



**Escola Superior
de Educação**

Politécnico de Coimbra

Um Jogo para Aprender

Departamento de Educação, Desporto e Intervenção Social

Mestrado em Educação e Lazer

2024, Maria Ferreira Santos



**Escola Superior
de Educação**

Politécnico de Coimbra

Maria Ferreira Santos

Um Jogo para Aprender

Relatório de Estágio em Educação e Lazer, apresentado ao Departamento de Educação,
Desporto e Intervenção Social da Escola Superior de Educação de Coimbra para obtenção do
grau de Mestre

Trabalho realizado sob a orientação do Professor Doutor Ricardo José Espírito Santo de Melo

Outubro, 2024

Agradecimentos

O presente relatório de estágio exigiu um enorme esforço, empenho e abdicação de inúmeras coisas. Só foi possível desenvolver este trabalho com a ajuda de algumas pessoas que gostaria de mencionar o meu sincero agradecimento.

Primeiramente um enorme agradecimento às pessoas que mais contribuíram para a realização deste trabalho, aos meus pais, por me darem a oportunidade de estudar na cidade de Coimbra e tirar um mestrado. A eles, um enorme obrigado pelos princípios e valores que me transmitiram desde sempre, e para sempre, e que me permitem ser quem sou hoje.

Aos meus irmãos que sempre me apoiaram nesta caminhada, pelo carinho que sempre me transmitem e por toda a ajuda que me deram nestes dois anos.

Um sincero agradecimento ao Professor Doutor Ricardo José Espírito Santo de Melo pelos conhecimentos transmitidos, orientações e ensinamentos que me passou ao longo destes tempos.

Um grande agradecimento à diretora da instituição, Doutora Ana Isabel Garcia, por me autorizar a estagiar numa instituição de qualidade e com um ambiente acolhedor, mas também por todas as oportunidades que me proporcionou experienciar na instituição.

Agradeço também à minha tutora institucional, Educadora Célia Santos, por todo o apoio, conselhos e força que me transmitiu.

Um grande obrigado a todos os profissionais com quem me cruzei na instituição.

E, por fim, não podia deixar de manifestar o meu enorme agradecimento às crianças da instituição, que me permitiram a realização do estágio. Obrigada a eles por me aceitarem como alguém que fazia parte da instituição, por todo o carinho e afetos, pois sem eles este trabalho não seria exequível e agora também as considero um pouco “minhas”, obrigada por todos os momentos que partilhamos. Não esquecerei os vossos sorrisos e abraços.

Um Jogo para Aprender

Resumo

O presente relatório “Um Jogo para Aprender” decorre no âmbito da unidade curricular de Estágio e tem como finalidade a obtenção do grau de Mestre em Educação e Lazer. O mesmo irá apresentar, analisar e avaliar/refletir criticamente sobre a importância do jogo educativo no processo de aprendizagem das crianças do pré-escolar, com base num enquadramento teórico que sustenta todo o relatório desenvolvido. Para alcançar este objetivo, foram realizadas sessões com atividades baseadas em jogos educativos e que promovem aprendizagens.

A metodologia deste estágio foi qualitativa, utilizando uma estratégia de investigação-ação, dividida nas seguintes fases: (I) identificação do problema/ mudança desejada, (II) construção de um plano de intervenção, (III) implementação do plano de intervenção e (IV) reflexão/ avaliação.

O estágio foi realizado num estabelecimento de pré-escolar, localizado em Santa Maria da Feira, durante os meses de outubro de 2023 a março de 2024, com um grupo de vinte e seis crianças com idades entre os três e os seis anos.

Como conclusão deste relatório, através dos dados obtidos e depois da análise realizada, pode afirmar-se que este grupo conseguiu através da realização dos jogos educativos proporcionar um ambiente de aprendizagem descontraído e divertido, podendo constatar-se, assim, da sua importância no despertar de interesse e motivação para a aprendizagem através da realização dos jogos.

Palavras-chave: Educação, Jogos educativos, Aprendizagem, Pré-escolar.

A Game to Learn

Abstract

This report “A Game to Learn” takes place within the scope of the Internship curricular unit and aims to obtain the Master’s degree in Education and Leisure. It will present, analyze and critically evaluate/reflect on the importance of educational games in the learning process of preschool children, based on a theoretical framework that supports the entire report developed. To achieve this objective, sessions were held with activities based on educational games that promote learning.

The methodology of this internship was qualitative, using an action research strategy, divided into the following phases: (I) identification of the problem/desired change, (II) construction of an intervention plan, (III) implementation of the intervention plan and (IV) reflection/evaluation.

The internship was carried out in a preschool establishment, located in Santa Maria da Feira, during the months of October 2023 to March 2024, with a group of twenty-six children aged between three and six years old.

As a conclusion of this report, through the data obtained and after the analysis carried out, it can be stated that this group managed to provide a relaxed and fun learning environment through playing educational games, thus demonstrating its importance in awakening interest and motivation for learning through playing games.

Keywords: Education, Educational games, Learning, Preschool.

ÍNDICE

Agradecimentos	I
Lista de tabelas	VII
Lista de gráficos	IX
INTRODUÇÃO	1
Introdução.....	2
CAPÍTULO I - ENQUADRAMENTO TEÓRICO	6
1. Educação e Lazer	7
1.1. Educação.....	7
1.1.1. Educação pré-escolar	8
1.1.2. Educação pelo lazer.....	12
1.2. Animação Socioeducativa	13
1.2.1. O papel da animação socioeducativa no contexto educativo da educação pré-escolar	14
1.3. Jogo educativo	16
1.3.1. Conceito de jogo	16
1.3.2. A importância do jogo para as crianças.....	18
1.3.3. O jogo educativo enquanto estratégia de aprendizagem.....	19
1.4. Análise de estudos relacionados com a temática	19
CAPÍTULO II - METODOLOGIA	21
2. Metodologia.....	22
2.1. Relevância da escolha do tema de investigação	22
2.2. Problema de investigação - Objetivos e Questões de investigação	22
2.3. Opções metodológicas.....	24
2.3.1. Técnicas/ instrumentos de recolha de dados.....	25
2.3.2. Técnicas/ instrumentos de análise de dados.....	29

2.4.	Caracterização do contexto geográfico/ institucional do estudo.....	30
2.5.	Caracterização dos participantes	33
CAPÍTULO III - PLANO DE INTERVENÇÃO E DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES DO ESTÁGIO ...		37
3.	Plano de intervenção e descrição das atividades do estágio.....	38
3.1.	Plano de intervenção “ <i>Um Jogo para Aprender</i> ”	38
3.1.1.	Fase I - Definição do problema	40
3.1.2.	Fase II - Planificação e desenvolvimento do plano de intervenção	40
3.1.3.	Fase III - Execução	43
3.1.3.1.	Os jogos educativos implementados	44
3.1.3.1.1.	Atividade 1: Jogo da Memória (animais, frutas e legumes).....	44
3.1.3.1.2.	Atividade 2: Jogo das Cores.....	45
3.1.3.1.3.	Atividade 3: Jogo da Memória das Cores	45
3.1.3.1.4.	Atividade 4: Jogo do Dominó das Cores	46
3.1.3.1.5.	Atividade 5: Jogo do Dominó das Cores e Números.....	46
3.1.3.1.6.	Atividade 6: Jogo das Frutas e Legumes.....	47
3.1.3.1.7.	Atividade 7: Jogo das Formas Geométricas	48
3.1.3.1.8.	Atividade 8: Jogo das Sequências Geométricas.....	48
3.1.3.1.9.	Atividade 9: Jogo das Sombras dos Animais.....	49
3.1.3.1.10.	Atividade 10: Jogo dos Transportes.....	49
3.1.3.1.11.	Atividade 11: Jogo dos Números.....	50
3.1.3.2.	Atividades da instituição	50
CAPÍTULO IV - APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS DADOS		56
4.	Apresentação e discussão dos dados	57
4.1.	Reflexão/ avaliação do plano de intervenção	57
4.1.1.	Avaliação diagnóstica: Análise dos dados do inquérito por entrevista...57	
4.1.2.	Avaliação contínua: Análise dos dados do inquérito de avaliação	60

4.1.2.1.	Avaliação da Atividade 1: Jogo da Memória (animais, frutas e legumes)	61
4.1.2.2.	Avaliação da Atividade 2: Jogo das Cores	62
4.1.2.3.	Avaliação da Atividade 3: Jogo da Memória das Cores	63
4.1.2.4.	Avaliação da Atividade 4: Jogo do Dominó das Cores	64
4.1.2.5.	Avaliação da Atividade 5: Jogo do Dominó das Cores e Números	65
4.1.2.6.	Avaliação da Atividade 6: Jogo das Frutas e Legumes	66
4.1.2.7.	Avaliação da Atividade 7: Jogo das Formas Geométricas	67
4.1.2.8.	Avaliação da Atividade 8: Jogo das Sequências Geométricas	68
4.1.2.9.	Avaliação da Atividade 9: Jogo das Sombras dos Animais	69
4.1.2.10.	Avaliação da Atividade 10: Jogo dos Transportes	70
4.1.2.11.	Avaliação da Atividade 11: Jogo dos Números	71
4.1.3.	Avaliação final	72
4.2.	Discussão dos dados	77
CONCLUSÕES		88
Conclusões		89
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS		93
ANEXOS		101
APÊNDICES		115

Lista de tabelas

Tabela 1 - Cronograma das atividades.....	32
Tabela 2 - Distribuição das crianças por sala (N=56)	33
Tabela 3 - Distribuição por género (Sala da Alegria) (N=26)	34
Tabela 4 - Distribuição por idades (Sala da Alegria) (N=26)	35
Tabela 5 - Fases da investigação-ação	39
Tabela 6 - Matriz de planeamento das atividades	41
Tabela 7 - Áreas de conteúdos de cada jogo	58
Tabela 8 - Avaliação da Atividade 1: Jogo da Memória (animais, frutas e legumes) (N=19)	62
Tabela 9 - Avaliação da Atividade 2: Jogo das Cores (N=24)	63
Tabela 10 - Avaliação da Atividade 3: Jogo da Memória das Cores (N=23)	64
Tabela 11 - Avaliação da Atividade 4: Jogo do Dominó das Cores (N=23)	64
Tabela 12 - Avaliação da Atividade 5: Jogo do Dominó das Cores e Números (N=23)	65
Tabela 13 - Avaliação da Atividade 6: Jogo das Frutas e Legumes (N=23)	66
Tabela 14 - Avaliação da Atividade 7: Jogo das Formas Geométricas (N=25)	67
Tabela 15 - Avaliação da Atividade 8: Jogo das Sequências Geométricas (N=24)	68
Tabela 16 - Avaliação da Atividade 9: Jogo das Sombras dos Animais (N=25)	69
Tabela 17 - Avaliação da Atividade 10: Jogo dos Transportes (N=23)	70
Tabela 18 - Avaliação da Atividade 11: Jogo dos Números (N=24)	71
Tabela 19 - Gostaste das nossas atividades com jogos educativos? (N=25)	73
Tabela 20 - Qual o jogo educativo que mais gostaste? (N=25)	73
Tabela 21 - Achas que as atividades desenvolvidas te fizeram aprender? (N=25)	74
Tabela 22 - Distribuição das atividades por espaços institucionais (N=11)	75
Tabela 23 - Distribuição das atividades por tempo (N=11)	76
Tabela 24 - Distribuição das atividades por dia da semana (N=11)	76
Tabela 25 - Análise categorial da importância do jogo educativo no processo de aprendizagem das crianças em idade pré-escolar	79
Tabela 26 - Análise categorial da importância do jogo educativo no processo de aprendizagem das crianças em idade pré-escolar (Estratégias de ensino com jogos educativos)	80

Tabela 27 - Análise categorial da importância do jogo educativo no processo de aprendizagem das crianças em idade pré-escolar (tipos e temas dos jogos educativos)	80
Tabela 28 - Análise categorial da importância do jogo educativo no processo de aprendizagem das crianças em idade pré-escolar (impactos dos jogos no desenvolvimento da criança).....	81
Tabela 29 - Análise categorial da importância do jogo educativo no processo de aprendizagem das crianças em idade pré-escolar (objetivos ao recorrer a jogos educativos).....	82
Tabela 30 - Análise categorial do reconhecimento do papel dos educativos como recurso pedagógico facilitador das aprendizagens das crianças do pré-escolar.....	83
Tabela 31 - Análise categorial das finalidades os educadores pretendem alcançar com a realização de jogos educativos	84
Tabela 32 - Análise categorial dos momentos em que os jogos educativos são realizados	84
Tabela 33 - Análise categorial da frequência ocorrem jogos educativos no contexto pré-escolar	85
Tabela 34 - Análise categorial dos espaços da instituição destinados à realização de jogos educativos	86

Lista de gráficos

Gráfico 1 - Distribuição das crianças por sala (%)	34
Gráfico 2 - Distribuição por gênero (Sala da Alegria) (%).....	34
Gráfico 3 - Distribuição por idades (Sala da Alegria) (%)	35
Gráfico 4 - Avaliação da Atividade 1: Jogo da Memória (animais, frutas e legumes) (%)..	62
Gráfico 5 - Avaliação da Atividade 2: Jogo das Cores (%).....	63
Gráfico 6 - Avaliação da Atividade 3: Jogo da Memória das Cores (%)	64
Gráfico 7 - Avaliação da Atividade 4: Jogo do Dominó das Cores (%)	65
Gráfico 8 - Avaliação da Atividade 5: Jogo do Dominó das Cores e Números (%).....	66
Gráfico 9 - Avaliação da Atividade 6: Jogo das Frutas e Legumes (%).....	67
Gráfico 10 - Avaliação da Atividade 7: Jogo das Formas Geométricas (%).....	68
Gráfico 11 - Avaliação da Atividade 8: Jogo das Sequências Geométricas (%).....	69
Gráfico 12 - Avaliação da Atividade 9: Jogo das Sombras dos Animais (%).....	70
Gráfico 13 - Avaliação da Atividade 10: Jogo dos Transportes (%).....	71
Gráfico 14 - Avaliação da Atividade 11: Jogo dos Números (%).....	72
Gráfico 15 - Gostaste das nossas atividades com jogos educativos? (%)	73
Gráfico 16 - Qual o jogo educativo que mais gostaste? (%).....	74
Gráfico 17 - Achas que as atividades desenvolvidas te fizeram aprender? (%)	75
Gráfico 18 - Distribuição das atividades por espaços institucionais (%)	75
Gráfico 19 - Distribuição das atividades por tempo (%)	76
Gráfico 20 - Distribuição das atividades por dia da semana (%)	77

INTRODUÇÃO

Introdução

Este relatório de estágio enquadrou-se no último ano do Mestrado em Educação e Lazer, como forma de consolidação e aplicação de conhecimentos adquiridos a nível metodológico, teórico e prático. Sendo que, contribuiu para a inovação no campo da educação pelo lazer, na medida que foi um estágio que abrangeu a área da educação, nomeadamente, nos remete para o jogo educativo e para a aprendizagem, ligando, assim, a educação ao aprender e o lazer ao jogo, visto que o estágio implementado foi de extrema relevância e pertinência, considerando a importância do lúdico na educação. O uso de jogos educativos pode ser uma ferramenta valiosa para tornar as atividades mais atrativas, envolventes e alinhadas com o contexto da sociedade atual, em que a presença dos jogos é significativa na vida das crianças.

O jogo sempre teve um papel importante na nossa sociedade. Como referem Moreira e Oliveira (2004, p. 60) “Na cultura contemporânea os jogos ocupam um lugar importante. Joga-se em todas as faixas etárias e em todos os estratos sociais, encontrando-se uma pródiga indústria relacionada com os mais variados tipos de jogos e brinquedos”. Nesse sentido, a escolha do tema surgiu a partir do nosso interesse pessoal e da forma como vemos a educação, isto é, por já termos vivenciado pessoalmente no estágio a situação, por ser um assunto que desde há muito nos desperta a atenção, queremos contribuir para um melhor conhecimento e para a resolução de determinado problema.

O estudo da importância do jogo educativo no processo de aprendizagem na educação pré-escolar é uma área de pesquisa relevante, ao poder oferecer percepções importantes para aprimorar a prática pedagógica, tornando-a mais direcionada para as necessidades e interesses das crianças na atualidade. Sobre esta temática, Neto (2020, p. 37) explica-nos que o jogo “está presente em todo o lado e principalmente no desenvolvimento humano e nos primeiros anos de vida”, de tal forma que “se os conteúdos forem trabalhados com uma visão prazerosa, a brincar, e tornando as crianças ativas, serão melhor apreendidos” (Neto, 2020, p. 127). Desta forma, o jogo é uma prática fundamentalmente ligada ao brincar e, através do brincar e jogar, as crianças têm a oportunidade de desenvolver conhecimentos em diversos aspetos, incluindo, aspetos sociais, físicos, intelectuais e afetivos.

Portanto, a investigação desenvolvida no âmbito deste estágio visa explorar e investigar o que vários autores defendem sobre como o jogo e o lúdico potencializam a aprendizagem da criança em educação pré-escolar, bem como a perspetiva de educadores de infância relativamente ao tema.

Apesar do reconhecido potencial dos jogos educativos como uma ferramenta lúdica e interativa para a educação pré-escolar, ainda existe uma lacuna de pesquisa sobre como otimizar a sua efetividade no contexto educativo. No contexto do estágio desenvolveu-se uma investigação sobre o tema “Qual a importância do jogo educativo no processo de aprendizagem das crianças em idade pré-escolar?”. Este estudo teve como finalidade estudar os contributos da realização de jogos educativos no processo de aprendizagem das crianças do pré-escolar e investigar as finalidades que os educadores de infância do pré-escolar atribuem aos jogos educativos no âmbito das atividades curriculares, numa instituição de Santa Maria da Feira. Neste sentido, formularam-se como objetivos específicos do estudo, os seguintes: (i) verificar que tipo de jogos educativos os educadores utilizam para estimular a aprendizagem das crianças, (ii) averiguar se é reconhecido carácter pedagógico aos jogos educativos, (iii) experienciar com as crianças situações de jogo com recurso à elaboração e realização de jogos educativos e (iv) identificar o tempo e o espaço em que ocorrem jogos educativos no contexto das práticas educativas.

A relevância teórica e científica deste estudo reside no seu potencial para expandir o conhecimento sobre a educação com recurso ao lúdico e os seus contributos no desenvolvimento infantil. Ao explorar a temática em profundidade e analisar diferentes perspetivas de autores, o trabalho visa em parte fornecer novas contribuições para a área da educação, enriquecendo a discussão académica sobre esse assunto e contribuir para a resolução do problema.

A investigação sobre os jogos educativos em educação pré-escolar desempenha um papel relevante na produção de conhecimento, ao mesmo tempo, em que oferece potenciais benefícios para a prática educacional. O carácter inovador deste estudo evidencia-se na abordagem abrangente e na procura de respostas que possam aprimorar o ensino-aprendizagem, constituindo-se como uma pesquisa significativa e pertinente para a área da educação e lazer.

Neste sentido, e por ter uma grande vontade de equilibrar o uso de jogos educativos (não formal) com as atividades educacionais tradicionais (educação formal) e brincadeiras, os jogos representam uma forma divertida e interessante de aprender, enquanto para os educadores, proporcionam a oportunidade de observar e analisar como a criança aprende, propusemo-nos a fazer este estágio que tem como tema “Um Jogo para Aprender”.

Com o projeto de intervenção “Um Jogo para Aprender”, foi pretendido a intervenção educativa que tivessem por base atividades de educação não-formal com intencionalidade

educativa, utilizando o recurso a jogos educativos promotores de aprendizagens. Esse objetivo foi realizado através da implementação de um conjunto de jogos educativos diversificados e de qualidade, de modo a poder enriquecer o ambiente de aprendizagem e a promover o desenvolvimento das crianças de forma lúdica e eficaz.

Este estágio teve como campo de intervenção uma instituição de educação pré-escolar no concelho de Santa Maria da Feira, com um grupo de vinte e seis crianças, com idades compreendidas entre os três e os seis anos, com sessões realizadas de outubro de 2023 a março de 2024.

Este projeto usou uma metodologia qualitativa, recorrendo a uma investigação-ação, assim como a instrumentos de recolha e análise de dados mistos, sendo eles: a pesquisa bibliográfica, observação participante, notas de campo, conversas informais, meios visuais (registo fotográfico), inquérito por entrevista e inquérito de avaliação. Estes elementos foram utilizados para dar resposta à seguinte questão: I) Qual a importância do jogo educativo no processo de aprendizagem das crianças em idade pré-escolar?.

Numa primeira fase foi realizada uma revisão da literatura, neste caso, sobre a relevância da educação, da educação pré-escolar, da educação pelo lazer, da animação socioeducativa, do jogo educativo onde se apresenta uma síntese de vários contributos teóricos que servem de base e sustentação teórica para a construção deste relatório.

Após o enquadramento teórico foi realizado um inquérito por entrevista para constatar quais as perceções da educadora acerca dos jogos educativos, tendo sido verificado que tinham atividades frequentes com jogos na instituição. Tendo isto em conta, a mudança pretendida passou por implementar jogos educativos diversificados e de qualidade para poder enriquecer o ambiente de aprendizagem e promover o desenvolvimento das crianças de forma lúdica e eficaz.

Posteriormente a esse reconhecimento, construímos e aplicamos um plano de intervenção que consistiu num conjunto de sessões com atividades que tinham diversos tipos de jogos educativos, para que desse modo houvesse maior diversidade e contribuíssem para a aprendizagem das crianças desta instituição.

Por último, como reflexão e avaliação do estágio, e de modo a perceber se o objetivo principal tinha sido alcançado, foram realizadas conversas informais e inquérito de avaliação. Estes foram realizados às crianças que participaram nas atividades e à educadora, para verificar esses resultados e percebermos se a implementação das atividades foi benéfica e se atingiu os

objetivos, de modo a percebermos o impacto que os jogos têm na promoção da aprendizagem das crianças.

Este relatório de estágio encontra-se organizado em quatro capítulos. No capítulo I o enquadramento teórico, onde houve uma revisão da literatura sobre os temas-chave deste estágio, no capítulo II consta a metodologia onde são explícitos os objetivos do projeto, a questão inicial e as questões orientadoras, assim como a opção da metodologia adotada e as técnicas e instrumentos de recolha e análise de dados, o capítulo III é onde se encontra a descrição do plano das atividades do estágio, e no capítulo IV é feita a análise e a discussão dos dados e resultados obtidos. Nas conclusões, é efetuada uma reflexão sobre as conclusões e os resultados conseguidos com o estágio.

CAPÍTULO I - ENQUADRAMENTO TEÓRICO

1. Educação e Lazer

1.1. Educação

O conceito de educação deriva da palavra latina “educare” e no sentido formal descreve todo o processo contínuo de formação e aprendizagem educativa como parte do currículo de instituições educativas públicas ou privadas (UNESCO, 2006).

A educação é o processo de promoção da aprendizagem ou aquisição de conhecimento. O sistema educativo de Portugal tem aproximadamente 700 anos, mas o ensino primário obrigatório tem apenas 60 anos e o ensino secundário obrigatório só existe desde 2009 (Fundação José Neves, 2020).

A United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) acredita que a educação pode ser entendida como um processo amplo e abrangente e, por isso, é necessário considerar a importância dos diferentes modelos educativos na prática social (Marques, 2021). No que diz respeito à educação, podemos subdividi-la em três tipos: educação formal, educação não formal e educação informal (Gohn, 2006).

Para Vieira (2008) a educação formal é definida como a que tem currículos e regras de certificação, claramente, definidos e ocorre em escolas, colégios e instituições de ensino superior. O mesmo autor ainda aponta que no quotidiano há cada vez mais a convicção da importância da educação não formal e do seu complemento face à educação formal.

A educação não formal é definida como um processo de aprendizagens que têm lugar fora do ensino formal. Este tipo de educação é centrado nas motivações daqueles para quem se destinam, sendo de natureza voluntária e não hierárquica. Este tipo de educação ocorre em diversos âmbitos, como, por exemplo, “trabalho comunitário, social ou juvenil, serviço voluntário, actividade de organizações não-governamentais ao nível local, nacional e internacional” (Vieira, 2008, p. 18). Embora, a educação não formal não se sujeite a currículos não quer dizer que não seja um processo de aprendizagem estruturado, com base na identificação de objetivos educativos, com formatos de avaliação efetivos e atividades preparadas e implementadas por animadores e educadores devidamente qualificados e preparados para tal (Vieira, 2008). Desta forma, a educação não formal visa proporcionar um enquadramento adequado para responder aos interesses e necessidades específicas para o grupo destinado, bem como, para desenvolver as competências pessoais e estimular a criatividade (Vieira, 2008).

A educação informal é a educação ao longo da vida que ocorre através da interação com outras pessoas (por exemplo, família, amigos, comunidade) ou de forma independente (Patrício, 2019).

1.1.1. Educação pré-escolar

A educação pré-escolar é a etapa inicial da educação básica no processo de educação ao longo da vida, sendo parte complementar da ação educativa da família, com a qual estabelece uma cooperação, para favorecer a formação e o desenvolvimento equilibrado da criança tendo, em vista, a sua inserção na sociedade como seres autónomos, livres e solidários (Ministério da Educação, 2016).

Segundo a Ministério da Educação (2016) a educação pré-escolar é frequentada pelas crianças dos 3 anos até ao ingresso na escolaridade obrigatória, normalmente entre os 5 e os 6 anos e dada em estabelecimentos de educação pré-escolar, decorre em regime facultativo, cabendo à família o primeiro papel na educação dos filhos.

Assim, por estabelecimento de educação pré-escolar entende-se a instituição que presta serviços direcionados para o desenvolvimento da criança, proporcionando atividades educativas e atividades de apoio à família (Ministério da Educação, 2016).

Os objetivos da educação pré-escolar passam por:

- “Promover o desenvolvimento pessoal e social da criança com base em experiências de vida democrática, numa perspetiva de educação para a cidadania;
- Fomentar a inserção da criança em grupos sociais diversos, no respeito pela pluralidade das culturas, favorecendo uma progressiva consciência do seu papel como membro da sociedade;
- Contribuir para a igualdade de oportunidades no acesso à escola e para o sucesso da aprendizagem;
- Estimular o desenvolvimento global de cada criança, no respeito pelas suas características individuais, incutindo comportamentos que favoreçam aprendizagens significativas e diversificadas;
- Desenvolver a expressão e a comunicação através da utilização de linguagens múltiplas como meios de relação, de informação, de sensibilização estética e de compreensão do mundo;

- Despertar a curiosidade e o pensamento crítico;
- Proporcionar a cada criança condições de bem-estar e de segurança, designadamente no âmbito da saúde individual e coletiva;
- Proceder à despistagem de inaptações, deficiências e precocidades, promovendo a melhor orientação e encaminhamento da criança;
- Incentivar a participação das famílias no processo educativo e estabelecer relações de efetiva colaboração com a comunidade” (Decreto-Lei n.º 4/1997, 1997, pp. 671-672).

As áreas de conteúdos são consideradas âmbitos de saber, com uma estrutura própria e com pertinência sociocultural, que englobam diversos tipos de aprendizagem, não apenas conhecimentos, mas também atitudes, disposições e saberes-fazer (Lopes da Silva et al., 2016). Assim, a criança consegue realizar aprendizagens com sentido, sendo capaz de as utilizar noutras situações do dia a dia, desenvolvendo atitudes positivas face às aprendizagens e criando disposições favoráveis para continuar a aprender (Lopes da Silva et al., 2016).

As Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar (OCEPE) identificam três áreas de conteúdos: Área de Formação Pessoal e Social, Área de Expressão e de Comunicação e Área de Conhecimento do Mundo (Lopes da Silva et al., 2016).

A área de Formação Pessoal e Social é considerada transversal pelo facto de não ter apenas uma intencionalidade e conteúdos próprios, mas também porque se encontra presente em todo o trabalho educativo do pré-escolar. Esta aborda a forma como as crianças se relacionam consigo mesmas, com os outros e com o mundo ao seu redor, num processo de desenvolvimento de atitudes, valores e disposições, que constituem as bases de uma aprendizagem bem-sucedida ao longo da vida e de uma cidadania autónoma, consciente e solidária (Lopes da Silva et al., 2016).

A área de Formação Pessoal e Social trabalha no reconhecimento da criança como sujeito e agente do processo educativo, cuja identidade única se constrói em interação social, influenciando e sendo influenciada sempre pelo meio que a rodeia (Lopes da Silva et al., 2016).

Para Lopes da Silva et al. (2016) o educador ao demonstrar às crianças atitudes como tolerância, cooperação, partilha, sensibilidade, respeito, justiça, entre outros para com as crianças e adultos, contribui para que as crianças reconheçam a importância desses valores e se apropriem deles.

As aprendizagens interligadas passam por:

- Construção da identidade e da autoestima;
- Independência e autonomia;
- Consciência de si como aprendiz;
- Convivência democrática e cidadania (Lopes da Silva et al., 2016)

A área de Expressão e Comunicação é a única em que existem diferentes domínios, que se incluem na mesma área por terem uma relação entre si, por constituírem formas de linguagem indispensáveis para a criança interagir com os outros, exprimir os seus pensamentos e emoções de forma própria e criativa, dar sentido e representar o mundo que a rodeia (Lopes da Silva et al., 2016).

Os domínios que fazem parte da área de Expressão e Comunicação são os seguintes:

- Domínio da Educação Física;
- Domínio da Educação Artística;
- Domínio da Linguagem Oral e Abordagem à Escrita;
- Domínio da Matemática (Lopes da Silva et al., 2016).

A área do Conhecimento do Mundo foca-se na curiosidade natural da criança e no seu desejo de saber e compreender o porquê das coisas, a sua curiosidade é fomentada e alargada na educação pré-escolar por meio de oportunidades para aprofundar, relacionar e comunicar, tal como pelo contacto com novas situações que despertam a sua curiosidade e o interesse por explorar, questionar, descobrir e compreender (Lopes da Silva et al., 2016).

Com esta área as crianças vão a compreender o mundo que as rodeia quando brincam, interagem e exploram os espaços, objetos e materiais. Nestas suas explorações, vão a perceber a interdependência entre as pessoas e entre estas e o ambiente. Assim, vão a compreender a sua posição e papel no mundo e como as suas ações podem provocar mudanças neste, por exemplo, com o desenvolvimento de atitudes que promovem a responsabilidade partilhada e a consciência ambiental e de sustentabilidade, desenvolvem atitudes e comportamentos face ao ambiente que conduzem ao exercício de uma cidadania consciente face aos efeitos da atividade humana sobre o património natural, cultural e paisagístico (Santiago et al., 2022).

Esta compreensão e relação com o mundo leva a considerar três grandes componentes organizadoras das aprendizagens:

- Introdução à Metodologia Científica;
- Abordagem às Ciências;

- Mundo Tecnológico e Utilização das Tecnologias (Lopes da Silva et al., 2016).

Portanto, é responsabilidade do educador estabelecer as interações, experiências, atividades, rotinas e eventos, tanto planejados quanto não planejados, num ambiente educativo inclusivo, esse ambiente é estruturado para promover o bem-estar, o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças. Todas as áreas de conteúdos são geridas pelo educador de infância, que adota estratégias de concretização e de operacionalização das orientações curriculares, adequando-as ao contexto, tendo em conta os interesses e necessidades das crianças (Lopes da Silva et al., 2016).

A teoria do desenvolvimento cognitivo de Piaget e Inhelder (1973) destaca a importância das experiências sensoriais e da interação com o ambiente para a construção do conhecimento infantil. Segundo Piaget e Inhelder (1973), as crianças em idade pré-escolar estão na fase pré-operatória, caracterizada pelo desenvolvimento da linguagem e do pensamento simbólico. Assim, a educação pré-escolar deve oferecer oportunidades para as crianças explorarem e manipularem materiais concretos, permitindo-lhes desenvolver habilidades cognitivas fundamentais.

Vygotsky (1978), por sua vez, destaca o papel das interações sociais e da linguagem na aprendizagem infantil. Conforme a teoria sociocultural, a criança aprende por meio da interação com adultos e colegas mais experientes, que fornecem suporte e orientação durante o processo de aprendizagem. Na educação pré-escolar, o papel do educador é essencial na mediação do conhecimento e no fornecimento de um ambiente propício para a interação e a construção conjunta do conhecimento (Vygotsky, 1978).

