



**Escola Superior
de Educação**

Politécnico de Coimbra

Os jogos pedagógicos no processo de ensino- aprendizagem no 1.ºCEB

Departamento de Formação de Educadores e Professores

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

2025, Carolina Silva Oliveira



**Escola Superior
de Educação**

Politécnico de Coimbra

Carolina Silva Oliveira

Título do Relatório Final de Mestrado: Os jogos pedagógicos no processo de ensino-
aprendizagem do 1.ºCEB

Relatório Final em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico, apresentada ao
Departamento de Formação de Educadores e Professores da Escola Superior de Educação de
Coimbra para obtenção do grau de Mestre

Trabalho realizado sob a orientação do (a) professor (a): Doutora Vera Maria Silvério do Vale

Março, 2025

“Ensinar através de atividades lúdicas é um excelente recurso pedagógico.”

(Pedagogia Ao Pé da Letra,2021)

Agradecimentos

Ao longo de todo o percurso tive o apoio e o incentivo de pessoas que me fizeram crescer a nível profissional e pessoal, e tornaram possível a concretização do grande objetivo: ser educadora/professora. Por tal, gostaria de agradecer:

A todo o corpo docente da Escola Superior da Educação de Coimbra que me acompanhou nesta caminhada.

À minha orientadora Professora Vera do Vale, por todo o tempo disponibilizado no presente relatório, pelas palavras amigas e por todos os conselhos dados desde o primeiro dia.

À professora cooperante do 1.ºCEB por me acolher e partilhar os seus saberes comigo e por contribuir muito para a minha formação.

A todas as crianças por me terem recebido muito bem e proporcionaram momentos de aprendizagem essenciais ao meu desenvolvimento e crescimento profissional.

Acima de tudo, isto só foi possível com a ajuda dos meus pais, que sempre estiveram disponíveis e me ajudaram a conseguir alcançar esta vitória. Sem o vosso trabalho nada disto teria sido possível. Obrigada por tudo o que fizeram e fazem por mim. São os melhores pais do mundo.

À minha família por todo o apoio prestado e por acreditarem sempre em mim. Obrigada pelo carinho e pelas palavras de conforto.

À amiga que Coimbra me deu, Joana Marinho, por estar sempre disponível e por me ajudar a ultrapassar muitos dos obstáculos da vida. Obrigada pela tua amizade e por tudo o que fizeste. A que me motivou a acabar este relatório.

Às minhas colegas de trabalho, por me darem na cabeça e apoio para concluir esta etapa.

... a todos, OBRIGADA!

Os jogos pedagógicos no processo de ensino-aprendizagem do 1.ºCEB

Resumo:

O tema que investiguei e cujos resultados se demonstram neste relatório, realizado no âmbito da Unidade Curricular de Prática de Ensino Supervisionada, foi *O jogo no processo de ensino-aprendizagem no 1.ºCEB*. O que levou à escolha deste tema e respetiva investigação foi devido a ter sentido necessidade de envolver mais as crianças na sua aprendizagem e pelo facto de entendermos o jogo como uma estratégia (ou recurso pedagógico) indispensável no ensino, isto pela razão de considerar que as aulas se podiam tornar as aulas mais dinâmicas e motivar as crianças a aprenderem melhor os conteúdos. Delineei como objetivos: (i) analisar o papel do jogo no processo de ensino aprendizagem; (ii) identificar quais as aprendizagens e competências que melhoram com o recurso a este instrumento. A investigação seguiu uma linha de abordagem qualitativa, tendo sido usado como técnicas e respetivos instrumentos de recolha de dados a observação direta e participante, as notas de campo, os registos fotográficos, as produções das crianças e o as tarefas de avaliação formativa no fim das sessões lúdicas. Com os dados obtidos e depois da análise realizada foi possível perceber de que forma os jogos têm um papel fundamental no desenvolvimento das crianças e a sua importância na sala de aula como estratégia de aquisição de conhecimentos e de capacidades, tais como autonomia, integração, cooperação e respeito pelo outro.

Palavras-chave: 1.º Ciclo do Ensino Básico, lúdico, aprendizagem, jogo.

Pedagogical Games in the Teaching-Learning Process of Primary Education

Abstract:

The topic I investigated, and whose results are presented in this report—carried out within the scope of the Supervised Teaching Practice course unit—was The role of games in the teaching-learning process in the 1st Cycle of Basic Education. The choice of this topic and the corresponding research stemmed from a perceived need to engage children more actively in their learning, and from the understanding that games are an essential pedagogical strategy (or resource) in education. This is based on the belief that lessons can become more dynamic and help motivate children to learn more effectively. The objectives outlined were: (i) to analyze the role of games in the teaching-learning process; and (ii) to identify which learning outcomes and skills are enhanced through the use of this tool. The research followed a qualitative approach, using techniques and instruments such as direct and participant observation, field notes, photographic records, children’s work, and formative assessment tasks at the end of the playful sessions. Based on the data collected and the subsequent analysis, it was possible to understand how games play a fundamental role in children's development and their importance in the classroom as a strategy for acquiring knowledge and skills such as autonomy, integration, cooperation, and respect for others.

Keywords: Primary Education, play-based learning, learning, games.

Sumário

INTRODUÇÃO	1
1. ENQUADRAMENTO TEÓRICO	4
a. Aprendizagem	5
b. O papel do professor no processo de ensino-aprendizagem	6
c. Intencionalidade Educativa.....	8
d. O jogo como veículo promotor de aprendizagens	9
e. Metodologia tradicional vs lúdica.....	12
2. METODOLOGIA DE INVESTIGAÇÃO	15
2.1. Caracterização da turma e do ambiente educativo	16
b. Tipo de estudo	16
c. Questão de partida	17
d. Recolha de dados e Procedimentos.....	18
3. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	19
4. ANÁLISE DAS ENTREVISTAS EM DETALHE ANTES E APÓS INTERVENÇÃO.....	29
5. CONCLUSÃO	36
6. BIBLIOGRAFIA	39
APÊNDICES	43
Apêndice 1	44
Apêndice 2	46
Apêndice 3	47

Lista de abreviaturas

1. UC- Unidade Curricular
2. CEB- Ciclo do Ensino Básico
3. TAF- Técnica de Avaliação Formativa

Lista de figuras

FIGURA 1. PALAVRA "RAIZ" FORMADA COM O CORPO HUMANO.....	21
FIGURA 2. PALAVRA "CAULE" FORMADA COM O CORPO HUMANO	21
FIGURA 3. PALAVRA "FOLHA" FORMADA COM O CORPO HUMANO	22
FIGURA 4. PALAVRA "FLOR" FORMADA COM O CORPO HUMANO	22
FIGURA 5. PALAVRA "FRUTO" FORMADA COM O CORPO HUMANO.....	22
FIGURA 6. ILUSTRAÇÃO DE UMA PLANTA	22
FIGURA 7. LEGENDA DA ILUSTRAÇÃO	23
FIGURA 8. REGISTO DE UMA TAF	23
FIGURA 9. FITA PARA IDENTIFICAR AS EQUIPAS	24
FIGURA 10. CARTÃO COM A PISTA, A ADIVINHA E ESPAÇO PARA RESPOSTA.....	25
FIGURA 11. ENVELOPES DE DIFERENTES CORES	25
FIGURA 12. CARTÃO COM O NÚMERO E A RESPETIVA ADIVINHA.....	26
FIGURA 13. CARTÕES DE DUAS ALUNAS QUE SOMANDO RESULTA EM 10	26
FIGURA 14. REGISTO NO QUADRO DOS ANIMAIS PRESENTES NA CANÇÃO	27
FIGURA 15. SÍLABAS ESPALHAS PELO CHÃO	27
FIGURA 16. MOVIMENTO CORRESPONDENTE A UMA SÍLABA.....	28
FIGURA 17. REGISTO DAS FRASES APÓS A JUNÇÃO DAS SÍLABAS	28

INTRODUÇÃO

O Decreto-lei n.º 79/2014 de 14 de maio determina o regime jurídico da habilitação para a docência. Este decreto, mais especificamente, o n.º 2 do artigo 11.º, decreta a realização de um estágio de natureza profissional (Prática de Ensino Supervisionada), bem como a elaboração de um Relatório Final acerca do mesmo. Assim, o relatório apresentado foi elaborado com o objetivo de concluir o Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico. Deste modo, será aqui apresentado o resultado do trabalho decorrente da unidade curricular de Prática Educativa II, inserida no Mestrado.

