tiveram apenas que desenhar as barras que estivemos a construir ao longo da aula e escrever o título. A cartolina com o gráfico de barras foi afixada no placard ao lado do pictograma.

Esta atividade correu muito bem, os alunos ficaram a compreender o que é um gráfico de barras, como se representa e para que serve. Esta foi igualmente uma atividade lúdica, no entanto com todo o entusiasmo revelado pelos alunos ao longo da aula, foram surgindo comentários como “o verão está a ganhar” e “o outono está a perder”. Apesar da atividade proposta não ter sido um jogo, os alunos criaram um pequeno espírito de competição. Este género de aulas lúdicas é extremamente importante para uma aquisição significativa de conhecimentos. Tal como refere Moratori (2003), o professor ao optar por uma atividade lúdica deve ter os objetivos bem definidos. Esta atividade pode ser realizada como um meio de conhecer o grupo com o qual se trabalha (desenvolvimento da área da formação pessoal e social) ou pode ser utilizado para estimular e promover aprendizagens específicas (o jogo como instrumento de desenvolvimento cognitivo). Quando planeei e implementei estas duas aulas acerca do pictograma e do gráfico de barras foi com a finalidade de estimular e promover novos conhecimentos e também estimular o desenvolvimento cognitivo dos alunos.

No dia seguinte a esta aula, logo pela manhã quando entrei na sala, assisti a uma conversa entre dois alunos. Um deles tinha faltado durante 2 dias e estava a olhar para o placard onde estavam afixados o pictograma e o gráfico de barras. Este aluno perguntou ao colega o que era aquilo. O colega respondeu-lhe que eram dois gráficos: um pictograma e um gráfico de barras. Para além disso, explicou que no pictograma conseguimos ver os alunos que gostam de determinado mês do ano e qual o mês favorito da turma e no gráfico de barras observa-se quantos alunos gostam de determinada estação do ano e qual a preferida pela turma. Foi muito gratificante perceber que o aluno compreendeu os conteúdos trabalhados nas duas aulas que implementei. Consegui perceber que a aprendizagem realizada tornou-se significativa para aquele aluno (consultar anexo 1: nota de campo 3). Tal como refere Piaget (1998) é notório que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais e sociais e como tal é indispensável à prática educativa.

Outra das atividades de matemática que tive a oportunidade de implementar foi o jogo do bingo das operações. O objetivo deste jogo foi os alunos desenvolverem o cálculo mental, resolvendo adições e subtrações. O jogo decorreu em grupos de quatro e cinco elementos. Comecei por explicar à turma que cada grupo terá um cartão do bingo dividido em quatro partes e cada uma delas terá uma operação para resolverem. Eu fui retirando de um saco cartões com os resultados das operações e o grupo que tiver esse número deverá colocar o dedo no ar para eu lhe entregar o cartão correspondente. Inicialmente dei alguns minutos aos grupos para resolverem todas as operações e escreverem o resultado numa folha de rascunho. Desta forma, será mais fácil identificarem os números de que necessitam para preencher o cartão do bingo. Todos os grupos tiveram que completar o seu cartão e no final verificámos quais foram os que acabaram em primeiro lugar, em segundo lugar, etc. No final do jogo, os alunos resolveram uma ficha de trabalho (consultar anexo 2: fig 7; anexo3: plano de aula 7 e anexo 4: ficha de trabalho 5).

O jogo correu muito bem, todas as crianças se empenharam e participaram com entusiasmo. Foi criado um pequeno espírito de competição, o que acabou por ser saudável. Reparei que algumas crianças lidaram mal com a frustração, ou seja com o facto de não terem ficado em primeiro lugar no final do jogo. Reforcei a ideia de que o importante foi todos terem participado e se terem esforçado para completarem o cartão do bingo. Na altura de arrumar o jogo, alguns alunos pediram-me para numa próxima aula voltarmos a jogar. Como este é realmente um jogo que permite consolidar e trabalhar o cálculo mental, passadas algumas semanas, levei novamente o jogo para a sala. Desta vez implementei o jogo a pares e como tal o nível de dificuldade aumentou um pouco. Os procedimentos e as regras foram as mesmas, os alunos também tiveram uns minutos para explorarem o material e resolverem as operações numa folha de rascunho, para depois reconhecerem mais facilmente os números dos quais precisavam. Neste segundo jogo, criou-se também um espírito de competição e notei que os alunos lidaram melhor com a frustração, ou seja, com o facto de não ficarem em primeiro lugar. Tal como refere Piaget (1896-1980) os jogos não são apenas uma forma de entretenimento das crianças, mas meios que enriquecem o seu desenvolvimento intelectual. O autor realça que “Os métodos de educação das crianças exigem que se 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.” (citado por Almeida 2003). Estes dois jogos que implementei foram

extremamente importantes para motivar os alunos e para trabalharem o cálculo mental de forma lúdica.

Ao longo do meu estágio tive a oportunidade de conhecer um jogo chamado “Safari dos Sons” da editora Majora e desenvolvido com o apoio do Cadin (centro de cariz universitário que se dedica à atividade clínica, à investigação, ao ensino e à divulgação). Este é um jogo de tabuleiro com cartas de atividades e destina-se a crianças dos 5 aos 11 anos. É um jogo que proporciona diferentes tarefas que têm como objetivo o desenvolvimento da consciência dos sons da linguagem, que são competências de base para o sucesso na leitura e na escrita. É um jogo didático, pedagógico e com uma forte componente lúdica e como tal é muito cativante para as crianças e útil para os educadores e professores. Neste jogo, os jogadores viajam num safari onde colecionam fotografias de diversos animais, sempre que responderem corretamente às perguntas sobre rimas, sílabas ou sons.

Como a professora titular e eu adquirimos este jogo, combinámos implementá-lo, dividindo a turma em dois grandes grupos. A professora titular orientou um grupo e eu orientei outro. Considerámos mais prático que os alunos se sentassem no chão à volta do jogo: um grupo ficou num canto da sala e o outro grupo ficou no outro canto da sala. Este jogo permitiu trabalhar não só o português como também o estudo do meio, pois os alunos tinham que ir identificando quais os animais das fotografias que iam colecionando. Ao longo do jogo, os alunos mostraram um grande entusiasmo e empenho, para além disso foi uma oportunidade para esclarecerem dúvidas acerca de determinado conteúdo (consultar anexo 1: nota de campo 4). Estes momentos em que se implementa um jogo são muito importantes, porque proporcionam aprendizagens de forma lúdica e os alunos estão concentrados em atingirem um determinado objetivo. Tal como refere Paulo Nunes de Almeida (2009) “O fato da criança estar interessada e canalizar suas energias para aquilo que faz, e também o fato de um jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem fazem notar que, ao se aplicar em qualquer atividade, mesmo maçante, as crianças se interessam e se apaixonam por essas ocupações.”

Ao longo do estágio, fui tendo conhecimento de outros jogos didáticos e pedagógicos que fui implementando quando tinha oportunidade. Por exemplo, depois de alguns alunos terminarem uma ficha de trabalho, chamava-os para virem jogar um jogo enquanto os outros ainda estavam a terminar o trabalho (consultar anexo 1: nota de campo 5). Um destes jogos chama-se “Eu aprendo a ler” em que o objetivo é os alunos utilizarem letras móveis para escreverem as palavras que estão na ficha do jogo. Esta é

uma atividade muito motivadora para os alunos, sobretudo quando realizada em pequenos grupos ou a pares, porque os alunos partilham ideias e conhecimentos. Penso que a implementação deste tipo de jogo que têm fins pedagógicos e lúdicos são muito importantes, porque se cria um ambiente mais informal na sala de aula e é uma forma de conseguir uma aprendizagem significativa. Por mais simples e informal que seja o contexto onde o jogo é utilizado, há sempre algo que se aprende, revê ou consolida. O jogo é um material com uma enorme potencialidade pedagógica, o que faz dele um importante recurso a ser utilizado na aprendizagem escolar. Tal como refere Paulo Nunes de Almeida (2009), “Se a escola é um local de se preparar o aluno também para o trabalho, é no jogo e nas brincadeiras que encontramos a via de acesso ao aprendizado da vida, da existência em sociedade e da construção de um futuro melhor por intermédio da preparação do aluno em todos os sentidos possíveis.”

Todas estas atividades implementadas foram extremamente importantes para o desenvolvimento e aprendizagem dos alunos bem como para a minha própria aprendizagem enquanto futura professora de 1º CEB. Sendo assim, uma forma de conseguir que a aprendizagem dos alunos seja significativa centra-se na mudança de métodos e estratégias de ensino. Uma das novas técnicas que hoje pode ser utilizada é o recurso às atividades lúdicas (jogos), como forma de estimular os alunos a aprender e os professores a ensinar.

## 5. Capítulo IV

### Considerações Finais

Hoje em dia, não é comum os professores elaborarem jogos para trabalhar os conteúdos lecionados. Muitas vezes, esta situação acontece por falta de tempo e também por falta de recursos para a elaboração dos próprios jogos. Outras vezes, os professores ficam demasiado preocupados com os conteúdos que têm que ser lecionados até ao final do ano e não conseguem planear um momento em que ensinem os seus alunos recorrendo a jogos. Este é um recurso com fins lúdicos e pedagógicos que proporciona momentos de diversão e emoção e traduz-se num valioso recurso de aprendizagem, sobretudo para as crianças. Por mais simples e informal que seja o contexto onde é utilizado, há sempre algo que se aprende, revê ou consolida. O jogo é um material simples e com uma enorme potencialidade pedagógica, o que faz dele um importante recurso a ser utilizado na aprendizagem escolar. Tal como refere Piaget (1896-1980) os jogos não são apenas uma forma de entretenimento das crianças, mas meios que enriquecem o seu desenvolvimento intelectual. O autor realça que “Os métodos de educação das crianças exigem que se 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.” (citado por Almeida 2003)

O meu período de estágio foi muito importante porque tive a oportunidade de colocar em prática as aprendizagens que adquiri ao longo do curso e foi sobretudo um período de grande crescimento profissional e pessoal.

Uma das grandes aprendizagens feitas ao longo deste tempo foi o ensino das letras e respetivos sons, pois ao longo do curso apenas nos foram apresentadas as várias teorias, mas não a forma como as podemos colocar em prática. Outra das grandes aprendizagens que realizei foi relacionada com estratégias para manter o bom comportamento da turma. Por exemplo, cada criança ter um círculo verde no cantinho da mesa e se o seu comportamento ao longo da aula for desadequado, a professora poderá trocar o círculo verde por cor de laranja e até vermelho. Sinto que fui evoluindo ao longo do tempo em que estive com a turma pois fui conhecendo melhor cada criança, os seus gostos, os seus interesses e a sua história, o que permitiu agir consoante as necessidades de cada uma. Por exemplo, um dos alunos tem uma perturbação grave da linguagem, o que implica estar constantemente a verificar o trabalho que o aluno está a desenvolver, estar sempre a solicitá-lo para participar e responder a questões para que

ele não se distraia. No entanto é um aluno muito acarinhado e apoiado pelo resto da turma.