A perspectiva socioemocional também é de extrema importância na educação pré-escolar. Erikson (1950) citado por Veríssimo (2002) propôs a teoria do desenvolvimento psicossocial, que aponta as crises e desafios emocionais enfrentados pelas crianças em cada estágio da sua vida. As crianças em idade pré-escolar estão na fase da autonomia versus vergonha e dúvida, o que ressalta a importância de promover um ambiente seguro e encorajador, onde elas possam desenvolver a sua autoestima e confiança e na fase da iniciativa versus culpa, o que destaca a necessidade de incentivar a criatividade, a curiosidade e a capacidade de explorar o mundo ao seu redor de forma positiva (Erikson, 1995).

De acordo com essa teoria, a aprendizagem é um processo ativo e construtivo, no qual as crianças constroem significados a partir das suas experiências e interações. Dessa forma, é

fundamental oferecer atividades e materiais que desafiem as crianças a pensar de forma crítica e a explorar diferentes conceitos (Bruner, 2008).

A literatura sobre a educação pré-escolar também destaca a importância do brincar no desenvolvimento infantil. Segundo Froebel (1887) citado por Arce (2004), o pai da educação pré-escolar, o brincar é a atividade fundamental para a expressão e o desenvolvimento das habilidades da criança. O brincar permite que as crianças experimentem diferentes papéis e situações, desenvolvam a sua criatividade e resolvam problemas de forma lúdica (Arce, 2004).

1.1.2. Educação pelo lazer

A educação é reguladora e estimuladora do processo de desenvolvimento humano. Para Kant o ser humano só se torna verdadeiramente humano pela educação (Silva, 2016). O termo educação tem origem latina “educere” que significa conduzir para fora, ação de formar, instruir. Desta forma podemos afirmar que a educação é um processo de teorização e de reflexão que envolve a consciência de um conhecimento ou de uma ação que tem sempre em vista um fim (Dias, 2012).

A educação pode ser classificada de diferentes formas tendo em conta as diferentes formas de ensino: educação formal, educação não formal e educação informal. A educação formal tem objetivos claros e específicos e é normalmente representada por escolas e universidades, uma vez que é limitada pelos conteúdos, por notas. A educação não formal é menos burocrática, ou seja, o tipo de ensino centra-se na experiência e no aprender-fazendo, é sobretudo uma aprendizagem construída pelo sujeito e pelas suas experiências. Por fim, a educação informal é onde os indivíduos aprendem através do seu processo de socialização, dos valores incutidos e das culturas (Patrício, 2019).

A educação não formal está diretamente associada à educação através do lazer, uma vez que é neste tipo de ensino que o lazer pode ser usado de forma didática e com objetivos educativos. A ligação entre a educação e o lazer vai muito além do divertimento e descanso, pois, esta ligação tem como propósito fazer com que os estudantes alcancem o desenvolvimento pessoal e social de forma mais didática, lúdica e diferente. Um dos autores mais ligado ao tema da educação não formal salienta que “para uma prática positiva de atividades de lazer é necessário primeiro existir aprendizagem, estímulo, iniciativa que possibilitem a passagem de níveis menos elaborados, simples, para níveis mais elaborados, complexos, com o enriquecimento de espírito crítico, na prática ou na observação” (Marcellino, 1987, p. 58).

Desta forma a educação e lazer tem uma importância extrema principalmente na área da educação pré-escolar, uma vez que é nestas idades que as crianças absorvem mais informação e conseguem trabalhar mais aptidões (Soares, 2014).

A educação e lazer tem como principal objetivo tentar transmitir o máximo de informação e conhecimentos pertinentes de uma forma mais informal e menos tradicional. Cada vez mais esta “forma de educar” tem ganho visibilidade visto que os resultados alcançados são evidentes no que diz respeito ao sucesso no desenvolvimento das crianças (Lopes, 2018; Soares, 2014).

O animador socioeducativo trabalha com a educação não-formal e, indiretamente, com a educação e lazer, uma vez que o animador tem capacidades para pegar em temas/problemáticas importantes e trabalhá-las por meios mais didáticos. Desta forma, o animador tem um papel muito importante no que diz respeito à utilização da educação por meio do lazer, especialmente na escola (Trindade et al., 2017 e Lopes, 2018).

1.2. Animação Socioeducativa

A animação socioeducativa é definida como um conjunto de ações realizadas por indivíduos, grupos ou instituições numa comunidade, com o principal objetivo de estimular a iniciativa e participação ativa do público-alvo no trajeto do seu próprio desenvolvimento social e cultural (Trilla, 2005).

A animação socioeducativa surge como uma estratégia do sistema educativo, com suporte na educação não formal, ou seja, é definida como uma forma de animação que essencialmente educa as crianças, jovens e adultos nos seus tempos livres, através de jogos e atividades aprazíveis em grupo, assim, o animador está capacitado para exercer uma educação de tempos livres de e para crianças, jovens, adultos e idosos, com recurso a jogos e atividades em grupo, mas ainda se apresenta capaz de cumprir com outros âmbitos de atividade, como, por exemplo, o desenvolvimento local e intervenção comunitária, a animação e gestão sociocultural, educação e formação de adultos e inclusão social e diversidade (Pérez, 2006).

Para Morgado (2012), a animação no contexto educativo trabalha no sentido de desenvolvimento da motivação para a formação contínua, recorrendo a métodos e técnicas ativos e participativos nos procedimentos de ensino e aprendizagem.

O animador é aquele que desenvolve um papel de cariz social, educativo e cultural desenvolvido para e com a comunidade, com o objetivo de criar momentos de partilha e

desenvolvimento social, permitindo que estes se tornem mais ativos no seu próprio desenvolvimento (Lopes, 2006).

As principais funções do animador passam pela organização, a coordenação e o desenvolvimento das atividades (Trilla, 2005).

Como tal, podemos afirmar que o animador tem o dever de cativar, integrar e reforçar os laços existentes em cada grupo, ou seja, deve ser um líder, sendo um indivíduo presente, mas não sendo o elo de destaque (Silva, 2013).

Resumindo, existem três áreas essenciais que o animador deve ter em consideração no desempenho das suas funções: o ser, o saber e o saber fazer. O ser relaciona-se com a identidade pessoal. O saber refere-se aos conhecimentos científicos que deve possuir para desempenhar de forma eficaz as suas funções. O saber fazer é referente à metodologia utilizada, ou seja, a forma como cativa o grupo, pois este é o reflexo do seu ser e saber (Silva, 2013).

1.2.1. O papel da animação socioeducativa no contexto educativo da educação pré-escolar

A animação socioeducativa é, nos dias de hoje, um fator fundamental no domínio da educação informal e não formal, social, educativo e cultural do indivíduo, ou seja, permite uma maior integração dos estudantes na comunidade escolar, recorrendo a estratégias pedagógicas de acordo com as necessidades individuais e coletivas das crianças (Trindade, 2019).

Segundo Trindade (2019) sendo a escola um meio social de inter-relações, o espaço onde as crianças passam grande parte do seu dia, a elaboração de atividades de animação permite consolidar as aprendizagens e desenvolver a capacidade de relacionamento interpessoal, estas ainda podem estimular aspetos individuais e sociais das crianças com vista a uma melhor promoção da cidadania.

A animação socioeducativa no contexto educativo da educação pré-escolar, pode e deve ser de construção, de inclusão e um lugar de aprendizagem social, de maneira que as crianças aprendam a respeitar os colegas e as regras de cooperação, promovendo a transformação inclusiva e social, diminuindo o espaço de exposição a situações de risco (Trindade, 2019).

O animador socioeducativo é um membro importante na animação e desenvolvimento cultural, social e educativo, pois este é capaz de motivar e exercer a participação das crianças, ou seja, é o técnico profissional impulsionador que consegue criar e desenvolver atividades, de

uma forma lúdica, recreativa e criativa, contribuindo para o desenvolvimento cultural, social e pessoal dos indivíduos e do público-alvo em questão (Lopes, 2018).

Para Trindade (2019), o animador assume um papel de mediador, orientador, educador e promotor do processo social, afetivo e interativo de cada criança, com o objetivo de desenvolvimento mais equilibrado do conjunto das crianças.

São os animadores que sensibilizam as crianças para a importância da escola, por um lado como local de aprendizagens formais e, por outro lado, como lugar onde podem aprender através de brincadeiras lúdicas. Assim, através do meio lúdico é possível transmitir valores sociais, afetivos, comportamentais, culturais e, ainda, competências educativas que contribuem para estruturar e aumentar a autoestima e autonomia das crianças (Trindade, 2019).

Estes possuem um conjunto de metodologias e técnicas de animação socioeducativa que permite alargar a visão da intervenção no contexto escolar, tornando as aprendizagens mais assentes na intervenção educativa mais ampla e não num contexto essencialmente instrutivo (Lopes, 2018).

Trindade (2019) refere que os profissionais de animação socioeducativa permitem melhorar a interação com os pais/ encarregados de educação, mas também com a comunidade em geral, de forma a minimizar situações de isolamento geográfico, relacional e cultural das crianças e de valorização social. Para a família e comunidade estes aumentam a diversidade de serviços e proporcionam mais ofertas educativas, ou seja, complementa a falta de disponibilidade dos pais, promove a articulação entre a escola e a família e valoriza as atividades das crianças.

O papel da animação socioeducativa no contexto educativo da educação pré-escolar devia tornar-se prioritário para se conseguir promover a socialização, as regras, os comportamentos, minimizando as situações de risco, promovendo uma educação não formal, através da socialização e da aprendizagem pela diversidade. Efetivamente, o animador consegue facilitar a integração social, onde a educação é o ponto de partida para a construção social, incentivando as crianças para o espírito de cidadania e participação ativa e fortalecendo a confiança e a cooperação social (Trindade, 2019).

A escola formal foca-se na transmissão do saber de aprendizagens escolares, havendo várias potencialidades que podem e devem ser utilizadas no processo de educação, por essa razão, a animação socioeducativa, no contexto educativo da educação pré-escolar, permite melhorar as competências das crianças e a mudança de mentalidades e atitudes podendo,

assim, ser uma resposta às necessidades sentidas pelos alunos, famílias e escola na promoção de ofertas educativas, alternativa que promove os contextos sociais, educativos e culturais (Trindade, 2019).

Aquilo que torna a animação socioeducativa numa estratégia tão pertinente e cada vez mais valorizada, é o facto de a mesma poder intervir em diversos contextos e com diferentes públicos-alvo, sempre com o intuito de ir ao encontro das suas necessidades. A animação socioeducativa é um elemento essencial na vertente da educação não formal, onde permite que através do lúdico e do didático se adquiram variadas aprendizagens (Trindade et al., 2017).

Iremos agora abordar o conceito de jogo educativo e a sua importância para as crianças, como estratégia de aprendizagem.

1.3. Jogo educativo

Os jogos educativos têm sido amplamente estudados como uma estratégia pedagógica no processo de aprendizagem de crianças do pré-escolar. Estes oferecem uma abordagem lúdica, educativa e interativa para a educação, permitindo que as crianças aprendam de forma mais envolvente e motivadora. Nesta parte do enquadramento teórico, serão analisados diversos estudos e teorias que fundamentam a importância dos jogos educativos na educação pré-escolar.

1.3.1. Conceito de jogo

A palavra jogo deriva do latim “jocus” que assume diversos significados, segundo a literatura vários autores mostram que o jogo é mais antigo que a cultura, demonstrando que o jogo representa a base do trabalho e do prazer que surge na identidade dos povos (Caillois, 1990; Huizinga, 2003).

O conceito de jogo educativo ou brinquedo educativo surgiu na época do Renascimento (XIV-XVI) designado como “um recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa” (Kishimoto, 1995, p. 59).

A definição de jogo é explicada por vários autores. Por exemplo, Huizinga (2003) define o jogo como uma atividade “realizada segundo uma regra livremente consentida, mas imperativa, desprovida de um fim em si, acompanhada por um sentimento de alegria e tensão e por uma consciência de ser diferente do que se é na vida real” (Huizinga, 2003, p. 57). Caillois

(1990) refere-se ao conceito de jogo como uma atividade caracterizada de livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento.

Vygotsky (1978) defende que o brincar é uma atividade essencial para o desenvolvimento infantil, por promover a construção do conhecimento e a interação social. Conforme a sua teoria sociocultural, as interações com os outros e com o ambiente influenciam diretamente a aprendizagem das crianças. Assim, os jogos educativos podem proporcionar um espaço privilegiado para a criança interagir com os seus colegas e professores, promovendo o desenvolvimento cognitivo e social.

Piaget e Inhelder (1973) realçam a importância do jogo na construção do conhecimento e no desenvolvimento das estruturas mentais da criança. Segundo a sua teoria do desenvolvimento cognitivo, o jogo simbólico e a assimilação de experiências por meio do jogo são fundamentais para o desenvolvimento da inteligência da criança. Os jogos educativos podem, portanto, ser vistos como uma forma de promover o desenvolvimento cognitivo das crianças, permitindo-lhes explorar diferentes papéis e situações de maneira significativa.

Para Lopes da Silva et al. (2016, p. 105) o “conceito de “brincar” tem sido usado como sinónimo de jogar, ou de atividade lúdica, utilizando-se, por vezes, a expressão “jogo livre” para indicar a sua especificidade”.

Outros autores, como Bruner (2008), destacam a importância da construção de representações mentais por meio da manipulação e exploração de objetos e ideias. Os jogos educativos, sejam eles físicos ou digitais, fornecem oportunidades para que as crianças manipulem símbolos, resolvam problemas e construam representações mentais do mundo ao seu redor, fortalecendo, assim, o processo de aprendizagem.

Segundo Aristóteles, citado por Chateau (1975), a educação das crianças deve ser efetuada com recurso a jogos que imitem atividades sérias, de ocupações adultas, de modo a prepará-las para a vida futura.

No século XIX, inicialmente o jogo era entendido como objeto e ação de brincar, que se caracterizava pela liberdade e espontaneidade, passando a fazer parte da história da educação infantil (Duarte, 2009).

O jogo assume duas funções importantes, a função lúdica e a função educativa. Relativamente à primeira, esta permite a diversão, o prazer e até desprazer quando é escolhido voluntariamente, já a segunda, ensina qualquer coisa que complete a criança no saber, nos conhecimentos e na apreensão do mundo (Kishimoto, 1995).

O jogo e o brincar favorecem o envolvimento da criança na resolução de problemas, porque possibilitam que explore o espaço e os objetos, oferecendo também múltiplas oportunidades para o desenvolvimento do pensamento e raciocínio matemáticos. Assim, tanto o brincar com materiais (areia, plasticina, blocos, entre outros), como o jogo dramático, que permitem a criação de uma situação imaginária, por exemplo, a compra numa loja, o pôr a mesa, entre outros, contribuem para a aprendizagem da matemática, mas também os jogos com regras (cartas numeradas, lotos, dominós, entre outros), conduzem à compreensão e à aceitação de regras previamente fixadas e ao desenvolvimento de raciocínio matemático, especialmente o raciocínio estratégico, ou seja, prever possibilidades e optar entre elas, e favorecem a autonomia da criança (Lopes da Silva et al., 2016).

1.3.2. A importância do jogo para as crianças

O jogo permite às crianças aprenderem a lidar com situações inesperadas, com conflitos, com diversos sentimentos, frustração e glória, sentimentos estes que estão sempre presentes durante a nossa vida.

A criança ao jogar, a nível afetivo, aprende a conviver com as suas frustrações e aceita os seus pares e as suas atitudes, a nível cognitivo, potencia a sua operatividade e o seu raciocínio, a nível motor, otimiza as suas capacidades motoras (Barbeito, 2020).

O jogo para as crianças é um desafio com um conjunto de regras a serem respeitadas, com um lado lúdico e educativo, com vários benefícios para as crianças a vários níveis, cognitivo, motor, afetivo e social.

O jogo como recurso lúdico “constitui um recurso educativo que é apresentado de forma atrativa e tem em conta os interesses, motivações e propostas das crianças” (Lopes da Silva et al., 2016, p. 44). Ao jogar com outros, a criança envolve-se numa diversidade de interações sociais propiciadas por diferentes formas de organização quer a nível individual, de pares ou em equipas, tais como jogos de perseguição, de precisão, de imitação, entre outros que apelam não apenas à cooperação, mas também à oposição, como, por exemplo, jogos só com opositores, com opositores e com objetos, com opositores, com objetos e com o espaço de jogo, situações que podem ser encontradas em muitos jogos tradicionais (Lopes da Silva et al., 2016).

Em síntese, o jogo é uma atividade para crianças como para adultos, sendo importante para o desenvolvimento e aprendizagem global dos mesmos. Nas crianças o jogo desenvolve a capacidade de questionar, de encontrar várias soluções para um problema, de avaliar as

atitudes, encontrar e reorganizar a relação com os outros e a resolução de problemas e, também, a desenvolver as aptidões físicas. Os jogos definem-se como atividades prazerosas importantes para a aprendizagem e o desenvolvimento global das crianças, ou seja, aumenta o desenvolvimento das suas capacidades, tais como físicas, cognitivas, sociais, afetivas e linguísticas (Barbeito, 2020).

1.3.3. O jogo educativo enquanto estratégia de aprendizagem

No contexto da educação pré-escolar, enquanto atividades, o jogo pode ser uma forma estratégica associada à aprendizagem dos conteúdos curriculares. A utilização do jogo no processo de aprendizagem permite às crianças o desenvolvimento da criatividade, do raciocínio, a valorização da competição produtiva e o prazer obtido na aprendizagem. A criança em idade pré-escolar aprende mais com o material concreto, ou seja, quando brinca e joga, pois, assim, consegue encontrar maior facilidade para aprender (Duarte, 2009).

Os estabelecimentos de educação pré-escolar devem apostar no trabalho do jogo e dinâmicas lúdicas, por ser uma forma da criança não ter tantas dificuldades a nível cognitivo, social, emocional e afetivo e, assim, quanto mais se estimular e proporcionar às crianças esses momentos, melhor será sua qualidade de vida e aprendizagem (Duarte, 2009).

O jogo permite que as crianças desenvolvam o espírito de iniciativa, a personalidade, a integração, a autonomia, o processamento de informações, também trabalha o desenvolvimento cognitivo e motor e permite que elas organizem as suas emoções. Estes são benefícios que contribuem para o seu desenvolvimento, pelo que podemos considerar o jogo como um elemento importante para proporcionar nas crianças inúmeras aprendizagens e uma maior integração social.

1.4. Análise de estudos relacionados com a temática

Como forma de percebermos o que já foi feito no que respeita a jogos educativos no processo de aprendizagem, foi necessário recorrermos a diferentes estudos. É de salientar que, com a pesquisa realizada encontramos vários estudos, no entanto, faremos apenas referência e comparação apenas a dois estudos, Felgueiras (2021) e Ramos (2022) concretizados com crianças por serem os mais pertinentes no âmbito do presente estudo, uma vez que estes se debruçam sobre a educação pré-escolar.

Tanto Felgueiras (2021) quanto Ramos (2022) destacam o papel do jogo como estratégia de aprendizagem para a educação pré-escolar e 1.º ciclo do ensino básico. Ambos os estudos realçam a ideia de que o jogo, além de tornar as atividades letivas mais dinâmicas e motivar as crianças a aprender melhor os conteúdos, também ajudam no desenvolvimento das crianças promovendo a aprendizagem, o conhecimento e capacidades, como autonomia, integração, cooperação e respeito pelo outro. Felgueiras (2021) realça a importância do jogo como uma estratégia (ou recurso pedagógico) indispensável no ensino, pelas razões acima referidas. Ramos (2022) aponta o papel do lúdico como um grande potencializador do desenvolvimento da criança, na aquisição de aprendizagens na educação pré-escolar. No entanto, ambos os autores salientam a necessidade de que os educadores têm de observar, planejar e avaliar as atividades, adaptando consoante as necessidades do grupo, tornando a aprendizagem mais eficaz. Assim, após várias análises verificamos que são poucos os estudos que relatam o processo de aprendizagem no pré-escolar em momentos de jogos educativos, em contexto não formal. A maioria destes descrevem experiências feitas com crianças do pré-escolar e 1.º ciclo do ensino básico recorrendo a atividades formais, por isso, a investigação que nos propusemos desenvolver irá contribuir em dois aspetos essenciais: primeiro, alargar os estudos feitos ao nível do ensino pré-escolar recorrendo a jogos educativos, isto, porque embora tradicionalmente a educação formal seja associada ao currículo académico e às aulas lecionadas em escolas, existe cada vez mais reconhecimento da importância de abordagens pedagógicas inovadoras e envolventes e segundo, que os jogos podem ser vistos como uma forma de educação não formal, contudo oferecem uma abordagem alternativa e complementar ao ensino formal, visando incentivar os educadores e profissionais da área a repensar as suas práticas e estratégias pedagógicas, procurando novas formas de tornar a aprendizagem mais envolvente e efetiva.

É possível constatar que no concelho de Santa Maria da Feira há uma ausência de um projeto que se foque em várias intervenções educativas que tenham por base atividades de educação não-formal com intencionalidade educativa, utilizando o recurso a jogos educativos promotores de aprendizagens. Tendo isto em consideração o plano de intervenção “Um Jogo para Aprender” ao ser implementado no concelho de Santa Maria da Feira: foi um projeto pioneiro, dado não existir ainda nenhum no concelho, nomeadamente, na vertente de educação não-formal que se recorre aos jogos educativos no processo de aprendizagem de crianças do pré-escolar.

CAPÍTULO II - METODOLOGIA

2. Metodologia

2.1. Relevância da escolha do tema de investigação

O jogo sempre teve um papel importante na nossa sociedade, como referem Moreira e Oliveira (2004, p. 60) “na cultura contemporânea os jogos ocupam um lugar importante. Joga-se em todas as faixas etárias e em todos os estratos sociais, encontrando-se uma pródiga indústria relacionada com os mais variados tipos de jogos e brinquedos”.

O que me aliciou a ter realizado este estágio, que teve como temática “A importância do jogo educativo no processo de aprendizagem das crianças em idade pré-escolar”, foi numa primeira instância o nosso interesse pessoal pela forma como vemos a educação, isto é, por já termos vivenciado pessoalmente no estágio curricular a situação, por ser um assunto que desde há muito nos desperta a atenção, queremos contribuir para um melhor conhecimento e para a resolução de determinado problema.

Dessa forma, a investigação sobre os jogos educativos no ensino pré-escolar desempenha um papel relevante na produção de conhecimento, ao mesmo tempo, em que oferece potenciais benefícios para a prática educacional. O carácter inovador deste estudo evidencia-se na abordagem abrangente e na procura de respostas que possam aprimorar a aprendizagem, constituindo-se como uma pesquisa significativa e pertinente para a área da educação.

E, também visto que no concelho de Santa Maria da Feira, nomeadamente na instituição de acolhimento, não existiam intervenções nesse sentido, propus-me a fazer este estágio com o intuito de ser um contributo para a existência de uma nova ação educativa inovadora na instituição, que promoveu o contacto e a reflexão sobre o contributo do jogo educativo no processo de aprendizagem por parte das crianças que participaram na intervenção.

2.2. Problema de investigação - Objetivos e Questões de investigação

Tendo em consideração o enquadramento teórico apresentado no capítulo anterior, onde é referido o reconhecido potencial dos jogos educativos como uma ferramenta lúdica e interativa para o ensino pré-escolar, ainda existe uma lacuna de pesquisa sobre como otimizar a sua efetividade no contexto educacional.

A investigação que nos propusemos desenvolver contribui em dois aspetos essenciais: primeiro, alargar os estudos feitos ao nível da educação pré-escolar recorrendo a jogos educativos, isto, porque embora tradicionalmente a educação formal seja associada ao currículo

académico e às aulas lecionadas em escolas, existe cada vez mais reconhecimento da importância de abordagens pedagógicas inovadoras e envolventes e segundo, que os jogos podem ser vistos como uma forma de educação não formal, contudo oferecem uma abordagem alternativa e complementar ao ensino formal, visando incentivar os educadores e profissionais da área da educação e lazer a repensar as suas práticas e estratégias pedagógicas, procurando novas formas de tornar a aprendizagem mais envolvente e efetiva.

Com o presente relatório de estágio pretende-se estudar os contributos da realização de jogos educativos no processo de aprendizagem das crianças em idade pré-escolar e investigar as finalidades que os educadores de infância atribuem aos jogos educativos no âmbito das atividades curriculares, numa instituição de Santa Maria da Feira.

Já no que se refere aos objetivos específicos pretende-se:

- Verificar que tipo de jogos educativos os educadores utilizam para estimular a aprendizagem das crianças;
- Averiguar se é reconhecido caráter pedagógico aos jogos educativos;
- Experienciar com as crianças situações de jogo com recurso à elaboração e realização de jogos educativos;
- Identificar o tempo e o espaço em que ocorrem jogos educativos no contexto das práticas educativas.

Para clarificar a problemática de qualquer investigação, esta deve ser apresentada sob a forma de pergunta para que se torne mais claro, objetivo, concreto e perceptível identificar e perceber melhor o que se procura explorar e investigar de forma aprofundada, ou seja, “consiste em procurar enunciar o projeto de investigação na forma de uma pergunta de partida, através da qual o investigador tenta exprimir o mais exatamente possível o que procura saber, elucidar, compreender melhor” (Quivy & Campenhoudt, 1992, p. 32).

Para responder aos objetivos acima referidos formulou-se a seguinte questão de inicial:

- Qual a importância do jogo educativo no processo de aprendizagem das crianças em idade pré-escolar?

Para operacionalizar a questão inicial formularam-se as seguintes questões orientadoras:

- É reconhecido o papel dos jogos educativos como recurso pedagógico facilitador das aprendizagens das crianças do pré-escolar?

- Que finalidades os educadores pretendem alcançar com a realização de jogos educativos?
- Em que momento esses jogos educativos são realizados?
- Com que frequência ocorrem jogos educativos no contexto pré-escolar?
- Quais os espaços da instituição destinados à realização de jogos educativos?

2.3. Opções metodológicas

Nesta parte do relatório identificamos e explicamos o tipo de metodologia e as abordagens do estágio, bem como, o processo que respeita à recolha e tratamento de dados.

A opção metodológica deste estágio integra-se numa abordagem investigativa de natureza qualitativa, na qual se pretendem compreender e analisar comportamentos, atitudes e valores. Na investigação qualitativa Bogdan e Biklen (1994, p. 70) afirmam que “o objetivo dos investigadores qualitativos é o de melhor compreender o comportamento e experiência humanos”. No entanto, utiliza uma análise de dados mista, Malheiros (2011) segundo Maia (2020), refere que as pesquisas podem usar da combinação destas abordagens, para melhor compreensão do fenómeno em estudo.

Por um lado, a vantagem do método qualitativo é fornecer uma imagem pormenorizada, rica e mais realista da realidade estudada, uma compreensão mais ampla dos fenómenos. Por outro lado, a desvantagem advém do facto de que aquilo que se concluiu para um determinado grupo e contexto não pode ser generalizado para outros (Yin, 2010).

Por estes motivos, este estágio insere-se numa investigação-ação, por ser uma metodologia de preferência nas práticas educativas, uma vez que os nossos objetivos serão de estudar os contributos da realização de jogos educativos no processo de aprendizagem das crianças e investigar que finalidade os educadores de infância atribuem aos jogos educativos.

A investigação-ação define-se por “recolha de informações sistemáticas com o objetivo de promover mudanças sociais” (Bogdan e Biklen, 1994, p. 292), caracteriza-se por ser participativa e colaborativa, prática e interativa, cíclica, crítica e autoavaliativa (Coutinho et al., 2009).

Esta tem como finalidades “compreender, melhorar e reformar práticas” (Ebbutt, 1985, citado por Coutinho et al., 2009, p. 363) e pela “intervenção em pequena escala no funcionamento de entidades reais e análise detalhada dos efeitos da intervenção” (Cohen & Manion, 1994, citado por Coutinho et al., 2009, p. 363).

Com isto, atuamos a nível técnico, na melhoria das atividades com recurso aos jogos educativos propondo-se a experimentação de resultados de investigações externas, a nível prático, na cooperação com o educador ajudando a planear a estratégia de mudança, detetar os problemas e ajudando-o a refletir sobre os resultados da mudança já efetuados e a nível crítico, na participação da transformação social, “intervindo na transformação do próprio sistema, procurando facilitar a implementação de soluções que promovam a melhoria da ação” (Coutinho et al., 2009, p. 365).

Neste estágio, a investigação considera-se para promover um aumento da compreensão da situação estudada e a ação pode provocar uma mudança nos intervenientes numa determinada investigação.

Freire (2018) afirma que, em contexto educativo, seja ele, formal ou não formal, pretende-se a mudança dando resposta a problemas concretos: em primeiro com a formulação de questões, de seguida com a definição dos objetivos, e depois com as metodologias adequadas para que no final se avalie os resultados obtidos.

Na realização de uma investigação desta natureza e partindo do pressuposto que o investigador conhece a comunidade/ grupo onde irá concretizar a sua ação interventiva, torna-se necessário a divisão da intervenção em quatro fases: (I) a identificação e reconhecimento do problema, (II) a construção do plano de intervenção, (III) a implementação do plano e (IV) a reflexão/ avaliação (Cardoso, 2014).

2.3.1. Técnicas/ instrumentos de recolha de dados

Durante estas quatro fases da investigação-ação torna-se necessário a utilização de técnicas e instrumentos de recolha de dados, porque são suporte e auxílio para todo o processo de investigação na medida que a análise desse conteúdo é imprescindível, tendo em conta que é possível percecionar uma série de significados através dessa mesma análise (Rodrigues, 2021).

Os instrumentos de recolha de dados são entendidos como um “recurso a que o investigador pode recorrer para conhecer os fenómenos e extrair deles a informação” (Vilelas, 2020, p. 265).

No decorrer do estágio tornou-se necessário utilizar técnicas/ instrumentos de recolha de dados mista e posterior análise. Nesse sentido, foi utilizada a pesquisa bibliográfica e documental, a observação participante, as notas de campo, as conversas informais, os meios audiovisuais (registos fotográficos), o inquérito de avaliação e o inquérito por entrevista.

Por um lado, a pesquisa bibliográfica tem como principal funcionalidade “proporcionar aos pesquisadores e pesquisadoras o contacto direto com obras, artigos ou documentos que tratem do tema em estudo (...) o mais importante para quem faz opção pela pesquisa bibliográfica é ter a certeza de que as fontes a serem pesquisadas já são reconhecidamente do domínio científico” (Oliveira, 2007 citada por Sá-Silva et al., 2009, p. 5). Por outro lado, a pesquisa documental “caracteriza-se pela busca de informações em documentos que não receberam nenhum tratamento científico, como relatórios, reportagens de jornais, revistas, cartas, filmes, gravações, fotografias, entre outras matérias de divulgação” (Oliveira, 2007 citada por Sá-Silva et al., 2009, p. 6).

Para Sá-Silva et al. (2009) o que distingue uma pesquisa da outra é a natureza das fontes, ou seja, na pesquisa bibliográfica remete para contributos de diferentes autores sobre o tema, atentando para fontes secundárias, já na pesquisa documental, por outro lado, depende de materiais que ainda não receberam tratamento analítico, ou seja, a fontes primárias.

A observação participante é uma das técnicas mais utilizada pelos investigadores que escolhem uma abordagem qualitativa e consiste em inserir o investigador num grupo de observação, tornando-se parte dele, interagindo com o sujeito por um período de tempo partilhar o seu quotidiano para sentir o que significa estar nessa situação (Queiroz et al., 2007).

Com a observação participante conseguimos ter interação com o público-alvo que investigamos e ajudou-nos a compreender o contexto em que acontecem determinadas situações, ou seja, permitiu-nos “compreender os contextos, as pessoas que nele se movimentam e as suas interações” (Máximo-Esteves, 2008, p. 87). A observação foi utilizada para recolher dados sobre a comunidade escolar, participando ativamente nas atividades e interações no contexto pré-escolar, observando e registando detalhadamente as interações entre o educador, as crianças e os jogos educativos.

Em complemento à observação recorremos a notas de campo, dado que, são “o relato escrito daquilo que o investigador ouve, vê, experiencia e pensa no decurso da recolha e reflete sobre os dados de um estudo qualitativo” (Bogdan e Biklen, 1994, p. 150), pois estas permitem registar os acontecimentos para serem posteriormente analisados, estas devem ser descritas e precisas, para poderem elaborar uma descrição detalhada da investigação, dando origem a “um diário pessoal que ajuda o investigador a acompanhar o desenvolvimento do projeto” (Bogdan, & Biklen, 1994, p. 150).