O estágio, decorrente da UC Prática Educativa II, foi realizado numa turma do 1.º ano do 1.º CEB, no ano letivo 2023/2024. A turma era constituída por 20 crianças, 5 eram do sexo masculino e 15 do sexo feminino. Era um grupo homogéneo, com alunos de 6 anos de idade. Entre os quais, um aluno com microcefalia, um aluno com perturbações de linguagem e uma aluno com diabetes tipo 1. Ao nível de aprendizagem, a turma era heterógena, uma vez que alguns alunos atingiam os níveis bom e muito bom, enquanto outros apresentavam dificuldades.

O presente relatório encontra-se organizado de forma sequencial, sendo o capítulo um o enquadramento teórico expondo a revisão de literatura acerca da mesma, em seguida o capítulo dois no qual se expõe os participantes, a caracterização do contexto institucional de 1.ºCEB, a metodologia utilizada, a definição da problemática e as técnicas/instrumentos de recolha de dados. Posteriormente, o capítulo três refere-se à apresentação e discussão de resultados, o capítulo quatro refere-se à análise das entrevistas em detalhe antes e após intervenção. E por fim, o capítulo cinco contempla a conclusão da investigação.

1. ENQUADRAMENTO TEÓRICO

a. Aprendizagem

A aprendizagem é um processo que surge da necessidade de uma pessoa enquanto aprendiz de obter respostas a um desafio/problema, seja de forma espontânea ou induzida, isto é, o aprendiz tem uma necessidade e um objetivo a cumprir e só através de diversas tentativas desenvolve aprendizagens.

De acordo com Teixeira et al.(2012):

A aprendizagem, como condição humana, constitui uma mudança do comportamento resultante da experiência, é pois uma resposta modificada, estável e duradoura, interiorizada e consolidada, no próprio cérebro do indivíduo (Fonseca, 2008). A aprendizagem envolve uma integridade neurobiológica e um contexto sociocultural facilitador (Das, 1998). Na perspetiva neuropsicológica, a aprendizagem é um comportamento complexo mediatizado pelo sistema nervoso central, sendo que lugares específicos cerebrais, correspondem a funções determinadas.

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

Nos estudos de Piaget (1896-1980) a aprendizagem é definida como um conjunto de mecanismos que o organismo movimenta para se adaptar ao meio ambiente. Este defende que a aprendizagem se processa através de dois movimentos simultâneos e integrados, mas com o significado oposto: acomodação e assimilação (Pereira & Bordenave, 2010).

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

que se desenvolve através dos conhecimentos que o aprendiz já tem, enquanto uma aprendizagem por acomodação, é uma aprendizagem que modifica os conhecimentos que o aprendiz já tem, impondo a realidade.

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

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

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

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

b. O papel do professor no processo de ensino-aprendizagem

A atividade dos docentes de todos os níveis de ensino é regida por diferentes documentos orientadores.

O Decreto-Lei nº 241/2001, de 30 de agosto refere-se à aprovação dos perfis específicos de desempenho profissional do educador de infância e do professor do 1.º ciclo do ensino básico. Este decreto-lei estabelece as orientações para a formação inicial e a certificação profissional desses educadores e professores, garantindo que as suas qualificações atendam aos padrões exigidos pelo sistema educativo.

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

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

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

Simultaneamente ao Decreto-Lei acima explanado, o professor/ educador deve ter em conta o Decreto-Lei nº 55/2018, de 6 de julho, este que se centra na igualdade de acessos ao ensino, promovendo o sucesso educativo e a igualdade de oportunidades. Sendo nele, estipulado que a escola inclusiva tem a finalidade de promover aprendizagens para todos os alunos defendendo e tendo em conta as competências definidas no documento do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.

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

c. Intencionalidade Educativa

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

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

Planear, agir e avaliar é o processo educativo de acordo com o que o educador/ professor observa, regista e documenta sobre o grupo e cada criança em particular, o seu contexto familiar e social é condição para que a educação proporcione um ambiente estimulante e promova aprendizagens significativas. Através de uma avaliação reflexiva e sensível, o

educador/ professor recolhe informações para adequar o seu planeamento, as suas intenções educativas e as formas de as adequar ao grupo e a cada criança, falar com as famílias sobre a aprendizagem dos seus filhos e tomar consciência do progresso das crianças, devido à sua ação (Silva, et al. 2016). O planeamento permite também a previsão e a organização de recursos, a articulação entre as diversas competências, neste sentido o desenvolvimento da ação planeada desafia o educador a questionar-se acerca do que planeou e a sua forma de adequação para com as crianças, sendo este questionamento orientador da avaliação.

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

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

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

d. O jogo como veículo promotor de aprendizagens

Na perspetiva de Neto (2003) o jogo é considerado “uma das formas mais comuns de comportamento durante a infância e altamente atrativa e intrigante para os investigadores interessados nos domínios do desenvolvimento humano, educação, saúde e intervenção social” (p.5). A palavra jogo tem origem do latim “ludus”, que significa

diversão, brincadeira e que é tido como um recurso capaz de promover um ambiente motivador, agradável e enriquecedor, possibilitando a aprendizagem de vários conhecimentos e várias competências (Alves & Bianchin, 2010).

Segundo Grandó (1995), a criança encontra-se em constante realidade de jogo,

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

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

Piaget (1967) defende que “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral” (Ferreira et.al., s.d., p.3)

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

Este deve ser então utilizado como estratégia de transformação da educação, uma vez que as crianças lembrar-se-ão mais daquilo que as marca pela diferença e que exija o seu envolvimento relacional efetuado por meio da comunicação, o que torna as competências comunicacionais uma ferramenta importante na aprendizagem. Segundo Duarte (2017):

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

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

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

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

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

- Boa relação entre os alunos e professores;
- Promover o trabalho de equipa. Alguns jogos podem consistir em atividades solitárias, contudo muitos requerem o trabalho em equipa;
- Construir o desportivismo. A capacidade de responder de forma agradável a situações de vitória e derrota, expõe os alunos que apresentam um bom “fairplay” a não exibirem quaisquer sinais exteriores de raiva aquando de uma derrota, provavelmente sentem alguma insatisfação derivada da perda, no entanto, conseguem canalizar essa emoção pensando na preparação de um jogo futuro;
- Prática de Resolução de Problemas
- Os jogos de sala de aula requerem em muitas situações a resolução de problemas, quando os professores colocam os alunos em contacto com os jogos, estão a oferecer-

lhes a oportunidade de praticar e aprimorar suas habilidades para resolver problemas/situações;

- Evita monotonia;

- Ensino. A intenção do jogo em sala de aula é proporcionar aos alunos a oportunidade de aprender enquanto se envolvem numa atividade prazerosa. Existem benefícios claros para os professores e educadores incorporarem jogos em contexto de sala de aula, afastando-se, assim das aulas e métodos de ensino tradicionais;

- Atividade Prazerosa.

Neto (2020) realça a importância das atividades lúdicas, “O jogo e a motricidade representam um instrumento poderoso, que, se bem utilizado, possibilita a promoção e a aquisição de um conjunto de aprendizagens fundamentais no desenvolvimento psicológico, emocional e social das crianças” (p.18).

Castro (2019) afirma que Ferran, Maret e Porcher (1979) defendem que o jogo só se torna verdadeiramente educativo quando permite ao jogador distrair-se da ideia de que o jogo é educativo, logo ao articular-se como atividade física a criança acaba por se abstrair dos conteúdos que estão a ser abordados no decorrer do jogo. Desta mesma forma Antunes (2011, citado por Castro, 2019, p.12) defende que,

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

e. Metodologia tradicional vs lúdica

No método tradicional de ensino, o professor é considerado a figura central e única detentora do conhecimento. Este, por sua vez, é repassado aos alunos em aulas expositivas. Neste modelo, o aluno é reduzido a espectador na sala de aula e cabe-lhe apenas memorizar e reproduzir os saberes transmitidos pelo docente.