Uma das minhas maiores facilidades foi estabelecer uma relação com as crianças, professora titular e restantes agentes educativos e uma das minhas maiores dificuldades foi manter a turma atenta às aulas, controlando a agitação das crianças. Um dos aspetos que a professora titular e a orientadora de estágio me aconselharam a melhorar foi o facto de eu estar muito concentrada em seguir o plano da aula. Isto é, sem desviar o assunto que estava a ser trabalhado, mesmo que os alunos colocassem questões que fugissem ao tema.

As minhas duas primeiras semanas de estágio foram sobretudo de integração e de observação. Comecei a criar uma relação quer com as crianças, quer com a professora titular. Relativamente às crianças considero essencial o afeto e o carinho, por exemplo um beijinho ou um sorriso quando chegam à escola logo pela manhã, no entanto é importante respeitarmos o espaço delas. Tal como refere Maria Isabel Pires (2007), é essencial para todo o processo educativo dos alunos que existam vinculações que unam os alunos aos professores, permitindo assim que os alunos desenvolvam personalidades autónomas e que estas estejam integradas num projecto de vida. Para que estas vinculações se possam estabelecer, é necessária a criação de um ambiente tranquilo e cheio de afetividade. Em relação à professora, disponibilizei-me para ajudar no que fosse necessário e propus diferentes atividades de modo a abranger todas as áreas. Em conjunto, conseguimos planear várias aulas, de maneira a passar os conteúdos de forma lúdica. Parafraseando Kentenich (1984) citado por Maria Isabel Pires (2007), “A acção educativa, quando exercida com sabedoria, deve garantir o apoio que possibilita a progressiva autonomia.” Neste sentido, ao longo do processo educativo, a ação do professor, processa-se sobretudo recorrendo à palavra e sabendo que a sua personalidade influencia os alunos. Como tal, é importante a existência de um diálogo permanente entre professor e aluno, para que o professor possa aconselhar o aluno quando for necessário, para que o ajude a perceber o que não entende e discernir entre o certo e o errado.

Um dos aspetos que achei muito interessantes na sala onde estagiei foi a disposição da mesma, em que os alunos estavam sempre organizados por grupos de trabalho de 4 e 5 elementos. Consegui verificar que a disposição da sala desta forma é muito vantajosa pois os alunos acabam por aprender uns com os outros. Deste modo os alunos realizam uma aprendizagem cooperativa. Para Lopes e Silva (2009) a

aprendizagem cooperativa “é uma metodologia com a qual os alunos se ajudam no processo de aprendizagem, actuando como parceiros entre si e com o professor, visando adquirir conhecimentos sobre um dado objecto.” Contrariamente à metodologia tradicional do processo de ensino-aprendizagem que se baseia em situações de aprendizagem individual e em que as tarefas a realizar dependem apenas do rendimento pessoal, a metodologia cooperativa tem como base uma aprendizagem partilhada. Tive a oportunidade de verificar esta aprendizagem partilhada em momentos em que os alunos estavam nas aulas de português, na aprendizagem das letras e respectivos sons e nas aulas de matemática onde os alunos trabalhavam o cálculo mental.

Ao longo da minha prática, quando planeei as aulas tentei sempre fazê-lo recorrendo a um jogo, de modo a os alunos estarem todos envolvidos, motivados e empenhados. Para além disso, quis experienciar também as aulas tradicionais e como tal implementei uma aula onde introduzi a letra “r”. Nesta aula, segui o método da professora titular, no entanto apenas introduzi um novo aspeto, o facto de iniciar a aula com a lengalenga “O rato roeu a rolha da garrafa do rei da Rússia.” Os jogos que construí e que tiveram mais adesão por parte dos alunos foram: caixinha com letras para construir palavras e caixinha com sílabas para construir palavras. Estes jogos que construí podem ser aplicados de diferentes formas, dependendo do objetivo da professora. Poderão ser trabalhados em pequenos grupos ou com a turma toda, em que cada criança fica com uma letra ou sílaba e a professora coloca uma imagem no quadro que tem que ser legendada pelos alunos. Tal como refere Melo (2008) o professor ao desenvolver um jogo em sala de aula deverá ter em conta que o aluno aprende inconscientemente, pois o prazer alivia a pressão escolar e a necessidade permanente de dominar o conteúdo. Desta forma a pressão escolar é trocada pela descontração e os resultados das atividades são mais claros. Os jogos podem ser utilizados em todas as disciplinas, porém devem ser bem adaptados aos conteúdos, à faixa etária e à prontidão dos alunos.

Ao realizar estas atividades com a turma, nomeadamente os jogos pedagógicos fiquei com a noção de que a utilização das atividades lúdicas não abrangem toda a complexidade do processo educativo, mas podem ajudar a obter conhecimentos mais significativos. Segundo Paulo Nunes de Almeida (2009), para que o jogo aconteça é necessário que o indivíduo tenha a consciência de que está a jogar e que tenha um comportamento compatível com a situação. Qualquer conduta pode transformar-se em jogo, quando a interação do jogador está presente. É também necessário que haja um

conjunto de regras estabelecidas pela situação de jogo na qual se determinam os limites da ação, ou seja, há um roteiro e não segui-lo é mudar o jogo. As regras são indispensáveis ao jogo e precisam de ser aceites por todos os participantes.

Todos os jogos que elaborei e implementei correram muito bem, no entanto há sempre aspetos que podem ser melhorados e adaptados consoante o desenvolvimento dos alunos. Por exemplo, os jogos que elaborei de formação de palavras utilizando letras e sílabas móveis, numa outra fase poderia elaborar as letras todas em minúsculas em vez de serem todas em maiúsculas.

Ao longo do estágio tive a oportunidade de vivenciar com a turma duas épocas festivas: o Natal e o carnaval. No Natal, organizei com a minha colega de estágio uma pequena encenação que terminou com a chegada do pai natal e a troca de presentes. Foi um momento muito alegre para a turma, onde as crianças viveram um pouco da magia do natal. Já no carnaval, uma vez que as crianças foram todas mascaradas, eu combinei com a professora titular e fomos também mascaradas de piratas. Ao longo do dia, fiz jogos tradicionais com a turma e fiz pinturas faciais e modelagem de balões. Foi um dia muito divertido e diferente para todas as crianças e professores.

Depois de realizar o estágio e o presente relatório, posso dizer que o uso de jogos pedagógicos são excelentes recursos que o professor pode utilizar no processo de ensino-aprendizagem. Estes contribuem e enriquecem o desenvolvimento cognitivo e social dos alunos. Os jogos pedagógicos podem ser utilizados em todas as áreas curriculares, desde que sejam adaptados aos conteúdos que estão a ser lecionados, à faixa etária e à prontidão dos alunos. Ao elaborar este relatório, consegui reforçar a importância e a necessidade do uso de jogos pedagógicos na aprendizagem de conteúdos de todas as áreas curriculares, tal como foi descrito ao longo dos vários capítulos. Deste modo, a prática dos jogos em sala de aula é bastante enriquecedora e para além disso os alunos conseguem adquirir aprendizagens significativas. Assim, Moratori (2003) considera que o jogo pedagógico “se apresenta produtivo ao professor que busca nele um aspecto instrumentador (...)” e portanto pode facilitar o processo de ensino-aprendizagem. Para além disso, o jogo pedagógico é também produtivo para o aluno, porque desenvolve a capacidade de pensar, refletir, analisar, compreender, levantar hipóteses, testá-las e avaliá-las com autonomia e cooperação.

Futuramente, outras práticas poderão ser implementadas, nomeadamente no campo da interdisciplinaridade, que poderá ser explorado falando com os outros professores. Em conjunto poderão ser elaborados jogos que permitam aos alunos trabalharem e

consolidarem conteúdos de todas as áreas curriculares. A interdisciplinaridade permite construir o conhecimento de forma global. Tal como refere Fazenda (2008), “a interdisciplinaridade caracteriza-se por ser uma atitude de busca, de inclusão, de acordo e de sintonia diante do conhecimento. Logo, torna-se explícito a ocorrência de uma globalização do conhecimento, onde, há o fim dos limites entre as disciplinas.” Renata Ferreira da Silva (2013), reforça a ideia de que “O trabalho interdisciplinar garante maior interação entre os alunos, destes com os professores, sem falar na experiência e no convívio grupal. Partindo deste princípio é importante, ainda, repensar essa metodologia como uma forma de promover a união escolar em torno do objetivo comum de formação de indivíduos sociais. Neste aspeto a função da interdisciplinaridade é apresentar aos alunos possibilidades diferentes de olhar um mesmo facto.”

(<http://www.portaleducacao.com.br/pedagogia/artigos/49573/importancia-da-interdisciplinaridade-no-processo-de-aprendizagem>, consultado a 21 de abril de 2015)

Concluo assim que o meu estágio foi bastante positivo, porque aprendi muito com os alunos e com a professora, consegui colocar em prática conhecimentos adquiridos durante o meu curso e tive diversas oportunidades de estar em frente à turma, propondo sempre atividades variadas e de todas as áreas disciplinares. A nível das relações interpessoais, consegui estabelecer uma boa relação com as crianças, com a professora titular e restantes agentes educativos. Consegui portanto trabalhar a par com a professora titular e proporcionar aos alunos contextos de aprendizagem significativos. No que diz respeito à intervenção pedagógica, consegui organizar situações e materiais de aprendizagem e desenvolver estratégias diversificadas bem como gerir e dinamizar progressivamente diferentes situações pedagógicas. Sinto-me portanto mais segura e preparada para a minha futura vida profissional. Por fim, relativamente à reflexão e registo consegui relatar o que observei, refletir sobre as actividades que implementei, avaliando-as e pensando no que poderá correr melhor futuramente.

Após as diversas leituras que fiz para a elaboração do presente relatório, tive a oportunidade de aprofundar mais os meus conhecimentos acerca do tema tratado. Neste sentido, fiquei com a noção de que o trabalho que desenvolvi com os alunos foi significativo, no entanto muitas outras atividades poderiam ser feitas e desenvolvidas.

Sem dúvida que irei recorrer ao uso de atividades lúdicas e jogos pedagógicos para lecionar as minhas futuras aulas de modo a estimular os alunos na aquisição e consolidação de aprendizagens.