No decorrer do estágio, foram utilizadas notas de campo para apontar tudo o que o público-alvo disse ou fez e para nos ajudar a refletir sobre o que observamos ao longo do estágio. Portanto, durante todo o processo de descrição e análise dos dados utilizamos excertos das notas de campo que produzimos, sempre mantendo o anonimato das crianças participantes (surgindo com nomes fictícios).

As conversas informais permitem recolher dados por meio de interações e ações entre pessoas focadas num determinado tempo. Esta metodologia baseia-se em questões que surgem naturalmente de interação entre as pessoas (Patton, 2002 citado por Mendes, 2012). As conversas informais, por ser uma metodologia que não é tão rígida, deixa as pessoas mais descontraídas entre elas, o que permite que conversem mais abertamente.

As conversas informais permitiram, informalmente, conhecer e compreender o público-alvo em questão, bem como estabelecer diálogo entre a educadora e as crianças de modo a conhecer quais os seus interesses e gostos e ainda permitiram ter a perceção das aprendizagens adquiridas.

Os meios audiovisuais, são usados para a investigação, através das fotografias e vídeos podemos verificar algumas conclusões e reparar em pormenores que no momento nos passaram ao lado, segundo Bogdan e Biklen (1994, p. 183) “as fotografias dão-nos fortes dados descritivos, são muitas vezes utilizadas para compreender o subjetivo e são frequentemente analisadas indutivamente”.

Os registos fotográficos recolhidos serviram como instrumentos para obtermos algumas respostas sobre a investigação. As imagens das atividades realizadas com e pelas crianças, constituem um importante meio de recolha de dados, pois através destas, podemos mostrar e comprovar a veracidade das nossas ações. É importante salientar que ao longo do estágio pedimos autorização aos profissionais da instituição para fazermos o registo fotográfico das atividades, sendo que nos foi dito que não seria necessário o pedido aos encarregados de educação, uma vez que, a instituição no início do ano letivo pediu para efeitos de imagem e participação em estudos ou investigações, entre outros.

Os registos fotográficos revelaram-se essenciais, no sentido em que serviram de complemento à observação participante, dado que nos facilitaram a descrição e análise do processo de aprendizagem. Neste sentido, nesta investigação, as fotografias foram usadas apenas para analisar os dados que forem importantes para a investigação, respeitando sempre a identidade e privacidade das crianças da instituição.

O inquérito por entrevista é uma abordagem fundamental na investigação qualitativa, permitindo aos investigadores obter informações detalhadas e significativas diretamente dos participantes. De acordo com Bogdan e Biklen (1994, p. 134), “podem constituir a estratégia dominante para a recolha de dados ou podem ser utilizadas em conjunto com a observação participante, análise de documentos e outras técnicas”. Portanto, o inquérito por entrevista é uma das técnicas de recolha de dados mais comuns e é, também, das mais importantes para a compreensão do ser humano. O inquérito por entrevista é utilizado “para recolher dados descritivos na linguagem do próprio sujeito, permitindo ao investigador desenvolver intuitivamente uma ideia sobre a maneira como os sujeitos interpretam aspetos do mundo” (Bogdan & Biklen, 1994, p. 134).

O inquérito por entrevista foi aplicado à educadora, tendo sido utilizado o questionário misto com questões abertas e fechadas (Sousa, 2011). Relativamente, às questões abertas “são aquelas que permitem liberdade ilimitada de respostas ao informante” (Chaer et al., 2011, p. 262), já as questões fechadas “trarão alternativas específicas para que o informante escolha uma delas. Têm como aspeto negativo a limitação das possibilidades de respostas, restringindo, pois, as possibilidades de manifestação do interrogado” (Chaer et al., 2011, p. 262).

Optou-se pelo inquérito por entrevista tendo em conta os seus pontos fortes e especificidades, que se caracterizam por: um conjunto de questões sobre a sua situação social, profissional ou familiar, as suas opiniões, a sua atitude perante escolhas ou questões humanas e sociais, as suas expectativas, o seu nível desejado de conhecimento ou consciência sobre um evento ou questão, ou qualquer outro ponto de interesse do investigador (Quivy & Campenhoudt, 1992).

Este instrumento (cf. Anexo X) foi aplicado no início do estágio, para permitir a partilha das suas perceções, experiências e pontos de vista de maneira mais aprofundada e contextualizada e, ainda para perceber a utilização do jogo educativo no processo de aprendizagem de crianças do pré-escolar, procurar, assim, conhecer as opiniões e atitudes da educadora.

Máximo-Esteves (2008, p. 92) diz-nos que “a análise dos artefactos produzidos pelas crianças é indispensável quando o foco da investigação se centra na aprendizagem”. Neste seguimento, mostramos também a importância atribuída às produções das crianças a necessidade de registar e documentar a sua aprendizagem.

O inquérito de avaliação da atividade realizada serviu-nos para identificar a opinião das crianças acerca do jogo realizado, por exemplo, se consideraram importante, se aprenderam

com ele, entre outras questões que foram essenciais para sabermos o que pensaram sobre a utilização do jogo nas atividades. Consiste numa questão fechada e uma produção individual, ou seja, optou-se pela decisão de realizar um desenho para que as crianças conseguissem expressar as suas aprendizagens, acerca do jogo educativo realizado. O inquérito é importante para entendermos o público-alvo e para conhecermos os seus interesses e opiniões. Além disso, é importante para podermos analisar os dados recolhidos no inquérito e percebermos se esses dados respondem à questão em estudo.

As produções das crianças são um instrumento importante para analisarmos o conhecimento delas acerca de algo. Como o foco principal deste estudo é a importância do jogo educativo como contributo no processo de aprendizagem das crianças do pré-escolar, através das produções delas, pensamos que conseguimos analisar de que forma adquiriram conhecimentos e desenvolveram as suas capacidades cognitivas, sociais e emocionais.

2.3.2. Técnicas/ instrumentos de análise de dados

As técnicas/ instrumentos de análise de dados que pretendemos utilizar no projeto de investigação passam por a análise bibliográfica e documental e a análise de conteúdo.

A análise documental consiste na “análise de documentos oficiais (legislação, atas de reuniões, planificações, registos de avaliação, artigos de jornais, etc.) e documentos pessoais (diário e outros instrumentos utilizados pelo investigador, sugeridos ou não por este, que se revelam muito importantes na recolha de informação no método biográfico das histórias de vida.” (Moreira et al. 2021, p. 45).

Com a análise bibliográfica e documental dos documentos pretendemos a produção ou reelaboração de conhecimento e a criação de novas formas de compreender os fenómenos. Assim, o investigador deve interpretá-los, sintetizar as informações, determinar tendências e fazer a inferência.

A análise de conteúdo é uma técnica de tratamento de dados recolhidos, que visa a interpretação de dados de carácter qualitativo, assegurando uma descrição objetiva, sistemática e com a riqueza manifesta no momento da recolha dos mesmos (Bardin, 2011).

Segundo Bardin (2011, p. 103), “tratar o material é codificá-lo. A codificação corresponde a uma transformação dos dados em bruto do texto, transformação esta que, por recorte, agregação e enumeração, permite atingir uma representação do conteúdo, ou da sua expressão, suscetível de esclarecer o analista acerca das características do texto”.

Na fase de análise de conteúdos, Bardin (2011) ressalta que a análise dos dados exige a sua codificação, ou seja, a sua transformação de dados dos textos por recortes, agregação ou enumeração, até que a sua codificação atinja a representação do conteúdo ou a sua expressão. Para codificação, pode-se usar palavras, temas, contextos, relações, personagens, entre outros, até se chegar à categorização dos mesmos.

A análise de dados foi uma das partes essenciais desta investigação, dado que nos deu a conhecer melhor as perceções, experiências e pontos de vista de maneira mais aprofundada e contextualizada e, ainda para perceber a utilização do jogo educativo no processo de aprendizagem de crianças do pré-escolar e permitiu-nos ainda perceber de que forma o jogo educativo promove o desenvolvimento das aprendizagens das crianças.

2.4. Caracterização do contexto geográfico/ institucional do estudo

Santa Maria da Feira é um município do distrito de Aveiro que fica localizado em Portugal Continental (NUT I), pertencente à Região Norte (NUT II) e Área Metropolitana do Porto (NUT III).

Em termos administrativos apresenta-se limitado a norte pelo distrito do Porto, a oeste por Espinho e Ovar, a sul por São João da Madeira e Oliveira de Azeméis e a este por Castelo de Paiva e Arouca, assumindo-se fronteira entre três distritos, designadamente Porto, Aveiro e Coimbra (Câmara Municipal de Santa Maria da Feira, 2019).

Com 214,7 km² de área, Santa Maria da Feira subdivide-se administrativamente em 21 freguesias: Argoncilhe, Arrifana, Escapães, Fiães, Fornos, Lourosa, Milheirós de Poiares, Mozelos, Nogueira da Regedoura, Paços de Brandão, Rio Meão, Romariz, Sanguedo, Santa Maria de Lamas, São João de Ver, São Paio de Oleiros, União das Freguesias de Caldas de São Jorge e Pigeiros, União das Freguesias de Canedo, Vale e Vila Maior, União das Freguesias de Lobão, Gião, Louredo e Guisande, União das Freguesias de Santa Maria da Feira, Travanca, Sanfins e Espargo, União das Freguesias de São Miguel do Souto e Mosteirô (Câmara Municipal de Santa Maria da Feira, s.d.).

A oferta educativa no município de Santa Maria da Feira, em 2019, era assegurada por uma rede de 127 estabelecimentos, 89 públicos e 38 privados. As escolas básicas da rede pública estão organizadas em 9 Agrupamentos. A rede de escolas públicas é constituída por 58 escolas de educação pré-escolar, 52 escolas do 1.º CEB, 11 escolas do 2.º CEB, 12 escolas do 3.º CEB, 5 escolas do ensino secundário e 2 centros de formação profissional. A rede de escolas privadas é

constituída por 29 escolas de educação pré-escolar, 3 escolas do 1.º CEB, 3 escolas do 2.º CEB, 2 escolas do 3.º CEB, 3 escolas do ensino secundário e 2 escolas de ensino superior. A rede de jardins de infância integra 58 unidades do sector público e 29 unidades do sector privado (IPSSS e Privados) (Câmara Municipal de Santa Maria da Feira, 2019, p. 95).

Este projeto de investigação tem como contexto institucional um estabelecimento de educação pré-escolar, os participantes serão compostos por educadores de infância, crianças em idade pré-escolar e restante comunidade escolar. Será escolhida uma instituição de ensino pré-escolar para obter uma visão abrangente da utilização de jogos educativos.

A Instituição - Jardim de Infância, é uma instituição de ensino particular situada em Santa Maria da Feira com as valências de Berçário, Creche, Jardim de Infância (Educação Pré-Escolar) e Centro de Atividades e Tempos Livres (C.A.T.L). Os serviços de Berçário e Creche localizam-se no mesmo edifício. A valência de Jardim de Infância, bem como, a valência de C.A.T.L, localizam-se em edifícios distintos, embora, contíguos uns aos outros. Todos os estabelecimentos têm autonomia pedagógica e possuem o estatuto de equiparação a pessoa coletiva de utilidade pública (Instituição - Jardim de Infância, 2021).

O principal objetivo da instituição passa por “promover o desenvolvimento global e harmonioso da criança, reconhecendo as suas aptidões e experiências e procurando o máximo rendimento do seu potencial, no conhecimento de si próprio e na descoberta do outro” (Instituição - Jardim de Infância, 2021).

Os objetivos específicos/ valores da instituição destacam-se:

- Ajudar as crianças a crescer de forma autónoma e solidária;
- Proporcionar-lhes oportunidades de desenvolvimento em diferentes níveis: cognitivo, afetivo, moral e físico (sensorial e motor);
- Fornecer-lhes os instrumentos mais necessários às aprendizagens futuras - a curiosidade e a pesquisa;
- Integrar as aprendizagens no background cultural de cada criança e a sua família e criar as condições para que a mesma aceda a novas aprendizagens;
- Fomentar uma contínua colaboração entre a escola e a família;
- Inserir a escola na comunidade envolvente, alargando as suas relações através dos amigos da instituição (familiares da criança, pessoas da comunidade que gostariam de ocupar os seus tempos livres e cujo trabalho pode ser precioso auxiliar) e do estabelecimento de contactos interinstitucionais;

- Utilizar todos os recursos humanos e materiais disponibilizados e disponibilizáveis pelos diferentes parceiros educativos: educadores, pais/famílias, crianças;
- Promover a formação contínua da equipa educativa (Instituição - Jardim de Infância, 2021).

Esta instituição tem como missão que as crianças cresçam num ambiente familiar, calmo, alegre, harmonioso, seguro de que lhes proporcione oportunidades de novas descobertas, experiências e conquistas, que permitam aprendizagens que resultarão, inequivocamente, em competências, que sustentarão e consolidarão o seu processo de crescimento, permitindo que sejam indivíduos autónomos, responsáveis e solidários (Instituição - Jardim de Infância, 2021).

Em relação às respostas sociais asseguradas pela instituição destacam-se:

- Creche (berçário, sala 1 ano e sala 2 anos);
- Jardim de Infância/Pré-escolar (sala 3/4 anos e sala 4/5 anos);
- Centro de Atividades de Tempos Livres (C.A.T.L).

Além disso, a instituição oferece às crianças uma variedade de atividades extracurriculares, que mediante a inscrição na instituição podem optar pelas que mais desejarem, por exemplo, natação, inglês, karaté, ballet, educação emocional, dança, música e/ou futebol.

A tabela 1 abaixo encontra-se detalhado o cronograma das atividades, bem como o dia da semana e o período em que ocorrem.

Tabela 1

Cronograma das atividades

	segunda-feira	terça-feira	quarta-feira	quinta-feira	sexta-feira
Manhã	Natação		ATL (Finalistas)	Futebol	Inglês
			Música		
Tarde	Inglês	Educação emocional	Karaté		
	Karaté	Dança			
	Ballet				

A equipa da instituição caracteriza-se por ser “entusiasta, dinâmica, feliz e interessada no bem-estar das crianças”, assim, todos os profissionais são selecionados por meio de critérios para poderem ter na instituição os melhores profissionais, para isso, privilegiam as qualidades humanas, bem como, o percurso formativo e profissional. A satisfação da equipa também é

importante para a instituição, dessa forma, fazem uma gestão participada, ou seja, para que todos possam ter uma voz ativa e contínua na dinamização das atividades pedagógicas e na melhoria do desempenho da instituição, isto, proporciona um bom ambiente de trabalho e um verdadeiro espírito de equipa essenciais para o seu sucesso, nunca esquecendo que o mais importante para a instituição são as pessoas (Instituição - Jardim de Infância, 2021).

A instituição tem como intenção o acompanhamento dos seus colaboradores, de maneira a fomentar o aperfeiçoamento das competências e capacidades, alcançando uma melhoria contínua, garantindo assim o sucesso da instituição e da equipa (Instituição - Jardim de Infância, 2021).

2.5. Caracterização dos participantes

Nas tabelas e gráficos abaixo, encontra-se com mais detalhe as informações sobre o público-alvo com o qual se realizou o estágio, ou seja, na “Sala da Alegria” do jardim de infância da instituição.

Relativamente à caracterização dos participantes, tendo em consideração que não participaram as cinquenta e seis crianças que pertencem ao pré-escolar, esta foi composta por vinte e seis crianças (46%), da “Sala da Alegria”, com idades compreendidas entre os três e os seis anos.

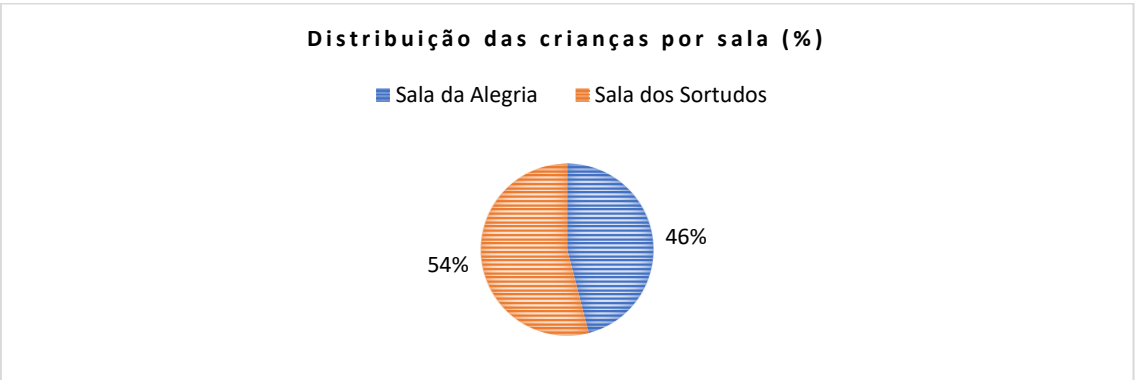
Tabela 2

Distribuição das crianças por sala (N=56)

	N	%
Sala da Alegria	26	46%
Sala dos Sortudos	30	54%
Total	56	100%

Gráfico 1

Distribuição das crianças por sala (%)



Na tabela 3 e no gráfico 2 apresenta-se a distribuição por género das crianças da "Sala da Alegria", o grupo destas vinte e seis crianças era composto por treze crianças do género masculino e treze crianças do género feminino, a percentagem de crianças do género masculino e feminino é igual, com 50% cada.

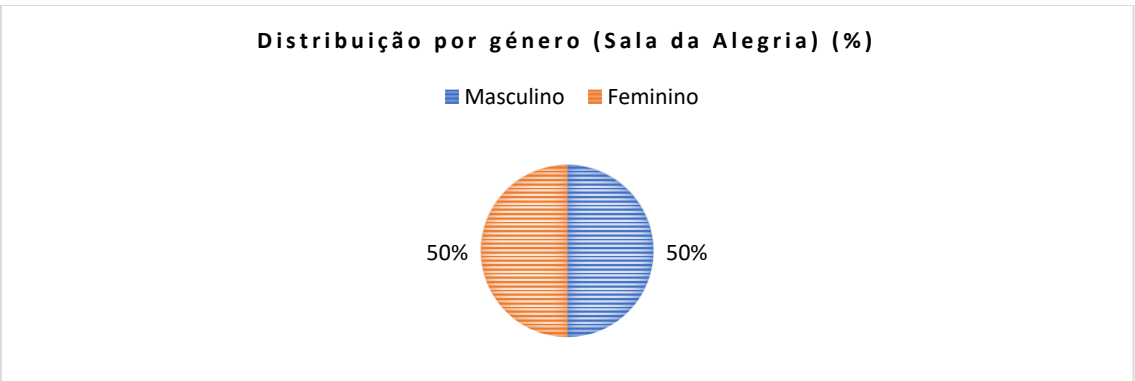
Tabela 3

Distribuição por género (Sala da Alegria) (N=26)

	N	%
Masculino	13	50%
Feminino	13	50%
Total	26	100%

Gráfico 2

Distribuição por género (Sala da Alegria) (%)



Na tabela 4 e no gráfico 3 apresenta-se a distribuição das crianças por idade da "Sala da Alegria". A faixa etária predominante é a de 3 anos (35%), seguida por 4 anos (27%), 6 anos (23%) e, por fim, 5 anos (15%).

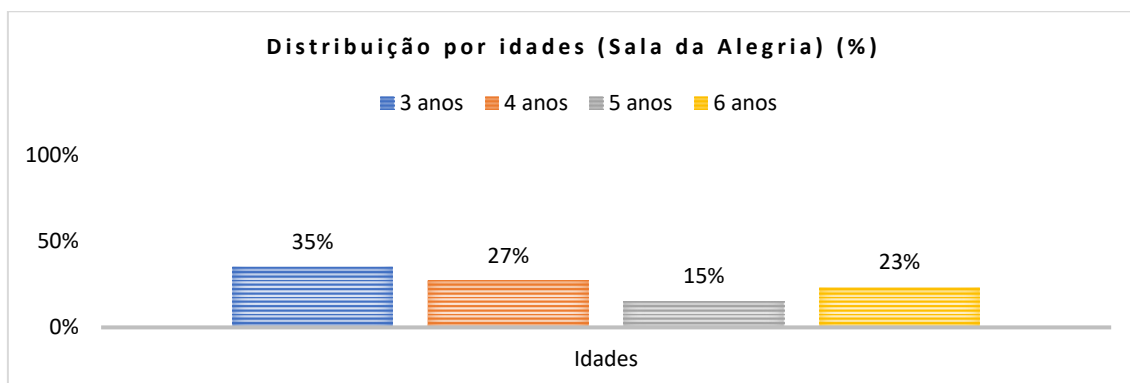
Tabela 4

Distribuição por idades (Sala da Alegria) (N=26)

	N	%
3 anos	9	35%
4 anos	7	27%
5 anos	4	15%
6 anos	6	23%
Total	26	100%

Gráfico 3

Distribuição por idades (Sala da Alegria) (%)



A média geral da totalidade da idade dos participantes é de 4,269, sendo que, a média dos participantes do género masculino é de 4,692 e a média dos participantes do género feminino é de 3,846.

É importante frisar que como é um pré-escolar, e o mesmo é de regime facultativo, nem sempre as crianças frequentam aquele estabelecimento de forma assídua e que muitas vezes algumas crianças faltavam à escola, nesse sentido houve dias que o grupo não estava completo no decorrer das atividades.

No decorrer das atividades, verificou-se que os participantes tinham um comportamento razoável, apesar de termos em consideração que o tempo de atenção das crianças era curto, pois se as atividades realizadas fossem muito longas as crianças desmotivavam e perdiam o interesse. No que diz respeito à realização das atividades propostas, o grupo demonstrava uma grande motivação em querer participar, também manifestavam empenho, entusiasmo e satisfação na realização das mesmas, eram participantes ativos, com uma boa capacidade de entreaajuda e de aquisição de aprendizagens.

O projeto “Um Jogo para Aprender” foi, de certo modo, ao encontro do que é realizado em algumas atividades dentro da instituição no que diz respeito aos jogos educativos utilizados

neste projeto, porque eles também costumam executar atividades com esses elementos, e também vai ao encontro da aprendizagem lúdico-pedagógica que é defendida pela instituição no que respeita a esta valência do pré-escolar. Em todo o caso, foi um acréscimo para a instituição tendo em consideração o tema principal desta intervenção. Possibilitando, que este grupo de crianças tenha tido contacto através da aprendizagem com os jogos educativos.

CAPÍTULO III - PLANO DE INTERVENÇÃO E DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES DO ESTÁGIO

3. Plano de intervenção e descrição das atividades do estágio

3.1. Plano de intervenção “Um Jogo para Aprender”

De acordo com a linha de pensamento de Kishimoto (2005, p. 31) explica-nos que “a educação lúdica esteve em todas as épocas, povos, contextos de inúmeros pesquisadores, formando, hoje, uma vasta rede de conhecimentos não só no campo da educação, da psicologia, fisiologia, como as demais áreas do conhecimento”. Desta forma, o jogo é uma prática fundamentalmente ligada ao brincar, e através do brincar e jogar, as crianças têm a oportunidade de desenvolver conhecimentos em diversos aspetos, incluindo social, físico, intelectual e afetivo.

Com a execução de atividades educativas direcionadas para a aprendizagem com jogo educativo, vai-se ao encontro de uma possível “aprendizagem lúdica-educativa”, que captam a atenção das crianças de forma mais facilitada, o que torna o processo de aprendizagem mais prazeroso e divertido para as crianças, além de que deixam as crianças mais motivadas e incentivadas para a aprendizagem (Felgueiras, 2021).

Dada a relevância do jogo educativo, que foi possível constatar através do enquadramento teórico e também da existência de outros estudos que têm essa finalidade, surgiu assim a idealização deste projeto, dado que no concelho de Santa Maria da Feira, nomeadamente na instituição, não existia nenhuma intervenção com o intuito de ser um contributo para a existência de uma nova ação educativa inovadora na instituição, que promoveu o contacto e a reflexão sobre o contributo do jogo educativo no processo de aprendizagem por parte das crianças que participaram na intervenção.

Este estágio foi desde cedo aceite pela diretora técnica e educadora da instituição, e também pelas crianças, quando este lhes foi apresentado de modo que quem estivesse interessado participasse, estas demonstraram curiosidade e vontade de participar na intervenção. É importante salientar que essa curiosidade perdurou no decorrer da intervenção e os participantes, de modo geral, tinham interesse e um grande empenho na realização das atividades e demonstravam uma grande diversão.

Este iniciou-se do dia 2 de outubro de 2023 e terminou a 29 de março de 2024, com a duração de 11 sessões, que se realizavam normalmente todas as quartas-feiras, durante o período da manhã, entre as 10h00 e as 12h00.

É intitulado por “Um Jogo para Aprender”, porque nos remete para o jogo educativo e para a aprendizagem, ligando assim, a educação ao aprender e o lazer ao jogo.

Os objetivos principais da intervenção passaram por: contribuir para o desenvolvimento de competências essenciais cognitivo, social e emocional das crianças por meio de atividades lúdicas e educativas; promover a aprendizagem de conceitos básicos sobre animais, cores, formas geométricas, frutas, legumes, números e transportes; desenvolver a criatividade, a imaginação e a resolução de problemas; estimular a atenção a concentração, o raciocínio e o pensamento lógico; incentivar a participação e o trabalho em equipa; e promover a cooperação e comunicação entre as crianças.

O plano de intervenção foi efetuado em quatro fases (Cardoso, 2014), com as respetivas datas, que advém da estratégia de metodologia qualitativa adotada, a investigação-ação.

Tabela 5

Fases da investigação-ação

Fase	Atividade	Data
Fase I - Identificação e reconhecimento do problema		02/10/2023
Fase II - A construção do plano de intervenção		13/11/2023
Fase III - A implementação do plano	Atividade 1: Jogo da Memória (animais, frutas e legumes)	19/12/2023
	Atividade 2: Jogo das Cores	10/01/2024
	Atividade 3: Jogo da Memória das Cores	01/02/2024
	Atividade 4: Jogo do Dominó das Cores	06/03/2024
	Atividade 5: Jogo do Dominó das Cores e Números	06/03/2024
	Atividade 6: Jogo das Frutas e Legumes	14/02/2024
	Atividade 7: Jogo das Formas Geométricas	21/02/2024
	Atividade 8: Jogo das Sequências Geométricas	28/02/2024
	Atividade 9: Jogo das Sombras dos Animais	06/03/2024
	Atividade 10: Jogo dos Transportes	13/03/2024
	Atividade 11: Jogo dos Números	27/03/2024
Fase IV - Reflexão/ avaliação		28/03/2024

Na fase I foi realizada a identificação e reconhecimento do problema, no decorrer das primeiras semanas de estágio, sendo esta concretizada com recurso ao inquérito por entrevista, observação participante e conversas informais com o intuito de perceber a partilha das suas percepções, experiências e pontos de vista de maneira mais aprofundada e contextualizada o conhecer e compreender o público-alvo em questão, bem como estabelecer diálogo entre a educadora e as crianças de modo a conhecer quais os seus interesses e gostos e ainda permitiram ter a percepção das suas aprendizagens adquiridas e sobre a comunidade escolar, participando ativamente nas atividades e interações no contexto pré-escolar, observando e registando detalhadamente as interações entre o educador, as crianças e os jogos educativos. Após a constatação da mudança pretendida na fase I, prosseguiu-se para a fase II onde foi estruturado um plano de intervenção, neste caso, foi o planeamento de 11 sessões recorrendo

a atividades lúdico-pedagógicas (jogos educativos) que contribuíssem para a mudança pretendida, reconhecida na fase I. Posteriormente na fase III colocou-se o plano de intervenção em prática (capítulo III) e por último na fase IV realizou-se uma reflexão/ avaliação do impacto do projeto, tendo em consideração a análise dos dados obtidos (capítulo IV).

3.1.1. Fase I - Definição do problema

Apesar do reconhecido potencial dos jogos educativos como uma ferramenta lúdica e interativa para o ensino pré-escolar, ainda existe uma lacuna de pesquisa sobre como otimizar a sua efetividade no contexto educacional. A questão inicial deste projeto de investigação é investigar a importância do jogo educativo no processo de aprendizagem das crianças em idade pré-escolar.

À parte do problema geral ainda pudemos constatar na instituição, através da observação participante e das conversas informais, três problemas mais direcionados para o jogo educativo, dos quais relacionados com a monotonia pedagógica, ou seja, causada pela repetição frequente dos mesmos jogos educativos, limitando a participação e o desenvolvimento das crianças, a oferta limitada de jogos educativos, diminuindo as oportunidades de aprendizagem e diversão, dificultando a exploração de diferentes conhecimentos e habilidades e a falta de variedade nos jogos que impede que as crianças vivenciem novas experiências e desafios, afetando negativamente a sua motivação e interesse.

Assim, com a observação durante o período de estágio, sentimos a necessidade de implementar jogos educativos diversificados e de qualidade para poder enriquecer o ambiente de aprendizagem e promover o desenvolvimento das crianças de forma lúdica e eficaz.

3.1.2. Fase II - Planificação e desenvolvimento do plano de intervenção

Neste relatório de estágio foi planeado e planificado um plano de intervenção que fosse ao encontro da mudança pretendida, com incidência no uso de jogos educativos que promovessem a aprendizagem para as crianças do pré-escolar.

Nesse sentido foi planificado um plano de intervenção para ser aplicado de 2 de outubro de 2023 a 28 de março de 2024, através de 11 sessões, as sessões de intervenção foram planeadas com atividades que partiam de jogos educativos que eram ferramenta de aprendizagem com a finalidade de colocar em prática os conhecimentos adquiridos durante a

formação e contribuir para o desenvolvimento social e educacional das crianças, associado a esses jogos, e em todas as atividades havia objetivos de aprendizagem pretendidos.

Durante a execução das atividades, recorria-se à utilização de jogos educativos por ser uma forte estratégia, que promove a motivação, o empenho e a participação das crianças, através dos jogos educativos, as crianças podem aprender de forma lúdica e divertida, desenvolvendo várias habilidades, tais como: o raciocínio lógico, por meio de jogos de estratégia e quebra-cabeças, estes estimulam o raciocínio lógico, a resolução de problemas e a tomada de decisões; a criatividade, por meio de jogos de construção estes permitem que as crianças explorem a sua criatividade e desenvolvam a sua imaginação; o trabalho em equipa, por meio de jogos colaborativos e jogos de tabuleiro que incentivam o trabalho em equipa, a comunicação e a cooperação; a concentração através de jogos de memória e jogos de atenção que estimulam a concentração e a capacidade de foco; e a aprendizagem de conteúdos específicos por meio de jogos educativos podem ser utilizados para a aprendizagem de diversos conteúdos, como animais, cores, formas geométricas, frutas, legumes, números e transportes.

A planificação foi realizada tendo por base a matriz de planeamento das atividades sendo que foi realizado um quadro de planeamento geral do plano de intervenção, onde consta os objetivos, o nome da atividade, a duração e n.º de sessões, as tarefas necessárias à concretização das atividades, os recursos humanos e parcerias, os recursos materiais e as referências, como é possível verificar na tabela 6.

Tabela 6

Matriz de planeamento das atividades

Objetivos	Nome da atividade	Duração e n.º de sessões	Tarefas necessárias à concretização das atividades	Recursos humanos e parcerias	Recursos materiais	Referência
- Desenvolver o pensamento lógico, a memorização e a associação; - Estimular a autonomia e a confiança; - Aperfeiçoar a perceção visual e a observação.	Jogo da Memória (animais, frutas e legumes)	- 30 minutos - 3 sessões	- Pesquisa de atividade; - Preparação dos materiais; - Organização do espaço; - Explicação da dinâmica.	- Estagiária; - Educadora; - Auxiliar da ação educativa.	- Impressos; - Cartão; - Cola; - Tesoura; - Papel plastificar.	- LetsDoPuzzles (2024a e 2024b).