Essa conceção de aprendizagem vai ferir muito os princípios de Paulo Freire (1996) que acredita que o ato de ensinar vai muito além de transferir conhecimento; o professor deve

apresentar aos alunos a possibilidade para a construção e para a produção do seu próprio saber. Os professores de um estabelecimento de ensino não podem limitar os alunos. Pelo contrário, devem possibilitar condições que conduzam estes alunos à reflexão e à discussão do assunto em questão, e proporcionar um crescimento que vai além do cognitivo. (Carneiro, 2012)

A base da educação tradicional, oferece aos alunos uma aprendizagem que resulta numa memorização mecânica de um conjunto de teorias retiradas de livros didáticos, que, por sua vez, tem a tendência de apresentar os conteúdos das disciplinas isolados, isto é, sem interconexão com a realidade do mundo. Os professores narram o que aprenderam e os alunos seguem nessa prática de repetição. O conteúdo trabalhado desta maneira torna-se algo supérfluo, vazio na vida do estudante que desconhece a função daquele assunto no seu quotidiano. (Carneiro, 2012)

Na metodologia lúdica o aluno é considerado como o centro do processo de aprendizagem, assumindo o papel de protagonista na construção do conhecimento. A palavra lúdica vem do latim “ludus” e significa brincar.

De acordo com Santos (1997, p. 9), no brincar estão incluídos os jogos, divertimentos, brincadeiras e brinquedos. Com o brincar, as crianças demonstram seus sentimentos e aprendem a se desenvolver de forma integral, ao brincar, elas não têm medo de errar. Para Silveira (1998, p.15), “o aspeto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, favorecendo os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento”. O lúdico é uma forma ideal de estimular as crianças (alunos) às atividades, à autoexpressão, pois facilita o desenvolvimento pessoal, social e cultural, se desenvolvendo assim de forma integral. (citado por Barbieri & Pires, 2022)

O jogo auxilia no processo de ensino e aprendizagem, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, no desenvolvimento de habilidades do pensamento, da imaginação e da criatividade.

Deste modo, considera-se que o ambiente educativo lúdico e pedagogicamente didáticos é estimulante e revelar-se-á num ambiente feliz, propício à realização de novas

aprendizagens. Sendo motivador, propicia a descoberta, o conhecimento e do desenvolvimento integral de cada criança.

2. METODOLOGIA DE INVESTIGAÇÃO

2.1. Caracterização da turma e do ambiente educativo

A intervenção ocorreu numa escola Básica da cidade de Coimbra, com uma turma de 1.º ano de escolaridade, constituída por vinte alunos, dos quais cinco são do sexo masculino e quinze do sexo feminino. As idades dos alunos estavam compreendidas entre os seis e os sete anos. Existia um aluno com microcefalia, constando esta informação do relatório médico que estava incluído no processo do aluno que me foi facultado pela professora cooperante. Existia, também, um aluno com problemas de fala, a nível da articulação, e uma aluna com diabetes tipo 1. Havia uma auxiliar que fazia o acompanhamento regular e sistemático destas crianças, em sala de aula. Por vezes, também estava presente uma professora de educação especial.

As crianças encontravam-se numa fase de transição do pré-escolar para o 1.º ano do 1.º Ciclo do Ensino Básico. Demonstraram alguma dificuldade de concentração por períodos mais longos, no entanto, mostraram-se interessadas em aprender. Quanto à área curricular do português, considero que era a área na qual os alunos apresentavam mais dificuldades de aprendizagem.

Os ritmos de aprendizagem dos alunos diferiam muito, o que acabava por ser uma dificuldade na gestão do tempo letivo. A utilização do quadro interativo ajudava a ultrapassar esta dificuldade, tendo em conta que eles acompanhavam mais facilmente aquilo que estava a ser feito e podiam participar de forma mais dinâmica na realização das atividades. Ao ver em grande plano aquilo que era para fazer, os alunos conseguiam acompanhar e perceber tudo com mais facilidade.

b. Tipo de estudo

O tipo de estudo implementado no contexto anteriormente referido trata-se de um estudo de caso qualitativo. Considera-se um estudo qualitativo aquele que se centra numa abordagem de pesquisa focada na compreensão profunda de algum fenómeno, explorando as experiências, as perceções e os significados atribuídos pelos indivíduos aos eventos e situações (Martins, 2004).

Assim sendo, Carr et al. (1986) consideram que na abordagem qualitativa, a ênfase está na compreensão dos fenómenos no seu contexto concreto, através da exploração dos

significados, comportamentos e interações, e não na contagem de dados. Este método de trabalho tende a ser flexível e adaptado e a recolha dos dados normalmente é rica e descritiva.

A importância da metodologia qualitativa deve-se a um conjunto de procedimentos aplicados para a descrição e a explicação dos fenómenos, ou o fornecimento de elementos para sua compreensão. Esta metodologia assenta no processo indutivo, ou seja, parte da observação do fenómeno, os indicadores são de natureza empírica e com eles avança-se na construção de novos conceitos (Pocinho, 2012).

O estudo de casos, qualitativamente ponderados, segundo Carmo e Ferreira (1998):

“caracteriza-se pelo seu carácter “indutivo” – o investigador tende a analisar informação, desenvolver conceitos e chegar à compreensão dos fatos a partir da recolha de dados. Não se pode esquecer que, como investigação e método, a “Holística” leva em conta que a realidade dos indivíduos e dos grupos e as situações não são reduzidas a meras variáveis, mas são entendidos como um todo. Por outro lado, sendo um processo “Descritivo” os resultados incluem transcrições rigorosas das entrevistas respeitando tanto quanto possível o original” (Carmo e Ferreira, 1998, p.179-180).

c. Questão de partida

A problemática emergente no contexto de 1.ºCiclo surgiu na fase de observação participante, na qual as crianças demonstraram especial interesse nos jogos.

A questão de partida que orientou toda a investigação relaciona-se com os contributos das atividades lúdicas no processo de ensino e de aprendizagem das crianças do 1.º Ciclo do Ensino Básico.

De forma a responder ao interesse e às necessidades do grupo de crianças optou-se pela implementação de jogos que englobassem as três áreas de aprendizagem, o Português, a Matemática e o Estudo do Meio, de forma conjunta.

Os objetivos específicos desta investigação foram os seguintes:

- analisar o papel do jogo no processo de ensino aprendizagem
- identificar quais as aprendizagens e competências que melhoram com o recurso a este instrumento

d. Recolha de dados e Procedimentos

Realizaram-se entrevistas exploratórias no início do mês de março, antes de iniciarmos as sessões lúdicas, com o objetivo de compreender a experiência escolar das crianças a partir da sua própria perspetiva, com foco nas suas preferências, motivações e desejos em relação à aprendizagem e ao ambiente escolar, e no mês de maio, a mesma amostra de alunos, foi utilizada para responder a outra entrevista quando o termino de todas as sessões lúdicas para avaliar a experiência das crianças sobre as atividades lúdicas de aprendizagem.

A amostra foi composta por 10 alunos selecionados de forma intencional. A escolha recaiu sobre os alunos que demonstraram maior capacidade de expressão oral, maior envolvimento nas atividades e maior facilidade em refletir sobre as suas experiências de aprendizagem. Esta decisão teve como objetivo garantir a recolha de dados mais completos e abrangentes, permitindo uma análise mais aprofundada das perceções e opiniões sobre as sessões lúdicas realizadas.