## Referências Bibliográficas

- Arends, R. (1995). *Aprender a ensinar*. Lisboa: Mcgraw-hill.
- Bogdan, R. e Biklen, S. (1994). *Investigação qualitativa em educação: Uma introdução à teoria e aos métodos*. Porto: Porto Editora.
- Brougère, G. (1995). *Jogo e Educação*. Porto Alegre: Artmed.
- Esteves, S. (2013) *Fluência na Leitura da Avaliação à Intervenção – Guia pedagógico*. Viseu: Psico & Soma Editora.
- Fialho, N. N. (s.d.). *Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino*: Facinter.
- Gray, D. E. (2012) *Pesquisa no mundo real*. (2ª edição). Porto Alegre: Penso.
- Kishimoto, T. (1994). *O jogo e a Educação Infantil*. São Paulo: Thomson Pioneira.
- Lázaro, A. “Radiografía del juego en el marco escolar”. *Psicomotricidad. Revista de Estudios y Experiencias* [online]. 1995, nº 51, vol. III Disponível na Internet: <[http://www.terra.es/personal/psicomot/juego\\_pscm.html](http://www.terra.es/personal/psicomot/juego_pscm.html)>.
- Lopes, J. e Silva, H. S. (2009). *A Aprendizagem Cooperativa na sala de aula – um guia prático para o professor*. Lisboa: Lidel – Edições Técnicas.
- Melo, A. V. F. *Jogo pedagógico, Brasil e sua dinâmica territorial: educação lúdica em geografia*. Universidade Cruzeiro do Sul. 2008. Disponível em: <<http://observatoriogeograficoamericalatina.org.mx/egal12/Ensenanzadelageografia/Investigacionydesarrolloeducativo/77.pdf>>. Acedido a: 5 de março de 2015.
- Morati, Patrick. *Por Que Utilizar Jogos Educativos no Processo de Ensino Aprendizagem?* UFRJ. Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: <http://www.nce.ufrj.br/ginape/publicacoes/trabalhos/PatrickMaterial/TrabfinalPatrick2003.pdf>. Acedido a 3 de março de 2015.
- Neto, C. (2001). *Jogos & Desenvolvimento da Criança*. Lisboa: F.M.H. Edições.
- Pires, M. (2007) *Os Valores na Família e na Escola – Educar para a Vida*. Lisboa: Celta Editora.

Silva, A. S. e Pinto, J. M. (1986) *Metodologia das Ciências Sociais*. Porto: Biblioteca das Ciências do Homem – Edições Afrontamento.

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

Stake, R. E. (2011) *Pesquisa qualitativa: estudando como as coisas funcionam*. Porto Alegre: Penso.

Vygotsky. L. S. (2003) *Formação Social da Mente*. São Paulo: Fontes Editora

### Sites

<http://meuartigo.brasilecola.com/educacao/consideracoes-historicas-dos-jogos-no-ambito-educacional.htm>

<http://www.portaleducacao.com.br/pedagogia/artigos/49573/importancia-da-interdisciplinaridade-no-processo-de-aprendizagem>

## **ANEXOS**

## **Anexo 1 – Notas de campo**

## NOTA DE CAMPO

Nº da Nota de Campo:

1
---

**Situação:** Jogo de matemática

**Data:** 10/11/2014

**Hora:** 15h00

**Local:** Sala

**Intervenientes:** Professora Titular e turma

**Sexo:** Masculino e Feminino

**Idade:** 6 e 7 anos

**Outros indicadores de Contexto:** Final de um dia de aulas

Descrição	Inferência
<p>No final de um dia de aulas, a Professora Titular fez um jogo com a turma. Neste jogo foram trabalhadas as operações.</p> <p>A professora atirou um dado grande de esponja a um aluno e de seguida colocou uma adição ou uma subtracção para a crianças responder.</p> <p>O jogo prosseguiu de modo a todas as crianças participarem na actividade.</p>	<p>Porque terá feito a professora este jogo no final do dia?</p> <p>Terá sido uma forma de ocupar o tempo que sobrava?</p> <p>Terá sido para descontrair os alunos?</p> <p>A professora terá tido a intenção de verificar quem já adquiriu rapidez de resposta?</p>

**Comentário: (informações / justificações / fundamentação teórica)**

Considero este tipo de actividades muito importante e enriquecedora para todos os alunos. O facto de a Professora ir atirando o dado, faz com que os alunos se mantenham atentos e aguardem pela sua vez. Para além disso, criou-se um ambiente divertido e notei que acabou por gerar uma pequena competição, o que é saudável.

Segundo Paulo Nunes de Almeida (2009), para que o jogo aconteça, é necessário que o individuo tenha a consciência de que está a jogar e que tenha um comportamento compatível com a situação. Qualquer conduta pode transformar-se em jogo, quando a 49ccção49ccção do jogador está presente. É também necessário que haja um conjunto de regras estabelecidas pela situação de jogo na qual se determinam os limites da 49ccção, ou seja, há um roteiro e não segui-lo é mudar o jogo. As regras são indispensáveis ao jogo e precisam de ser aceites por todos os participantes. Desta forma, regra e jogo requerem concentração, adequação e respeito.

**Fonte:** Almeida. P. (2009) Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos: Edições Loyola

## NOTA DE CAMPO

Nº da Nota de Campo:

2
---

**Situação:** Jogo da forca

**Data:** 10/12/2014

**Hora:** 13h30

**Local:** Sala de aula

**Intervenientes:** Estagiária e turma com 25 alunos

**Sexo:** Feminino e masculino

**Idade:** 6 e 7 anos

**Outros indicadores de Contexto:** Início de aula, após o recreio da hora de almoço

Descrição	Inferência
<p>Após o recreio da hora de almoço, quando a turma entrou a sala e se sentou, propus fazermos um jogo, visto que a professora titular estava um pouco atrasada.</p> <p>Expliquei o funcionamento do jogo da forca e comecei a desenvolvê-lo no quadro. Os alunos iam dizendo uma letra e eu ia dizendo se pertencia à palavra na qual pensei.</p> <p>Entretanto a professora titular chegou, viu o que estava a fazer com os alunos, esperou que adivinhassem a palavra e iniciou a aula que tinha preparado.</p>	<p>Porque será que os alunos aderem tão bem a este tipo de jogos?</p> <p>Será que deveria repetir este jogo, mas pedindo aos alunos para serem eles a pensar numa palavra para o jogo da forca?</p> <p>Este jogo permite que os alunos consolidem os conhecimentos relativamente aos fonemas e grafemas?</p>

**Comentário: (informações / justificações / fundamentação teórica)**

Considero este tipo de jogos muito importante para despertar a curiosidade e o interesse das crianças pela aprendizagem da leitura e da escrita. Para além disso como é um jogo, todos os alunos ficam imediatamente interessados e empenhados.

Este momento com a turma foi curtinho, mas foi suficiente para os alunos me estarem a pedir todos os dias para repetir este jogo.

Através deste género de jogos, é possível os alunos realizarem aprendizagens significativas.

Segundo Paulo Nunes de Almeida (2009), “o elemento que separa um jogo pedagógico de outro de carácter apenas lúdico é o seguinte: desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção explícita de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade

operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenómenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões. Um jogo apenas de carácter lúdico tem como principal objectivo promover o prazer e a diversão.”

Desta forma, pretendo continuar a implementar jogos que levem os alunos a uma aprendizagem significativa. Pretendo também continuar a motivá-los para adquirirem novos conhecimentos, estimulando sempre a sua curiosidade.

**Fonte:** Almeida. P. (2009) Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos: Edições Loyola

## NOTA DE CAMPO

Nº da Nota de Campo:

3
---

**Situação:** Aluno explica a outro aluno os conteúdos que estiveram a ser trabalhados na sua ausência.

**Data:** 21/01/2015

**Hora:** 8h25

**Local:** Sala

**Intervenientes:** A., V. e estagiária

**Sexo:** Masculino

**Idade:** 6 anos

**Outros indicadores de Contexto:** Logo pela manhã, antes do início das aulas.

Descrição	Inferência
<p>Logo pela manhã, assisti à conversa entre dois alunos. Um deles tinha faltado durante 2 dias e estava a olhar para o placard onde estavam afixados o pictograma e o gráfico de barras. Este aluno perguntou ao outro o que era aquilo. O outro aluno soube explicar que eram dois gráficos. O pictograma é um gráfico com imagens e o outro é um gráfico com barras. Para além disso explicou que no pictograma vemos quais os alunos que gostam de determinado mês do ano e qual o mês favorito da turma e no gráfico de barras vemos quantos alunos gostam de determinada estação do ano e qual a preferida pela turma.</p>	<p>Será que a aprendizagem do aluno que explicou ao outro os dois gráficos foi realmente uma aprendizagem significativa?</p> <p>Será que aluno que esteve a faltar ficou com uma ideia daquilo que a turma esteve a trabalhar?</p> <p>Será que eu deveria ter interrompido a conversa para explicar os dois gráficos?</p>

**Comentário: (informações / justificações / fundamentação teórica)**

Foi muito gratificante perceber que o aluno compreendeu os conteúdos trabalhados nas duas aulas que implementei.

A aprendizagem significativa está relacionada com um modelo dinâmico, no qual as intervenções do aluno são muito valorizadas bem com todos os seus conhecimentos e relações que ele possa estabelecer com outros conteúdos ou assuntos. A verdadeira aprendizagem acontece quando o aluno (re)constrói o conhecimento e forma conceitos sólidos sobre o mundo, o que o vai permitir agir e reagir perante a realidade.

A concretização dessa aprendizagem acontece segundo sete passos da (re)construção do

conhecimento:

1. O sentir – toda aprendizagem parte de um significado contextual e emocional.
  2. O perceber – após contextualizar o aluno precisa de ser levado a perceber as características específicas do que está a estudar.
  3. O compreender – é quando se dá a construção do conceito, o que garante a possibilidade de utilização do conhecimento em diversos contextos.
  4. O definir – significa esclarecer um conceito. O aluno deve conseguir definir com as suas próprias palavras, de modo a que o conceito lhe seja claro.
  5. O argumentar – após definir, o aluno deverá relacionar logicamente vários conceitos e isso ocorre através da linguagem oral e escrita.
  6. O discutir – o aluno deve conseguir formular o raciocínio através da argumentação.
  7. O transformar – o sétimo e último passo da (re)construção do conhecimento é a transformação. O fim último da aprendizagem significativa é a intervenção na realidade. Sem esse propósito, qualquer aprendizagem é inócua.
- A aprendizagem significativa parte da atitude do professor. Este deve apresentar novas ideias e novos projectos à turma.