Objetivos	Nome da atividade	Duração e n.º de sessões	Tarefas necessárias à concretização das atividades	Recursos humanos e parcerias	Recursos materiais	Referência
- Ajudar as crianças a aprenderem as cores; - Agrupar objetos de acordo com a característica comum; - Desenvolver a atenção e a perceção das cores nas crianças.	Jogo das Cores	- 1 hora - 2 sessões	- Pesquisa de atividade; - Preparação dos materiais; - Organização do espaço; - Explicação da dinâmica.	- Estagiária; - Educadora; - Auxiliar da ação educativa.	- Impressos; - Cartão; - Cola; - Tesoura; - Papel plastificar; - Ímanes; - Quadro branco.	- Wunderkiddy (2020-2024b).
- Estimular a atenção; - Despertar uma perceção mais apurada; - Estimular a habilidade de orientação espacial; - Desenvolver o desempenho lógico.	Jogo da Memória das Cores	- 1 hora - 2 sessões	- Pesquisa de atividade; - Preparação dos materiais; - Organização do espaço; - Explicação da dinâmica.	- Estagiária; - Educadora; - Auxiliar da ação educativa.	- Impressos; - Cartão; - Cola; - Tesoura; - Papel plastificar.	- Psicosol (2024c).
- Estimular o pensamento lógico; - Contribuir no desenvolvimento de uma atenção e perceção mais apurada.	Jogo do Dominó das Cores	- 1 hora - 2 sessões	- Pesquisa de atividade; - Preparação dos materiais; - Organização do espaço; - Explicação da dinâmica.	- Estagiária; - Educadora; - Auxiliar da ação educativa.	- Impressos; - Cartão; - Cola; - Tesoura; - Papel plastificar.	- Psicosol (2024a).
- Estimular a construção dos números; - Estimular a atenção e a perceção; - Contribuir no desenvolvimento do pensamento lógico.	Jogo do Dominó das Cores e Números	- 1 hora - 2 sessões	- Pesquisa de atividade; - Preparação dos materiais; - Organização do espaço; - Explicação da dinâmica.	- Estagiária; - Educadora; - Auxiliar da ação educativa.	- Impressos; - Cartão; - Cola; - Tesoura; - Papel plastificar.	- Psicosol (2024b).
- Desenvolver a imaginação, o raciocínio lógico, a atenção aos detalhes; - Enriquecer o vocabulário infantil sobre o tema Frutas e Legumes.	Jogo das Frutas e Legumes	- 1 hora - 2 sessões	- Pesquisa de atividade; - Preparação dos materiais; - Organização do espaço; - Explicação da dinâmica.	- Estagiária; - Educadora; - Auxiliar da ação educativa.	- Impressos; - Cartão; - Cola; - Tesoura; - Papel plastificar.	- Wunderkiddy (2020-2024f).

Objetivos	Nome da atividade	Duração e n.º de sessões	Tarefas necessárias à concretização das atividades	Recursos humanos e parcerias	Recursos materiais	Referência
- Aprender as formas geométricas; - Desenvolver o pensamento lógico e a capacidade de atenção.	Jogo das Formas Geométricas	- 1 hora - 2 sessões	- Pesquisa de atividade; - Preparação dos materiais; - Organização do espaço; - Explicação da dinâmica.	- Estagiária; - Educadora; - Auxiliar da ação educativa.	- Impressos; - Cartão; - Cola; - Tesoura; - Papel plastificar; - Cola quente; - Molas.	- Wunderkiddy (2020-2024c).
- Estimular a construção do número; - Estimular a atenção e a percepção; - Contribuir no desenvolvimento do pensamento lógico.	Jogo das Sequências Geométricas	- 1 hora - 2 sessões	- Pesquisa de atividade; - Preparação dos materiais; - Organização do espaço; - Explicação da dinâmica.	- Estagiária; - Educadora; - Auxiliar da ação educativa.	- Impressos; - Cartão; - Cola; - Tesoura; - Papel plastificar.	- Psicosol (2024d).
- Desenvolver atenção, capacidade de concentração, memória, percepção visual e habilidades motoras finas.	Jogo das Sombras dos Animais	- 1 hora - 2 sessões	- Pesquisa de atividade; - Preparação dos materiais; - Organização do espaço; - Explicação da dinâmica.	- Estagiária; - Educadora; - Auxiliar da ação educativa.	- Impressos; - Cartão; - Cola; - Tesoura; - Papel plastificar; - Íman; - Quadro branco.	- Wunderkiddy (2020-2024a).
- Aprender meios de transporte, desenvolver o vocabulário, habilidades de fala, raciocínio lógico e atenção.	Jogo dos Transportes	- 1 hora - 2 sessões	- Pesquisa de atividade; - Preparação dos materiais; - Organização do espaço; - Explicação da dinâmica.	- Estagiária; - Educadora; - Auxiliar da ação educativa.	- Impressos; - Cartão; - Cola; - Tesoura; - Papel plastificar.	- Wunderkiddy (2020-2024d e 2020-2024e).
- Conhecer o sentido direcional dos números. - Desenvolver o raciocínio lógico.	Jogo dos Números	- 1 hora - 2 sessões	- Pesquisa de atividade; - Preparação dos materiais; - Organização do espaço; - Explicação da dinâmica.	- Estagiária; - Educadora; - Auxiliar da ação educativa.	- Impressos; - Cartão; - Cola; - Tesoura; - Papel plastificar; - Marcador; - Bolas.	- Educação Inclusiva Para Todos (2020a).

3.1.3. Fase III - Execução

Nesta fase do projeto que é referente à implementação do plano de intervenção, sendo este, previamente planeado, com foco de ser um contributo para a aprendizagem com recurso a jogos educativos, foram realizadas onze atividades, sendo que são referentes à colocação do plano de intervenção em prática.

3.1.3.1. Os jogos educativos implementados

Os jogos educativos implementados durante o estágio recorreram a quatro plataformas que criam recursos para serem impressos e utilizados, tanto por educadores como por profissionais na área da educação, a escolha destes baseou-se, principalmente, na adequação ao público-alvo, nas necessidades e interesses dos mesmos e na sua regularidade de divulgação de conteúdos, isto é, na frequência com que partilham os seus materiais.

Uma parte da pesquisa documental foi sobre plataformas que estivessem ativas e com jogos adequados para a infância, assim as plataformas às quais recorremos foram as seguintes: *Wunderkiddy* (2020-2024), *Psicosol* (2024), *LetsDoPuzzles* (2024) e *Educação Inclusiva Para Todos* (2020), também era do nosso interesse dar a conhecer e partilhar estas páginas que dispõe de diversos recursos educativos, nomeadamente, os jogos educativos.

Todos os recursos materiais dos jogos educativos utilizados no estágio foram impressos em papel, cortados, colados em cartão e plastificados para terem uma maior durabilidade.

De seguida, apresenta-se com detalhe todos os jogos educativos implementados durante o período de estágio, bem como os respetivos objetivos, a reavaliação de estratégias e atividades (nas atividades em que foi necessário recorrer a esse procedimento) e a apreciação crítica das mesmas.

3.1.3.1.1. Atividade 1: Jogo da Memória (animais, frutas e legumes)

O Jogo da Memória (animais, frutas e legumes) teve como objetivos: desenvolver o pensamento lógico, a memorização e a associação, estimular a autonomia e a confiança, aperfeiçoar a perceção visual e a observação.

Na atividade do Jogo da Memória (animais, frutas e legumes) espalharam-se os cartões sobre o chão com as imagens voltadas para baixo, uma criança de cada vez escolheu dois cartões de maneira a localizar os pares. Se encontrasse o par igual, ficava com os dois cartões e voltava a jogar. Caso contrário, virava novamente os cartões para baixo. Ganhava o jogo quem conseguisse mais cartões (cf. Anexo I e Apêndice III).

Esta atividade, realizou-se com pequenos grupos de cada vez, o que foi um ponto positivo para a explicação e execução da atividade. As crianças mostraram-se motivadas e interessadas, relativamente aos aspetos positivos, realçamos a identificação e conhecimento correto dos animais, frutas ou legumes, a manipulação dos cartões de jogo, a participação ativa,

a demonstração de confiança ao realizar a tarefa, a capacidade de entender e seguir instruções do jogo e a demonstração de interesse em aprender. Como aspecto menos positivo apontamos a falta de capacidade para manter o foco durante a atividade. De salientar ainda que houve um grupo que quando alguma criança acertava no par, batiam palmas, todos felizes, o que demonstrou entusiasmo por parte dos colegas para com a conquista dos seus pares.

3.1.3.1.2. Atividade 2: Jogo das Cores

O Jogo das Cores teve como objetivos: auxiliar as crianças a aprenderem as cores, agrupar objetos consoante a característica comum e a atenção e a percepção das cores.

Na atividade do Jogo das Cores, a tarefa consistiu em classificar os itens por cor. A criança escolheu um cartão, indicou o que constava nele e encontrou um lápis de cor, da cor correspondente. No final do jogo, conferiu-se o resultado, ou seja, se a cor de todos os três itens colocados eram a mesma da cor do lápis (cf. Anexo II e Apêndice IV).

Esta atividade, começou com a apresentação das cores, de seguida, cada criança retirou um cartão, indicou-o e colocou-o no sítio corresponde à cor, foi uma atividade interessante e dinâmica para as crianças porque todos tiveram participação e souberam esperar cada um pela sua vez, como pontos positivos destacou-se a identificação correta das cores, a manipulação dos objetos, a participação em grupo. Como pontos negativos, identificou-se a falta de capacidade em manter o foco, porque havia outra atividade a ser realizada pela educadora e as crianças facilmente se distraíam.

3.1.3.1.3. Atividade 3: Jogo da Memória das Cores

O Jogo da Memória das Cores teve como objetivos: estimular a atenção, despertar uma percepção mais apurada, estimular a habilidade de orientação espacial e desenvolver o pensamento lógico.

Na atividade Jogo da Memória das Cores, as crianças deviam observar um cartão, em seguida colocar as peças de círculos na mesma posição em que estavam dispostas no cartão.

A reavaliação de estratégias e atividades esteve presente nesta atividade, uma vez que, procedeu-se a uma alteração já no decorrer da atividade, uma criança pediu para aumentar o nível de dificuldade por achar acessível o jogo, assim, optou-se por atender ao seu pedido e o jogo teve uma pequena alteração, as crianças observavam na mesma um cartão, mas após isso

o cartão era retirado do seu campo de visão e, em seguida deviam colocar as peças de círculos na mesma posição em que estavam dispostas no cartão (cf. Anexo III e Apêndice V).

Nesta atividade, destacamos como pontos positivos, a identificação e conhecimento das cores e a participação ativa de todas as crianças. Como ponto negativo, identificamos a falta de capacidade de entender e seguir as regras do jogo, pois havia algumas crianças que não escutavam o que se dizia e depois não sabiam jogar, afirmando que não conseguiam realizar o que lhes foi pedido, ainda assim, houve crianças que demonstraram interesse, motivação em jogar e faziam tudo o que lhes era pedido para a realização do jogo.

3.1.3.1.4. Atividade 4: Jogo do Dominó das Cores

O Jogo do Dominó das Cores teve como objetivos: estimular o pensamento lógico e contribuir para o desenvolvimento de uma atenção e perceção mais apurada.

Na atividade Jogo do Dominó das Cores, distribuiu-se a mesma quantidade de peças entre as crianças, estas tinham de unir as figuras que possuíam as mesmas sequências de cores.

A reavaliação de estratégias e atividades esteve presente nesta atividade, uma vez que, a impressão da atividade modificou as cores e daí poderia causar confusão, optou-se por utilizar as mesmas cores, mas, usando um círculo de goma EVA brilhante (cf. Anexo IV e Apêndice VI).

Esta atividade, começou pela visualização das cores e depois realizou-se a sequência das cores. Nesta atividade, fomos auxiliar na sequência, ou seja, íamos dizendo a sequência das cores para as crianças verificarem no seu cartão e caso fosse o seu cartão o colocassem no local correto. Como pontos positivos, realçamos a identificação e conhecimento correto das cores, a manipulação dos cartões de jogo, a demonstração de confiança ao realizar a tarefa, a capacidade de entender e seguir instruções do jogo, a participação ativa na atividade e a demonstração de interesse em aprender. Como aspeto menos positivo, apontamos a falta de capacidade para manter o foco durante a atividade. Ainda assim, as crianças mostraram-se motivadas, interessadas, empenhadas e houve entreajuda entre as crianças.

3.1.3.1.5. Atividade 5: Jogo do Dominó das Cores e Números

O Jogo do Dominó das Cores e Números teve como objetivos: estimular a construção do número, estimular a atenção e a perceção e contribuir no desenvolvimento do pensamento lógico.

Na atividade Jogo do Dominó das Cores e Números, distribui-se a mesma quantidade de peças entre as crianças, as crianças tinham de colocar uma peça cujo lado tinha o número ou quantidade correspondente igual a um dos lados e também a mesma cor, ou seja, se a cor fosse diferente, não valia (cf. Anexo V e Apêndice VII).

Nesta atividade, começou por se mostrar os números e fazer a sua representação através da mão, o que foi positivo para, posteriormente, se explicar como se fazia o dominó. As crianças mostraram-se motivadas, interessadas, empenhadas e houve entreajuda entre os participantes, relativamente aos aspetos positivos, realçamos a identificação e conhecimento correto dos números e das cores, a manipulação dos cartões de jogo, a participação na atividade de grupo, a demonstração de confiança ao realizar a tarefa, a capacidade de entender e seguir instruções do jogo, e a demonstração de interesse em aprender. Como aspeto menos positivo, apontamos a falta de capacidade para manter o foco durante a atividade.

3.1.3.1.6. Atividade 6: Jogo das Frutas e Legumes

O Jogo das Frutas e Legumes teve como objetivos: desenvolver a imaginação, o raciocínio lógico, a atenção e a atenção aos detalhes e enriquecer o vocabulário infantil sobre o tema.

Na atividade Jogo das Frutas e Legumes, começou com a observação dos cartões e a indicação de todas as frutas e legumes. Em seguida, pediu-se a uma criança que combinasse as frutas e legumes inteiros com as suas metades correspondentes e, por fim, fez-se um jogo da memória onde o par era a fruta ou legume e a sua metade.

A reavaliação de estratégias e atividades esteve presente nesta atividade, uma vez que, procedeu-se a uma alteração já no decorrer da atividade, isto deveu-se ao número elevado de cartões o que dificultava a combinação do par, assim, optou-se por virar-se apenas um cartão e as crianças apenas tinham de procurar a metade correspondente (cf. Anexo VI e Apêndice VIII).

Nesta atividade, optou-se, inicialmente, por ver e apresentar as frutas e legumes dos cartões e fazer corresponder a sua metade, realizou-se posteriormente o jogo da memória. Como ponto positivo, destacamos a identificação correta e o conhecimento das frutas e legumes. Como aspetos menos positivos, apontamos a falta de capacidade para manter o foco durante a atividade, uma vez que havia, crianças que se distraíam com o colega que estava ao lado, a falta de demonstração de confiança ao realizar a atividade e a dificuldade em manipular os cartões de jogo por parte de algumas crianças, pois, era pedido que escolhessem um cartão

para virar e como demoravam algum tempo, fazia com que o restante grupo se desconcentrasse e distraísse.

3.1.3.1.7. Atividade 7: Jogo das Formas Geométricas

O Jogo das Formas Geométricas teve como objetivos: aprender as formas geométricas e desenvolver o pensamento lógico e a capacidade de atenção.

A atividade Jogo das Formas Geométricas, consistiu em identificar e indicar a forma do objeto e colocá-lo no local correspondente no tabuleiro (cf. Anexo VII e Apêndice IX).

Esta atividade, realizou-se com uma criança de cada vez, que retirou um cartão com mola, identificou a forma geométrica e colocou-o no tabuleiro correspondente. Como pontos positivos desta atividade, realçamos o empenho, a concentração e a entreajuda na realização da mesma, pois as crianças estavam motivadas e entusiasmadas, o que por vezes respondiam na vez do colega, tal era a motivação e alegria.

3.1.3.1.8. Atividade 8: Jogo das Sequências Geométricas

O Jogo das Sequências Geométricas teve como objetivos: estimular a construção dos números, estimular a atenção e a perceção e contribuir no desenvolvimento do pensamento lógico.

Na atividade Jogo das Sequências Geométricas, à vez, cada criança selecionou um cartão, observou e descreveu o que via, incluindo as formas de cada figura, cores e a sequência para que os restantes colegas a retratassem com as respetivas peças, ou seja, a criança tinha de escolher as peças com as figuras previamente escutadas e organizá-las na mesma sequência (cf. Anexo VIII e Apêndice X).

Esta atividade, realizou-se em pequenos grupos, começou-se por explicar a dinâmica, distribuiu-se um copo com oito cartões para cada criança, passando ao jogo, à vez, cada criança ia a transmitir aos restantes a sequências das formas geométricas para que as outras a reproduzissem com os respetivos cartões. Como pontos positivos destacamos identificação e conhecimentos das formas geométricas e das cores, a participação do grupo, as crianças estavam motivadas no jogo e até ajudavam quando um colega tinha mais dificuldade em encontrar a forma geométrica, a atividade revelou-se interessante, foi educativa uma vez que

fez aprender e relembrar tanto o último jogo que já tinha tido a temática das formas geométricas, bem como as cores.

3.1.3.1.9. Atividade 9: Jogo das Sombras dos Animais

O Jogo das Sombras dos Animais teve como objetivos: desenvolver atenção, capacidade de concentração, memória, percepção visual e habilidade motoras finas.

Na atividade Jogo das Sombras dos Animais a tarefa consistiu em reconhecer os animais pelas suas sombras e colocá-los nos lugares correspondentes (cf. Anexo IX e Apêndice XI).

Esta atividade, realizou-se em grupos de duas a três crianças, em sistema rotativo, ou seja, faziam o primeiro tabuleiro e depois rodavam de lugar até terem realizado todos os tabuleiros disponíveis, ainda de salientar que, houve crianças que após terminarem o tabuleiro refaziam-no até rodarem novamente. Como aspetos positivos destacamos a identificação e conhecimento dos animais, a participação ativa, o trabalho em equipa e a demonstração de confiança ao realizar a atividade, as crianças demonstraram empenho e concentração na realização da atividade.

3.1.3.1.10. Atividade 10: Jogo dos Transportes

O Jogo dos Transportes teve como objetivos: aprender meios de transporte, desenvolver o vocabulário, habilidades de fala, raciocínio lógico e atenção.

Na atividade Jogo dos Transportes a tarefa do jogo foi identificar como o transporte se move e encontrar a sombra correta. Começou por se misturar todos os cartões e a criança escolheu um dos cartões, indicou o veículo, meio de transporte (terrestre, marítimo ou aéreo) e depois encontrou a sombra correta para ele. Em seguida, a tarefa foi colocar os meios de transporte nos seus lugares corretos, na água, no céu ou no solo (cf. Anexo X e Apêndice XII).

Esta atividade, realizou-se em grupos de três a quatro crianças em sistema rotativo, ou seja, faziam o primeiro tabuleiro e depois rodavam de lugar até terem realizado todos os tabuleiros disponíveis. Como pontos positivos da realização da atividade destacamos a identificação e conhecimento dos meios de transportes, a participação ativa, o trabalho em equipa, a motivação e o empenho, através desta, notamos que as crianças se ajudavam, a atividade foi do agrado das mesmas, houve aprendizagens, mostraram interesse e souberam

respeitar a vez do colega jogar. Como ponto negativo apontamos a falta de capacidade para manter o foco durante a atividade, pois as crianças distraíam-se com facilidade.

3.1.3.1.11. Atividade 11: Jogo dos Números

O Jogo dos Números teve como objetivos: conhecer o sentido direcional dos números e desenvolver o raciocínio lógico.

A atividade Jogo dos Números consistiu em questionar as crianças sobre o número de zero, a nove, que estava representado, escrever o número e, por fim, com a ajuda das outras crianças, ir contar o número de bolas até representar a quantidade do número (cf. Anexo XI e Apêndice XIII).

Esta atividade, realizou-se em conjunto com todas as crianças, na mesa-redonda, uma vez que era apresentado um número e a criança tinha de escrevê-lo com um marcador de quadro seguindo a direção indicada, posteriormente, as outras crianças auxiliavam os colegas na contagem do número desenhado. Como aspetos positivos verificamos que as crianças demonstraram motivação, empenho, bem como a identificação e conhecimento dos números, a participação ativa no jogo, através da entreajuda e trabalho em equipa, pois as crianças auxiliaram os colegas que apresentavam mais dificuldades no reconhecimento dos números, quer na parte da contagem numérica das bolas, quer na ajuda a retirar as bolas do saco. Esta atividade, foi do agrado de todas as crianças e trouxe-lhes aprendizagens.

3.1.3.2. Atividades da instituição

À parte das atividades propostas à instituição, ainda pudemos colaborar com a comunidade educativa em diferentes atividades de educação formal e não-formal com intencionalidades educativas específicas utilizando diversos recursos, tais como, atividades físicas desportivas, expressões artísticas e outras atividades culturais, entre outras, conforme a calendarização apresentada no anexo (cf. Anexo XII).

Com a educadora colaborou-se dando apoio às crianças na realização das tarefas, na organização dos arquivos dos trabalhos já realizados e esclarecendo as dúvidas que foram surgindo, como, por exemplo, na identificação de animais da quinta e selvagens, na distinção de elementos quentes ou frios, nos grafismos, no reconhecimento das letras de A a Z pela qual começa a palavra, nas sequências numéricas, entre outras.

Durante o período de estágio contribuiu-se na participação em jogos educativos existentes na instituição, havia dois tipos de jogos, os de mesa e os motores, os primeiros eram realizados na mesa, individualmente ou em grupos de duas ou três crianças por cada jogo, os segundos, eram jogos realizados com o grupo dividido por duas equipes. Assim, a seguir apresentamos alguns dos exemplos dos jogos mais utilizados:

- Jogo da memória (monstro das cores): este jogo, estimula a memória, promove a concentração e o reconhecimento de padrões. Este jogo foi realizado por eles, cada criança pintou de uma cor um monstro das cores e depois duplicou-se a imagem para realizar o jogo da memória. Para jogar, as peças são dispostas viradas para baixo, e as crianças têm o desafio de encontrar os pares correspondentes, virando duas peças de cada vez.
- Jogo de enfiamentos: este jogo, auxilia na estimulação da criatividade e imaginação e motricidade fina. Para jogar, a criança tem infinitas possibilidades para criar sequências de cores, formas e coleções de colares, pulseiras, entre outros.
- Jogo de blocos de construção: este jogo, estimula no desenvolvimento da motricidade e da imaginação. Para jogar, as crianças podem fazer as suas construções, para descobrirem como empilhar e encaixar de modo a criar arcos, torres, animais, entre outros.
- Jogo de associação (jogo de tubo de ensaio): este jogo, estimula o desenvolvimento do raciocínio lógico e criativo, estimula habilidades de concentração e a coordenação motora da criança. Para jogar, é necessário escolher um cartão e reproduzir o desenho, colocando as bolinhas coloridas com o auxílio de uma pinça, em ordem dentro do tubo.
- Jogo das metades: este jogo, estimula as competências lógicas, de observação, associação, memória e a destreza manual. Para jogar, misturam-se os cartões e coloca-se sobre a mesa, a criança escolhe um dos cartões com a cabeça do brinquedo e, após o ter observado com atenção, procura o cartão com a parte das pernas. Após ter reconstruído todos os brinquedos, a criança pode divertir-se a misturar os cartões e a formar brinquedos bizarros, unindo a cabeça e as pernas de brinquedos diferentes.
- Jogo de encaixe silhuetas: este jogo, auxilia o desenvolvimento da coordenação motora fina, raciocínio lógico e percepção espacial. Para jogar, as crianças tinham de pescar os animais do *puzzle* e relacionar a peça através da sua silhueta.

- Jogo de quebra-cabeças ou puzzles: este jogo, auxilia no desenvolvimento da perceção visual, aprendizagem das cores primárias (vermelho, azul e amarelo) e cores secundárias (laranja e verde) e estímulo da criatividade. Para jogar, as crianças têm a oportunidade de explorar e combinar diferentes cores, enquanto descobrem as cores primárias e secundárias.
- Jogo 4 em linha: este jogo, estimula o raciocínio lógico e incentiva a socialização. Para terminar o jogo, as crianças têm de colocar quatro fichas da mesma cor na vertical, na horizontal ou na diagonal.
- Jogo arte visual pinos: este jogo, estimula a criatividade e a coordenação motora. Para jogar, as crianças podem inserir pinos de diferentes cores para criar mosaicos.
- Jogo de memória (cores): este jogo, estimula a atenção, reconhecimento das cores, raciocínio lógico e a memorização. Para jogar, é necessário dividir o grupo em equipas de sete elementos, cola-se nas costas de seis crianças uma cartolina de cor diferente estas devem voltar-se de costas para o elemento que reproduzirá a sequência de cores, a tarefa consiste na criança memorizar a ordem das cores por uns segundos e posteriormente, refazê-la.
- Jogo passa o arco: este jogo, tem como objetivo o trabalho de socialização, cooperação, estimular a coordenação motora grossa, velocidade e concentração. Para jogar, as crianças de mãos dadas, devem fazer uma roda e com o arco entre os braços de duas crianças têm de passar o arco sobre o corpo sem soltar as mãos.
- Jogo passa as bolas: este jogo, permite trabalhar a noção espacial, motricidade grossa, socialização, cooperação, autoconfiança e capacidade de concentração. Para jogar, é necessário dividir as crianças em duas equipas com o mesmo número de elementos, em fila, estas devem fazer passar a bola por cima da cabeça para a criança que está, imediatamente, atrás dela e, assim sucessivamente, até chegar ao último que coloca a bola num balde.

Ainda neste período, de estágio realizaram-se atividades alusivas aos dias comemorativos e outros dias importantes nas quais tive participação, tais como:

- Dia Mundial da Música: celebrou-se o Dia Mundial da Música com elaboração de música com recurso a maracas, flautas, tambor, entre outros instrumentos musicais reciclados.

- Quinta dos Animais: visitou-se uma quinta familiar para observação de animais da quinta.
- História do “Ratatouille”: realizou-se a encenação da história do “Ratatouille” e, posteriormente, realizou-se a visita a um restaurante local para o conhecimento da profissão de cozinheiro alusivo à história.
- Dia Mundial da Alimentação: realizou-se a confeção de batidos e gelados de fruta, saudáveis, com uma nutricionista.
- Feira de Outono: realizou-se uma feira de outono para venda de alguns produtos, como compotas, ovos, marmelada, entre outros.
- História Infantil “Carlota Barbosa a Bruxa Medrosa”: visualizou-se a história com recurso à plataforma *Youtube*.
- História Infantil “A Maria das Castanhas”: visualizou-se a história com recurso à plataforma *Youtube*.
- Lenda de “São Martinho”: realizou-se a encenação da lenda de São Martinho, para as crianças, como forma de assinalar o dia do magusto.
- Rapunzel e a Relíquia do Egipto: ida ao Teatro Sá da Bandeira, no Porto, para assistir à peça de teatro.
- Leitura da história “O Picolé” de Mariana Silva: recebeu-se a visita da escritora Mariana Silva, que contou uma história sua para as crianças e realizou um jogo de adivinhas que consistiu em adivinhar o alimento saudável e desenhá-lo no papel.
- Dia Nacional do Pijama: celebrou-se o Dia Nacional do Pijama, que consiste na promoção de todas as crianças terem uma família, assim, nesse dia as crianças realizam diversas atividades em pijama durante o dia até regressarem a casa, por exemplo, a leitura do livro “O Robô Voador” de Mundos de Vida.
- Bombeiros Voluntários da Feira: visitou-se com as crianças o Museu dos Bombeiros Voluntários da Feira e o conhecimento da profissão dos Bombeiros.
- Comboio Mágico e Circo Oníria: realizou-se um passeio de comboio pelo centro da cidade a bordo do comboio de Natal e ida ao circo de Natal.
- Histórias Cantadas: recebeu-se a visita da mãe de uma criança para a realização da atividade de histórias cantadas: “Será mesmo...um gato?”, “Será mesmo...um caracol?”, “Será mesmo...um rato?” e “Será mesmo...uma rã?” de Guido Van Genechten.

- Confeção de Sabonetes: realizou-se a confeção de sabonetes com formas alusivas ao Natal.
- Patinagem: ida ao Pavilhão Municipal da Lavandeira para a realização de patinagem para incentivar à prática de desporto.
- Cantar os Reis: percorreram-se as ruas da cidade para cantar os Reis, às pessoas nas ruas, aos lojistas, e à Creche da instituição, entre outros.
- Dia Internacional do Riso: recebeu-se a visita da mãe de uma criança para a realização de pinturas faciais e outras atividades, tais como, uma piscina de bolas, um insuflável e um quebra-cabeças de números e letras.
- Museu Convento dos Loios (Festa das Fogaceiras): visitou-se o Museu Convento dos Loios, para a visita guiada ao museu e para a elaboração de uma atividade sobre a Festa das Fogaceiras, de maneira a dar a conhecer esta festa, bem como a sua tradição.
- Centro Hípico da Feira (I): ida ao Centro Hípico da Feira para as crianças brincarem na natureza, verem e tratarem os cavalos (cf. Apêndice XLIII).
- Leitura da história “Os Fantasmas Não Batem à Porta” de Eulália Canal: recebeu-se a visita da mãe de uma criança para a leitura e encenação da história no Parque de Lazer da Pedreira (cf. Apêndice XL).
- Oficina de Educação Emocional “Os Medos”: as crianças tiveram a oportunidade de ter uma sessão de educação emocional com a professora responsável, sobre os medos, onde realizaram várias dinâmicas, tais como, a técnica de respiração, com um barco de papel sobre a barriga, onde a barriga representa o mar e as ondas representando o movimento de vai e vêm, a respirar fundo, pelo nariz e fazendo a barriga levantar e mover o barco depois soltando lentamente pela boca para acalmar a onda, para assim, a atenção estar voltada apenas para respiração, consequentemente, os pensamentos acalmam-se e o corpo relaxa. A leitura da história do “Malaquias vence o medo” de Mário Cordeiro, e a realização de um desenho dos medos de cada criança e, por fim, a sua destruição como forma de um mandar os medos embora (cf. Apêndice XLI).
- Aula de Ciências: elaborou-se uma experiência sobre a densidade dos líquidos.
- Carnaval: celebrou-se o Carnaval com a realização de um desfile pelas ruas da cidade.
- Dia dos Amigos: as crianças fizeram um postal, para depois fazerem uma troca entre elas, como maneira de assinalar este dia.

- Oficina do Berço Vidreiro: visitou-se o Centro Vidreiro, em Oliveira de Azeméis, para o conhecimento da produção de vidro e as técnicas usadas, bem como a importância do setor no concelho, foram elaboradas três peças, duas rosas e um cisne.
- Teatro Infantil: deslocação à escola de uma companhia de teatro para a realização de uma peça de teatro de nome “Exdruxolândia”.
- Dia Internacional da Mulher: elaborou-se um postal para cada criança, para depois ser entregue à “mulher da sua vida”.
- Biblioteca Municipal de Santa Maria da Feira: ida ao auditório da biblioteca para assistir às histórias cantadas do projeto educativo “Bolinha de Música”, dinamizado pela professora do projeto (cf. Apêndice XLII).
- Dia do Pai: elaborou-se uma moldura com rolhas de cortiça e decorou-se para colocar uma fotografia tirada na escola com uma camisa e uma gravata ou laço, para oferecer ao pai de cada criança.
- Centro Hípico da Feira (II): ida ao Centro Hípico da Feira, proporcionou às crianças experiências que enriquecem a sua vida de todas as maneiras possíveis, sejam elas no brincar no parque, jogar à bola ou a cuidar dos cavalos, é um espaço onde as crianças deixam as tecnologias de lado e vivem a vida de criança ao máximo, trazendo diversos benefícios, pois tem um mundo de diversão, aprendizagem e ligação com a natureza (cf. Apêndice XLIII).
- Dia das Madrinhas: elaborou-se um ramo composto por três rosas feitas em goma EVA para posteriormente se oferecer à madrinha de cada criança.
- Páscoa: as crianças elaboraram uma galinha, para que depois pudessem pendurar na porta da sua casa e pintou-se um ovo da Páscoa.

Perante estas propostas de atividades da instituição, procurou-se colaborar, dando apoio, onde fosse mais útil e necessário e, claro que quando surgiam dúvidas ou erros, procurou-se questionar e logo de imediato, buscar ou propor uma solução para a sua resolução, pois eram situações que faziam parte desta aprendizagem.

CAPÍTULO IV - APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS DADOS

4. Apresentação e discussão dos dados

4.1. Reflexão/ avaliação do plano de intervenção

Com a avaliação tínhamos o intuito de recolher dados para avaliar o que foi implementado com ou pelos participantes. Esta foi subdividida em três avaliações, a avaliação diagnóstica, realizada antes da implementação para conhecer e caracterizar o contexto de intervenção, sendo essencial para definir as estratégias de intervenção, a avaliação contínua, realizada após cada atividade para verificar se os objetivos definidos foram atingidos, bem como melhorar a prática de intervenção e a avaliação final, realizada no fim de todo o projeto implementado para analisar os resultados esperados (Guerra, 2002).

Ao longo da dinamização das atividades foi observada a motivação, o empenho, a concentração, os conhecimentos adquiridos, as dificuldades encontradas, bem como se ultrapassaram.