Durante as sessões lúdicas realizou-se a observação participante, onde se obtiveram diversos registos, entre os quais, os registos fotográficos e notas de campo. Os alunos no final de cada sessão lúdica tinham uma Tarefa de Avaliação Formativa para responder. A avaliação formativa é a principal modalidade de avaliação no sistema educativo português. Integra de forma contínua e sistemática o processo de ensino e de aprendizagem, permitindo conhecer a forma como se ensina e se aprende. Ajuda os professores e os alunos a centrarem-se nos objetivos de aprendizagem, a monitorizar a aprendizagem em relação a esses objetivos e a saber como proceder para os alcançar. A recolha de informação resultante da avaliação formativa possibilita aos professores conhecer o impacto do seu ensino e, assim, fundamentar a adoção e o ajustamento de medidas e estratégias pedagógicas. Permite aos alunos que monitorizem a sua aprendizagem, avaliando o trabalho que realizam.

3. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Na fase de diagnóstico pretendeu-se observar se os alunos possuíam os mesmos interesses e se as necessidades seriam as mesmas. Através da observação realizada na sala de aula, foi possível comprovar que o interesse por jogos se mantinha, logo possibilitou que a problemática de investigação fosse a mesma. Desta forma na fase de planeamento teve-se em conta os interesses e as necessidades do grupo e delineou-se três sessões lúdicas.

As experiências de aprendizagem foram pensadas de modo a proporcionar aprendizagens de conteúdos às crianças. Procurei promover atividades diversificadas e atrativas que captassem a sua atenção e as tornassem mais participativas e ativas no processo de ensino-aprendizagem. Para isso, foram proporcionadas atividades que envolveram as diversas áreas curriculares, previstas nas aprendizagens essenciais para o 1.º ano de escolaridade, de forma a atendermos às necessidades de cada criança. Estas atividades de forma interdisciplinar, para conseguir transformar os conhecimentos dos alunos em saberes transversais, tentando dar resposta às diversas realidades. A interdisciplinaridade surgiu, mostrando que é possível trabalhar de forma diferente, a partir da interligação dos saberes disciplinares, quer entre domínios mais próximos, quer entre os mais afastados. Fazenda (1994), apresenta uma opinião convergente, afirmando que é necessário “romper com a visão estanque, fragmentada”, evitando que a criança vá “entender o mundo abrindo gavetinhas” (citado por Santos, 2010, p.24).

No desenvolvimento das experiências de aprendizagem recorreu-se ao jogo como estratégia de aprendizagem, uma vez que foi planificado, orientado e com o objetivo de que as crianças aprendessem. Acredito que as estratégias de aprendizagem sustentadas no jogo podem ser promotoras de um melhor desenvolvimento da aprendizagem e também pelo facto de ser um suporte pedagógico, dinâmico, lúdico e cativante, que consegue captar a atenção das crianças e facilitar o processo de ensino-aprendizagem.

3.1. Primeira Sessão

A primeira sessão lúdica que se desenvolveu foi relativa à área disciplinar de Estudo do Meio e teve como abordagem o conteúdo das plantas. Além de ser trabalhado nesta área, foram trabalhados também conteúdos concernentes a outras áreas, como o Português,

através do conhecimento das letras que formam a palavra pretendida, para posteriormente legendar um desenho e, também, a área da Matemática, uma vez que tinham de realizar contagens.

Como o conteúdo dos Seres Vivos, nomeadamente as partes constituintes de um planta ainda não tinha sido lecionada, optei por lecioná-la através desta sessão lúdica. Para iniciarmos esta sessão organizou-se a turma em grupos, através de uma roleta digital, e posteriormente cada grupo tirou uma palavra do saco, palavras essas que eram as diferentes partes constituintes de uma planta (raiz, caule, folha, flor e fruto).

No seguimento da proposta, os grupos formaram a palavra que lhe tinha saído através do corpo (figura 1, 2, 3, 4, 5).



Figura 1. Palavra “raiz” formada com o corpo humano



Figura 2. Palavra “caule” formada com o corpo humano



Figura 3. Palavra "folha" formada com o corpo humano



Figura 4. Palavra "flor" formada com o corpo humano



Figura 5. Palavra "fruto" formada com o corpo humano

Após formadas todas as palavras com o corpo humano, os alunos desenharam uma planta (figura 6) e colaram as fotografias nos respetivos lugares (figura 7).



Figura 6. Ilustração de uma planta



Figura 7. Legenda da ilustração

Para terminar esta sessão os alunos realizaram a Técnica de Avaliação Formativa “Duas Estrelas e Um Desejo”. A análise dos trabalhos dos alunos proporciona feedback ao professor sobre a aprendizagem realizada e possibilita-lhe ajustar as próximas atividades em função da nova aquisição de conhecimentos e/ou desenvolvimento de competências. Já aos alunos permitem-lhes um feedback constante sobre a sua aprendizagem.

Conclusão: Nesta sessão lúdica conseguiu-se entender que as crianças gostaram da atividade, pelo que foram dizendo e pelo que registaram na TAF (figura 8). Percebeu-se também que compreenderam as diferentes partes constituintes de uma planta, de uma forma divertida e motivadora.

Duas Estrelas e Um Desejo

Nome Maria Inês Data 16/04/2024

Indica “duas estrelas” sobre a sessão lúdica de hoje.

☆ Eu gostei de fazer as
letras com o meu corpo.

☆ Eu gostei de tirar fotos

Menciona “um desejo” sobre a sessão lúdica de hoje.

🏮 nada

Figura 8. Registo de uma TAF

3.2. Segunda Sessão

A segunda sessão lúdica foi desenvolvida também na área de Estudo do Meio, com o conteúdo dos seres vivos, nomeadamente os animais. Tal como na sessão anterior foram abordadas as outras áreas, o Português, através da leitura e da escrita, e a Matemática, nomeadamente o conhecimento dos números.

Nesta sessão explorou-se o jogo “Peddy Paper”, com as mesmas regras do jogo tradicional. Começou-se por criar quatro grupos, com cinco elementos cada. Cada grupo tinha uma fita com um cartão de cor diferente, para pendurar ao pescoço e assim, identificar os elementos de cada grupo (figura 9). Após os grupos formados, foi entregue um primeiro envelope que continha o primeiro local onde se deveriam dirigir. Os envelopes numerados de 1 a 10, continham uma folha com a pista para descobrirem o local seguinte, uma adivinha para descobrirem qual é o animal a identificar e um espaço para escreverem a resposta (figura 10). Estes envelopes tinham as mesmas cores que os grupos, para que o grupo ao chegar ao local retirasse o envelope que pertencia à sua equipa (figura 11). Os grupos deviam responder e levar consigo a folha de resposta. As pistas dos locais foram organizadas de forma a que os grupos não se encontrassem ao mesmo tempo no mesmo local. (ver anexo)

Após passarem por todos os locais, já na sala de aula foram corrigidas as respostas. Foram abordadas as diferentes características dos animais, nomeadamente pelo que comem e como nascem. Após isso, formaram-se conjuntos de acordo com as características dos animais, que representaram por desenhos (ver apêndice).



Figura 9. Fita para identificar as equipas



Figura 10. Cartão com a pista, a adivinha e espaço para resposta



Figura 11. Envelopes de diferentes cores

Nesta sessão lúdica, utilizou-se a TAF “Bilhete à saída”. É uma técnica rápida de avaliação para os professores ficarem com um melhor conhecimento do que foi aprendido pelos alunos.

Conclusão: Nesta sessão constatou-se que as crianças gostaram, pelo que registaram na TAF. Percebeu-se que os alunos não tinham muito conhecimento acerca dos seres vivos, nomeadamente o que comem e como nascem. Também gostaram deste jogo porque foi uma forma dinâmica e divertida de aprender. Os alunos pediram varias vezes ao longo do estágio para repetirmos este jogo, o que demonstra mais uma vez que ao mesmo tempo que aprendem também se podem divertir.

3.3. Terceira Sessão

A terceira sessão lúdica foi desenvolvida com o foco na área da Matemática, concretamente com o objetivo de praticar a contagem e a noção de quantidade, mas englobando novamente outras áreas, como o Português, através da leitura. Nesta sessão, cada aluno recebeu um cartão com um número e por baixo uma pista (ver anexo) sobre o seu próprio número, para que os restantes alunos conseguissem adivinhar o número (figura 12). Após terem adivinhado o número de cada aluno, estes deveriam encontrar o

colega que tem o número que, somando ou subtraindo ao deles, resultasse em 10 (figura 13).