**Fonte:**

<http://www.juliofurtado.com.br/textodesafio.pdf>

## NOTA DE CAMPO

Nº da Nota de Campo:

4
---

**Situação:** Jogo Safari dos sons

**Data:** 23/01/2015

**Hora:** 15h20

**Local:** Sala de aula

**Intervenientes:** professora titular, estagiária, turma

**Sexo:** feminino e masculino

**Idade:** 6 e 7 anos

**Outros indicadores de Contexto:** sexta-feira ao final da tarde

Descrição	Inferência
<p>Na sexta-feira, na última hora de aula da turma, a professora titular planeou comigo dividirmos a turma em dois grupos. Um grupo ficou comigo numa zona da sala e o outro grupo ficou com a professora titular noutra zona da sala. Tanto eu como a professora levámos o jogo “Safari dos sons”.</p> <p>Dividi o grupo com que fiquei em três equipas com três elementos. Expliquei o objectivo e as regras do jogo.</p> <p>Ao longo do jogo, os alunos mostraram entusiasmo e empenho. Para além disso, cada uma das equipas revelou uma grande capacidade de organização: a equipa combinou que em cada jogada seria sempre um elemento diferente a lançar o dado. Ao longo do jogo, fui colocando algumas questões a cada grupo relacionadas com a consciência fonológica. Alguns alunos erraram, mas a maior parte conseguiu responder correctamente a todas as questões. No final, contabilizámos os pontos de cada equipa, verificámos que duas equipas empataram e a outra ficou com menos pontos. No final, os alunos perguntaram quando poderíamos voltar a jogar e onde</p>	<p>Porque será que a professora titular implementou este jogo numa sexta-feira ao final da tarde?</p> <p>Terá sido para os alunos descontraírem um pouco das aulas formais?</p> <p>Terá sido para trabalhar de forma lúdica a consciência fonológica?</p> <p>Terá sido para experimentar o jogo com a turma e tirar alguma conclusão acerca das facilidades e dificuldades dos alunos?</p> <p>Será que os alunos terão aprendido ou consolidado alguns conhecimentos?</p>

se comprava aquele jogo.	
--------------------------	--

**Comentário: (informações / justificações / fundamentação teórica)**

Considero este jogo, um excelente meio para uma aprendizagem e consolidação de alguns conhecimentos como grafemas, fonemas, sílabas. Este jogo permite trabalhar a consciência fonológica, que é uma competência essencial para uma aprendizagem da leitura e da escrita realizada com sucesso.

Estes momentos são muito importantes, porque proporcionam aprendizagens de forma lúdica, em que todos os alunos estão empenhados e concentrados para atingirem um objectivo.

Posso concluir assim que este género de jogos estimulam os alunos a aprenderem e os professores a ensinar.

**NOTA DE CAMPO**

Nº da Nota de Campo:

5

**Situação:** Tarefas após os alunos terminarem uma ficha**Data:** 30/01/2015**Hora:** 15h20**Local:** Sala de aula**Intervenientes:** turma, professora titular e estagiária**Sexo:** feminino e masculino**Idade:** 6 e 7 anos**Outros indicadores de Contexto:** final de uma aula

<b>Descrição</b>	<b>Inferência</b>
<p>Na aula, quando muitos alunos já tinham terminado a ficha, começou a notar-se alguma agitação e barulho. Este ambiente incomodava os outros alunos que ainda estavam a resolver a ficha. Desta forma, propus à professora titular, chamar os alunos que terminaram para se sentarem no chão e jogarem alguns jogos pedagógicos que eu tinha deixado na sala. A professora aceitou a minha proposta e chamei então alguns alunos, constituí 2 grupos e cada um ficou com um jogo diferente. Um dos grupos ficou com uma caixinha com letras e objectivo seria formar o máximo de palavras que conseguissem, o outro grupo ficou com o jogo “Eu aprendo a ler” e objectivo seria legendarem as imagens, seleccionando as letras necessárias para tal.</p> <p>Ambos os grupos conseguiram organizar-se e jogar. O ambiente da sala ficou assim mais tranquilo e os outros alunos conseguiram terminar a ficha de trabalho.</p>	<p>Será que com um ambiente mais calmo, os alunos conseguiram terminar as suas tarefas correctamente?</p> <p>Será que começam a resolver os exercícios de forma apressada para irem jogar?</p> <p>Serão aqueles jogos estimulantes para as crianças?</p> <p>Serão jogos demasiado difíceis e correm o risco de ficarem desmotivadas?</p>

**Comentário: (informações / justificações / fundamentação teórica)**

Penso que a implementação deste tipo de jogos que têm fins pedagógicos e lúdicos são

muitos importantes, porque se cria um ambiente mais informal na sala de aula e é uma forma de conseguir uma aprendizagem significativa. Por mais simples e informal que seja o contexto onde o jogo é utilizado, há sempre algo que se aprende, revê ou consolida. O jogo é um material com uma enorme potencialidade pedagógica, o que faz dele um importante recurso a ser utilizado na aprendizagem escolar.

## Anexo 6

**Diário – 3 de Dezembro de 2014**

A professora titular, disse-me que tem vindo a reparar que os jogos que eu aplico com a turma resultam muito bem e são uma óptima forma de manter os alunos interessados e empenhados durante a aula.

Como tal, também propôs um jogo à turma que eu considere muito interessante e é sem dúvida uma ideia a registar para o futuro.

A professora arranhou diferentes cartões com sílabas, vogais e consoantes. Explicou à turma que iriam fazer um jogo com vários níveis.

No primeiro nível os alunos fizeram um trabalho em grupo. A professora distribuiu algumas sílabas por cada grupo e deu uns minutos para formarem palavras. Um elemento de cada grupo ficou responsável por as registar. Terminado o tempo de cada grupo descobrir palavras, a professora fez no quadro uma grelha onde ia registando a pontuação de cada grupo (1 palavra = 1 ponto). Seguidamente passaram para o nível 2, onde cada grupo formou palavras recorrendo a sílabas, vogais e consoantes. O funcionamento foi o mesmo do nível anterior. Por fim, cada aluno teve que formar no mínimo uma palavra e dizê-la à turma.

O jogo terminou com a contagem da pontuação e colocando por ordem o grupo que ficou em 1º lugar, em 2º lugar, etc.

A turma demonstrou muito interesse e esforçou-se ao longo da actividade. A professora conseguiu implementar uma actividade onde trabalhou o Português e a matemática, o que é uma mais-valia para os alunos.