4.1.1. Avaliação diagnóstica: Análise dos dados do inquérito por entrevista

A avaliação diagnóstica decorreu antes da implementação sendo que pretendemos conhecer e caracterizar o contexto de intervenção, bem como conhecer as perceções, experiências e pontos de vista de maneira mais aprofundada e contextualizada da educadora e, ainda para perceber a utilização do jogo educativo no processo de aprendizagem das crianças do pré-escolar e permitiu-nos perceber de que forma o jogo educativo promove o desenvolvimento das aprendizagens das mesmas.

Nesta parte do relatório apresenta-se a análise das respostas ao inquérito por entrevista aplicado à educadora, através da grelha de análise (cf. Apêndice I e Apêndice II).

A educadora caracteriza-se por ser do género feminino, dedicada e experiente, nascida em 1983, com 40 anos e licenciada em Educação Básica. Atualmente, encontra-se a exercer a atividade profissional, demonstrando grande paixão pela educação e compromisso com o desenvolvimento das crianças (E1).

Na educação pré-escolar o jogo desempenha um papel importante na área de formação pessoal e social, uma vez que promove todos os valores e princípios, sendo também importante nas restantes áreas de conteúdo, particularmente na área de expressão e comunicação (domínio da educação física, domínio da educação artística (subdomínios das artes visuais, do jogo dramático/ teatro, da música e da dança), domínio da linguagem oral, abordagem à escrita e domínio da matemática)) e na área do conhecimento do mundo. Dessa forma, o jogo é

imprescindível na sala, pois promove o desenvolvimento da criança em todas as áreas do saber (Lopes da Silva et al., 2016). A conexão destas áreas, “assenta no reconhecimento que brincar é a atividade natural da iniciativa da criança que revela a sua forma holística de aprender. Importa, porém, diferenciar uma visão redutora de brincar, como forma de a criança estar ocupada ou entretida, de uma perspetiva de brincar como atividade rica e estimulante que promove o desenvolvimento e a aprendizagem e se caracteriza pelo elevado envolvimento da criança, demonstrado através de sinais como prazer, concentração, persistência e empenhamento” (Lopes da Silva et al., 2016, pp. 10-11).

Segundo a educadora, para além das áreas de conteúdos de cada jogo, por exemplo o “jogo da memória (matemática); os jogos de associação de cores, formas, números, animais, objetos, palavras (matemática, conhecimento mundo, linguagem e abordagem à escrita); o jogo das silhuetas (matemática e linguagem); o jogo das metades (matemática); os jogos de enfiamentos (motricidade fina) e os jogos motores (motricidade grossa)”, acrescentou ainda que, “todos os jogos trabalham a área da formação pessoal e social” (E1) (cf. Tabela 7).

Tabela 7

Áreas de conteúdos de cada jogo

Jogos	Áreas de conteúdos					
	Área de formação pessoal e social	Área de expressão e comunicação				Área do conhecimento do mundo
		Domínio da educação física	Domínio da educação artística	Domínio da linguagem oral e abordagem à escrita	Domínio da matemática	
Jogo da memória	X				X	
Jogo de associação (cores, formas, números, animais, objetos, palavras)	X			X	X	X
Jogo das silhuetas	X			X	X	
Jogo das metades	X				X	
Jogo de enfiamentos	X					
Jogos motores	X	X				

Nesta instituição a educadora utiliza jogos “Sempre que possível utilizo os jogos, porque acredito que as crianças aprendem brincando” (E1) sendo vantajoso, pois assim as crianças “Ficam sempre atentos, motivados e mais competitivos” (E1).

A educadora ainda apontou como vantagens da utilização de jogos educativos na sala a “motivação, atenção, envolvimento, curiosidade, aprendizagem facilitada” (E1) e, por fim, como desvantagens refere que “se não for bem utilizado, pode tornar-se apenas num objeto lúdico, demora mais tempo, dependendo do jogo, é necessário avaliar a distribuição das crianças, se são jogos individuais, de pares ou de pequenos grupos, nem sempre é possível estarem todos a jogar ao mesmo tempo, por isso há que haver uma organização da sala, o que exige mais atenção do educador; por vezes, as crianças ficam ansiosas ou mais competitivas e não conseguem gerir as emoções, provocando alguma frustração” (E1).

Com o recurso ao jogo educativo a educadora pretende “Principalmente é motivar as crianças e envolver as crianças que possam ter mais dificuldades” (E1).

A educadora tem uma opinião positiva relativamente aos jogos que “poderão funcionar como um instrumento de aprendizagem” e “reconhecido o papel dos jogos educativos como recurso pedagógico facilitador das aprendizagens das crianças do pré-escolar” (E1).

Relativamente, às finalidades mais utilizadas para a realização de jogos educativos, segundo a educadora, passam por, desenvolver a “comunicação oral e escrita”, “trabalhar conteúdos/ temas” e “divertir as crianças” (E1).

Para a educadora os temas com mais interesse para jogos educativos são a “alfabetização e leitura”, a “numeração e matemática”, a “exploração do ambiente”, a “criatividade e expressão”, a “resolução de problemas”, o “desenvolvimento social e emocional” e o “meio ambiente e a sustentabilidade” (E1).

No que diz respeito aos momentos em que os jogos educativos são realizados focam-se em ambos os períodos, ou seja, estes tanto são realizados de manhã como de tarde (E1).

Na opinião da educadora, as crianças perante as propostas de atividades práticas/ lúdicas em relação às aulas de caráter mais formal, demonstram interesse e satisfação.

A educadora refere que a frequência com que se proporciona jogos educativos às crianças para aprendizagens no contexto pré-escolar, está presente em “todas as aulas” (E1).

A educadora ainda refere que os espaços da instituição onde se realizam a maioria dos jogos educativos são a “sala de aula”, a “biblioteca” e o “espaço exterior” (E1).

Para finalizar o inquérito por entrevista, lançou-se em último lugar um conjunto de afirmações e opiniões do entrevistado sobre diferentes aspetos dos jogos educativos, com uma

escala de concordância, sendo 1 - discordo muito, 2 - discordo, 3 - não discordo nem concordo, 4 - concordo, 5 - concordo muito (cf. Apêndice I).

Em primeiro lugar, podemos verificar que a educadora concorda muito (5) com a afirmação de que jogos educativos contribuem para o processo de ensino e aprendizagem, estimulam a criatividade e melhoram a autoestima das crianças e com a afirmação de que os jogos e brincadeiras onde se têm de aplicar conhecimentos e raciocínios lógicos, auxiliam a criança a pensar e a estar mais concentrada.

Em seguida, podemos observar que os altos níveis de concordância com as afirmações de que jogos educativos criam ansiedade e dificuldades na gestão das emoções entre crianças (4), as regras dos jogos ensinam as crianças a cumprirem as regras do dia a dia, assim como a diferenciar o que é certo do que é errado (4), permitem mobilizar diferentes conteúdos e promovem a interdisciplinaridade (4), criam um ambiente motivador e afetivo (4), permitem a socialização entre as crianças (4), certos jogos e brincadeiras auxiliam as crianças a conviver em grupo, a ter um espírito mais desportivo e a competir respeitando os colegas (4) e que o jogo ajuda na evolução da criança, desenvolvendo o lado cognitivo, motor, físico e afetivo, além de facilitar a aquisição de valores humanos na sua formação (4).

As afirmações que receberam os menores níveis de concordância foram que jogos educativos limitam o tempo de trabalho individual (2), impedem explicações mais detalhadas do conteúdo (2) e desestabilizam a concentração das crianças, tornando-as mais barulhentas e difíceis de controlar (2). E ainda as afirmações com níveis neutros, ou seja, que não discordam nem concordam, foram que as atividades lúdicas permitem a descontração, possibilitando que a criança deixe de lado o medo de errar (3) e melhoram a interação entre criança e o professor (3).

4.1.2. Avaliação contínua: Análise dos dados do inquérito de avaliação

Na avaliação contínua foi possível realizar um inquérito de avaliação da participação nas atividades, que possuiu como objetivo ajudar-nos a perceber a opinião das crianças sobre a importância do jogo educativo como contributo no processo de aprendizagem.

A avaliação contínua decorreu no final de cada atividade para se verificar se os objetivos definidos foram atingidos, bem como melhorar as práticas de intervenção, esta realizou-se em duas partes, na primeira parte com a entrega de um inquérito de avaliação (cf. Apêndice XVII) na qual cada criança assinalou uma cruz no “*smile*”, para identificarem se gostaram ou não da

atividade, o verde (cara feliz) correspondia a “gostei”, o amarelo (cara neutra) a “gostei mais ou menos” e o vermelho (cara triste) a “não gostei” e, na segunda parte, como as crianças não sabem escrever, optamos por uma produção individual, um desenho, ou seja, foi pedido que fizessem um desenho de uma aprendizagem acerca do jogo educativo realizado. Na segunda parte, fizeram-se algumas perguntas para percebermos de forma justificada, as aprendizagens adquiridas e, ainda, escrevemos o que as crianças disseram que desenharam para verificar a aprendizagem, fosse ela uma opinião, ideia, avaliação do trabalho realizado, entre outras.

Este inquérito de avaliação foi aplicado para complementar a observação participante que realizamos nas atividades implementadas e também para complementar as notas de campo e os registos fotográficos que recolhemos, para conseguirmos analisar e investigar sobre o tema que queríamos estudar, especialmente, a importância do jogo educativo no processo de aprendizagem das crianças em idade pré-escolar.

4.1.2.1. Avaliação da Atividade 1: Jogo da Memória (animais, frutas e legumes)

Com a realização da atividade, visou-se avaliar o conhecimento das crianças sobre animais, frutas e legumes, além da sua capacidade de identificar e indicar esses elementos através das imagens.

Podemos verificar através da avaliação que as crianças demonstraram a capacidade de reconhecer e indicar as frutas ou legumes que desenharam, como, por exemplo, o “o ananás, a laranja, a cenoura e a banana” (Criança A) e os animais como o “elefante e iguana” (Criança G) e o “mocho” (Criança T), ao identificarem os animais, frutas ou legumes nos cartões do jogo, as crianças demonstraram a habilidade de relacionar objetos reais com as suas representações em imagens, um aspeto fundamental para o desenvolvimento da linguagem e da cognição e, ainda, ao indicar os animais, frutas ou legumes que desenharam e identificá-los nos cartões, as crianças demonstram a sua capacidade de memorizar e utilizar o vocabulário relacionado ao mundo natural (cf. Apêndice XVIII e Apêndice XXIX).

De acordo com a tabela 8 e gráfico 4, podemos observar que a totalidade das crianças revelaram ter gostado da atividade realizada (100%).

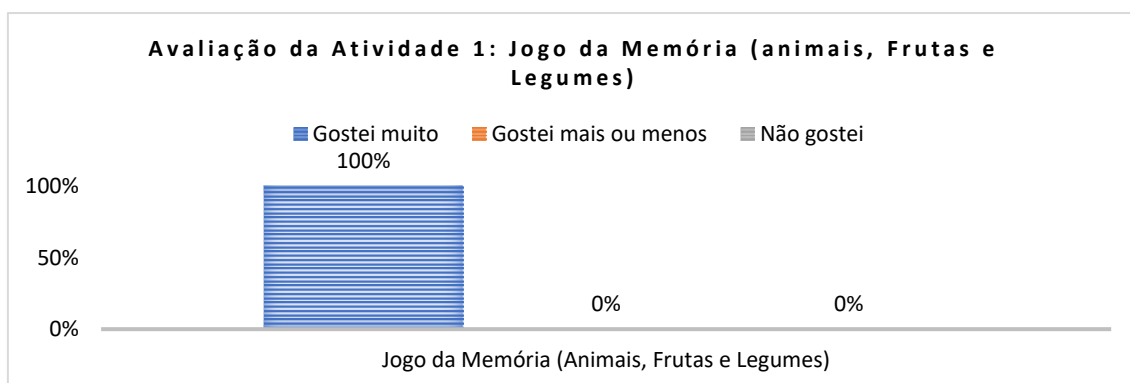
Tabela 8

Avaliação da Atividade 1: Jogo da Memória (animais, frutas e legumes) (N=19)

	N	%
Gostei muito	19	100%
Gostei mais ou menos	0	0%
Não gostei	0	0%
Total	19	100%

Gráfico 4

Avaliação da Atividade 1: Jogo da Memória (animais, frutas e legumes) (%)



4.1.2.2. Avaliação da Atividade 2: Jogo das Cores

Com a realização da atividade, visou-se avaliar a capacidade das crianças de identificar e indicar as cores.

Podemos verificar através da avaliação que as crianças demonstram a capacidade de reconhecer e indicar as cores presentes nos lápis que desenharam, como, por exemplo, “vermelho, verde e amarelo” (Criança R) e “azul-escuro, rosa e roxo” (Criança C) e a habilidade de utilizar a linguagem para descrever as suas perceções visuais, um aspeto importante no desenvolvimento da comunicação e da expressão (cf. Apêndice XIX e Apêndice XXX).

De acordo com a tabela 9 e gráfico 5, podemos observar que por parte das crianças a maioria revelou ter gostado da atividade realizada (92%), enquanto 8% gostou mais ou menos da atividade.

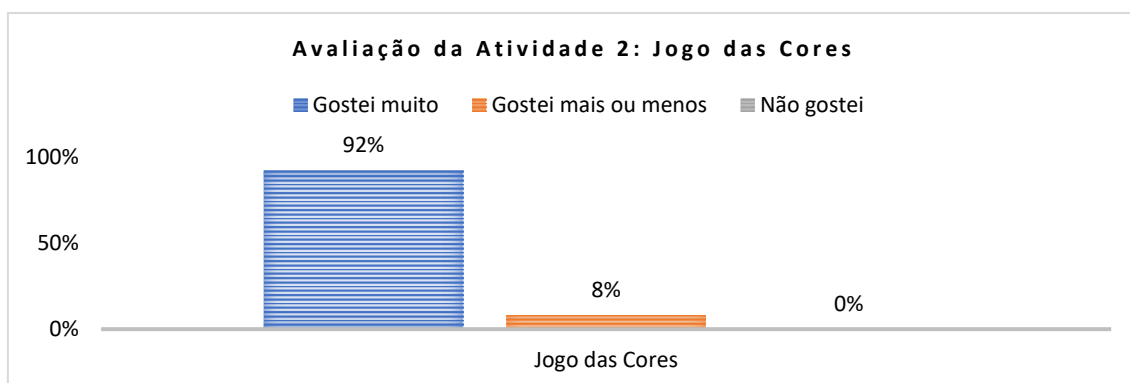
Tabela 9

Avaliação da Atividade 2: Jogo das Cores (N=24)

	N	%
Gostei muito	22	92%
Gostei mais ou menos	2	8%
Não gostei	0	0%
Total	24	100%

Gráfico 5

Avaliação da Atividade 2: Jogo das Cores (%)



4.1.2.3. Avaliação da Atividade 3: Jogo da Memória das Cores

Com a realização da atividade, visou-se avaliar a capacidade das crianças de identificar e indicar as cores.

Podemos verificar através da avaliação que as crianças demonstraram a capacidade de reconhecer e indicar as cores presentes nos cartões, como, por exemplo, o “azul, verde, cor de laranja, amarelo e cor-de-rosa” (Criança V) e “cor-de-rosa, cor de laranja, amarelo, verde e azul” (Criança X), identificaram as cores em cada cartão e na ordem em que estavam dispostas, as crianças demonstraram a habilidade de organizar elementos em sequência, um aspeto relevante para o desenvolvimento do raciocínio lógico (cf. Apêndice XX e Apêndice XXXI).

De acordo com a tabela 10 e gráfico 6, podemos observar que a maioria das crianças gostou da atividade realizada (96%) e 4% gostou mais ou menos da atividade.

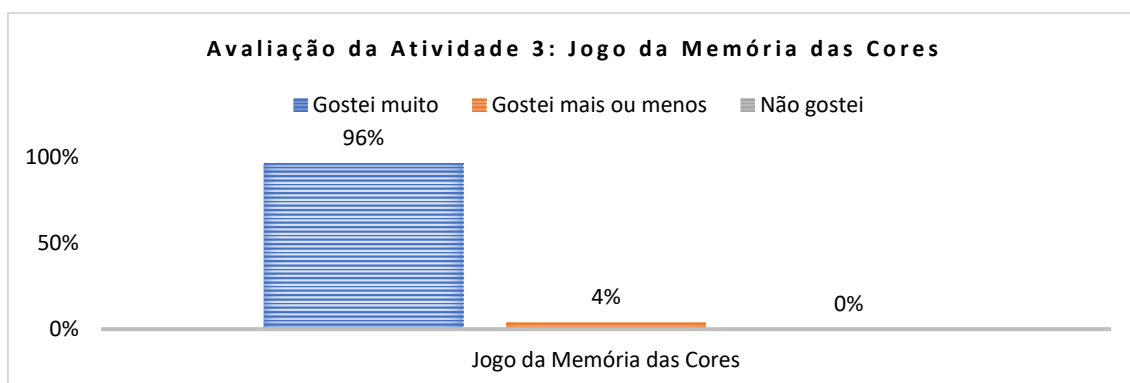
Tabela 10

Avaliação da Atividade 3: Jogo da Memória das Cores (N=23)

	N	%
Gostei muito	22	96%
Gostei mais ou menos	1	4%
Não gostei	0	0%
Total	23	100%

Gráfico 6

Avaliação da Atividade 3: Jogo da Memória das Cores (%)



4.1.2.4. Avaliação da Atividade 4: Jogo do Dominó das Cores

Com a realização da atividade, visou-se a avaliar a capacidade das crianças de identificar e indicar as cores.

Podemos verificar através da avaliação que as crianças demonstraram a capacidade de reconhecer e indicar por ordem sequencial as cores presentes nos dominós, como, por exemplo, “azul, laranja, verde e verde” (Criança H) e “azul, vermelho, verde, azul” (Criança Y) (cf. Apêndice XXI e Apêndice XXXII).

De acordo com a tabela 11 e o gráfico 7, podemos verificar que 91,3% gostaram da atividade realizada, 4,35% gostam mais ou menos e 4,35% não gostaram da atividade.

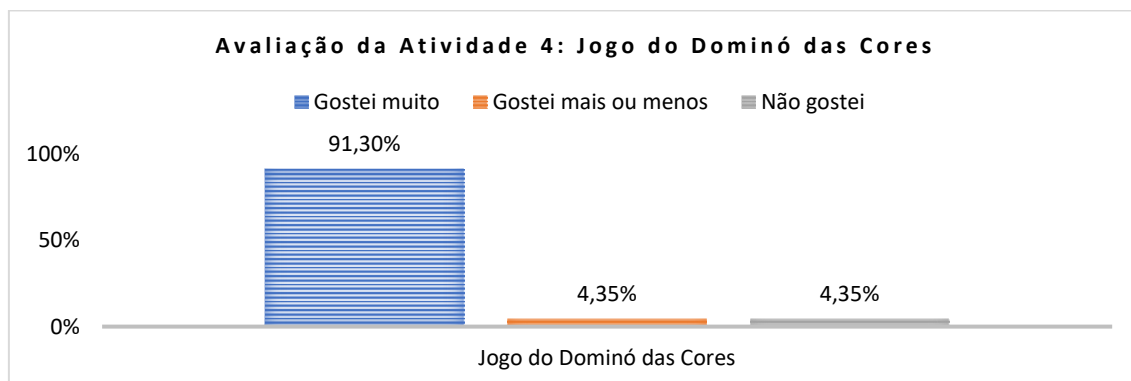
Tabela 11

Avaliação da Atividade 4: Jogo do Dominó das Cores (N=23)

	N	%
Gostei muito	21	91,30%
Gostei mais ou menos	1	4,35%
Não gostei	1	4,35%
Total	23	100%

Gráfico 7

Avaliação da Atividade 4: Jogo do Dominó das Cores (%)



4.1.2.5. Avaliação da Atividade 5: Jogo do Dominó das Cores e Números

Com a realização da atividade, visou-se avaliar a capacidade das crianças de identificar e indicar as cores e os números, além da sua habilidade de representar números com as mãos.

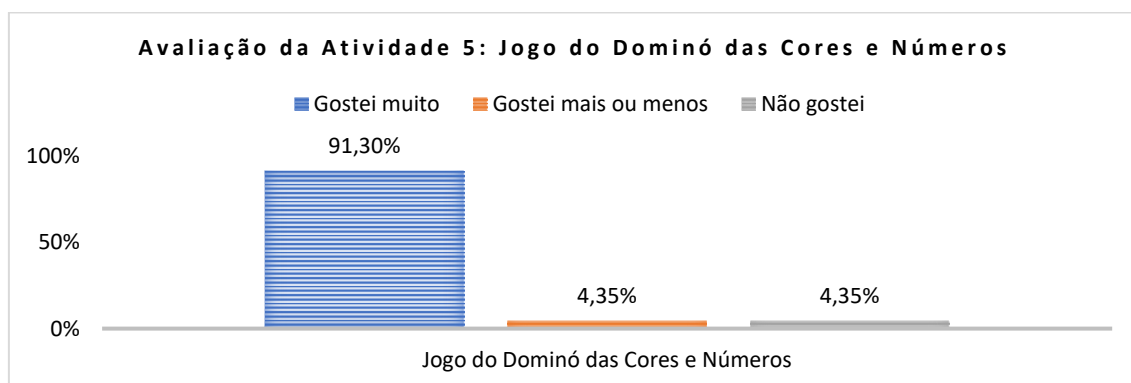
Podemos verificar através da avaliação que as crianças demonstraram a capacidade de reconhecer e indicar as cores e os números presentes nos dominós, como, por exemplo “cinco azul e o seis cor de laranja” (Criança U) e “dois em cor-de-rosa e quatro azul” (Criança B) e ao representaram os números cinco e dois com a mão, as crianças demonstram a compreensão da relação entre quantidade e representação simbólica, um aspeto fundamental para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático (cf. Apêndice XXII e Apêndice XXXIII).

De acordo com a tabela 12 e gráfico 8, podemos verificar que a maioria dos participantes (91,3%) gostou muito da atividade, enquanto 4,35% gostaram mais ou menos e 4,35% não gostaram.

Tabela 12

Avaliação da Atividade 5: Jogo do Dominó das Cores e Números (N=23)

	N	%
Gostei muito	21	91,30%
Gostei mais ou menos	1	4,35%
Não gostei	1	4,35%
Total	23	100%

Gráfico 8*Avaliação da Atividade 5: Jogo do Dominó das Cores e Números (%)*

4.1.2.6. Avaliação da Atividade 6: Jogo das Frutas e Legumes

Com a realização da atividade, visou-se avaliar o conhecimento das crianças sobre frutas e legumes, além da sua capacidade de identificar e indicar as metades desses alimentos.

Podemos verificar através da avaliação que as crianças demonstraram a capacidade de reconhecer e indicar as frutas e legumes apresentados, como, por exemplo, o “morango” (Criança I), a “cebola” (Criança F) e a “maçã” (Criança P), demonstraram a compreensão do conceito de metade, um aspeto importante para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático e, ainda, demonstraram a habilidade de dividir objetos em partes iguais, uma habilidade importante para a resolução de problemas e aprendizagem (cf. Apêndice XXIII e Apêndice XXXIV).

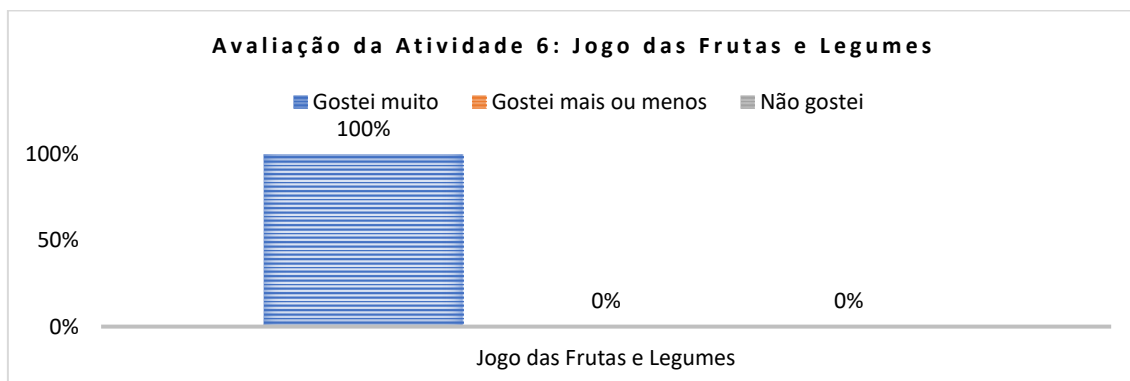
De acordo com a tabela 13 e gráfico 9, podemos verificar que a totalidade das crianças (100%) gostou muito da atividade realizada.

Tabela 13*Avaliação da Atividade 6: Jogo das Frutas e Legumes (N=23)*

	N	%
Gostei muito	23	100%
Gostei mais ou menos	0	0%
Não gostei	0	0%
Total	23	100%

Gráfico 9

Avaliação da Atividade 6: Jogo das Frutas e Legumes (%)



4.1.2.7. Avaliação da Atividade 7: Jogo das Formas Geométricas

A partir da atividade “Jogo das Formas Geométricas” a turma passa de 25 alunos para um total de 26 alunos dada a entrada de uma aluna nova.

Com a realização da atividade, visou-se avaliar o conhecimento das crianças sobre formas geométricas básicas, como quadrado, triângulo, círculo e retângulo.

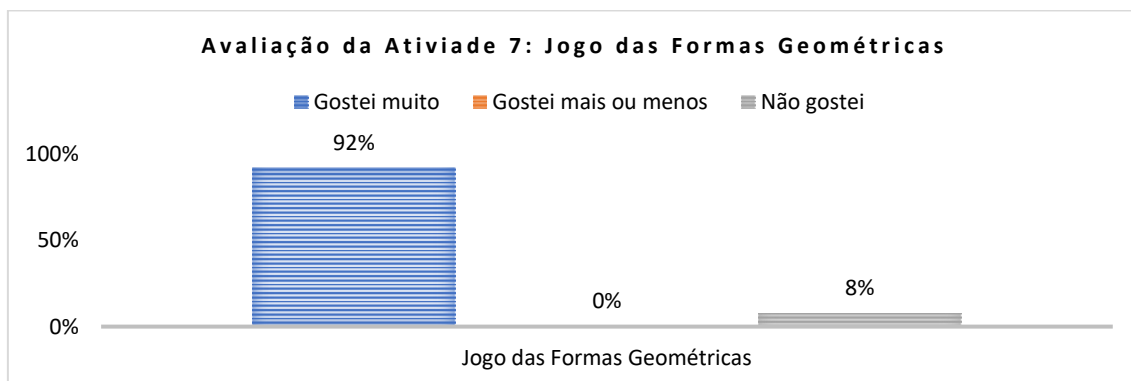
Podemos verificar através da avaliação que as crianças demonstraram a capacidade de reconhecer e indicar as formas geométricas apresentadas, como, por exemplo, o “quadrado” (Criança L), o “triângulo” (Criança O), o “círculo” (Criança V) e o “retângulo” (Criança Q), evidenciando o desenvolvimento da consciência espacial e do vocabulário matemático (cf. Apêndice XXIV e Apêndice XXXV).

De acordo com a tabela 14 e gráfico 10, podemos verificar que a maioria das crianças (92%) gostou muito da atividade realizada e 8% não gostaram.

Tabela 14

Avaliação da Atividade 7: Jogo das Formas Geométricas (N=25)

	N	%
Gostei muito	23	92%
Gostei mais ou menos	0	0%
Não gostei	2	8%
Total	25	100%

Gráfico 10*Avaliação da Atividade 7: Jogo das Formas Geométricas (%)*

4.1.2.8. Avaliação da Atividade 8: Jogo das Sequências Geométricas

Com a realização da atividade, visou-se avaliar o conhecimento das crianças sobre formas geométricas e cores, além da sua capacidade de identificar sequências geométricas.

Podemos verificar através da avaliação que as crianças demonstraram a capacidade de reconhecer e indicar as formas geométricas e as cores presentes nos cartões, como, por exemplo, “triângulo azul, círculo verde, retângulo vermelho e quadrado laranja” (Criança O) e “triângulo vermelho, círculo laranja, retângulo azul e quadrado verde” (Criança W) e ainda, ao identificarem a sequência de formas geométricas no cartão, estas demonstraram a habilidade de observar e organizar elementos de acordo com um padrão, um aspeto fundamental para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático (cf. Apêndice XXV e Apêndice XXXVI).

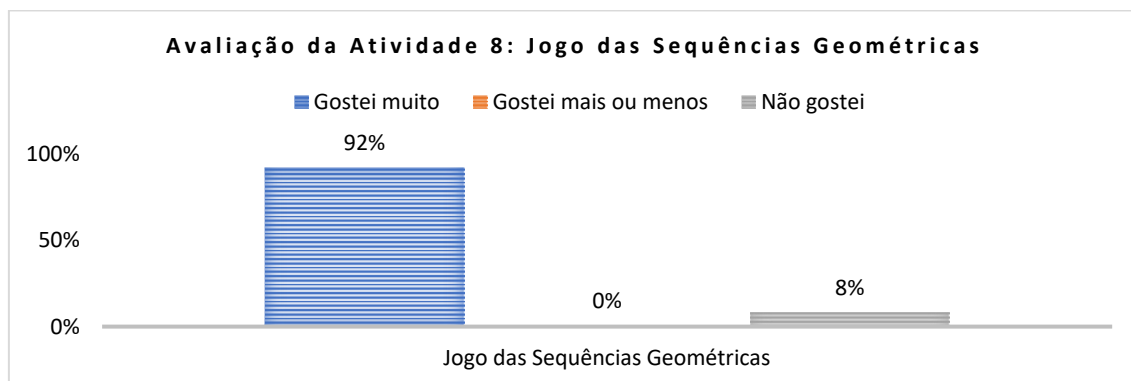
De acordo com a tabela 15 e gráfico 11, podemos verificar que a maioria das crianças (92%) gostou muito da atividade e 8% não gostaram.

Tabela 15*Avaliação da Atividade 8: Jogo das Sequências Geométricas (N=24)*

	N	%
Gostei muito	22	92%
Gostei mais ou menos	0	0%
Não gostei	2	8%
Total	24	100%

Gráfico 11

Avaliação da Atividade 8: Jogo das Sequências Geométricas (%)



4.1.2.9. Avaliação da Atividade 9: Jogo das Sombras dos Animais

Com a realização da atividade, visou-se avaliar o conhecimento das crianças sobre animais, incluindo a sua identificação, sons e características.

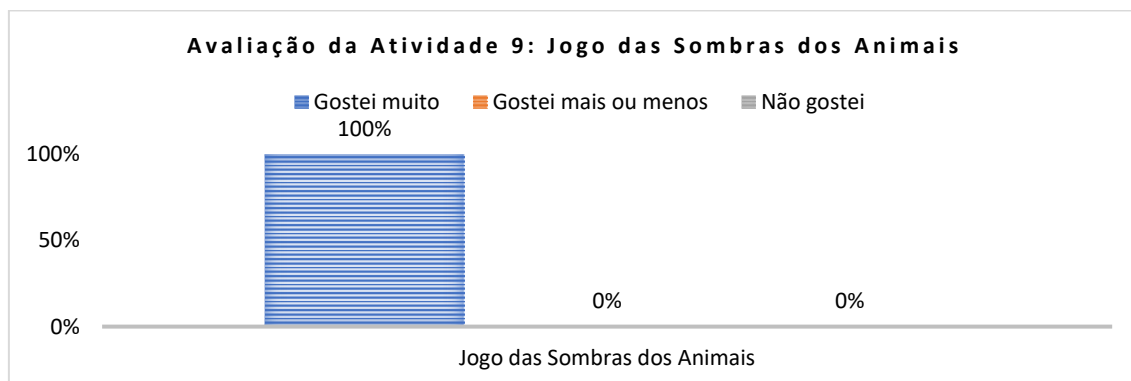
Podemos verificar através da avaliação que as crianças demonstraram a capacidade de reconhecer e indicar os animais apresentados, evidenciando o desenvolvimento do vocabulário e do conhecimento geral sobre o mundo animal, como, por exemplo, o “pato, mocho, tartaruga, cobra e borboleta” (Criança D) e “um elefante, uma joaninha, um macaco, um leão e um caracol” (Criança J), ao reproduzirem os sons característicos de alguns animais, as crianças demonstraram familiaridade com as vocalizações e características sonoras de diferentes espécies, por exemplo, o pato “quá quá quá quá” (Criança D) e o leão “roarr” (Criança J) e ainda ao associarem os animais aos seus sons, as crianças demonstraram a capacidade de estabelecer relações entre os animais e as suas características, reconhecendo-os de forma mais completa (cf. Apêndice XXVI e Apêndice XXXVII).