Figura 12. Cartão com o número e a respetiva adivinha



Figura 13. Cartões de duas alunas que somando resulta em 10

Conclusão: Nesta sessão notou-se que o jogo provocou mais agitação e mais motivação, mas o professor deve moderar da melhor forma as crianças em situação de jogo, para que algumas não fiquem prejudicadas pelo ruído. Este jogo abordou um conteúdo complexo para as crianças, nomeadamente o cálculo mental, um conteúdo que as crianças demonstravam ainda alguma dificuldade. Foi possível praticarem este tema de uma forma divertida e motivadora, deixando-as entusiasmadas para aprenderem matemática.

Nesta sessão lúdica, utilizou-se novamente a TAF “Bilhete à saída”.

3.4. Quarta Sessão

A quarta e última sessão lúdica, teve como indutor a canção “Os Bichos” de Inês Pupo e de Gonçalo Pratas. Como nas sessões anteriormente referidas, esta também foi de carácter interdisciplinar, englobando as áreas de Expressão Musical, Estudo do Meio, Português, Matemática e de Educação Física.

A esta sessão lúdica deu-se o nome “O caminho das sílabas”. Após a audição da música, registou-se no quadro os animais presentes na mesma (figura 14). Depois cada aluno,

Figura 16. Movimento correspondente a uma sílaba

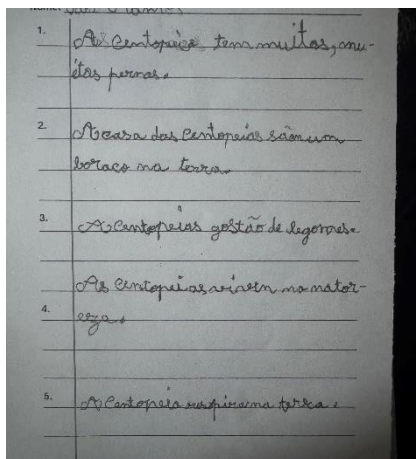


Figura 17. Registo das frases após a junção das sílabas

Nesta sessão lúdica, utilizou-se novamente a TAF “Bilhete à saída”.

4. ANÁLISE DAS ENTREVISTAS EM DETALHE ANTES E APÓS INTERVENÇÃO

Com a realização das TAF foi possível analisar as respostas dadas pelas crianças e perceber a opinião delas sobre as diferentes sessões lúdicas. O jogo tem um papel fundamental na sala de aula pelo facto de promover não só a aprendizagem de diversos conteúdos, mas também porque ajuda a construir valores sociais, uma vez que proporciona momentos de partilha, cooperação e entreajuda. É importante frisar que as crianças consideraram benéfico a introdução do jogo na sala de aulas, ressaltando o motivo de este proporcionar momentos de divertimento ao mesmo tempo que aprendem, o que fomenta a concentração e a atenção das crianças para aprenderem conteúdos novos ou cimentar os abordados anteriormente. O jogo tanto pode ser um recurso para ser utilizado para iniciar um conteúdo, como para consolidar a matéria. Para além disso, as atividades de jogo promovem capacidades importantes para o futuro das crianças por permitir trabalhar a partilha, o respeito pelas regras e pelo outro, as interações/relações, a autonomia e a integração. Segundo Baranita (2012) “brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento social, físico, intelectual e afetivo; é através das atividades lúdicas que a criança desenvolve a expressão oral e corporal, integra-se na sociedade e constrói o seu próprio conhecimento” (p.36).

Antes de se iniciarem as sessões lúdicas, a amostra dos alunos da turma do 1.ºano do 1.ºCEB, respondeu de forma aberta a cinco questões, que teve como objetivo compreender melhor as suas preferências, os seus interesses e estilos de aprendizagem.

Na primeira questão foi perguntado o que mais gostavam de aprender na escola, de forma a Identificar quais eram os temas ou áreas que mais despertavam curiosidade e entusiasmo nas crianças.

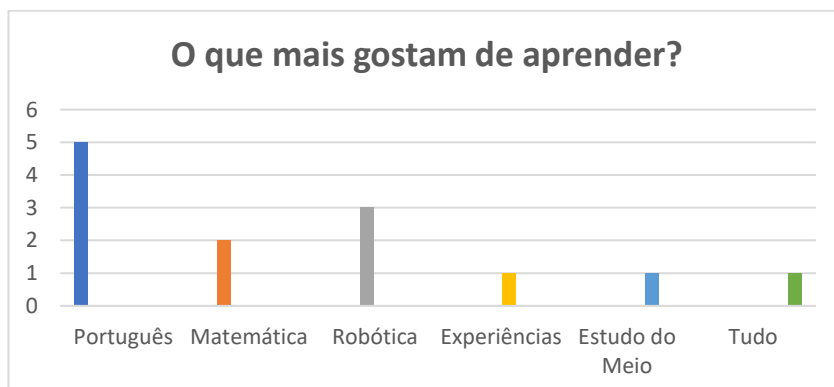


Figura 18 Resposta dos alunos à questão "O que mais gostam de aprender?"

Na segunda questão os alunos foram questionados como é que gostavam de aprender. A esta questão os alunos deram várias formas de aprender, como demonstra o gráfico abaixo.

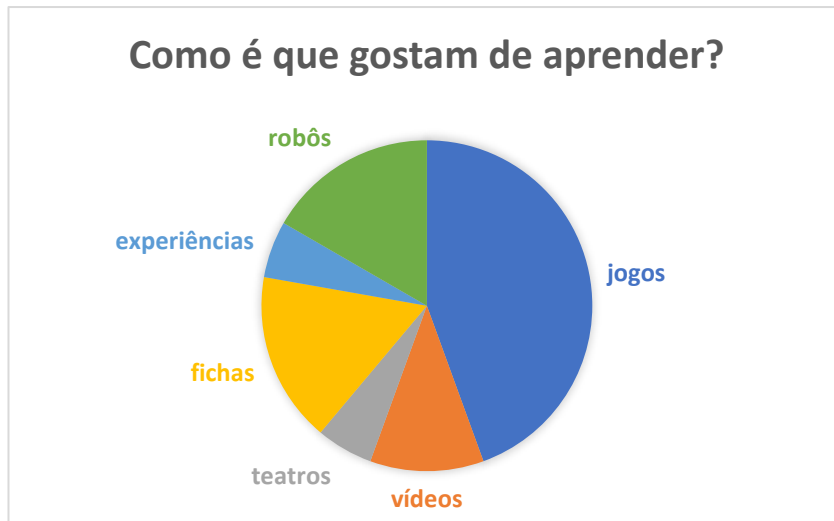


Figura 19 Resposta dos alunos à questão "Como é que gostam de aprender?"

Na leitura do gráfico remete-se que os jogos são a forma de aprendizagem mais apreciada, isso indica que a maioria dos alunos gosta de aprender de maneira lúdica e interativa. Os robôs aparecem em segundo lugar, sugerindo um interesse significativo por tecnologia e atividades relacionadas à robótica. As experiências e as fichas mostram a mesma preferência, revelando que também há gosto por atividades práticas e estruturadas. Os vídeos e os teatros são as formas de aprendizagem menos mencionadas, o que pode indicar menor envolvimento ou interesse por parte dos alunos nesta forma de aprender.

Esta questão foi útil para orientar o planeamento das sessões lúdicas que foram realizadas, priorizando métodos mais atrativos para os alunos.

A terceira questão consistia em saber o que os alunos mais gostam de fazer.



Figura 20 Resposta à questão "O que mais gostam de fazer?"