## **ANEXO 2 – ILUSTRAÇÕES**

Fig. 1 – Jogo de formação de palavras com letras móveis

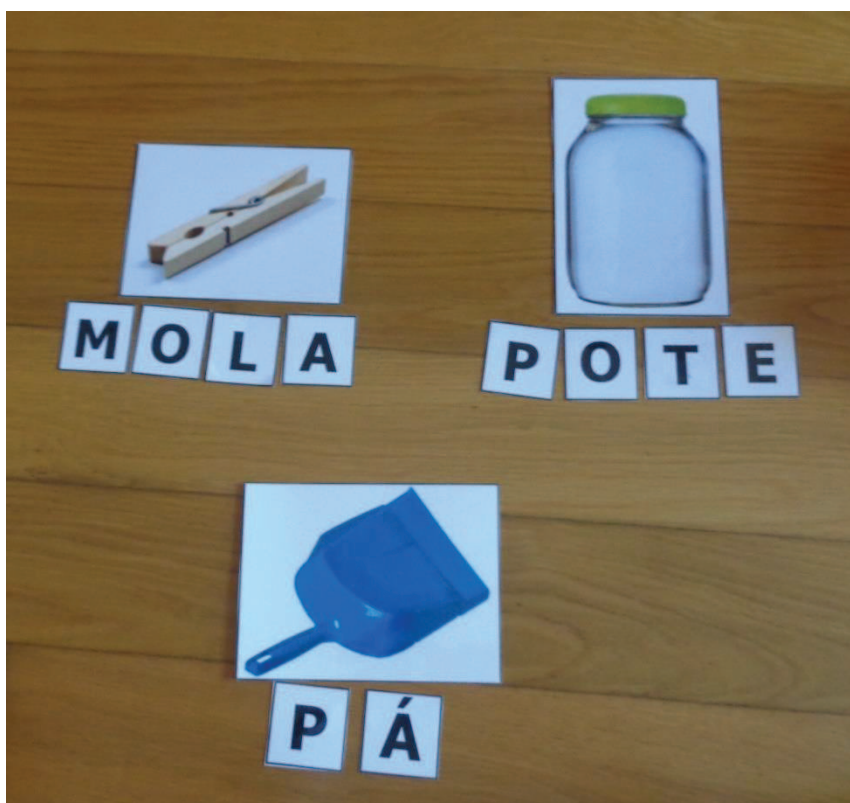


Fig. 2 – Jogo de formação de palavras com sílabas móveis



Fig. 3 – Jogo de correspondência imagem – palavra



Fig. 4 – Jogo Bingo das sílabas



Fig. 5 – Pictograma



Fig.6 – Gráfico de barras

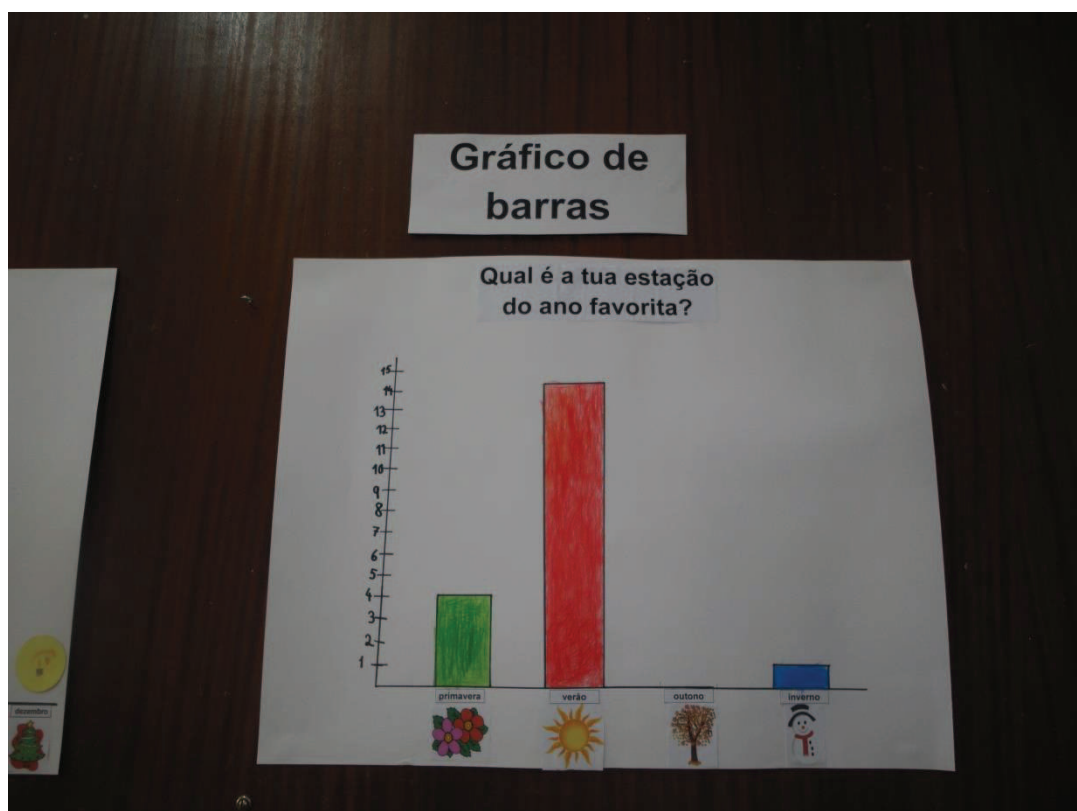
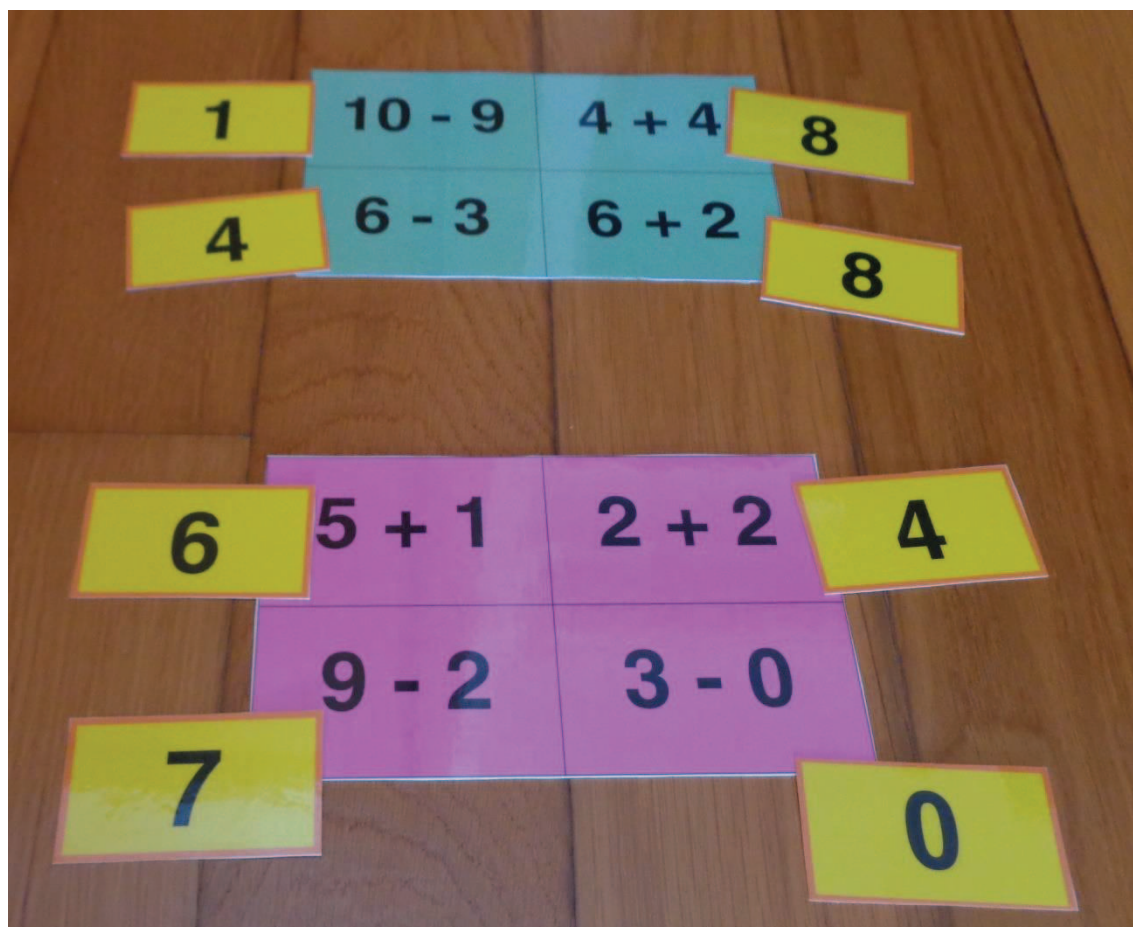


Fig. 7 – Jogo do bingo das operações



**ANEXO 3 - PLANOS DE AULAS**

## Plano de aula 1

**I - Planificação de uma tarefa /ou sequência**

Ano – nº de alunos	Área	Tarefa	Data e duração
1º Ano – 25 Alunos	Língua Portuguesa	Jogo de formação de palavras com letras	25 de novembro 50 minutos a 1 hora

<b>O que pretendo que o aluno aprenda (os objectivos de aprendizagem)</b>			
<b>Domínios/ Conteúdos Programáticos</b>	<b>Metas/Objetivos</b>	<b>Operacionalização (descritores)</b>	<b>Modalidades e Instrumentos de Avaliação</b>
Expressão Oral	Desenvolver a consciência fonológica e operar com fonemas	Identificar os sons da palavra e estabelecer as correspondências som/letra; letra/som	Diálogo com os alunos e ficha de trabalho
<b>Razão de escolha da tarefa:</b>	Esta tarefa é o início de uma sequência de jogos que irei implementar: neste primeiro jogo, os alunos terão que reconhecer as imagens e formar as palavras com as letras, num segundo os alunos terão de reconhecer as imagens e formar as palavras com as diferentes sílabas e num terceiro terão de identificar a imagem e a palavra completa que lhe corresponde. O que pretendo com estes jogos é seguir o método sintético que a professora titular usa.		

<b>O que proponho para que o aluno aprenda</b>	
<b>Metodologia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colocar uma caixa com o jogo no armário onde se encontram os manuais</li> <li>• Esperar que os alunos entrem e se sentem</li> <li>• Perguntar aos alunos se há alguma coisa de diferente na sala</li> <li>• Quando descobrirem: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ pedir a um aluno que a vá buscar a caixa</li> <li>○ Perguntar o que será aquela caixa?</li> <li>○ Para que servirá?</li> <li>○ O que terá lá dentro?</li> </ul> </li> <li>• Depois de ouvir os alunos mostrar o conteúdo; (um saco com imagens e um saco com letras móveis – minúsculas)</li> <li>• Propor a realização do jogo</li> <li>• Explicar o objectivo do jogo – descobrir e escrever palavras com letras móveis utilizando imagens</li> <li>• Explicar as regras: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Para falarem terão de colocar o dedo no ar</li> <li>○ É importante saberem ouvir os colegas de grupo</li> <li>○ É importante saberem esperar pela sua vez</li> </ul> </li> <li>• Procedimento: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Distribuir letras por todas as crianças (cada uma tirará primeiramente uma letra e depois uma segunda ou até uma terceira)</li> <li>○ Pedir aleatoriamente a um aluno que tire uma imagem</li> <li>○ Outro colará no quadro com bostik</li> <li>○ outro dirá o que vê</li> <li>○ outro dividirá a palavra em sílabas</li> <li>○ outro dirá os sons que compõem cada sílaba</li> <li>○ outro dirá qual o 1º som da sílaba</li> <li>○ quem tiver a letra correspondente a esse som porá o dedo no ar</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ quem tiver a letra virá colá-la por baixo da imagem e assim sucessivamente</li> <li>• O jogo prosseguirá até terminarem as imagens</li> <li>• No final farão um ficha de consolidação</li> </ul>
<b>Ação do professor</b>	Orientar na tarefa Ouvir os alunos
<b>Organização dos alunos</b>	A sala está organizada por grupos. Cada aluno irá ficar sentado no seu lugar.
<b>Comunicação dos resultados</b>	Ao longo da actividade. Ficha de trabalho.
<b>Recursos materiais</b>	Jogo completo Quadro Bostik 25 Fichas de trabalho
<b>Recursos humanos</b>	Professora titular e a estagiária
<b>Previsão das estratégias a utilizar pelos alunos</b>	Responderem todos ao mesmo tempo. Os alunos mais tímidos permanecerem a actividade toda sem colocarem o dedo no ar para poderem participar.
<b>Previsão de dificuldades / erros</b>	Dificuldade em identificarem correctamente todos os sons e as letras que formam uma palavra. Dificuldade no reconhecimento das letras correspondentes aos sons.
<b>Prevenção das dificuldades</b>	Pedir ajuda à turma para identificar os sons e as letras que formam a palavra. Pedir que coloquem as letras em cima mesa e pedir ao grupo que olhe para todas as letras e identifiquem qual a letras correspondente ao som.
<b>Como posso relacionar esta tarefa com as outras áreas de aprendizagem</b>	Poderei relacionar com a matemática, perguntando: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ qual a 2ª letra da palavra, qual a 4ª letra da palavra, etc.</li> <li>○ Quantas sílabas</li> <li>○ Quantas letras.</li> </ul>

## Plano de aula 2

**I - Planificação de uma tarefa /ou sequência**

<b>Ano – nº de alunos</b>	<b>Área</b>	<b>Tarefa</b>	<b>Data e duração</b>
1º Ano – 25 Alunos	Língua Portuguesa	Jogo de formação de palavras com sílabas	26 de novembro 1h a 1h30

<b>O que pretendo que o aluno aprenda (os objectivos de aprendizagem)</b>			
<b>Domínios/ Conteúdos Programáticos</b>	<b>Metas/Objetivos</b>	<b>Operacionalização (descritores)</b>	<b>Modalidades e Instrumentos de Avaliação</b>
Expressão Oral	Desenvolver a consciência fonológica	Articular correctamente palavras, ordenando as sílabas	Diálogo com os alunos e ficha de trabalho
<b>Razão de escolha da tarefa:</b>	Dar continuidade a um conjunto de tarefas, de modo a seguir o método sintético: letra-sílaba- palavra. Revisão e consolidação da divisão silábica.		

<b>O que proponho para que o aluno aprenda: trabalhar a consciência fonológica</b>	
<b>Metodologia</b>	<p>Perguntar à turma se se recordam do último jogo que fizemos, onde em conjunto identificámos imagens e descobrimos como se escreviam as palavras. Explicar que iremos fazer um jogo dentro do mesmo género. Explicar o objectivo: com sílabas móveis, os alunos terão de descobrir como se escrevem as palavras. Explicar algumas regras essenciais:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Devem fazer silêncio ao longo do jogo.</li> <li>• Devem colocar o dedo no ar para intervir.</li> <li>• Os bons comportamentos serão recompensados, por exemplo ajudando na organização do jogo, recolhendo material e distribuindo outro.</li> </ul> <p>O jogo processa-se da seguinte forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distribuição de cartões com sílabas por todas as crianças.</li> <li>• Exploração do material individualmente ou em grupo, na tentativa da formação de palavras.</li> <li>• Verificar as descobertas feitas pelas crianças e escrevê-las no quadro.</li> <li>• Retirar de um saco imagens uma a uma e mostrá-las aos alunos.</li> <li>• Pedir que identifiquem as imagens.</li> <li>• Colá-las no quadro.</li> <li>• Pedir que indiquem qual é a primeira sílaba.</li> <li>• Quem tiver a sílaba deverá colá-la no quadro.</li> <li>• Identificar o número de sílabas de cada palavra.</li> <li>• Para algumas palavras, retirarei a primeira, a segunda ou a última sílaba e perguntar à turma como se lê agora a palavra.</li> </ul> <p>O jogo prosseguirá até terminarem as imagens. No final, terão uma ficha de consolidação.</p>
<b>Ação do professor</b>	Orientar na tarefa Circular pela sala Ouvir os alunos
<b>Organização dos alunos</b>	A sala está organizada por grupos. Cada aluno irá ficar sentado no seu lugar, no respectivo grupo.