De acordo com a tabela 16 e gráfico 12, podemos verificar que a totalidade das crianças (100%) gostou muito da atividade.

Tabela 16

Avaliação da Atividade 9: Jogo das Sombras dos Animais (N=25)

	N	%
Gostei muito	25	100%
Gostei mais ou menos	0	0%
Não gostei	0	0%
Total	25	100%

Gráfico 12*Avaliação da Atividade 9: Jogo das Sombras dos Animais (%)*

4.1.2.10. Avaliação da Atividade 10: Jogo dos Transportes

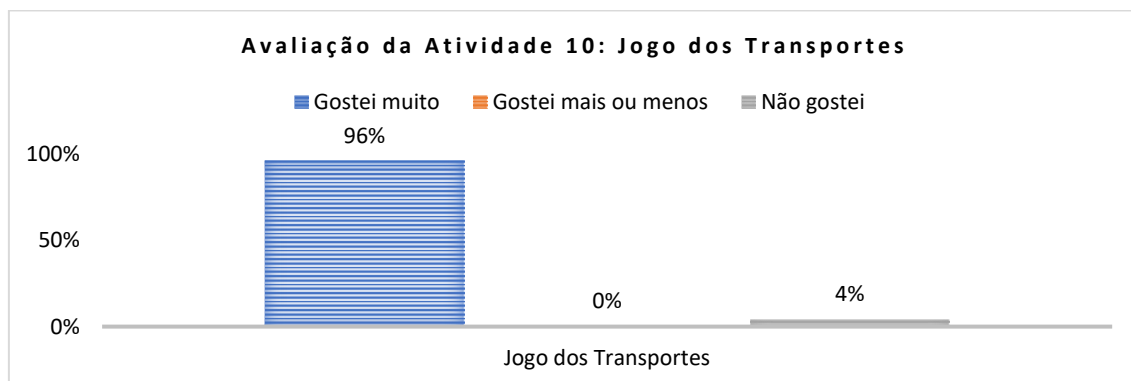
Com a realização da atividade, visou-se avaliar o conhecimento das crianças sobre meios de transporte, incluindo a sua identificação, função e local de deslocamento.

Podemos verificar através da avaliação que as crianças demonstraram a capacidade de reconhecer e indicar os meios de transporte apresentados, evidenciando o desenvolvimento do vocabulário e do conhecimento geral, descreveram o local de deslocamento de cada meio de transporte, as crianças demonstraram a compreensão da função de cada um, reconhecendo como eles se movem e em qual ambiente se movimentam e ainda, ao associarem o meio de transporte ao seu local de deslocamento, as crianças demonstraram o desenvolvimento da noção espacial e da capacidade de categorizar objetos de acordo com as suas características, como, por exemplo, “um foguetão e um balão de ar quente” (Criança G) movimenta-se “no ar” (Criança G), o “carro” (Criança E) movimenta-se “na terra” (Criança E) e o “submarino” (Criança Y) movimenta-se “na água” (Criança Y) (cf. Apêndice XXVII e Apêndice XXXVIII).

De acordo com a tabela 17 e gráfico 13, podemos verificar que a grande maioria das crianças (96%) gostou muito da atividade e 4% não gostaram.

Tabela 17*Avaliação da Atividade 10: Jogo dos Transportes (N=23)*

	N	%
Gostei muito	22	96%
Gostei mais ou menos	0	0%
Não gostei	1	4%
Total	23	100%

Gráfico 13*Avaliação da Atividade 10: Jogo dos Transportes (%)*

4.1.2.11. Avaliação da Atividade 11: Jogo dos Números

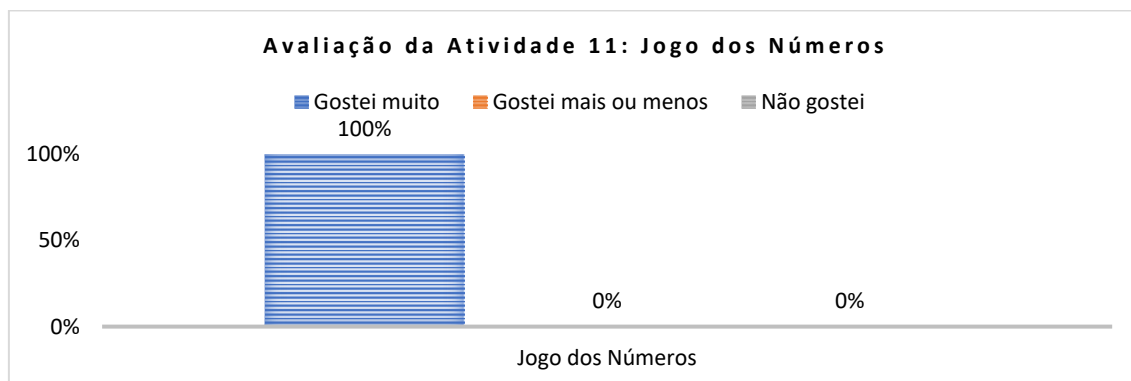
Com a realização da atividade, visou-se avaliar a aprendizagem de conceitos matemáticos básicos, como numeração e contagem.

Podemos verificar através da avaliação que as crianças demonstraram a capacidade de reconhecer e indicar os números apresentados, por exemplo, o “três” (Criança K), o “cinco” (Criança M) e o “dois” (Criança S), evidenciando o desenvolvimento da consciência numérica, a associação da quantidade de bolas ao número correspondente, as crianças demonstraram a compreensão da relação entre número e quantidade, um aspeto fundamental para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático e ao contar os bolas de forma sequencial e correta, como, por exemplo “um, dois, três” (Criança K), “um, dois, três, quatro, cinco” (Criança M) e “um, dois” (Criança S) as crianças demonstraram o domínio da contagem, uma habilidade essencial para a aprendizagem (cf. Apêndice XXVIII e Apêndice XXXIX).

De acordo com a tabela 18 e gráfico 14, podemos verificar que a totalidade das crianças (100%) gostou muito da atividade realizada.

Tabela 18*Avaliação da Atividade 11: Jogo dos Números (N=24)*

	N	%
Gostei muito	24	100%
Gostei mais ou menos	0	0%
Não gostei	0	0%
Total	24	100%

Gráfico 14*Avaliação da Atividade 11: Jogo dos Números (%)*

Com a avaliação contínua das atividades podemos verificar que a atividade que as crianças mais gostaram de realizar foi o “Jogo das Sombras dos Animais” com 96%, seguida das atividades “Jogo das Frutas e Legumes” e “Jogo dos Números” com 92% cada. As que obtiveram as percentagens mais baixas foram o “Jogo do Dominó das Cores” e o “Jogo do Dominó das Cores e dos Números”, com 84% (cf. Apêndice XIV, Apêndice XV e Apêndice XVI).

Ainda podemos verificar que o jogo a que as crianças faltaram mais foi o “Jogo da Memória” e o “Jogo dos Transportes”, com 24% e 12% respetivamente (cf. Apêndice XIV, Apêndice XV e Apêndice XVI).

4.1.3. Avaliação final

A avaliação final foi realizada no fim de todo o projeto implementado para percebermos se a implementação das atividades foi benéfica e se atingiu os objetivos. Para isso, colocaram-se algumas questões às crianças e à educadora para verificar esses resultados.

De acordo com a tabela 19 e gráfico 15, à questão “Gostaste das nossas atividades com jogos educativos?” podemos verificar que grande parte das crianças gostou das atividades implementadas (88%) e 12% gostou mais ou menos.

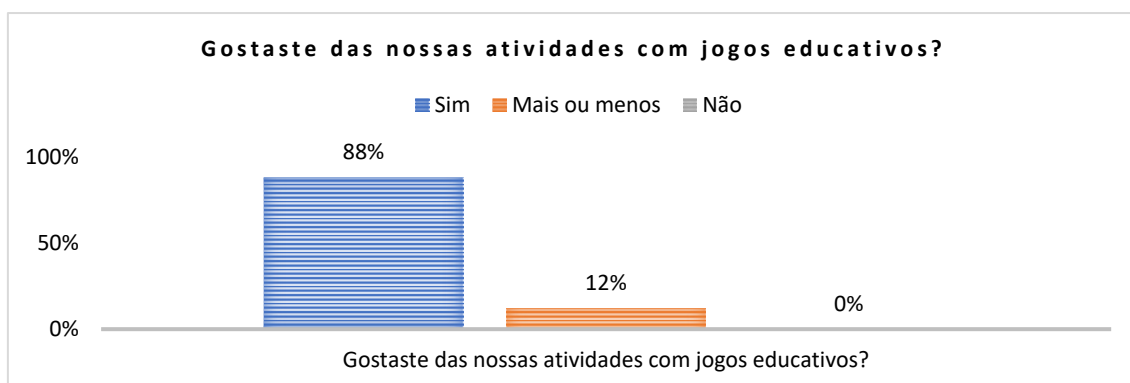
Tabela 19

Gostaste das nossas atividades com jogos educativos? (N=25)

	N	%
Sim	22	88%
Mais ou menos	3	12%
Não	0	0%
Total	25	100%

Gráfico 15

Gostaste das nossas atividades com jogos educativos? (%)



De acordo com a tabela 20 e gráfico 16, a questão “Qual o jogo educativo que mais gostaste?” podemos verificar que o jogo que as crianças mais gostaram foi o “Jogo das Cores” (28%), seguido o “Jogo das Sombras dos Animais” e o “Jogo da Memória (animais, frutas e legumes)”, ambos com (12%). Os jogos com menor número de referências foram “Jogo do Dominó das Cores”, “Jogo do Dominó das Cores e Números”, “Jogo das Frutas e Legumes”, “Jogo das Sequências Geométricas” e “Jogo dos Números” todos com 4% cada.

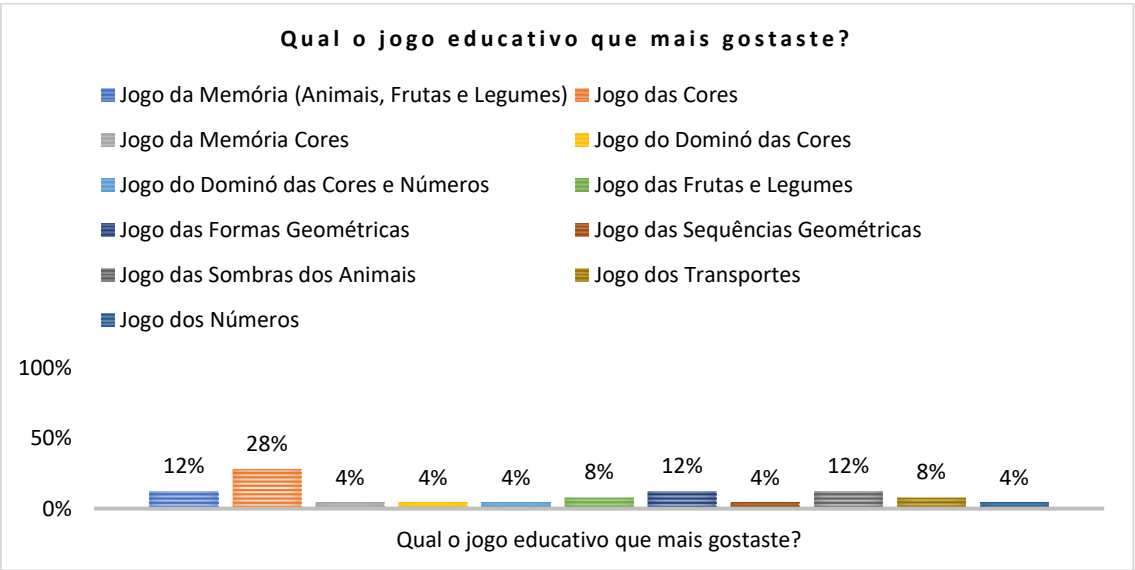
Tabela 20

Qual o jogo educativo que mais gostaste? (N=25)

	N	%
Jogo da Memória (animais, frutas e legumes)	3	12%
Jogo das Cores	7	28%
Jogo da Memória das Cores	1	4%
Jogo do Dominó das Cores	1	4%
Jogo do Dominó das Cores e Números	1	4%
Jogo das Frutas e Legumes	2	8%
Jogo das Formas Geométricas	3	12%
Jogo das Sequências Geométricas	1	4%
Jogo das Sombras dos Animais	3	12%
Jogo dos Transportes	2	8%
Jogo dos Números	1	4%
Total	25	100%

Gráfico 16

Qual o jogo educativo que mais gostaste? (%)



De acordo com a tabela 21 e gráfico 17, a questão “Achas que as atividades desenvolvidas te fizeram aprender?” podemos verificar que para a maioria das crianças (84%) respondeu que aprenderam com os jogos e 16% responderam "mais ou menos".

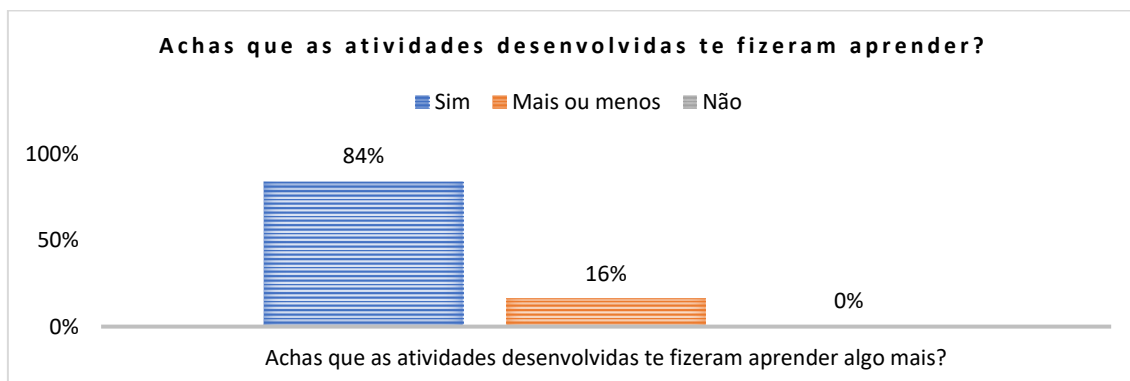
Tabela 21

Achas que as atividades desenvolvidas te fizeram aprender? (N=25)

	N	%
Sim	21	84%
Mais ou menos	4	16%
Não	0	0%
Total	25	100%

Gráfico 17

Achas que as atividades desenvolvidas te fizeram aprender? (%)



Com a realização do estágio verificou-se através da tabela 22 e gráfico 18, que o espaço mais utilizado para a dinamização das atividades propostas foi a sala (91%), seguida da biblioteca (9%) e não tendo qualquer utilização, o refeitório e o recreio (0%).

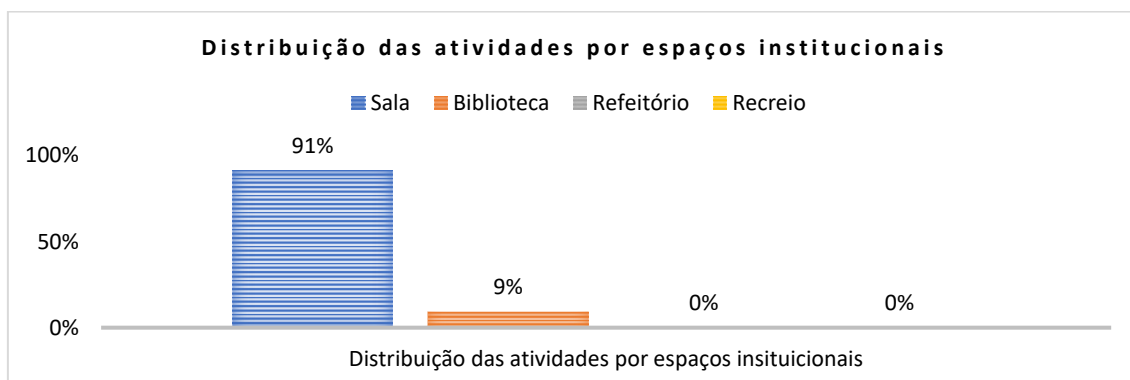
Tabela 22

Distribuição das atividades por espaços institucionais (N=11)

	N	%
Sala	10	91%
Biblioteca	1	9%
Refeitório	0	0%
Recreio	0	0%
Total	11	100%

Gráfico 18

Distribuição das atividades por espaços institucionais (%)



Relativamente ao período do dia em que ocorreu de acordo com a tabela 23 e gráfico 19, as atividades verificou-se que a maioria foi realizada no período da manhã (82%), enquanto que apenas 18% ocorreram no período da tarde.

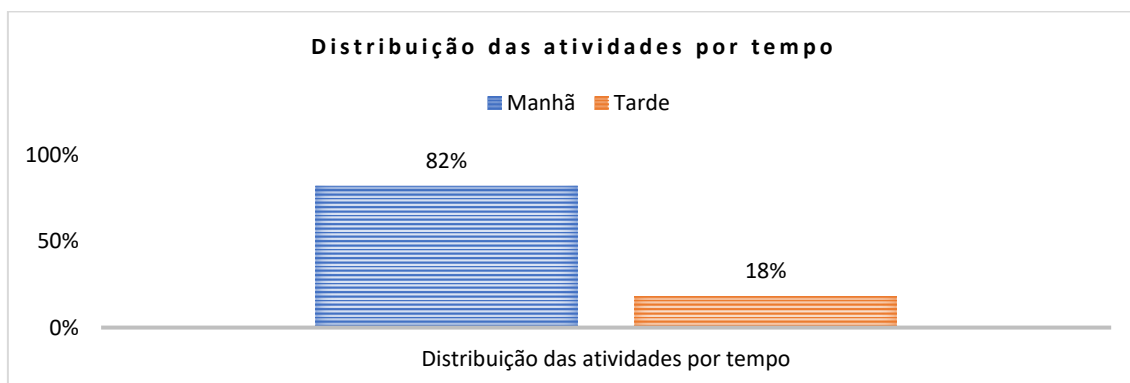
Tabela 23

Distribuição das atividades por tempo (N=11)

	N	%
Manhã	9	82%
Tarde	2	18%
Total	11	100%

Gráfico 19

Distribuição das atividades por tempo (%)

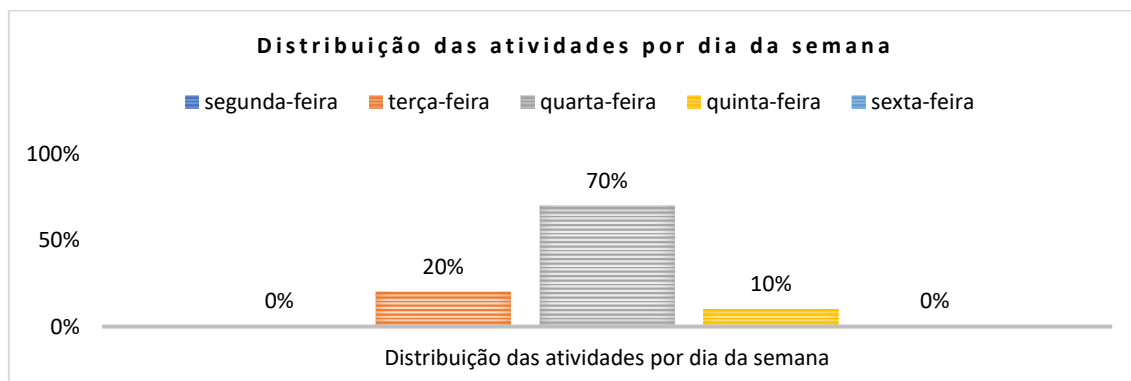


No que respeita à distribuição por dia da semana, podemos verificar que através da tabela 24 e gráfico 20, que o dia em que se executaram mais atividades foi às quartas-feiras (70%), enquanto 20% das atividades se realizaram às terças-feiras, apenas 10% à quinta-feira e não foram realizadas atividades nas segundas-feiras, nem nas sextas-feiras (0%).

Tabela 24

Distribuição das atividades por dia da semana (N=11)

	N	%
segunda-feira	0	0%
terça-feira	2	20%
quarta-feira	9	70%
quinta-feira	1	10%
sexta-feira	0	0%
Total	11	100%

Gráfico 20*Distribuição das atividades por dia da semana (%)*

Com as avaliações das atividades, podemos comprovar através das tabelas e gráficos acima, que as atividades realizadas foram do agrado da grande maioria das crianças, o grupo teve uma boa participação nas atividades, porém notou-se que quando ficavam perto dos amigos eles ficavam mais irrequietos e desconcentrados o que dificultava a realização da atividade proposta, o tempo/ duração das atividades foram suficientes, mas as crianças demonstraram interesse em jogar mais, os materiais/ recursos foram adequados para cada tipo de atividade realizada e a escolha do espaço para a realização das atividades foram adequados. Concluímos, assim, que o desenvolvimento do projeto de intervenção foi uma mais-valia para os participantes, proporcionando-lhes momentos de aquisição de conhecimentos relevantes ao enriquecimento da aprendizagem, por meio de jogos educativos em contexto escolar. Os participantes mostraram o seu agrado ao longo da realização das atividades, através do interesse em voltar a repetir as mesmas e estavam dispostos a novas atividades.

Na avaliação final a opinião da educadora foi a seguinte: que o grupo foi participativo, adquiriu aprendizagens, o tempo/ duração foi suficiente, os materiais/ recursos foram adequados, o espaço onde decorreu a atividade foi adequado e acrescentou ainda que, “A estagiária foi dinâmica, conseguiu cativar e motivar as crianças e a atividade decorreu muito bem, todas as crianças participaram interessadamente” (E1).

4.2. Discussão dos dados

Nesta parte, vamos discutir os dados recolhidos, tendo por objetivo responder às questões que conduziram o estágio. A partir da recolha de dados, identificamos unidades de registo (codificação), o que constitui um ponto de partida para a categorização da informação relacionada com a importância do jogo educativo no processo de aprendizagem das crianças em

idade pré-escolar. Assim, para se responder às questões, principal e orientadoras, desta problemática identificada anteriormente recorreu-se à elaboração comparativa entre as respostas da educadora com os dados da implementação e execução do plano de intervenção. É de salientar que em apêndice se encontra o inquérito por entrevista (cf. Apêndice I) realizado à educadora e a respetiva grelha de análise (cf. Apêndice II).

(i) Qual a importância do jogo educativo no processo de aprendizagem das crianças em idade pré-escolar?

Vivemos em tempos em que se fala que o ensino precisa de uma mudança porque, atualmente, a educação é formada por alunos do século XXI, com professores do século XX, a trabalhar com um método de ensino do século XIX, apesar disso, os sistemas de ensino têm evoluído no sentido de dar aos estudantes uma oportunidade de educação ao longo da vida, estes sistemas permitem a exploração de várias competências dos estudantes, nos domínios académico, comportamental e socioemocional (Fundação José Neves, 2020).

Assim, acreditamos que uma parte da mudança da educação, passe por estratégias que utilizem o recurso, jogo educativo, como contributo no processo de aprendizagem dos estudantes, ligando o jogo com o aprender.

O pré-escolar sendo de regime facultativo, não deixa de ser uma etapa importante para o desenvolvimento infantil, quer por uma aprendizagem acelerada, quer por a exploração do mundo de forma curiosa e interativa. Nesse contexto, o jogo educativo destaca-se como uma ferramenta pedagógica poderosa, com capacidade de transformar a aprendizagem numa experiência lúdica, envolvente e significativa para as crianças.

Para Kishimoto (2003, p. 36), “o uso do brinquedo/ jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com cognições, afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la”.

Em resposta à questão principal, de acordo com a tabela 25, a educadora referiu positivamente, afirmando que “os jogos poderão funcionar como um instrumento de aprendizagem” (E1). Tal se comprovou, com a implementação do projeto, que os jogos educativos foram uma mais-valia para a aprendizagem das crianças, em que 81% respondeu que

aprenderam com os jogos, 15% responderam "mais ou menos", 0% responderam "não" e 4% não responderam.

Tabela 25

Análise categorial da importância do jogo educativo no processo de aprendizagem das crianças em idade pré-escolar

Categoria [Designação]	Tipo	Definição da Categoria	Subcategoria	Unidade de Registo	Codificação/Enumeração
Jogos educativos	Descritivo	Considerações pessoais sobre a utilização de jogos como instrumento de aprendizagem	-	E1 "Na sua opinião, os jogos poderão funcionar como um instrumento de ensino e aprendizagem?" Resposta: "(X) Sim"	

Cientes que o pré-escolar possui orientações curriculares específicas, acreditamos, que a educação não formal pode contribuir para o equilíbrio do uso de jogos educativos (não formal) com as restantes atividades educacionais tradicionais (educação formal) e brincadeiras, desde que estes sejam escolhidos com critério, garantindo que sejam apropriados para a faixa etária e alinhados aos objetivos educacionais estabelecidos para o pré-escolar.

Os tipos de jogos, segundo Kishimoto (2003), dividem-se em quebra-cabeças, para ensinar formas ou cores, em brinquedos de tabuleiro, para compreensão de número e operações matemáticas, em brinquedos de encaixe para trabalhar noções de sequência, de tamanho e forma, em múltiplos brinquedos e brincadeiras para conceção do desenvolvimento infantil.

De acordo com a tabela 26, a educadora referiu que as áreas de conteúdos de cada jogo realizado em sala, são por exemplo o “jogo da memória (matemática); jogos de associação de cores, formas, números, animais, objetos, palavras (matemática, conhecimento mundo, linguagem e abordagem à escrita); jogo das silhuetas (matemática e linguagem); jogo das metades (matemática); jogos de enfiamentos (motricidade fina), jogos motores (motricidade grossa)” acrescentou ainda que, “Para além das áreas mencionadas em cada jogo, todos os jogos trabalham a área da formação pessoal e social” (E1). Tal se comprovou, com a implementação do projeto, que os tipos de jogos mais utilizados foram os jogos de tabuleiro, seguido dos jogos de cartas e os menos utilizados foram os jogos da memória e os quebra-cabeças.

Tabela 26

Análise categorial da importância do jogo educativo no processo de aprendizagem das crianças em idade pré-escolar (Estratégias de ensino com jogos educativos)

Categoria [Designação]	Tipo	Definição da Categoria	Subcategoria	Unidade de Registo	Codificação/Enumeração
Estratégias de ensino com jogos educativos	Análítico	Exploração do uso de jogos educativos como estratégia de ensino, com exemplos específicos e áreas de conteúdo envolvidas.	Exemplos de estratégias com jogos de acordo com as áreas de conteúdo	"jogo da memória", "jogos de associação", "jogo das silhuetas", "jogo das metades", "jogos de enfiamentos", "jogos motores"	E1 "Sim, jogo da memória (matemática); jogos de associação de cores, formas, números, animais, objetos, palavras (matemática, conhecimento mundo, linguagem e abordagem à escrita); jogo das silhuetas (matemática e linguagem); jogo das metades (matemática); jogos de enfiamentos (motricidade fina), jogos motores (motricidade grossa),... Para além das áreas mencionadas em cada jogo, todos os jogos trabalham a área da formação pessoal e social."

De acordo com a tabela 27, a educadora referiu que utiliza “todos os tipos” de jogos e indicou que os temas com mais interesse para jogos educativos são a “alfabetização e leitura”, a “numeração e matemática”, a “exploração do ambiente”, a “criatividade e expressão”, a “resolução de problemas”, o “desenvolvimento social e emocional” e o “meio ambiente e a sustentabilidade” (E1). Tal se comprovou, com a implementação do projeto, que com os jogos procurou-se ir ao encontro dessas temáticas, verificou-se que as temáticas mais utilizadas para a dinamização das atividades propostas foram a “resolução de problemas” e o “desenvolvimento social e emocional”, de seguida a “numeração e matemática” e a “alfabetização e leitura” e “exploração do ambiente”.

Tabela 27

Análise categorial da importância do jogo educativo no processo de aprendizagem das crianças em idade pré-escolar (tipos e temas dos jogos educativos)

Categoria [Designação]	Tipo	Definição da Categoria	Subcategoria	Unidade de Registo	Codificação/Enumeração
Tipos de jogos utilizados	Análítico	Aborda os diferentes tipos de jogos educativos utilizados.	Diversidade de jogos utilizados	E1 "Todos os tipos."	
Temas de interesse em jogos educativos	Descritivo	Investigação sobre os temas de interesse em jogos educativos na educação pré-escolar.	Temas selecionados	E1 "(X) Alfabetização e Leitura, (X) Numeração e Matemática, (X) Exploração do Ambiente, (X) Criatividade e Expressão, (X) Resolução de Problemas, (X) Desenvolvimento Social e Emocional, (X) Meio Ambiente e Sustentabilidade"	

O jogo tem impacto nas crianças, pois ao jogar as crianças não só conseguem socializar e assimilar regras, como também conseguem “interagir, aprender, partilhar e competir” (Seabra, 2024, p. 10).

Seabra (2024) afirma que o lúdico através de jogos e brincadeiras são indispensáveis no contexto escolar e na vida da criança que utilizam esses meios de ensino e aprendizagem, que por intervenção do educador ou mediador responsável, as crianças conseguem aprender a brincar e de forma divertida.

De acordo com a tabela 28, a educadora referiu que na instituição “Sempre que possível utilizo os jogos, porque acredito que as crianças aprendem brincando” sendo vantajoso, pois assim as crianças “Ficam sempre atentos, motivados e mais competitivos” (E1). Tal se comprovou, com a implementação do projeto, que com a execução das atividades ao longo do estágio o grupo demonstrou uma grande motivação em querer participar, também manifestavam empenho, entusiasmo e satisfação na realização das mesmas, eram participantes ativos, com uma boa capacidade de ajuda e de aquisição de aprendizagens, o que revelou terem interesse e gosto em participar das atividades e competição, pois houve jogos em que as crianças competiam entre elas para ver quem ganhava ou completava a atividade primeiro.

Tabela 28

Análise categorial da importância do jogo educativo no processo de aprendizagem das crianças em idade pré-escolar (impactos dos jogos no desenvolvimento da criança)

Categoria [Designação]	Tipo	Definição da Categoria	Subcategoria	Unidade de Registo	Codificação/Enumeração
Impacto dos jogos no desenvolvimento das crianças	Analítico	Perceção da entrevistada sobre o impacto dos jogos educativos no desenvolvimento das crianças.	Impacto na aprendizagem	“aprendem mais facilmente”	E1 “Sim, como referi anteriormente, as crianças aprendem mais facilmente brincando.”
			Comportamento das crianças com jogos	“atentos, motivados e mais competitivos”	E1 “Ficam sempre atentos, motivados e mais competitivos.”

Os jogos educativos podem ter uma finalidade principal, é a motivação tal como refere Grandó (2000) citado por Pitta (2024, p. 24), “a utilização dos jogos é um fator de motivação para os alunos”.

De acordo com a tabela 29, a educadora referiu que com o recurso ao jogo educativo pretende “Principalmente é motivar as crianças e envolver as crianças que possam ter mais dificuldades” (E1) e, ainda, que as crianças perante as propostas de atividades práticas/ lúdicas relativamente às aulas de carácter mais formal, demonstram interesse e satisfação. Tal se comprovou, com a implementação do projeto, que ao realizar as atividades as crianças estavam motivadas e procurou-se sempre incluir todas as crianças na participação do jogo realizado, ajudando na forma de superar a dificuldade sentida.

Tabela 29

Análise categorial da importância do jogo educativo no processo de aprendizagem das crianças em idade pré-escolar (objetivos ao recorrer a jogos educativos)

Categoria [Designação]	Tipo	Definição da Categoria	Subcategoria	Unidade de Registo	Codificação/Enumeração
Objetivos ao recorrer a jogos educativos	Análítico	Exploração dos objetivos do entrevistado ao utilizar jogos educativos.	Objetivo principal	“motivar”, “envolver”	E1 "Principalmente é motivar as crianças e envolver as crianças que possam ter mais dificuldades."

(ii) É reconhecido o papel dos jogos educativos como recurso pedagógico facilitador das aprendizagens das crianças do pré-escolar?

É importante que o jogo seja implementado em contexto escolar, portanto “se os conteúdos forem trabalhados com uma visão prazerosa, a brincar, e tornando as crianças ativas, serão melhor apreendidos” (Neto, 2020, p. 127).