Com base no gráfico da figura 20, as preferências dos alunos foram distribuídas entre várias atividades. O brincar é a atividade mais destacada, o que indica que o tempo livre e o jogo espontâneo são valorizados pelos alunos. Jogar videojogos reflete o interesse pela tecnologia. Jogar futebol e basquete mostram que as atividades físicas são apreciadas. Aprender e realizar trabalhos de grupo indicam que também há gosto por momentos de aprendizagem, especialmente quando colaborativos. Jogar com robôs sugere interesse pela tecnologia e inovação. E por fim fazer desenhos revela a importância da expressão artística e criativa dos alunos.

Na quarta questão os alunos tinham de dizer o que menos gostam de fazer. A esta questão as respostas foram muito parecidas, variando entre fazer fichas, trabalhos de casa e escrever textos grandes. Estas respostas indicam que os alunos não gostam de atividades que não são estimulantes e atrativas.

A última questão da entrevista prévia às sessões lúdicas consistia em saber como é que os alunos gostavam que a sala de aula estivesse organizada. Aquando desta questão, a sala estava organizada de forma tradicional, ou seja, as mesas estão dispostas por filas. O que se pode constatar com as respostas é que os alunos expressaram preferência por uma sala de aula organizada em mesas em grupos, em círculos, a pares ou em "U". Esta escolha reflete uma valorização de ambientes que favorecem a interação, a colaboração e a

proximidade entre colegas e com o professor. Estas formas de organização tornam o ambiente mais flexível e dinâmico, permitindo adaptar o espaço a diferentes tipos de atividades, como jogos, trabalhos de grupo, leitura partilhada ou experiências práticas.

A preferência dos alunos por estas configurações mostra a importância de criar um espaço que respeite as suas necessidades de movimento, expressão e cooperação, contribuindo para uma aprendizagem mais significativa.

Como se pode constatar na análise das respostas às perguntas realizadas na entrevista após as sessões, que teve como objetivo ajudar a perceber a opinião das crianças acerca da importância do jogo como um recurso pedagógico de apoio à aprendizagem.

A entrevista era constituída por quatro questões de resposta aberta, e foi realizada à mesma amostra de alunos que a entrevista antecedente às sessões lúdicas.

Na primeira questão pretendeu-se saber qual das sessões lúdicas os alunos mais gostaram. A maioria da amostra das crianças respondeu o *Peddy Paper*, justificando que era divertido e porque gostam de jogar jogos de caça ao tesouro. Apenas duas crianças responderam a sessão do jogo das sílabas.

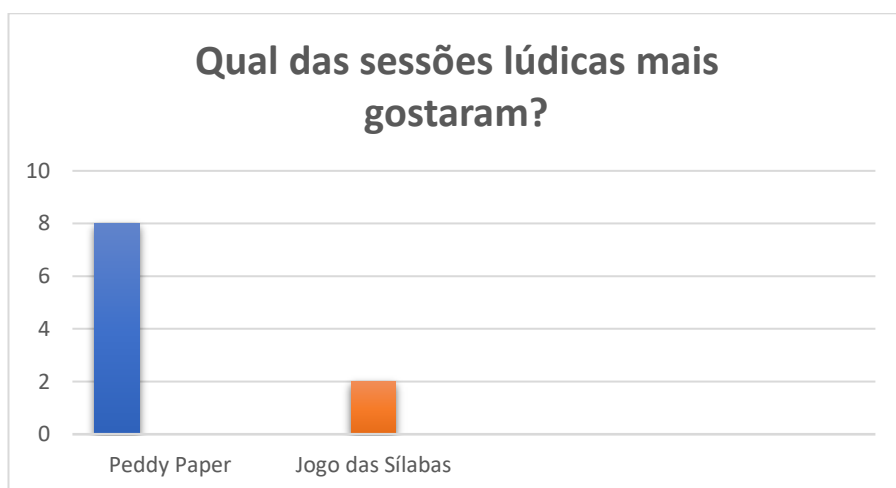


Figura 21 Resposta dos alunos à questão "Qual das sessões lúdicas mais gostaram?"

Na segunda questão os alunos foram questionados sobre o que é que menos gostaram. A esta questão não se obtiveram respostas, pois os alunos relataram que gostaram de todas as sessões e dos conteúdos abordados nas mesmas.

À terceira questão da entrevista foram questionados sobre se gostaram de realizar as sessões lúdicas. As respostas não se diferenciaram muito, no geral, as crianças justificaram o seu gosto sustentadas nas aulas em que os jogos tinham sido promovidos e pela forma como estes as cativavam a apreender os conteúdos.

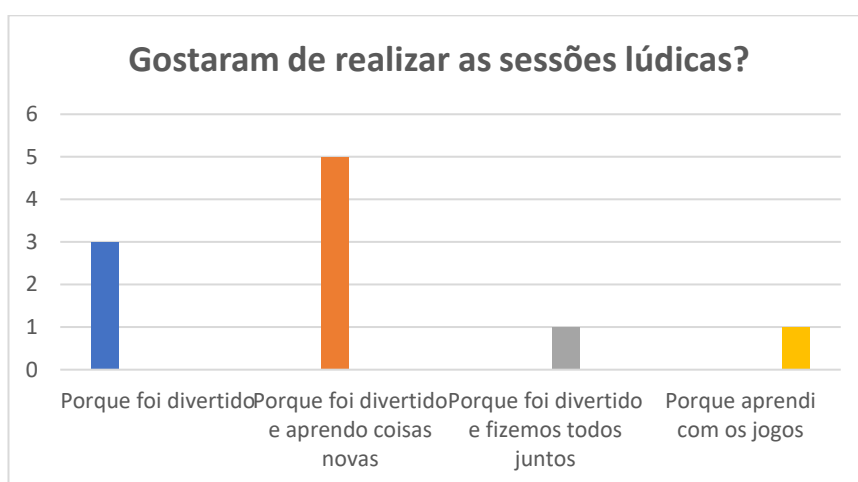


Figura 22 Justificação das respostas

Na quarta e última questão perguntou-se às crianças se elas gostavam de continuar a aprender com jogos. Todas as crianças responderam afirmativamente, justificando que gostavam pelo facto dessas aulas as motivarem mais e permitirem uma maior participação.

É possível perceber que todas as crianças gostaram das aulas em que foram introduzidos o jogo como estratégia de ensino e aprendizagem. Nos momentos de observação as também foi possível constatar a opinião delas acerca do jogo e perceber que deu outra dinâmica às aulas.

Conclui-se que as atividades de jogo que foram proporcionadas tiveram resultados positivos, uma vez que as crianças concordaram que o jogo é uma estratégia de ensino que melhora a qualidade das aulas e promove as aprendizagens.

Isto é, as crianças ao jogarem estão a brincar e a aprender ao mesmo tempo, e através do jogo têm consciência de certos valores para a vida futura. Corroborando as palavras de Moyles (2002) “o brincar é realizado por puro prazer e diversão e cria uma atitude alegre em relação à vida e à aprendizagem” (p.21).

Assim sendo, considero que a introdução do jogo no contexto do 1.º CEB foi uma mais-valia para o conhecimento dos conteúdos pelas crianças, visto que o jogo as motivou a entenderem conteúdos das diferentes áreas disciplinares. Também penso poder concluir que pode ser importante promover a estratégia do jogo como consolidação da matéria para as crianças colocarem em prática os seus conhecimentos sobre determinado conteúdo. Tal como refere Farias (2015),

o aluno estará mais atento a algo ou a determinada situação se se recorrer ao lúdico. Este aprende mais facilmente quando brinca, e os conteúdos de uma matéria podem ser ensinados através de jogos e brincadeiras, recorrendo-se a atividades lúdicas. Jogar e brincar devem ser atividades que impliquem objetivos didático-pedagógicos, permitindo contribuir para o desenvolvimento [da criança] (p.15).

5. CONCLUSÃO

Com a realização deste relatório consegui perceber de que forma é que o jogo é importante para o desenvolvimento da criança e analisar o contributo que este pode ter no processo de ensino-aprendizagem. Com a investigação que realizei penso ter conseguido alertar para o facto de o jogo ser importante no desenvolvimento holístico da criança e, sobretudo, para que deixe de ser considerado apenas para uso das crianças no intervalo e tenha lugar na sala de aula, pois considero que é uma estratégia indispensável no ensino e que a criança ao brincar/jogar está a adquirir competências e ao mesmo tempo a desenvolver capacidades a nível social, cognitivo, afetivo e motor.