<b>Comunicação dos resultados</b>	Ao longo da actividade. Ficha de trabalho.
<b>Recursos materiais</b>	Jogo completo Quadro Bostik 25 Fichas de trabalho
<b>Recursos humanos</b>	A professora titular e a estagiária
<b>Previsão das estratégias a utilizar pelos alunos</b>	Responderem todos ao mesmo tempo. (devido à agitação que se pode gerar, poderei fazer uma pausa no jogo e pedir silêncio) Pouca ou nenhuma participação de alguns alunos. (solicitar esses alunos para intervirem, fazendo-lhes perguntas específicas)
<b>Previsão de dificuldades / erros</b>	Dificuldade em identificarem correctamente todas as sílabas que formam uma palavra. Dificuldade em reconhecerem que têm à sua frente um cartão com uma sílaba que pertence aquela palavra.
<b>Prevenção das dificuldades</b>	Pedir ajuda à turma para identificar os sons e as sílabas que formam a palavra. Pedir que coloquem as sílabas em cima mesa e que olhem para todas elas a fim de encontrarem a sílaba correta.
<b>Como posso relacionar esta tarefa com as outras áreas de aprendizagem</b>	Poderei relacionar com a matemática, perguntando: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Qual é a 1ª sílaba da palavra ou a última sílaba da palavra, etc.</li> <li>• Pedir para fazerem a contagem das sílabas, do número total de letras, do número total de consoantes e de vogais.</li> </ul>

## Plano de aula 3

**I - Planificação de uma tarefa /ou sequência**

<b>Ano – nº de alunos</b>	<b>Área</b>	<b>Tarefa</b>	<b>Data e duração</b>
1º Ano – 25 Alunos	Português	Jogo correspondência palavra - imagem	2 de dezembro 1h15 a 1h30

<b>O que pretendo que o aluno aprenda (os objectivos de aprendizagem)</b>			
<b>Domínios/ Conteúdos Programáticos</b>	<b>Metas/Objetivos</b>	<b>Operacionalização (descritores)</b>	<b>Modalidades e Instrumentos de Avaliação</b>
Expressão Oral	Desenvolver a consciência fonológica	Identificar e articular correctamente as palavras de acordo com as imagens.	Diálogo com os alunos e ficha de trabalho
<b>Razão de escolha da tarefa:</b>	Dar continuidade a um conjunto de tarefas, trabalhando a consciência fonológica e facilitando a aprendizagem da leitura pelo método sintético. Treinar a leitura.		

<b>O que proponho para que o aluno aprenda</b>	
<b>Metodologia</b>	<p>Revisão das sílabas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dividir o quadro em três partes.</li> <li>• Em cada parte escrever os números: 1, 2 e 3</li> <li>• Pedir aos alunos para me dizerem palavras com 1, 2 e 3 sílabas.</li> <li>• À medida que vão dizendo, vêm ao quadro escrever a palavra, na parte correta.</li> </ul> <p>Perguntar à turma se se recorda dos últimos jogos que fizemos. Perguntar a um aluno os objectivos dos jogos anteriores. Propor um novo jogo. Relembrar a importância do bom comportamento da turma (fazer silêncio e respeitarem a professora e os outros colegas) Explicar o objectivo e o funcionamento do novo jogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O objectivo será identificar as imagens e as respectivas palavras.</li> <li>• Pedir a dois alunos que vão fazendo bolinhas de bostik.</li> <li>• Cada aluno retira de um saco colorido uma palavra.</li> <li>• Retirar de dentro da caixa uma imagem e colá-la no quadro.</li> <li>• Pedir a um aluno para identificar a imagem.</li> <li>• Pedir a outro para me dizer quantas sílabas tem a palavra</li> <li>• Perguntar à turma quem tem essa palavra na mão.</li> <li>• Pedir ao aluno para a vir colar no quadro.</li> </ul> <p>O jogo prosseguirá até terminarem as imagens. No final farão uma ficha de consolidação.</p>
<b>Ação do professor</b>	Orientar na tarefa Ouvir os alunos
<b>Organização dos alunos</b>	A sala está organizada por grupos. Cada aluno irá ficar sentado no seu lugar, no respectivo grupo.
<b>Comunicação dos resultados</b>	Acontece ao longo da actividade. Acontece na ficha de trabalho.
<b>Recursos materiais</b>	Jogo completo Quadro Bostik 25 Fichas de trabalho

<b>Recursos humanos</b>	A professora titular e a estagiária
<b>Previsão das estratégias a utilizar pelos alunos</b>	Quando entregar uma palavra a cada aluno, comecem a tentar lê-la. (Irei dar uns minutos para que conseguiram fazê-lo) Responderem todos ao mesmo tempo. (devido à agitação que se pode gerar, poderei fazer uma pausa no jogo e pedir silêncio absoluto) Pouca ou nenhuma participação de alguns alunos. (solicitar esses alunos para intervirem, fazendo-lhes perguntas específicas)
<b>Previsão de dificuldades / erros</b>	Dificuldade em lerem a palavra que têm.
<b>Prevenção das dificuldades</b>	Dizer aos alunos que quem não conseguir ler a palavra que tem pode pedir ajuda aos colegas do grupo.
<b>Como posso relacionar esta tarefa com as outras áreas de aprendizagem</b>	Poderei relacionar com a matemática, perguntando: <ul style="list-style-type: none"> <li>• O número de sílabas das palavras.</li> <li>• O número de letras das palavras</li> <li>• Qual a palavra mais comprida e mais curta.</li> </ul>

## Plano de aula 4

**I - Planificação de uma tarefa /ou sequência**

<b>Ano – nº de alunos</b>	<b>Área</b>	<b>Tarefa</b>	<b>Data e duração</b>
1º Ano – 25 Alunos	Língua Portuguesa	Jogo do Bingo das sílabas	19 de Nov. 1h a 1h30

<b>O que pretendo que o aluno aprenda (os objectivos de aprendizagem)</b>			
<b>Domínios/ Conteúdos Programáticos</b>	<b>Metas/Objetivos</b>	<b>Operacionalização (descritores)</b>	<b>Modalidades e Instrumentos de Avaliação</b>
Expressão Oral	Desenvolver a consciência fonológica	Contar o número de sílabas numa palavra de 2, 3 ou 4 sílabas.	Respostas dos alunos e fichas de trabalho
<b>Razão de escolha da tarefa:</b>	Trabalhar e esclarecer dúvidas acerca da divisão silábica. Consolidar a divisão silábica. Poder trabalhar o respeito pelo outro e o esperar pela sua vez.		

<b>O que proponho para que o aluno aprenda</b>	
<b>Metodologia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentar o jogo à turma, explicando as regras.</li> <li>• Cada grupo tem um cartão do bingo (cartões divididos em 4 partes iguais, cada parte tem um certo número de círculos correspondente ao número de sílabas da palavra que será apresentada.</li> <li>• Tirarei de um saco cartões com diferentes imagens e direi em voz alta o que lá está representado.</li> <li>• Os alunos terão de identificar o número de sílabas das palavras que vou dizendo.</li> <li>• Entregarei o cartão com a imagem correspondente à palavra que pronunciei ao aluno que responder acertadamente.</li> <li>• O grupo que preencher primeiro o cartão ganha.</li> <li>• O jogo prossegue até todos os grupos preencherem o cartão.</li> <li>• Consolidação do jogo, com uma ficha de trabalho.</li> </ul>
<b>Acção do professor</b>	Orientar na tarefa. Ouvir os alunos. Esclarecer as questões que possam surgir.
<b>Organização dos alunos</b>	Os alunos ficarão nos seus lugares, nos respectivos grupos: 5 grupos de 4 elementos. 1 grupode 5 elementos.
<b>Comunicação dos resultados</b>	Durante a actividade. Ficha de trabalho.
<b>Recursos materiais</b>	Jogo completo 25 Fichas de trabalho
<b>Recursos humanos</b>	Professora titular e a estagiária
<b>Previsão das estratégias a utilizar pelos alunos</b>	Quererem responder todos ao mesmo tempo. Na ficha de trabalho copiarem uns pelos outros. Poderão bater as palmas para dividir a palavra em sílabas. Dizer a palavra devagarinho e contando as sílabas pelos dedos.
<b>Previsão de dificuldades / erros</b>	Respeitar o colega que está a falar sem o interromper adiantando a resposta. Alunos mais tímidos não participarem devido a outros quererem sempre responder.
<b>Prevenção das dificuldades</b>	Estabelecer como regra que nenhum aluno pode falar sem antes colocar o dedo no ar. Em relação à ficha de trabalho, pedir para cada um pensar pela sua cabeça e não olhar para o trabalho do colega.

<b>Como posso relacionar esta tarefa com as outras áreas de aprendizagem</b>	O jogo está relacionado com a matemática, visto que vou pedir aos alunos para identificarem o número de sílabas das palavras e fazerem corresponder com o número de círculos do cartão.
--	---

## Plano de aula 5

**I - Planificação de uma tarefa /ou sequência**

<b>Ano – nº de alunos</b>	<b>Área</b>	<b>Tarefa</b>	<b>Data e duração</b>
1º Ano – 25 Alunos	Matemática	Pictograma	20 de Janeiro 1h30

<b>O que pretendo que o aluno aprenda (os objectivos de aprendizagem)</b>			
<b>Domínios/ Conteúdos Programáticos</b>	<b>Metas/Objetivos</b>	<b>Operacionalização (descritores)</b>	<b>Modalidades e Instrumentos de Avaliação</b>
Organização e tratamento de dados	Representar um conjunto de dados	Representar num pictograma os gostos e preferências	Diálogo com os alunos
<b>Razão de escolha da tarefa:</b>	Trabalhar os meses do ano, pois algumas crianças ainda não têm este conteúdo bem adquirido. Experienciar a introdução de um novo conteúdo.		

<b>O que proponho para que o aluno aprenda</b>	
<b>Metodologia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perguntar à turma quantos são os meses do ano.</li> <li>• Perguntar se os 12 meses correspondem a uma dezena ou a uma dúzia.</li> <li>• Pedir aos alunos para enumerarem os diferentes meses do ano.</li> <li>• Perguntar a cada um dos alunos qual o seu mês preferido e pedir para justificar a sua escolha.</li> <li>• Perguntar aos alunos qual será o mês preferido da turma.</li> <li>• Perguntar se têm mesmo a certeza da sua resposta.</li> <li>• Explicar que existe uma forma de nós organizarmos a informação, de modo a que não haja nenhuma falha.</li> <li>• Explicar que para tratarmos e organizarmos a informação podemos recorrer a um pictograma.</li> <li>• Colar uma cartolina no quadro com bostick</li> <li>• Com uma régua de 50 cm irei desenhar na cartolina dois eixos: o vertical irá ter uma escala de 1 em 1 e o horizontal irá ter os 12 meses do ano.</li> <li>• Pedir a um aluno para distribuir por cada criança um círculo. (os círculos terão uma cor diferente da cartolina para sobressair)</li> <li>• Pedir aos alunos para desenharem o seu rosto.</li> <li>• Pedir a um aluno de cada vez para ir ao quadro e colar o seu círculo por cima do mês que mais gosta.</li> <li>• Analisar com a turma o pictograma: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Qual o mês mais escolhido pela turma?</li> <li>• Qual o mês menos escolhido?</li> <li>• Quantos alunos escolheram determinado mês?</li> <li>• Quantos alunos a mais gostam de determinado mês do que de outro?</li> </ul> </li> <li>• Depois do pictograma ser analisado, afixá-lo-ei num placard para que os alunos vejam o seu trabalho, o valorizem e o possam consultar sempre que quiserem ou precisarem.</li> </ul>
<b>Ação do professor</b>	Orientar na tarefa. Ouvir os alunos.
<b>Organização dos alunos</b>	A sala está organizada por grupos. Cada aluno irá ficar sentado no seu lugar.