Como defende Neto (2001, p. 4), o jogo “pode ser utilizado como um meio de utilização pedagógica com uma linguagem universal e um poder robusto de significação nas estratégias de ensino aprendizagem”, pois, como também evidencia o autor, “a existência de ambientes lúdicos em situações de aprendizagem escolar permite que as crianças obtenham mais facilidade em assimilar conceitos e linguagens progressivamente mais abstratas” (p. 4), isto é, a criança como está a brincar não se dá conta que está a aprender, contribuindo assim de forma lúdica para o seu desenvolvimento no processo de aprendizagem.

De acordo com a tabela 30, a educadora referiu que tem uma opinião positiva relativamente aos jogos, afirmando que “os jogos poderão funcionar como um instrumento de aprendizagem” e “reconhecido o papel dos jogos educativos como recurso pedagógico facilitador das aprendizagens das crianças do pré-escolar” (E1). Tal se comprovou, com a implementação do projeto, que o jogo tem um papel importante para a educação, quer para as crianças que ficam mais atentas, motivadas e empenhadas na atividade, quer para os educadores que se desprendem digamos do ensino mais tradicional para um método mais moderno e adequado para a geração atual.

Tabela 30

Análise categorial do reconhecimento do papel dos educativos como recurso pedagógico facilitador das aprendizagens das crianças do pré-escolar

Categoria [Designação]	Tipo	Definição da Categoria	Subcategoria	Unidade de Registo	Codificação/Enumeração
Reconhecimento do papel dos jogos educativos na educação pré-escolar	Descritivo	Investigação sobre a perceção do papel dos jogos educativos como facilitadores da aprendizagem na educação pré-escolar.	Reconhecimento do papel dos jogos	E1 "(X) Sim"	

(iii) Que finalidades os educadores pretendem alcançar com a realização de jogos educativos?

Ao propor jogos educativos às crianças, os educadores pretendem alcançar diversas finalidades, entre as quais destacamos: promover a aprendizagem de conteúdos específicos, os jogos podem ser utilizados para aprender conceitos linguísticos, matemáticos, culturais, entre outros de forma lúdica e contextualizada, assim, desenvolver a comunicação oral e escrita, as “brincadeiras podem ser o elemento-chave para a estimulação linguística” (Kishimoto, 2003, p. 37), trabalhar conteúdos/ temas, os jogos podem ser utilizados como uma das ferramentas pedagógicas para o ensino de conteúdos na educação, mas para que isso aconteça é necessária uma intenção educativa, o que implica um planeamento por parte do professor, a fim de atingir os objetivos.” (Cardozo et al., 2021, p. 2239) e, por fim, divertir as crianças, o jogo é importante para o bem-estar físico e mental das crianças, para proporcionar momentos de alegria, prazer e descontração (Souza, 2021).

De acordo com a tabela 31, a educadora referiu que as finalidades mais utilizadas para a realização de jogos educativos passam por, “desenvolver a comunicação oral e escrita”, “trabalhar conteúdos/ temas” e “divertir as crianças” (E1). Tal se comprovou, com a implementação do projeto, que as propostas executadas foram ao encontro daquilo que a educadora também realizava com as crianças, ou seja, procuramos, desenvolver atividades que fossem ao encontro do desenvolvimento da comunicação oral e escrita, ao trabalho de diversos conteúdos, como animais, cores, formas geométricas, frutas, legumes, números e transportes e, por último, ao divertimento das crianças na realização das atividades.

Tabela 31

Análise categorial das finalidades os educadores pretendem alcançar com a realização de jogos educativos

Categoria [Designação]	Tipo	Definição da Categoria	Subcategoria	Unidade de Registo	Codificação/Enumeração
Finalidades dos jogos educativos na educação pré-escolar	Descritivo	Aborda as finalidades pretendidas pelos educadores ao realizar jogos educativos.	Finalidade escolhidas	E1	“(X) Desenvolver a comunicação oral e escrita, (X) Trabalhar conteúdos/ temas, (X) Divertir as crianças”

(iv) Em que momento esses jogos educativos são realizados?

Os jogos educativos podem ser realizados em vários momentos do dia do pré-escolar, desde que sempre adaptados aos objetivos e à faixa etária das crianças. Por exemplo, alguns momentos para a implementação dos jogos envolvem: no acolhimento, para começar o dia com energia e entusiasmo, os jogos podem ser utilizados para a criação de um clima leve e descontraído, na transição de atividades, os jogos curtos e dinâmicos podem ajudar a manter o foco das crianças durante a transição entre diferentes atividades, nas atividades em grupo, os jogos de equipa para promover a interação social, o trabalho em equipa e a resolução de problemas em conjunto, na roda de conversa, os jogos podem ser utilizados para iniciar ou finalizar rodas de conversa, para estimular a participação e a expressão das crianças e nas brincadeiras livres, os educadores podem oferecer recursos e sugestões para que as crianças explorem livremente o mundo dos jogos durante as brincadeiras livres (Seabra, 2024).

De acordo com a tabela 32, a educadora referiu que os momentos em que os jogos educativos são realizados focam-se em “ambos” os períodos, ou seja, estes tanto são realizados de manhã como de tarde (E1). Tal se comprovou, com a implementação do projeto, que a maioria das atividades se realizaram no período da manhã (82%), enquanto que apenas 18% ocorreram no período da tarde, sendo também importante referir que o dia em que se executaram mais atividades foi às quartas-feiras (70%), enquanto 20% das atividades se realizaram às terças-feiras, apenas 10% à quinta-feira e não tendo sido realizadas atividades nas segundas-feiras nem nas sextas-feiras (0%).

Tabela 32

Análise categorial dos momentos em que os jogos educativos são realizados

Categoria [Designação]	Tipo	Definição da Categoria	Subcategoria	Unidade de Registo	Codificação/Enumeração
Momentos em que os jogos educativos são realizados	Descritivo	Aborda os momentos em que os jogos educativos são realizados	Momentos	E1	“(X) Ambos”

(v) Com que frequência ocorrem jogos educativos no contexto pré-escolar?

A frequência em que ocorrem jogos educativos no contexto pré-escolar varia de acordo com alguns fatores como, os objetivos específicos, a faixa etária das crianças e a dinâmica da turma. No entanto, o jogo deve fazer parte da rotina das crianças de maneira regular e contínua para poderem beneficiar do seu impacto positivo na aprendizagem e no desenvolvimento.

Assim, é recomendado que o jogo integre a rotina escolar de preferência com qualidade e variedade de experiências lúdicas. É fundamental que os educadores se foquem nos interesses e necessidades das crianças, para escolher jogos adequados à sua faixa etária e a promover o desenvolvimento global da criança. Ao integrar estes como ferramentas de ensino, os educadores contribuem para ambientes de aprendizagem ricos, estimulantes e agradáveis.

De acordo com a tabela 33, a educadora referiu que a frequência com que proporciona jogos educativos às crianças para aprendizagens no contexto pré-escolar, está presente em “todas as aulas” (E1). Tal se comprovou, com a implementação do projeto, que com o plano de intervenção tentou-se sempre realizar uma atividade por semana, claro que houve semanas, em que tal não foi possível, dadas as atividades curriculares calendarizadas pela instituição.

Tabela 33

Análise categorial da frequência ocorrem jogos educativos no contexto pré-escolar

Categoria [Designação]	Tipo	Definição da Categoria	Subcategoria	Unidade de Registo	Codificação/Enumeração
Frequência e contexto de uso de jogos educativos	Descritivo	Exploração da frequência e o contexto em que os jogos educativos são utilizados.	Frequência de uso	E1 "(X) Todas as aulas"	

(vi) Quais os espaços da instituição destinados à realização de jogos educativos?

O pré-escolar apresenta diversos espaços que podem ser úteis para a dinamização de jogos educativos, permitindo às crianças um ambiente de aprendizagem rico e diversificado, sendo assim, um tempo educativo e lúdico. Partido do pressuposto que cada espaço tem um carácter próprio, incentiva diferentes tipos de jogos e brincadeiras que vão contribuir para o desenvolvimento global das crianças.

Os espaços da instituição destinados à realização de jogos educativos passam pela sala de aula, sendo este o espaço principal da instituição e pode ser facilmente adaptado aos diversos tipos de jogos educativos, ou seja, a sua organização, a escolha dos materiais e a criatividade do educador são elementos fundamentais para transformar a sala num ambiente divertido e

acolhedor. O espaço exterior, sendo que este proporciona um amplo ambiente ao ar livre para as brincadeiras educativas, promove a atividade física, a exploração da natureza e a interação social entre as crianças. A biblioteca é um espaço que contém diversos livros infantis e jogos onde as crianças podem contar histórias, apresentar peças dramáticas e entre outras atividades lúdicas que de certa forma estimulam a linguagem, criatividade e o interesse pela leitura.

Conforme Sousa (2015, p. 9), “a maioria dos educadores de infância acreditam e defendem que as brincadeiras e os jogos são uma ferramenta fundamental para a aprendizagem das crianças, e por isso cabe-lhes a eles, proporcionar espaços acolhedores, estimulantes, criativos e apelativos para que as crianças consigam brincar e aprender da melhor forma”, ou seja, como aponta Seabra (2024, p. 10) este deve ser um “espaço apropriado” e os jogos devem ser “adequados para cada idade”.

De acordo com a tabela 34, a educadora referiu que os espaços da instituição onde se realizam a maioria dos jogos educativos são a “sala de aula”, ao ser neste que as crianças passam maior parte do seu tempo, a seguir ao “espaço exterior” e a “biblioteca” (E1). Tal se comprovou, com a implementação do projeto, que o espaço mais utilizado para a dinamização das atividades propostas foi a sala (91%), seguida da biblioteca (9%).

Tabela 34

Análise categorial dos espaços da instituição destinados à realização de jogos educativos

Categoria [Designação]	Tipo	Definição da Categoria	Subcategoria	Unidade de Registo	Codificação/Enumeração
Frequência e contexto de uso de jogos educativos	Descritivo	Exploração da frequência e o contexto em que os jogos educativos são utilizados.	Espaços de utilização	E1	"(X) Sala de aula, (X) Espaço exterior, (X) Biblioteca"

“Um Jogo para Aprender” contém objetivos, atividades e dinâmicas lúdico-pedagógicas de carácter flexível e adaptado às necessidades e interesses deste público-alvo, tendo em conta os recursos materiais, humanos e financeiros existentes.

É da nossa opinião que a continuidade do projeto após o término do estágio não dependerá apenas das crianças, mas sim de toda a equipa da instituição, até porque quando visitamos as crianças após a conclusão do estágio fomos questionadas pelas próprias se não trazia mais nenhum jogo para elas.

Assim, como podemos verificar o resultado deste projeto de estágio foi positivo, e será essencial continuarem com o desenvolvimento das atividades, pois proporcionam às crianças uma aprendizagem mais descontraída e divertida em diversos aspetos, como o desenvolvimento

social, físico, intelectual e afetivo e apresentaram um maior interesse pelas atividades, um melhor desempenho nas tarefas e um desenvolvimento mais significativo das suas competências.

Por fim, consideramos que o recurso a atividades e dinâmicas educativas, enquanto elementos cativadores e facilitadores no processo de aprendizagem das crianças, desenvolvem de forma benéfica o pensamento lógico, a concentração e o raciocínio através de incentivos práticos e dinâmicos.

Agora que terminamos o estágio sentimos ser importante refletir de uma forma mais geral sobre a experiência que vivemos durante este período, realçando os pontos fortes e algumas limitações que sentimos ao longo do mesmo, o que faremos nas conclusões gerais.

CONCLUSÕES

Conclusões

O presente relatório de estágio necessitou de uma metodologia qualitativa que recorreu a métodos de recolha de dados mista, recorrendo à estratégia de investigação-ação e a instrumentos de recolha de dados, com a finalidade de dar respostas à investigação de estudo: “Qual a importância do jogo educativo no processo de aprendizagem das crianças em idade pré-escolar?”. Para lhe darmos resposta delineamos alguns objetivos e, por isso, iremos refletir sobre cada um deles.

O nosso objetivo principal recaiu sobre (i) os contributos da realização de jogos educativos no processo de aprendizagem das crianças do pré-escolar, é possível afirmar, tendo em consideração todo o relatório de estágio, pensamos ter dado resposta sustentada na pesquisa que realizamos, que serviu a nosso suporte teórico e na documentação dos nossos jogos educativos. Através da investigação que realizamos vários autores defendem de que modo o jogo pode ser importante para aprendizagem na escola, como estratégia, instrumento ou recurso, porque “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” (Felgueiras, 2021, p. 73).

Quanto ao segundo objetivo principal (ii) investigar as finalidades que os educadores de infância do pré-escolar atribuem aos jogos educativos no âmbito das atividades curriculares, numa instituição de Santa Maria da Feira, com a pesquisa realizada e a experiência prática reforçamos a ideia que o jogo é um instrumento essencial para a aprendizagem no pré-escolar, através dos jogos educativos, as crianças exploraram o mundo, desenvolveram habilidades cognitivas, sociais e emocionais, e construíram conhecimentos de maneira lúdica e significativa.

No que refere ao objetivo específico (i) verificar que tipo de jogos educativos os educadores utilizam para estimular a aprendizagem das crianças, foi-nos possível verificar este objetivo através da observação como da execução das atividades implementadas, que os jogos educativos mais utilizados na instituição, eram dois tipos de jogos, os de mesa e os motores, os primeiros eram realizados na mesa, individualmente ou em grupos de duas ou três crianças por cada jogo, os segundos, eram jogos realizados com o grupo dividido por duas equipas.

Quanto ao segundo objetivo específico (ii) averiguar se é reconhecido caráter pedagógico aos jogos educativos, com a interação com a educadora e análise das suas perceções demonstraram que os jogos educativos são reconhecidos como instrumentos importantes para a aprendizagem.

Quanto ao terceiro objetivo específico (iii) experienciar com as crianças situações de jogo com recurso à elaboração e realização de jogos educativos, pensamos tê-lo atingido através da nossa implementação de atividades de jogos educativos que promoveu o conhecimento e aprendizagem de determinados conteúdos, bem como todo o tempo em que tivemos contacto com o público-alvo, permitindo-nos observar o impacto positivo que os jogos têm no seu desenvolvimento. A implementação das atividades foi bastante positiva, conseguimos introduzir jogos diversificados, com as plataformas as quais recorremos que tem o propósito de criar recursos prontos a serem impressos e utilizados, tanto por educadores como por profissionais na área da educação, apenas adaptamos o seu funcionamento e as regras, de acordo com adequação ao público-alvo, as necessidades e interesses das crianças.

E, por fim, o quarto objetivo específico (iv) identificar o tempo e o espaço em que ocorrem jogos educativos no contexto das práticas educativas, acreditamos que conseguimos atingir pois entendemos que nesta instituição com as observações realizadas na instituição revelaram que os jogos educativos geralmente ocorrem pela manhã na sala de aula, mas também podem ser utilizados em outros momentos e espaços.

Considera-se que esta investigação foi difícil de se realizar uma vez que existia pouca informação sobre o tema que se relacionasse com o ensino não formal. Deste modo, tentou-se focar nas questões que consideramos mais pertinentes para a investigação. Por um lado, permitiu-nos ganhar consciência sobre a importância do jogo educativo no processo de aprendizagem das crianças em idade pré-escolar e das dificuldades existentes na sua concretização. Por outro lado, esta investigação permitiu-nos ganhar experiência na construção de instrumentos de recolha de dados e posteriormente na sua análise de dados. Salienta-se que as conclusões do estudo, foram um grande contributo para a área da educação, quer por serem uma contribuição às investigações já existentes, ou por ser uma mais-valia para que as futuras pesquisas se formem, novas ideias se encontrem, porque na educação é importante equilibrar o uso de jogos educativos (não formal) com outras atividades educacionais tradicionais (educação formal) e brincadeiras. A interação com outros colegas, educadores e a exploração do ambiente físico também são fundamentais para o desenvolvimento integral das crianças no pré-escolar. Além disso, os jogos educativos devem ser escolhidos com critério, garantindo que sejam apropriados para a faixa etária e alinhados aos objetivos educacionais estabelecidos para o pré-escolar.

Com a realização do estágio, foi-nos possível mobilizar os conhecimentos teóricos, metodológicos e práticos, adquiridos ao longo do mestrado, que permitiram a construção de

problemas e a procura por soluções pertinentes e inovadoras para o campo da educação e lazer e ainda, conceber, planear e produzir este relatório cientificamente fundamentado e rigoroso.

Relativamente aos aspetos mais positivos do estágio, considerou-se que a responsabilidade, o empenho, a organização, a proatividade, e o facto de estar sempre disposta a cooperar, foram pontos fortes do trabalho desenvolvido demonstrando as capacidades de ser, saber e saber fazer.

Um dos aspetos a melhorar, no futuro, é a capacidade de liderança do grupo. Esta é uma grande dificuldade, e um dos grandes desafios, no entanto, é através do erro que podemos evoluir e aceitá-lo como aprendizagem para o nosso crescimento profissional. E, se um dia mais tarde, tivermos a oportunidade de voltar a intervir nesta área, colocaremos em prática todas as aprendizagens e conselhos que nos foram transmitidos durante este estágio, de maneira a aperfeiçoar cada vez mais as técnicas e desenvolver as competências necessárias para nos tornarmos melhores profissionais.

De seguida apresentar-se-á os constrangimentos e limitações do estudo, bem como as sugestões para futuras investigações.

Identificou-se como limitação do estudo o facto de as observações e análises estarem sujeitas à subjetividade e interpretação do investigador. O estágio foi conduzido num período curto e apenas com um grupo de crianças, ficando claro que a disponibilidade de mais oportunidades para intervenção neste contexto enriqueceria o conjunto de resultados e aumentaria a clareza das conclusões.

Identificou-se como limitação do estudo o reduzido número de sujeitos participantes e, consequentemente, o facto de o estudo não ser representativo da população em análise, contudo os dados apresentados são específicos e limitados deste grupo de crianças e instituição e baseiam-se na experiência da investigadora e educadora com as crianças, não se podendo generalizar.

Consequentemente, foi identificada outra limitação que diz respeito à escassez de literatura sobre a problemática e aos raros estudos realizados na área e contexto não formal, porém acreditamos que o nosso estudo possa fornecer novas contribuições para a área da educação, enriquecendo a discussão académica sobre esse assunto.

Por último, o facto de o inquérito por questionário ser realizado apenas a uma educadora pode ser considerado um constrangimento às respostas e à análise dos dados, sendo que em algumas questões, não foi possível efetuar a comparação entre os dados obtidos. No

entanto, poderia ter sido interessante, no sentido de aprofundar os dados do estudo, a possibilidade de observar e contactar com outros educadores ou técnicos de educação e lazer.

Salienta-se que uma sugestão de pesquisa futura se prende com o facto de que uma abordagem qualitativa pode ser complementada no futuro com pesquisas quantitativas que forneçam perspectivas diferentes sobre as questões de pesquisa.

Outra sugestão de pesquisa futura prende-se com o facto de abrir caminho para a investigação do mesmo tema para outros níveis de ensino, sendo eles: ensino básico, ensino secundário, ensino superior ou educação e formação de jovens e adultos, neste caso teve como público-alvo as crianças do pré-escolar, contudo espera-se que o projeto possa ser realizado noutros contextos, instituições e com outros públicos-alvo, para isso, é apenas necessário adaptar as atividades consoante a faixa etária, as necessidades e os interesses.

Neste sentido, lançamos um desafio à instituição que acolheu o estágio e a outros contextos, que tenham interesse em implementar ou continuar com o projeto, pois as próprias crianças sentem a necessidade e interesse que o mesmo continue, questionando se “não trouxeste nenhum jogo para nós”. Tendo isto em consideração acreditamos que o plano de intervenção “Um Jogo para Aprender” ao ser implementado no concelho de Santa Maria da Feira, foi um projeto pioneiro e uma mais-valia para a instituição, na vertente da educação não-formal que recorre a jogos educativos no processo de aprendizagem de crianças em idade pré-escolar.

Foi uma oportunidade muito gratificante e enriquecedora, tanto pessoalmente como profissionalmente, olhando para trás sentimos que houve crescimento de aprendizagens. Apesar de todos os contratempos e imprevistos, foi possível demonstrar os conhecimentos adquiridos durante a licenciatura em animação socioeducativa e o mestrado em educação e lazer e adquirir novos saberes com os profissionais da instituição.

Concluído, assim, o percurso académico, apesar de termos aprendido muito ao longo de toda a formação, este é apenas o início de um longo caminho que esperamos percorrer, e ao longo do qual ainda teremos muito para aprender, pois o saber nesta área é inesgotável com o ritmo a que o mundo avança temos de continuar a aprender. Tencionamos ser uma profissional atualizada e interessada, pelo que pretendemos continuar a estudar e a pesquisar sobre os mais variados assuntos relacionados com a educação e lazer.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arce, A. (2004). O jogo e o desenvolvimento infantil na teoria da atividade e no pensamento educacional de Friedrich Froebel. *Cadernos Cedes*, 24(62), 9-25. <https://doi.org/10.1590/S0101-32622004000100002>.

Barbeito, R. A. O. (2020). *"Vamos jogar?" Potencialidades do jogo na educação pré-escolar*. [Dissertação de mestrado, Escola Superior de Educação de Lisboa, Instituto Politécnico de Lisboa]. Repositório ESEL - IPL. <http://hdl.handle.net/10400.21/12978>.

Bardin, L. (2011). *Análise de conteúdo*. Edições 70.

Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (1994). *Investigação qualitativa em educação: Uma introdução à teoria e aos métodos*. Porto Editora.

Bruner, J. (2008). *Actos de significado*. Edições 70.

Caillois, R. (1990). *Os Jogos e Os Homens*. Cotovia.

Câmara Municipal de Santa Maria da Feira (2019, Agosto). *Carta Educativa do Município de Santa Maria da Feira*. Universidade de Aveiro. https://cm-feira.pt/documents/20142/1456375/Revis%C3%A3o_Carta-Educativa_SMF_16_10_2019.pdf/247dee99-5ce0-80dd-5145-7b2e9e87a1a9.

Câmara Municipal de Santa Maria da Feira (s.d.). *Município*. <https://cm-feira.pt/web/guest/municipio>.

Cardoso, O. A. P. P. (2014). *Inovar com a investigação-ação: desafios para a formação de professores*. Imprensa da Universidade de Coimbra. <http://dx.doi.org/10.14195/978-989-26-0666-8>.

Cardozo, A. A., Alves, A. A. da C., Paixão, E. M. de L., Macedo, E. L. da S., Martins, G. A., Ferreira, S. L., & Freitas, S. C. de (2021). JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL. *Revista Ibero-Americana De Humanidades, Ciências E Educação*, 7(10), 2235–2242. <https://doi.org/10.51891/rease.v7i10.2794>.

Chaer, G., Diniz, R. R. P., & Ribeiro, E. A. (2011). A técnica do questionário na pesquisa educacional. *Revista Evidência*, 7(7), 251-266. http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/maio2013/sociologia_artigos/pesquisa_social.pdf.

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

Coutinho, C. P., Sousa, A., Dias, A., Bessa, F., Ferreira, M. J. R. C., & Vieira, S. R. (2009). Investigação-acção: metodologia preferencial nas práticas educativas. *Revista Psicologia, Educação e Cultura*, 13(2), 355-379. <https://hdl.handle.net/1822/10148>.

Decreto-Lei n.º 4/1997, de 10 de fevereiro. Diário da República, 1.ª série — N.º 34.

Dias, G. & Mendes, R. (2012). As potencialidades do jogo no desenvolvimento da criança. *Revista Digital EFDeportes.com.*, 17(173), 1. <https://www.efdeportes.com/efd173/jogo-no-desenvolvimento-da-crianca.htm>.

Duarte, J. A. (2009). *O jogo e a criança: Estudo de Caso*. [Dissertação de mestrado, Escola Superior João de Deus]. Repositório Comum. <http://hdl.handle.net/10400.26/2296>.

Educação Inclusiva Para Todos (2020). *Início*. <https://edukinclusiva.pt/>.

Educação Inclusiva Para Todos (2020a). *Cartões - Números 0-9*. <https://edukinclusiva.pt/2020/06/10/cartoes-numeros-0-9/>.

Erikson, E. H. (1995). *Childhood And Society*. Vintage Publishing.

Felgueiras, A. C. M. (2021). *Prática de Ensino Supervisionada—O jogo como estratégia de ensino e aprendizagem*. [Dissertação de mestrado, Instituto Politécnico de Bragança]. Biblioteca Digital do IPB. <http://hdl.handle.net/10198/24559>.

Freire, P. (2018). *Pedagogia do Oprimido*. Edições Afrontamento.

Fundação José Neves (2020). *Projeta a Educação: Como evolui um sistema de ensino?*. <https://joseneves.org/pt/artigo/como-evolui-um-sistema-de-ensino?>

Gohn, M. D. G. (2006). Educação não-formal, participação da sociedade civil e estruturas colegiadas nas escolas. *Ensaio: avaliação e políticas públicas em educação*, 14(50), 27-38. <https://doi.org/10.1590/S0104-40362006000100003>.

Guerra, I. C. (2002). Fundamentos e Processos de uma Sociologia de Acção O Planeamento em Ciências Sociais. (2ªed.). Principia.

Huizinga, J. (2003). *Homo Ludens*. Edições 70.

Instituição - Jardim de Infância (2021). *Homepage*. <https://www.joaopedefeijao.pt/>.

Kishimoto, T. (2005). *Jogo e Educação Infantil*. Pioneira.

Kishimoto, T. M. (1995). O jogo e a educação infantil. *Pro-Posições*, 6 (17), 46-63. <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/proposic/article/view/8644269/11695>

Kishimoto, T. M. (2003). *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*. Cortez.

LetsDoPuzzles (2024). *Memory Games*. <https://letsdopuzzles.com/cat/printable-games/memory-games>.

LetsDoPuzzles (2024a). *Fruits and Veggies Memory Games*. <https://letsdopuzzles.com/dl/fruits-and-veggies-memory-games>.

LetsDoPuzzles (2024b). *Match the Animals Memory Games*. <https://letsdopuzzles.com/dl/match-the-animals-memory-games>.

Lopes da Silva, I., Marques, L., Mata, L., & Rosa, M. (2016). *Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar*. Lisboa: Ministério da Educação/Direção-Geral da Educação (DGE). https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjekePLvOP1AhWp4IUkHUeVDMoQFnoECAMQAAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.dge.mec.pt%2Focepe%2Fsites%2Fdefault%2Ffiles%2FOrientacoes_Curriculares.pdf&usg=AOvVaw3y0W78Hb0w3F05yGXNK0cK.

Lopes, A. C. P. (2018). *O Papel e o Lugar do Animador na Educação Infantojuvenil: Das Instituições Escolares às Não Escolares. Um Estudo Multicasos da Ilha de São Miguel*. [Dissertação de mestrado, Universidade dos Açores]. Repositório da Universidade dos Açores. <http://hdl.handle.net/10400.3/5105>.

Lopes, M. (2006). *A Animação sociocultural em Portugal*. Intervenção.

Maia, A. C. B. (2020). *Questionário e entrevista na pesquisa qualitativa Elaboração, aplicação e análise de conteúdo*. São Paulo: Pedro e João. <https://pedroejoaoeditores.com.br/2022/wp-content/uploads/2022/01/manual-didaticoebook-1.pdf>.

Marcellino, N. (1987). *Lazer e Educação*. Papirus.

Máximo-Esteves, L. (2008). *Visão panorâmica da investigação-acção*. Porto Editora.

Mendes, M. (2012). *A aprendizagem da multiplicação numa perspetiva de desenvolvimento do sentido do número: Um estudo com alunos do 1.º ciclo*. [Dissertação de doutoramento, Instituto de Educação, Universidade de Lisboa]. Repositório da Universidade de Lisboa. <http://hdl.handle.net/10451/5893>.

Ministério da Educação (2016). *Orientações Curriculares para a educação pré-escolar*. ME (DGE). https://www.dge.mec.pt/ocepe/sites/default/files/Orientacoes_Curriculares.pdf.

Moreira, A., Sá, P., & Costa, A. P. (2021). Reflexões em torno de Metodologias de Investigação: métodos (Vol. 1). *UA Editora*. <http://hdl.handle.net/10773/30770>.

Moreira, D. & Oliveira, I. (2004). *O jogo e a matemática*. Universidade Aberta. <http://hdl.handle.net/10400.2/10759>.

Morgado, A. R. M. (2012). *A animação socioeducativa e a promoção da saúde: Investir na prevenção*. [Dissertação de mestrado, Universidade do Minho]. Repositório da Universidade do Minho. <https://hdl.handle.net/1822/23697>.

Neto, C. (2001). *A criança e o jogo: perspectivas de investigação. A escola e a criança em risco-intervir para prevenir*, 31-51.

Neto, C. (2020). *Libertem as crianças - A urgência de brincar e ser ativo*. (1.ª Ed.) Contraponto Editores.

Patrício, M. R. (2019). Educação formal, não formal e informal. In M. J. Brites, I. Amaral & M. T. Silva (Eds.), *Literacias cívicas e críticas: refletir e praticar* (pp. 105-107). Braga: CECS. <http://hdl.handle.net/10198/19887>.

Pérez, V., (2006). Educação, Animação, Ócio e Tempo Livre (ou a escura noite onde todos os gatos são pardos) in A. Peres e M. Lopes (eds). *Animação, Cidadania e Participação*. APAP

Piaget, J. & Inhelder, B. (1973). *A Psicologia da Criança*. Difusão Européia do Livro.

Pitta, J. C. L: (2023). JOGOS EDUCATIVOS COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA. *RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar - ISSN 2675-6218*, 4(9). <https://doi.org/10.47820/recima21.v4i9.4133>.

Psicosol (2024). *Jogos*. <https://psicosol.com/category/jogos-e-brincadeiras/>.

Psicosol (2024a). *Dominó de Atenção*. <https://psicosol.com/domino-de-atencao/>.

Psicosol (2024b). *Dominúmero e Cor*. <https://psicosol.com/dominumero-e-cor/>.

Psicosol (2024c). *Memorize a Organização*. <https://psicosol.com/memorize-a-organizacao/>.

Psicosol (2024d). *Olhar Atento*. <https://psicosol.com/olhar-atento/>.

Queiroz, D. T., Vall, J., Souza, A. M. A., & Vieira, N. F. C. (2007). Observação participante na pesquisa qualitativa: conceitos e aplicações na área da saúde. *R Enferm UERJ*, 15(2), 276-283. https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2020779/mod_resource/content/1/Observe%C3%A7%C3%A3o%20Participante.pdf.

Quivy, R. & Campenhoudt, L., (1992). *Manual de Investigação em Ciências Sociais*. Gradiva. <https://tecnologiamidiaeinteracao.files.wordpress.com/2018/09/quivy-manual-investigacao-novo.pdf>.

Ramos, C. (2022). *O lúdico como forma de potenciar o desenvolvimento da criança e a aquisição de aprendizagens na educação pré-escolar*. [Dissertação de mestrado, Escola Superior de Educação Jean Piaget de Almada]. Repositório Comum. <http://hdl.handle.net/10400.26/41194>.

Rodrigues, A. (2021) Investigação-ação e análise de conteúdo: caso na formação de professores. *Revista práxis educacional*, 17(48), 1-23. <https://doi.org/10.22481/praxisedu.v17i48.8796>.

Santiago, A., Vale, V., Gonçalves, A., Leandro, C, Marques, M., Campos, M. R. C., & Parreiral, S. (2022). *A Escola em transformação: Formação e prática docente*. Escola Superior de Educação de Coimbra, Instituto Politécnico de Coimbra. https://eventos.esec.pt/eipe/wp-content/uploads/2023/02/EIPE2022_-Publicacao_A-Escola-em-transformacao-VF.pdf#page=60.

Sá-Silva, J. R., Almeida, C. D. D., & Guindani, J. F. (2009). Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas. *Revista brasileira de história & ciências sociais*, 1(1), 1-15. <https://periodicos.furg.br/rbhcs/article/view/10351>.

Seabra, M. A. B., Saraiva, A. C. G. T., Melo Junior, M. F. de, Silva, K. L., Silva, B. H. F. da, Freitas, M. F. de, Silva, T. M. C., Sousa, J. V. de, Eidt, A., Barros, T. M. L., & Lemos, K. da S. S. L. (2024). Jogos e brincadeiras na educação infantil: uma revisão. *CONTRIBUCIONES A LAS CIENCIAS SOCIALES*, 17(4), 01-17. <https://doi.org/10.55905/revconv.17n.4-113>.