Corroborando as ideias de Baranita (2012), “o papel dos jogos na educação é de grande importância, visto que através do jogar / brincar a criança adquire competências e ao mesmo tempo desenvolve-se a nível social, cognitivo, afetivo e motor” (p.66). Nesta perspetiva, ao utilizar-se jogos no contexto educativo estamos a criar um ambiente mais motivador e interessante para que as crianças se sintam incentivadas e fomentar a sua aprendizagem e o seu desenvolvimento. Assim sendo, o jogo deve passar a ser uma ferramenta/recurso de trabalho que os educadores/professores devem utilizar para promoverem um desenvolvimento mais salutar de todas as crianças.

O jogo é uma estratégia/instrumento/recurso de ensino e de aprendizagem que deve ser utilizada/o nas escolas, visto que motiva as crianças a aprenderem determinados conteúdos que possam ser difíceis de entenderem e também ajuda a reter a atenção das crianças, mantendo-as mais motivadas e interessadas. Considero também que promove a entreatajuda e a partilha assim como a participação das crianças nas aulas, tornando-se mais ativas e integradas nas atividades. A este propósito saliento as palavras de Farias (2015):

A importância da inserção dos jogos na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao professor, porque os jogos não devem ser explorados apenas por prazer, mas também devem ser utilizados como elementos enriquecedores para a promoção da aprendizagem (p.6).

A implementação de atividades de jogo foi positiva, isto é, consegui introduzir atividades diversificadas que englobassem o jogo, também utilizei jogos que já existiam, apenas adaptei o seu funcionamento e as regras, de forma a abordar determinado conteúdo. Para além disso, consegui realizar jogos que envolvessem diversas áreas e temas que pretendia trabalhar, além de que consegui através do jogo promover diversos valores, como já

referi, tais como a partilha, a cooperação, a interação/relação e também o respeito pelas regras e pelo outro.

Quanto ao objetivo, utilizar o jogo como recurso para desenvolver estratégias de aprendizagem, peso tê-lo atingido através da implementação de atividades de jogo que promovessem o conhecimento de determinados conteúdos. Decidi implementar diversas atividades de jogo que promovessem a aquisição de competências, e foi-me possível perceber que o jogo é um ótimo recurso para fomentar as aprendizagens, pois as crianças estão mais predispostas a aprender e a entenderem determinados conceitos. Acredito que as atividades de jogo sejam facilitadoras de aprendizagem, uma vez que estas têm a capacidade de captar a atenção das crianças e motivá-las a aprender os conteúdos propostos pelo professor. Também através TAF das sessões lúdicas consegui perceber que as crianças aprendem melhor com as atividades que envolvem o jogo. A utilização da abordagem interdisciplinar vai enriquecer a ação do professor, pois só este é suficientemente flexível para não se deixar cair na compartimentação dos conteúdos programáticos, tendo sempre em mente que, a arte de ensinar requer a busca de uma diversificação de exemplos e experiências da realidade dos alunos que completam os conhecimentos escolares.

Considero que as crianças necessitam de ser estimuladas e incentivadas a aprenderem e a participarem e, por isso, o professor deve adotar estratégias inovadoras e dinâmicas que possam cativar a atenção e o interesse das crianças na sala de aula. Deve, então, preparar o ambiente educativo com materiais diversificados que promovam aprendizagens significativas, atendendo sempre às necessidades e particularidades de cada criança.

6. BIBLIOGRAFIA

Bibliografia

Alves, L., & Bianchin, M. A. (2010). O jogo como recurso de aprendizagem. *Revista Psicopedagogia*, 27 (82), 282-287.

Antunes, C. (2011). *Jogos para a estimulação das inteligências múltiplas*. Vozes.

Baranita, I. M. C. (2012). *A importância do jogo no desenvolvimento da criança*. [Dissertação de Mestrado, Escola Superior de Educação Almeida Garrett]. Repositório Lusófona. <https://recil.grupolusofona.pt/bitstream/10437/3254/1/Dissertacao.pdf>.

Barbieri, D. M., & Pires, M. C. (2022). A Ludicidade como pressuposto metodológico no processo de ensino-aprendizagem. *Revista Ibero-Americana de -humanidades, Ciências e Educação- REASE*, 8 (1).

Carmo, H., & Ferreira, M. M. (1998). *Metodologia da investigação. Guia para autoaprendizagem*. Lisboa. Universidade Aberta.

Carneiro, P. R. (2012). Reflexões acerca do processo ensino-aprendizagem na perspetiva freireana e biocêntrica. *Revista Thema*, 9(2).

Carr, W., & Kemmis, S. (1986). *Becoming critical: Education, knowledge and action research*. The Falmer Press.

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

Correia, J., & Vilaça, T. (2022). Perceções sobre a supervisão de estágio na formação inicial de professores em Angola. In A. Cardoso et al.(Orgs.), VI ENJIE Encontro Nacional de Jovens Investigadores em Educação: Livro de atas (pp.10-15). Instituto Politécnico de Leiria.

Costa, C. J. M. S. (2012). *A importância do jogo no processo de ensino e aprendizagem de alunos com perturbação de hiperatividade e défice de atenção* [Dissertação de mestrado, Escola Superior de Educação João de Deus].

Das, J.P. (1998). *Cognitive planning and executive functions*. Sage Publications.

Decreto-Lei n. o 79/2014, de 14 de maio. *Diário da República*, 1.ª série, n.º92.

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

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

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

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

Farias, S. M. G. R. I. (2015). *O jogo: Estratégia de ensino e de aprendizagem em português e espanhol*. [Dissertação de Mestrado, Universidade Beira Interior].
https://ubibliorum.ubi.pt/bitstream/10400.6/6078/1/4447_8593.pdf.

Fazenda, I. C. A. (1994). Interdisciplinaridade: História, teoria e pesquisa. Papyrus.

Ferran, J., Maret, P., & Porcher, L. (1979). *Jeux et formation*. Presses Universitaires de France.

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

Fonseca, V. (2008). *Psicomotricidade: Perspetivas multidisciplinares*. Âncora Editora.

Freire, P. (1996). *Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa*. Paz e Terra.

Grando, R. C. (1995). O jogo suas possibilidades metodológicas no processo ensino-aprendizagem da matemática [Dissertação de mestrado, Universidade Estadual de Campinas]. <http://repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/253786>

Hartcoph, F. I. (s.d.) *Brincar, Conhecer e Ensinar de Forma Lúdica*. Pedagogia ao Pé da letra. <https://www.pedagogiaaopedaletra.com/brincar-conhecer-ensinar-forma-ludica/>

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.

Lopes, P. J., & Silva, S. H. (2020). *50 Técnicas de Avaliação Formativa (2nd ed.)*. Pactor.

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

Martins, H. (2004). Metodologia qualitativa de pesquisa. Educação & Pesquisa, 30(2). <https://www.scielo.br/j/ep/a/4jbGxKMDjKq79VqwQ6t6Ppp/>

Moyles, J. (2002). *Só brincar? O papel do brincar na educação infantil*. Artmed Editora S.A.

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

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

Pereira, M.A., & Bordenave, D.J. (2010). *Estratégias de ensino-aprendizagem*. Vozes.

Pocinho, M. (2012). *Metodologia de investigação e comunicação do conhecimento científico*. Lidel.

Santos, M. S. (2010). *A Interdisciplinaridade na Educação Infantil*. Instituto Superior de Educação do Vale do Juruena.

Santos, S. M. P. (1997). *Brinquedo e infância: Um guia para pais e educadores*. Vozes.

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

Silveira, R. M. (1998). *Ludicidade e educação: A importância do brincar*. Editora Mediação.