<b>Comunicação dos resultados</b>	Ao longo da actividade. Na análise do pictograma.
<b>Recursos materiais</b>	Cartolina 25 Círculos Tubo de cola Bostik Régua Caneta preta
<b>Recursos humanos</b>	Professora titular e estagiária
<b>Previsão das estratégias a utilizar pelos alunos</b>	Os alunos quererão responder todos ao mesmo tempo. (Eu direi que todos terão oportunidade de participar, no entanto terão que esperar pela sua vez)
<b>Previsão de dificuldades / erros</b>	Os alunos poderão ter dificuldades em justificar a escolha do seu mês preferido. Perguntar quais as razões da sua escolha.
<b>Prevenção das dificuldades</b>	Estimularei o diálogo (fazendo perguntas) para que as crianças se consigam expressar.
<b>Como posso relacionar esta tarefa com as outras áreas de aprendizagem</b>	Estudo do Meio: - Meses do ano  Português: - Expressão Oral: diálogo

## Plano de aula 6

**I - Planificação de uma tarefa /ou sequência**

<b>Ano – nº de alunos</b>	<b>Área</b>	<b>Tarefa</b>	<b>Data e duração</b>
1º Ano – 25 Alunos	Matemática	Gráfico de barras	21 de Janeiro 1h30

<b>O que pretendo que o aluno aprenda (os objectivos de aprendizagem)</b>			
<b>Domínios/ Conteúdos Programáticos</b>	<b>Metas/Objetivos</b>	<b>Operacionalização (descritores)</b>	<b>Modalidades e Instrumentos de Avaliação</b>
Organização e tratamento de dados	Representar um conjunto de dados	Representar um gráfico de barras	Diálogo com os alunos
<b>Razão de escolha da tarefa:</b>	Dar continuidade a uma aula de matemática implementada no dia anterior, mas agora os alunos terão contacto com uma outra forma de representarem os dados.		

<b>O que proponho para que o aluno aprenda</b>	
<b>Metodologia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniciarei a aula por rever o conteúdo dado no dia anterior: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perguntarei aos alunos como se chama o gráfico que construíram no dia anterior.</li> <li>• Perguntarei o que foi analisado.</li> <li>• Colocarei algumas questões à turma de modo a analisar os dados do pictograma que estará exposto a sala.</li> </ul> </li> <li>• Explicarei que existem outras formas de analisar e representar os dados.</li> <li>• Iremos aprender outra forma na aula.</li> <li>• Pedirei para cada um dos alunos pensar na sua estação do ano preferida.</li> <li>• Na secretária da professora estarão conjuntos de legos de diferentes cores. Cada cor representará uma estação do ano: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verde – primavera</li> <li>• Vermelha – verão</li> <li>• Amarela – outono</li> <li>• Azul – inverno</li> </ul> </li> <li>• Na parte frontal da secretária estarão coladas as palavras: primavera, verão, outono e inverno.</li> <li>• Chamarei um aluno de cada vez para ir à secretária da professora.</li> <li>• Perguntarei qual a estação do ano preferida e pedirei para justificar.</li> <li>• O aluno deverá colocar uma peça de lego na estação do ano correspondente.</li> <li>• A tarefa continua até todos os alunos terem respondido à questão e colocado a sua peça de lego no sítio correspondente.</li> <li>• Depois explicarei que cada torre feita de legos corresponde a uma barra.</li> <li>• Explicarei que a turma acabou de construir um gráfico de barras. Este gráfico mostra-nos o número de alunos que escolheram determinada estação do ano.</li> <li>• No quadro, colarei uma cartolina onde irei desenhar dois eixos com a ajuda de uma régua.</li> <li>• No eixo vertical irei escrever uma escala (irá ser de um em um)</li> <li>• No eixo horizontal irei escrever o nome de cada estação do ano</li> <li>• Em seguida irei desenharei as barras do gráfico, ao mesmo tempo que explico como se fazem.</li> <li>• Depois solicitarei alguns alunos para irem pintar com lápis de cera as barras do gráfico.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entretanto perguntarei aos alunos se têm alguma dúvida até aquele momento e caso exista darei uma resposta.</li> <li>• Seguidamente analisarei com a turma o gráfico, perguntando: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Qual a estação do ano preferida?</li> <li>• Qual a estação do ano que menos escolhida?</li> <li>• Quantos alunos escolheram a mais de uma determinada estação do ano do que outra?</li> </ul> </li> <li>• Seguidamente pedirei ao aluno responsável das fichas para distribuir uma por cada criança.</li> <li>• Os alunos terão que completar o gráfico de barras, copiando aquele que fizemos no quadro. A ficha já terá os dois eixos e o nome das estações escritas. Os alunos farão as barras.</li> <li>• No fim afixarei a cartolina com o gráfico de barras ao lado da cartolina do pictograma.</li> <li>• Para terminar a aula direi à turma que já conhecemos duas formas de representar os dados e irei perguntar como se chamam.</li> </ul>
<b>Ação do professor</b>	Orientar na tarefa Ouvir os alunos
<b>Organização dos alunos</b>	A sala está organizada por grupos. Cada aluno ficará sentado no seu lugar.
<b>Comunicação dos resultados</b>	Ao longo da actividade. Ficha de trabalho.
<b>Recursos materiais</b>	30 Peças de lego azuis, amarelas, vermelhas e verdes Cartões com as palavras: primavera, verão, outono e inverno Cartolina Bostik 25 Fichas
<b>Recursos humanos</b>	Professora titular e estagiária
<b>Previsão das estratégias a utilizar pelos alunos</b>	Alguns alunos poderão escolher a mesma estação do ano, porque o colega também a escolheu. (Pedirei para cada aluno pensar por si próprio e não imitar as escolhas dos amigos.)
<b>Previsão de dificuldades / erros</b>	Alguns alunos poderão ter dificuldades em desenhar as barras no gráfico.
<b>Prevenção das dificuldades</b>	Circularrei pela sala e ajudarei quem necessitar.
<b>Como posso relacionar esta tarefa com as outras áreas de aprendizagem</b>	Estudo do meio: - Revelando os seus gostos e preferências e sabendo justificar as suas escolhas.

## Plano de aula 7

## I - Planificação de uma tarefa /ou sequência

Ano – nº de alunos	Área	Tarefa	Data e duração
1º Ano – 25 Alunos	Matemática	Bingo das operações	5 de Dezembro 1h20a 1h30

O que pretendo que o aluno aprenda (os objectivos de aprendizagem)			
Domínios/ Conteúdos Programáticos	Metas/Objetivos	Operacionalização (descritores)	Modalidades e Instrumentos de Avaliação
Números e Operações	Desenvolver o cálculo mental	Resolver adições e subtracções	Diálogo com os alunos e ficha de trabalho.
<b>Razão de escolha da tarefa:</b>	Consolidação das operações. Ir ao encontro de algumas dificuldades dos alunos recorrendo a um jogo (dificuldade: cálculo mental).		

O que proponho para que o aluno aprenda	
<b>Metodologia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perguntar à turma se se recorda do jogo do bingo das sílabas.</li> <li>• Propor um novo jogo mas trabalhando as operações.</li> <li>• Explicar o objectivo e o funcionamento: <ul style="list-style-type: none"> <li>• O objectivo será cada grupo chegar rapidamente ao resultado das operações de modo a ter o cartão com o resultado para o colocar em cima da operação correspondente.</li> <li>• Cada grupo terá um cartão do bingo dividido em 4 partes.</li> <li>• Cada parte tem uma adição ou uma subtracção.</li> <li>• Eu irei retirando de dentro de um saco cartões com os resultados das operações.</li> <li>• O grupo que tiver aquele resultado deverá colocar o dedo no ar e eu entregar-lhes-ei o cartão com o resultado.</li> <li>• O grupo que fizer bingo ganha.</li> <li>• O jogo só termina quando todos os grupos conseguirem preencher o cartão, ou seja, fazer bingo.</li> </ul> </li> <li>• Explicar que as regras vão ser as mesmas do outro jogo: <ul style="list-style-type: none"> <li>• O grupo que tiver o resultado da operação deverá colocar o dedo no ar e não gritar “eu” “eu”.</li> <li>• Lembrar que o mais importante não é ganhar, mas sim participar.</li> </ul> </li> </ul> <p>No fim do jogo irão resolver uma ficha de trabalho.</p>
<b>Ação do professor</b>	Orientar na tarefa Ouvir os alunos
<b>Organização dos alunos</b>	A sala está organizada por grupos. Cada aluno irá ficar sentado no seu lugar.
<b>Comunicação dos resultados</b>	Ao longo da actividade. Ficha de trabalho.
<b>Recursos materiais</b>	Jogo completo Quadro Bostik 25 Fichas de trabalho
<b>Recursos humanos</b>	Professora titular e estagiária.

<b>Previsão das estratégias a utilizar pelos alunos</b>	Quando eu distribuir os cartões do jogo vão querer logo resolver as operações. (Irei aconselhar os alunos a escreverem os resultados num folha de modo a conseguirem identificar mais rapidamente o número quando eu o retirar do saco.)
<b>Previsão de dificuldades / erros</b>	Resolverem as operações.
<b>Prevenção das dificuldades</b>	Sugerir aos diferentes grupos que resolvam as operações todos juntos, de modo a terem a certeza de que o resultado está correto.
<b>Como posso relacionar esta tarefa com as outras áreas de aprendizagem</b>	Formação social e pessoal: <ul style="list-style-type: none"><li>• Sendo exigente com os comportamentos da turma.</li><li>• Saberem respeitar os colegas.</li><li>• Saberem esperar pela sua vez de falarem.</li></ul>

## **ANEXOS 4 – FICHAS DE TRABALHO**

## Ficha de trabalho 1

Ano letivo 2014/2015

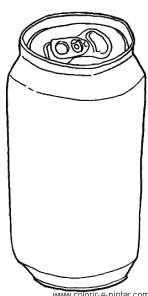
Ficha de trabalho – 1º ano

Nome: \_\_\_\_\_

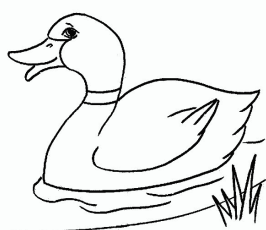
Data: \_\_\_\_\_

1. Completa as palavras com as letras que faltam.

t a p a d i d o



l \_ t \_



\_ a \_ o



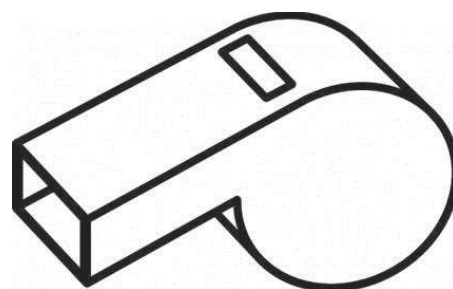
p \_ ã \_



\_ e \_ o

2. Completa os quadros.

apito	
Número de vogais	
Número de consoantes	
Número total de letras	
Número de sílabas	



pote	
Número de vogais	
Número de consoantes	
Número total de letras	
Número de sílabas	



## Ficha de trabalho 2

Ano letivo 2014/2015

Ficha de trabalho – 1º ano

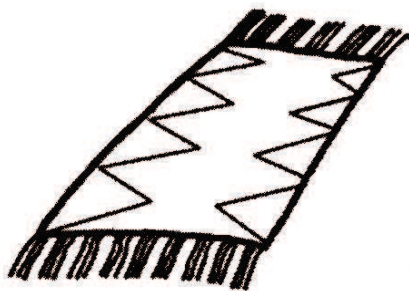
Nome: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_\_

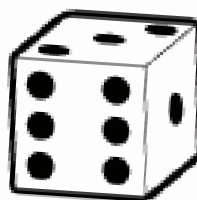
1. Ordena as sílabas para formares as palavras corretas.