Teixeira, C. F., Leite, V. H., Ribeiro, L., Pratas, H., & Paramés, A. (2012). Desenvolvimento da atenção e da concentração de alunos de 6- 7 anos em contexto de educação não formal: Projeto Ciência Júnior- Ciência para Crianças. In Actas do 13.º Colóquio Internacional de Psicologia e Educação (pp.71-82). ISPA. https://repositorio.ispa.pt/bitstream/10400.12/5700/1/CPE_15_71-82.pdf

APÊNDICES

Apêndice 1

Pistas e adivinhas da segunda sessão lúdica

As pistas para os locais eram:

- Ginástica, jogos e atividades desportivas, onde os posso realizar? (Resposta: campo de jogos)
- Sem barulho e sem correr, a que local vou ter? (Resposta: biblioteca)
- Se legumes quiser comer, onde os posso recolher? (Resposta: horta)
- Na minha sala para pesquisar, o que posso usar? (Resposta: sala de aula, computador)
- Quando está a chover, onde posso brincar sem me molhar? (Resposta: hall de entrada)
- Se as mãos quero lavar, que espaço tenho de usar? (Resposta: casa de banho)
- Se uma fotocópia quero tirar, onde tenho de ir parar? (Resposta: reprografia)
- Se para a escola quero entrar ou para casa regressar, por ele vou passar. (Resposta: portão da entrada)
- Se um casaco quero pendurar, é lá que o vou deixar. (Resposta: cabides)
- Se no intervalo quero comer ou descansar, é lá que me vou sentar. (Resposta: banco no recreio)

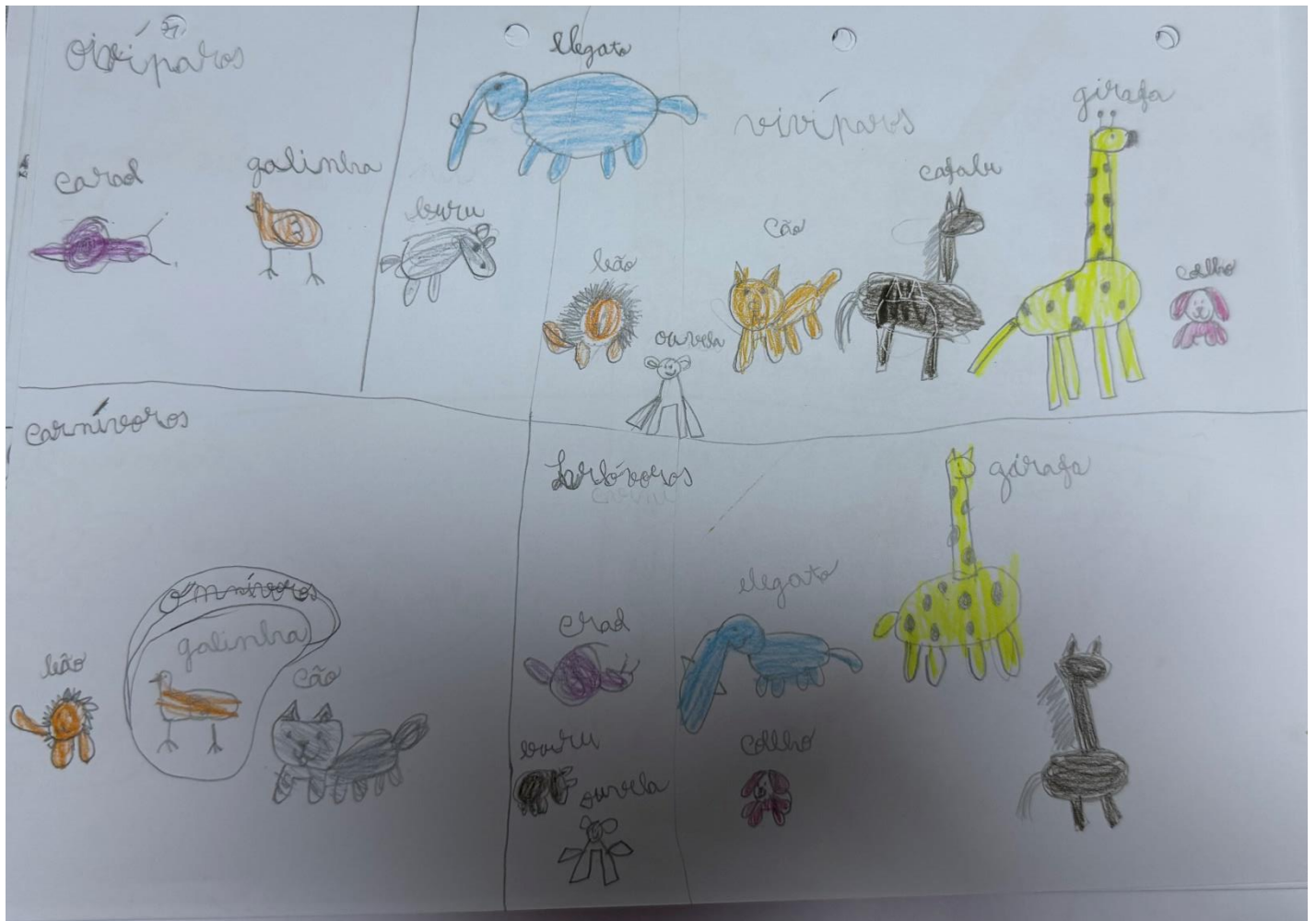
As adivinhas para identificarem o animal eram:

- Sou um animal pequeno e arrasto-me para me movimentar. Trago sempre a minha casa às costas, por isso sou? (caracol)
- Sou um animal de pequeno porte, sou um mamífero, tenho pelo branco e orelhas grandes, dou saltos bem altos, é claro que sou ... (coelho)
- Sou um animal de grande porte e inteligente. Sou um animal domesticado e posso ser utilizado para transporte de cargas ou pessoas, por isso sou (cavalo)
- Sou o animal maior do mundo, habito habitualmente em florestas e savanas. Tenho um belo e comprido pescoço, logo sou.... (girafa)
- Sou um animal de grande porte, sou um mamífero e com uma grande tromba, por isso sou ... (elefante)

- Sou um mamífero, com um corpo robusto, com patas curtas e uma longa cauda. Sou considerado o maior predador, por isso sou.... (leão)
- Sou um mamífero com uma ótima audição e olfato. Sou um bom corredor e sou o melhor amigo do ser humano, logo sou... (cão)
- Sou uma ave de bico curto e produzo o ingrediente indispensável para fazer um bolo, por isso sou(galinha)
- Sou um mamífero, vivo em rebanhos e produzo lã, por isso sou... (ovelha)
- Sou um animal dócil e parecido ao cavalo. Tenho as orelhas mais compridas e ao som que faço dá-se o nome de zurrar, logo sou ...(burro)

Apêndice 2

Registo dos conjuntos de animais formados na segunda sessão lúdica



Apêndice 3

Adivinhas dos numeros inscritos nos cartões da terceira sessão lúdica

Número 0- Sou o primeiro número par.

Número 1- Sou o primeiro número ímpar

Número 2-Sou o número de dias do fim de semana

Número 3- Sou o número de lados de um triângulo

Número 4- Sou o número de lados de um quadrado

Número 5- Sou o número dos dias úteis de uma semana

Número 6- Sou o número que representa meia dúzia

Número 7- Sou o número de dias de uma semana

Número 8- Sou o número que é o símbolo do infinito

Número 9- Sou o número que está entre o 8 e o 10

Número 10- Sou o número correspondente a uma dezena

Número 11- Sou o número correspondente a uma dezena mais o primeiro número ímpar.

Número 12- Sou o número que corresponde a uma dúzia.

Número 13- Sou o número que está entre o número 12 e 14.

Número 14- Sou o número correspondente a duas vezes o número 7.

Número 15- Sou o número correspondente a uma dezena mais o número de dias úteis de uma semana.

Número 16- Sou o número correspondente a uma dezena mais meia dúzia.

Número 17- Sou o número correspondente a uma dezena mais o número de dias de 1 semana.

Número 18- Sou o número correspondente a duas vezes o número 9.

Número 19- Sou o número anterior às duas dezenas.

Número 20- Sou o número que corresponde a duas dezenas.