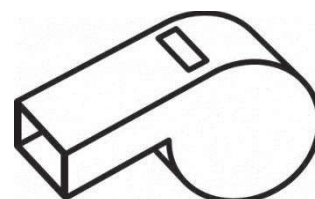
do de



pe ta te



do da

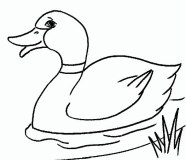
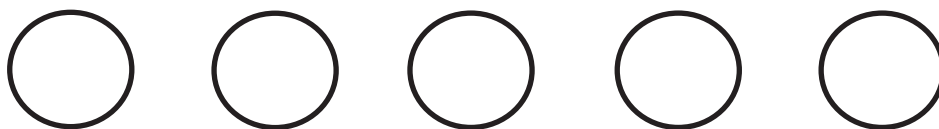


pi a to

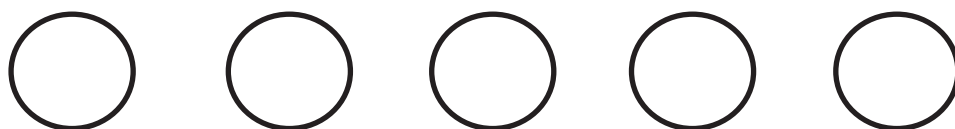
2. Pinta os círculos correspondentes ao número de sílabas de cada palavra.



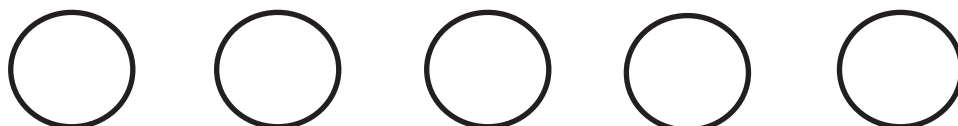
PAPAGAIO



PATO



ODETE



## Ficha de trabalho 3

Ano letivo 2014/2015

Ficha de trabalho – 1º ano

Nome: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_\_

1. Escreve as palavras correspondentes às imagens.

Odete

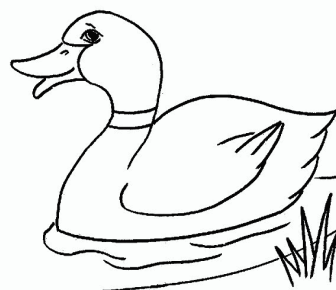
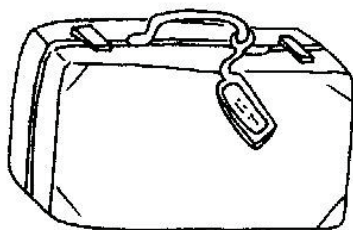
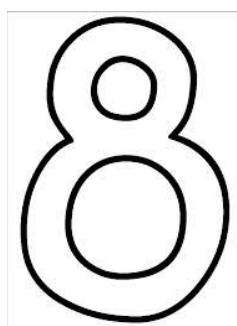
leão

oito



mala

dália

pato



2. Copia as frases e substitui as imagens pelas palavras corretas.

O  papa o .A  deu  à Paula.

## Ficha de trabalho 4





Ano letivo 2014/2015

Ficha de trabalho – 1º ano

Nome: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_\_

1. Substitui os símbolos por sílabas e forma palavras.

da	de	do	la
			

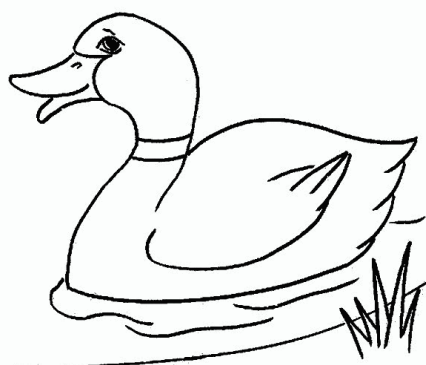
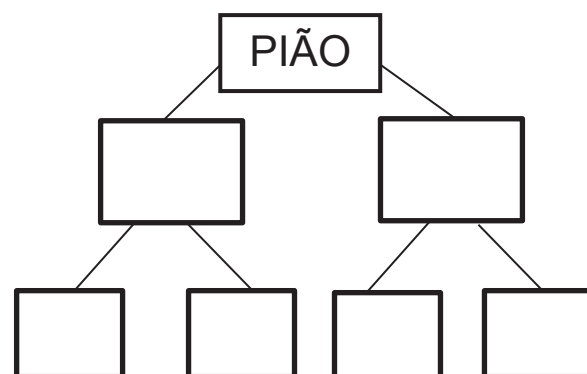
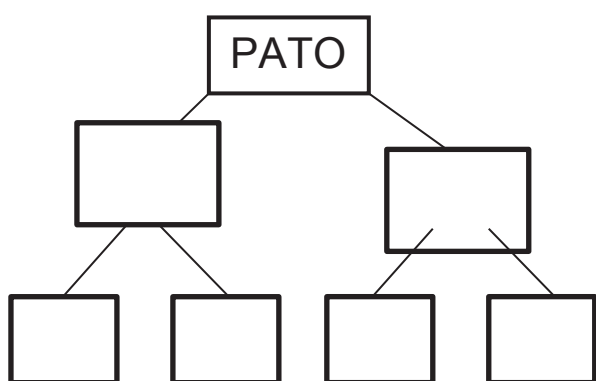
 +  \_\_\_\_\_

 +  \_\_\_\_\_

 +  \_\_\_\_\_

 +  +  \_\_\_\_\_

2. Decompõe as palavras em sílabas e em letras.



Ano letivo 2014/2015

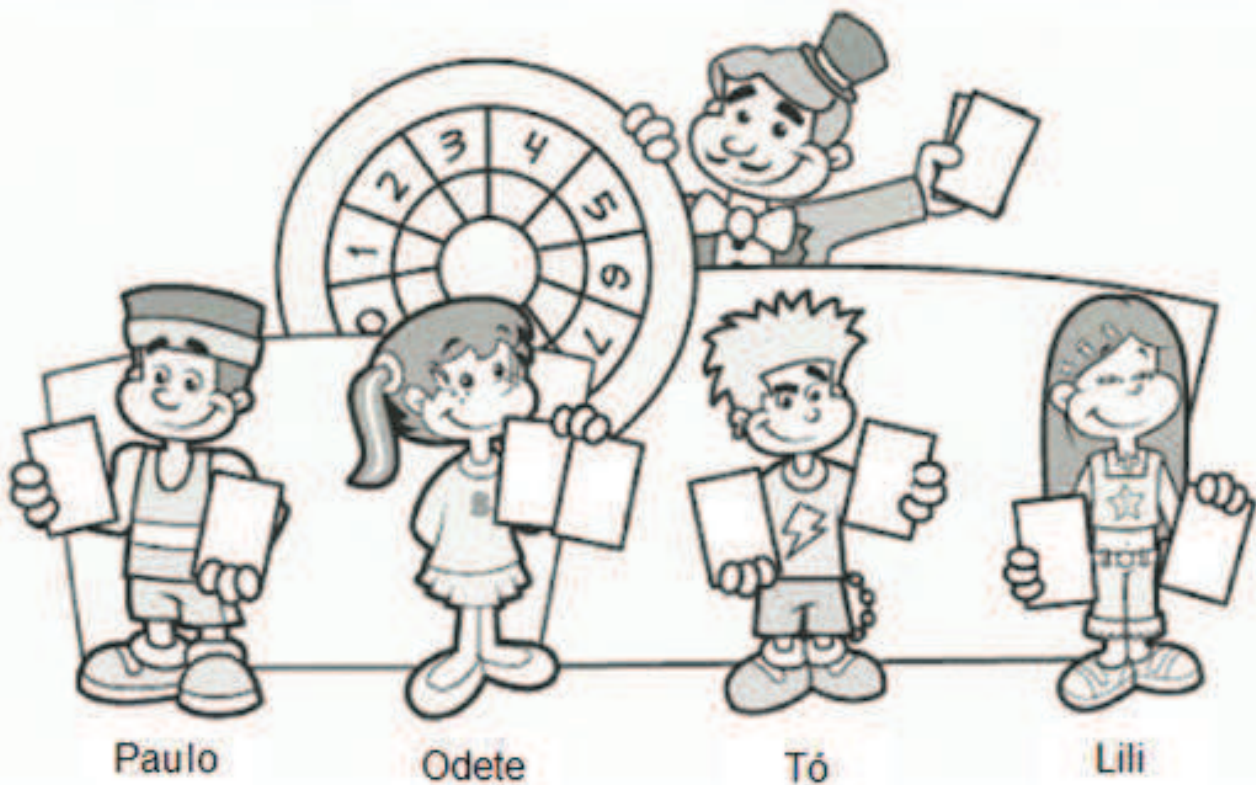
Ficha de trabalho – 1º ano

Nome: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_\_

1. Calcula a pontuação de cada criança.

1.1 Completa o quadro.



Pontuação do Paulo	Pontuação da Odete	Pontuação do Tó	Pontuação da Lili
<input type="text"/> + <input type="text"/>	<input type="text"/> + <input type="text"/>	<input type="text"/> + <input type="text"/>	<input type="text"/> + <input type="text"/>
_____ pontos.	_____ pontos.	_____ pontos.	_____ pontos.

1º lugar	
2º lugar	
3º lugar	
4º lugar	

1.2. Coloca a pontuação das crianças por ordem decrescente.

---

2. Resolve as operações e liga-as ao resultado correto.

$$11 - 5$$

$$3 + 6$$

$$10 - 5$$

$$8 + 3$$

$$11 - 1$$

$$11$$

$$10$$

$$6$$

$$9$$

$$5$$