Silva, C. F. (2016). Kant—uma educação para a humanidade. *Filosofia. Revista da Faculdade de Letras da Universidade do Porto*, 33, 225-246. <http://dx.doi.org/10.21747/21836892/fil33a14>.

Silva, C. J. R. (2013). Animação de tempos livres: representações de adolescentes de 2º e 3º ciclo sobre os centros de atividades de tempos livres. [Dissertação de mestrado, Universidade do Minho]. Repositório da Universidade do Minho. <https://hdl.handle.net/1822/28901>.

Soares, N. A. T. (2014). *Literacia através das artes*. [Dissertação de Mestrado, Instituto Politécnico de Coimbra]. Repositório Comum. <http://hdl.handle.net/10400.26/12788>.

Sousa, M. J., & Baptista, C. S. (2011). *Como fazer Investigação, Dissertações, Teses e Relatórios*. Edições Pactor.

Sousa, P. A. R. (2015). *A importância de brincar. Brincar e jogar na infância*. [Dissertação de mestrado, Instituto Superior de Educação e Ciências de Lisboa]. Repositório Comum. <http://hdl.handle.net/10400.26/21557>.

Souza, A. S. D. (2021). *O LÚDICO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA: O Desenvolvimento e Aprendizagem das Crianças das Escolas Públicas do Município de São Luís Gonzaga-Maranhão-Brasil*. [Dissertação de mestrado, Escola Superior de Educação João de Deus]. Repositório Comum. <http://hdl.handle.net/10400.26/37141>.

Trilla, J. (2005). *Animação Sociocultural: Teorias, Programas e Âmbitos*. Lisboa: Instituto Piaget.

Trindade, B. M. M. C. (2019). *Estudo da importância da animação sociocultural em contexto educativo* [Dissertação de doutoramento, Universidade de Salamanca]. Repositório Documental da Universidade de Salamanca. <http://hdl.handle.net/10366/143594>.

Trindade, B., Conde, M. J. & Pocinho, R. (2017). Estudo da importância da animação sociocultural em contexto educativo. *Quaderns d'animación i Educació Social*, 26(1), 1-19.

UNESCO (2006). Os sentidos da educação. Revista Prelac, projeto regional de educação para a américa latina e o caribe. *Revista Prelac*, 2, 1-147. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000145502_por.

Veríssimo, R. (2002). *Desenvolvimento psicossocial (Erik Erikson)*. Faculdade de Medicina do Porto. <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/9133>, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in society: Development of higher psychological processes*. Harvard university press.

Vieira, J. (2008). *Campos de Férias e Direitos Humanos Guia para Animadores*. APCC.

Vilelas, J. (2020). *Investigação – O Processo de Construção do Conhecimento*. Edições Sílabo.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Wunderkiddy (2020-2024). *Wunderkiddy*. <https://wunderkiddy.com/>.

Wunderkiddy (2020-2024a). *Animals Train Shadows Activity*. <https://wunderkiddy.com/activity-sheet/animals-train>.

Wunderkiddy (2020-2024b). *Pencil Color Sorting Worksheet*. <https://wunderkiddy.com/activity/colored-pencil>.

Wunderkiddy (2020-2024c). *Shapes with Everyday Objects Activity*.
<https://wunderkiddy.com/toddlers-activity/shape-object>.

Wunderkiddy (2020-2024d). *Transportation Sorting Activity*.
<https://wunderkiddy.com/toddlers-activity/transportation>.

Wunderkiddy (2020-2024e). *Transportation Worksheet*.
<https://wunderkiddy.com/worksheet/transportation-2>.

Wunderkiddy (2020-2024f). *Whole and Half Printable Kindergarten Activity*.
<https://wunderkiddy.com/material/the-hole-and-the-half>.

Yin, R. K. (2010). *Estudo de caso: planejamento e métodos*. Bookman.

ANEXOS

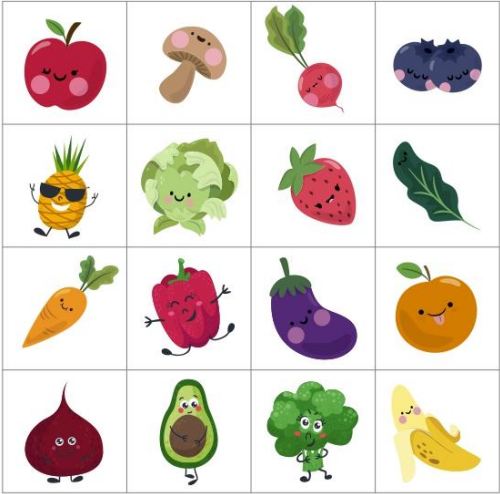
Anexo I - Atividade 1: Jogo da Memória (animais, frutas e legumes)

CUTE ANIMALS
memory game



Print out two copies of this printable. Cut out each card, mix them up and place face down. Each player takes turn, turning over two cards, trying to make a match.

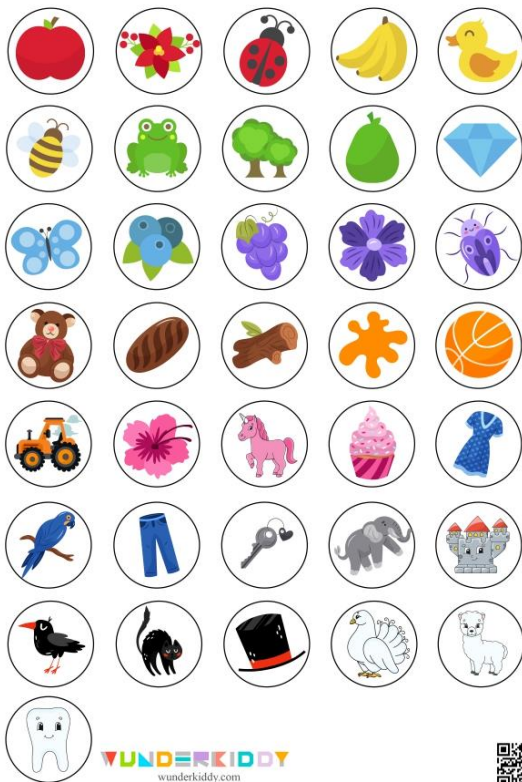
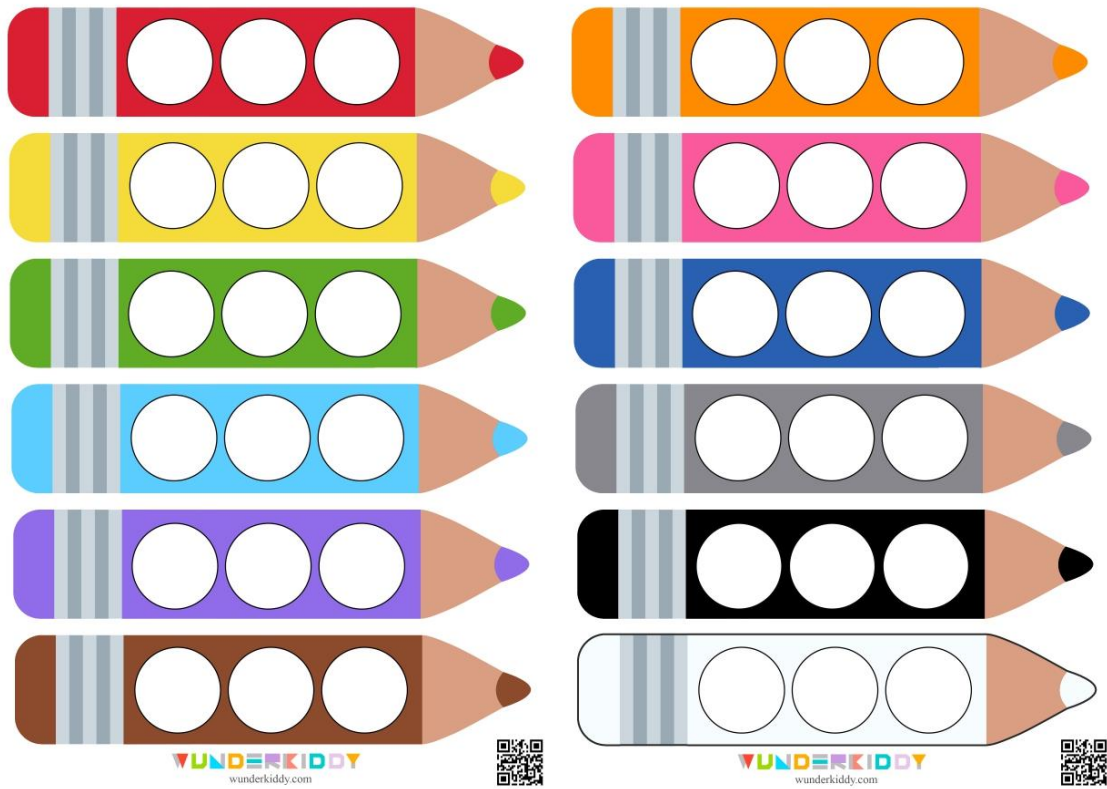
FRUITS & VEGGIES
memory game



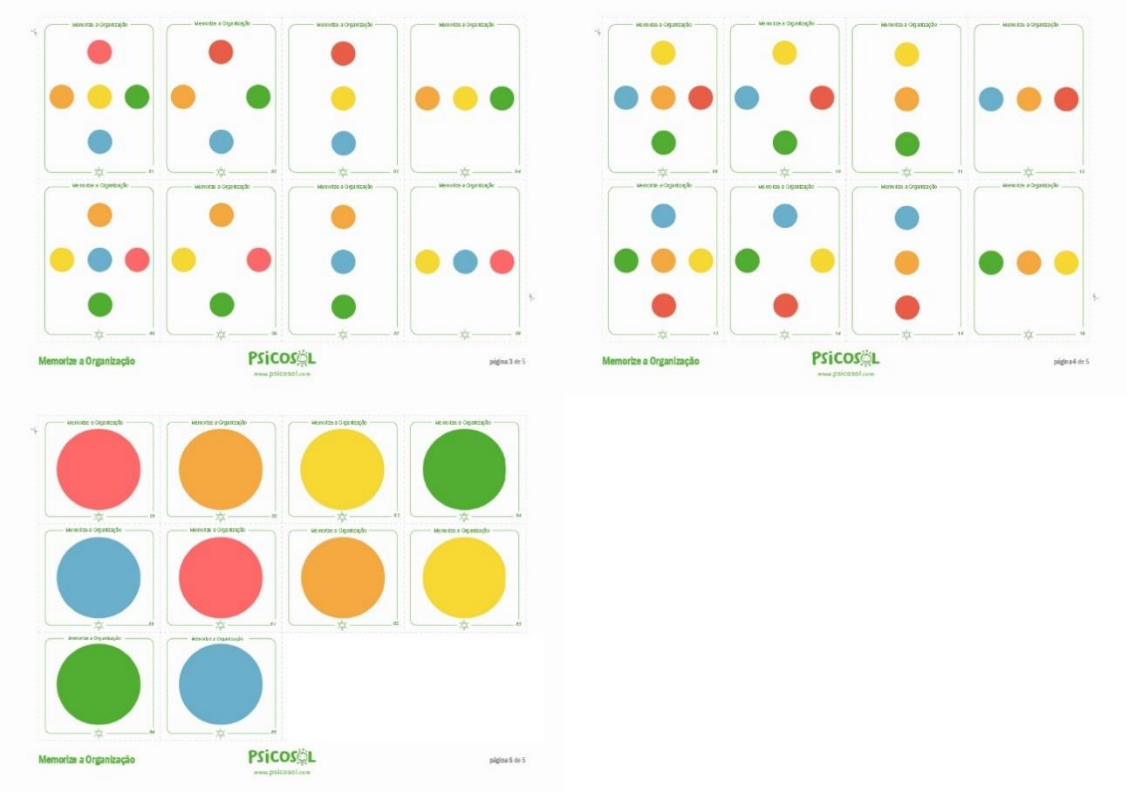
Print out two copies of this printable. Cut out each card, mix them up and place face down. Each player takes turn, turning over two cards, trying to make a match.

LetsDoPuzzles (2024a e 2024b).

Anexo II - Atividade 2: Jogo das Cores

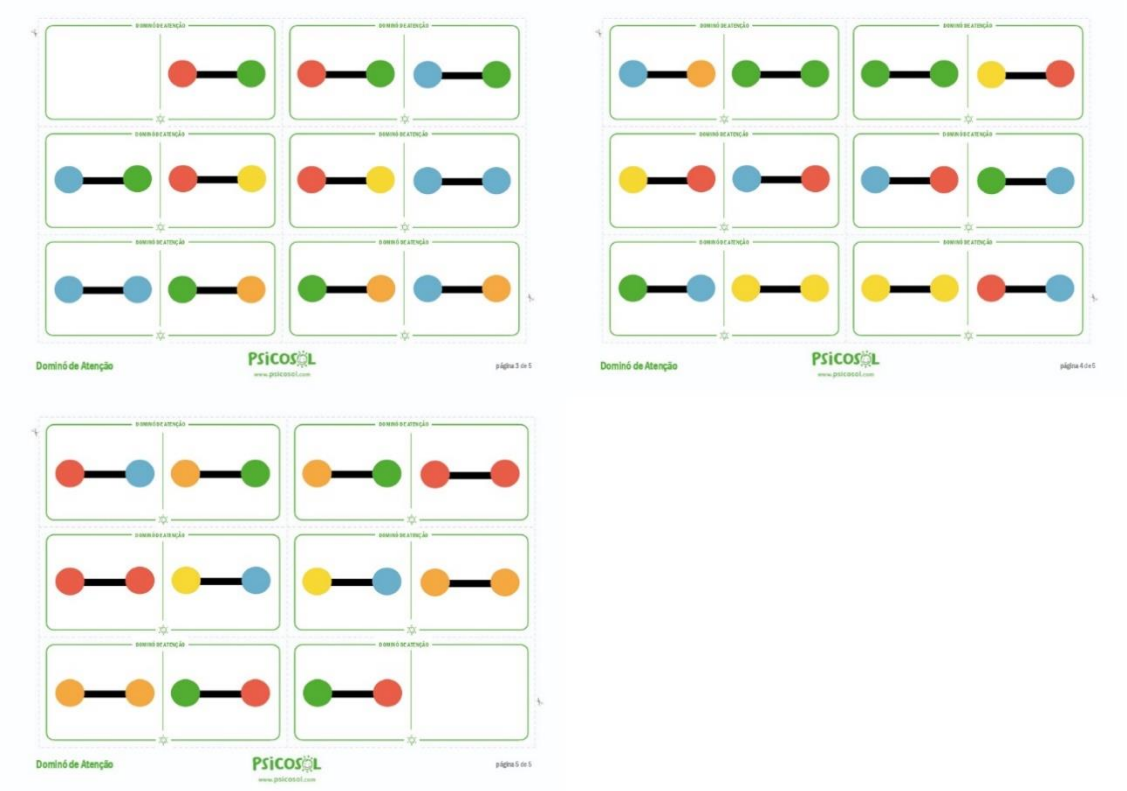


Anexo III - Atividade 3: Jogo da Memória das Cores



Psicosol (2024c).

Anexo IV - Atividade 4: Jogo do Dominó das Cores



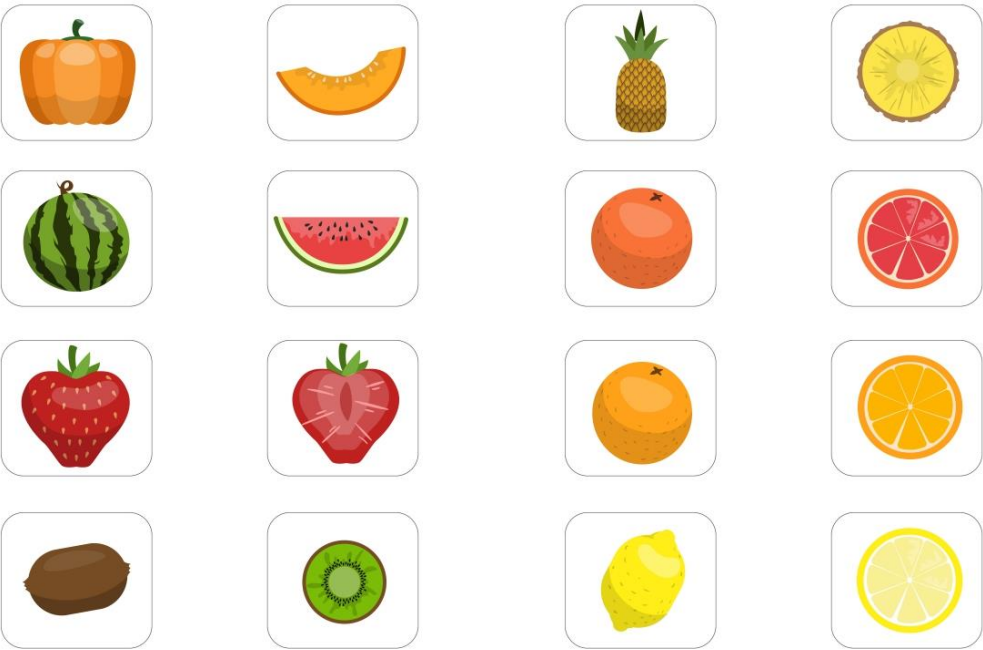
Psicosol (2024a).

Anexo V - Atividade 5: Jogo do Dominó das Cores e Números



Psicosol (2024b).

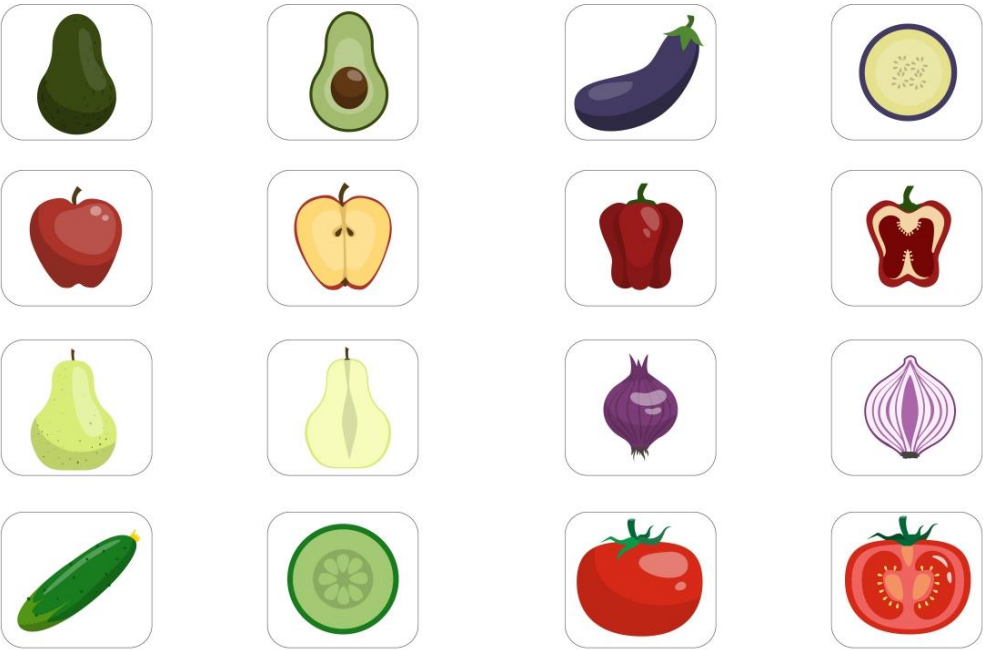
Anexo VI - Atividade 6: Jogo das Frutas e Legumes



WUNDERKIDDY
wunderkiddy.com



WUNDERKIDDY
wunderkiddy.com



WUNDERKIDDY
wunderkiddy.com

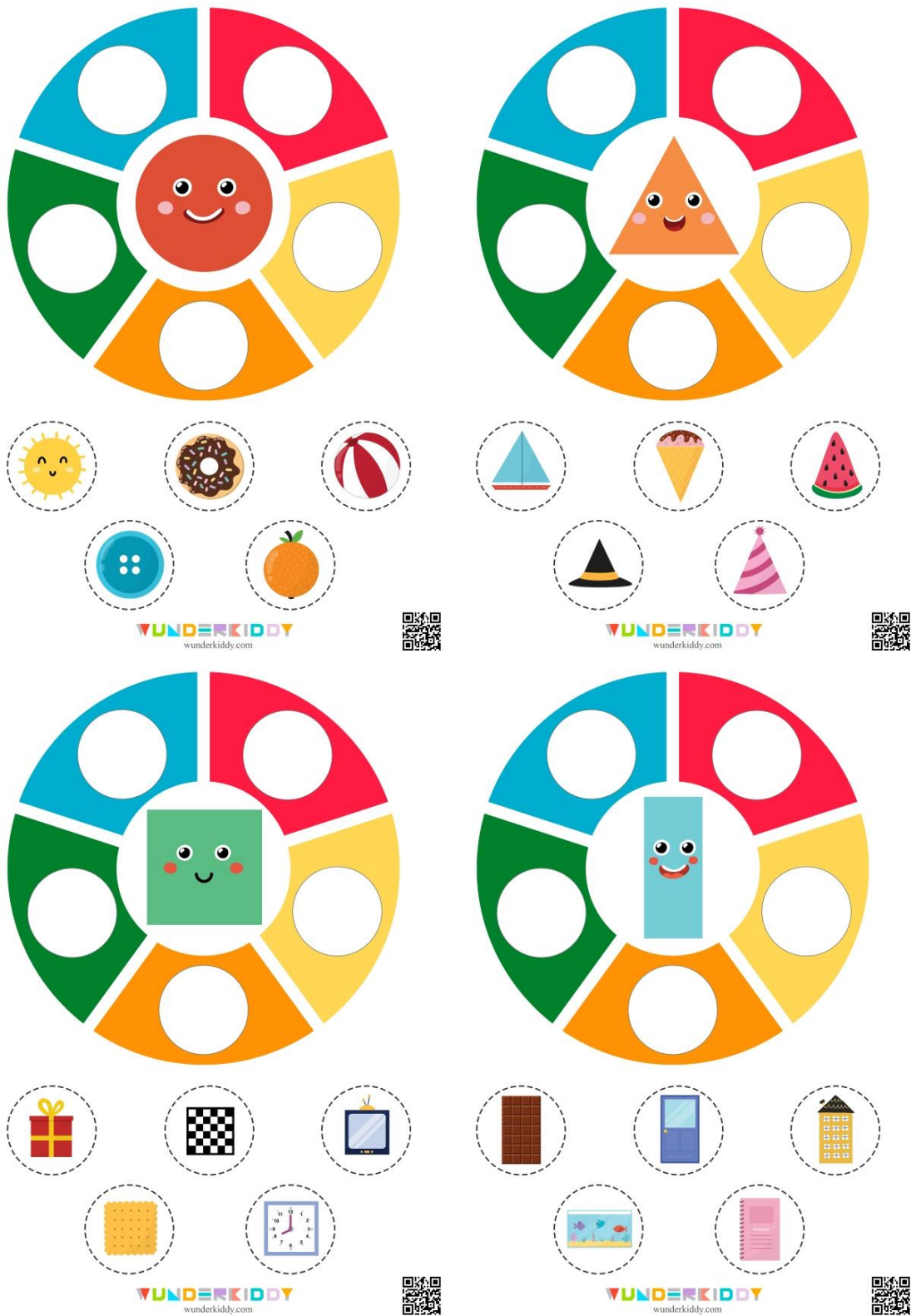


WUNDERKIDDY
wunderkiddy.com



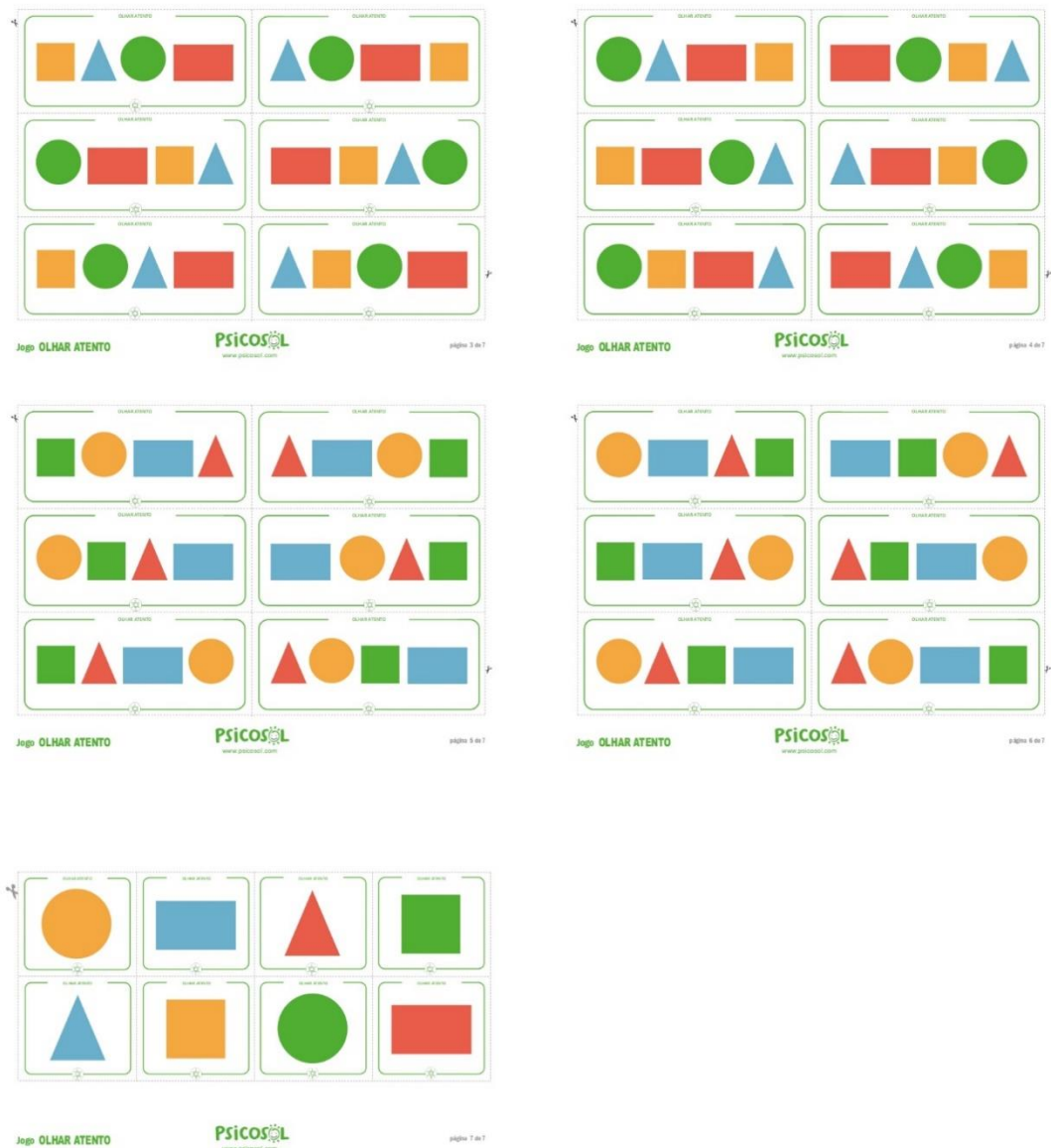
Wunderkiddy (2020-2024f).

Anexo VII - Atividade 7: Jogo das Formas Geométricas



Wunderkiddy (2020-2024c).

Anexo VIII - Atividade 8: Jogo das Sequências Geométricas



Psicosol (2024d).

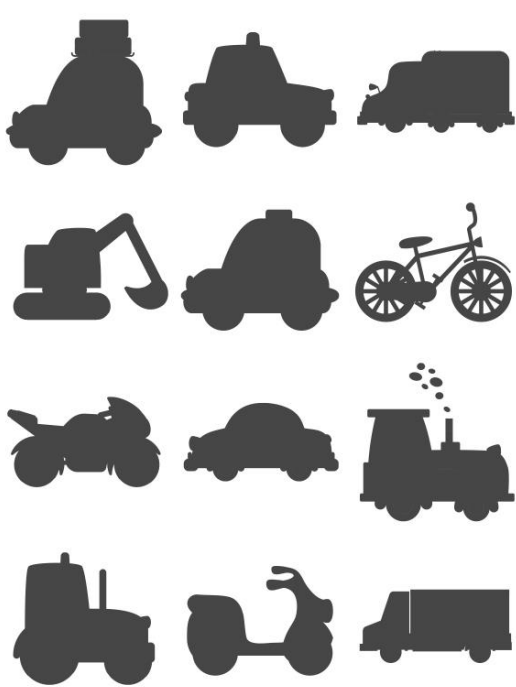
Anexo IX - Atividade 9: Jogo das Sombras dos Animais





Wunderkiddy (2020-2024a).

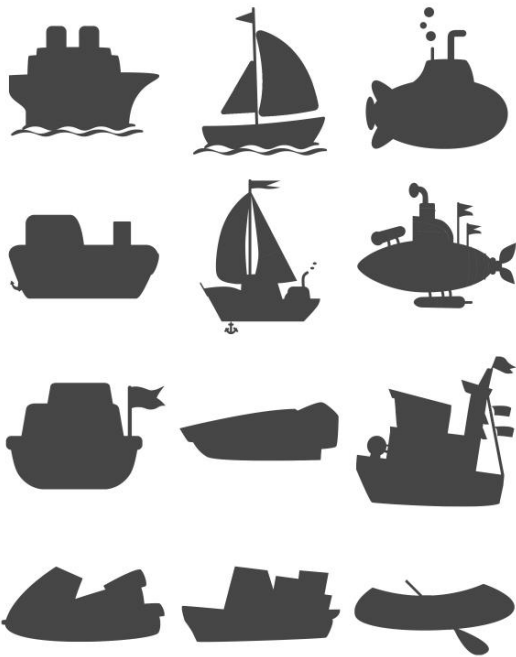
Anexo X - Atividade 10: Jogo dos Transportes



WUNDERKIDDY
wunderkiddy.com



WUNDERKIDDY
wunderkiddy.com

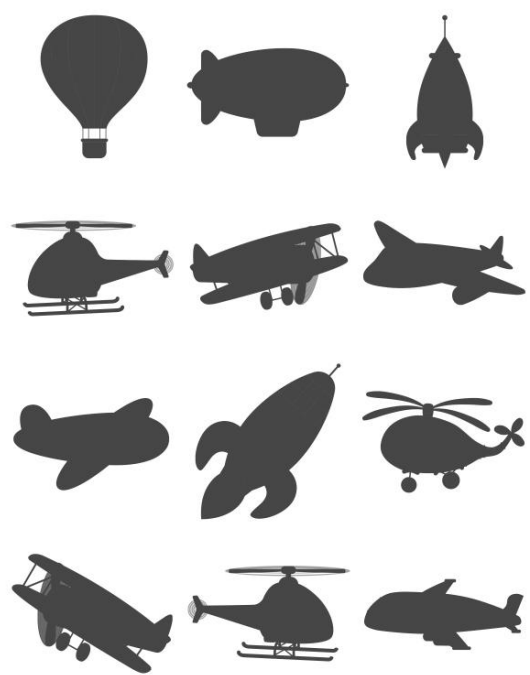


WUNDERKIDDY
wunderkiddy.com



WUNDERKIDDY
wunderkiddy.com

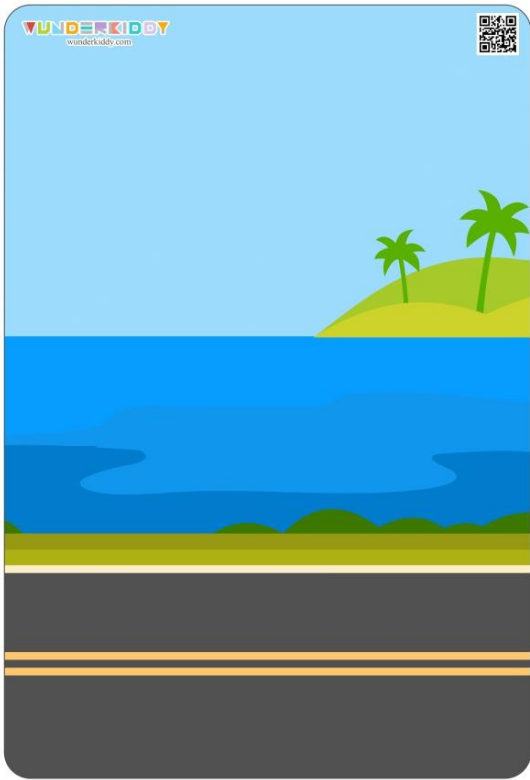




WUNDERKIDDY
wunderkiddy.com

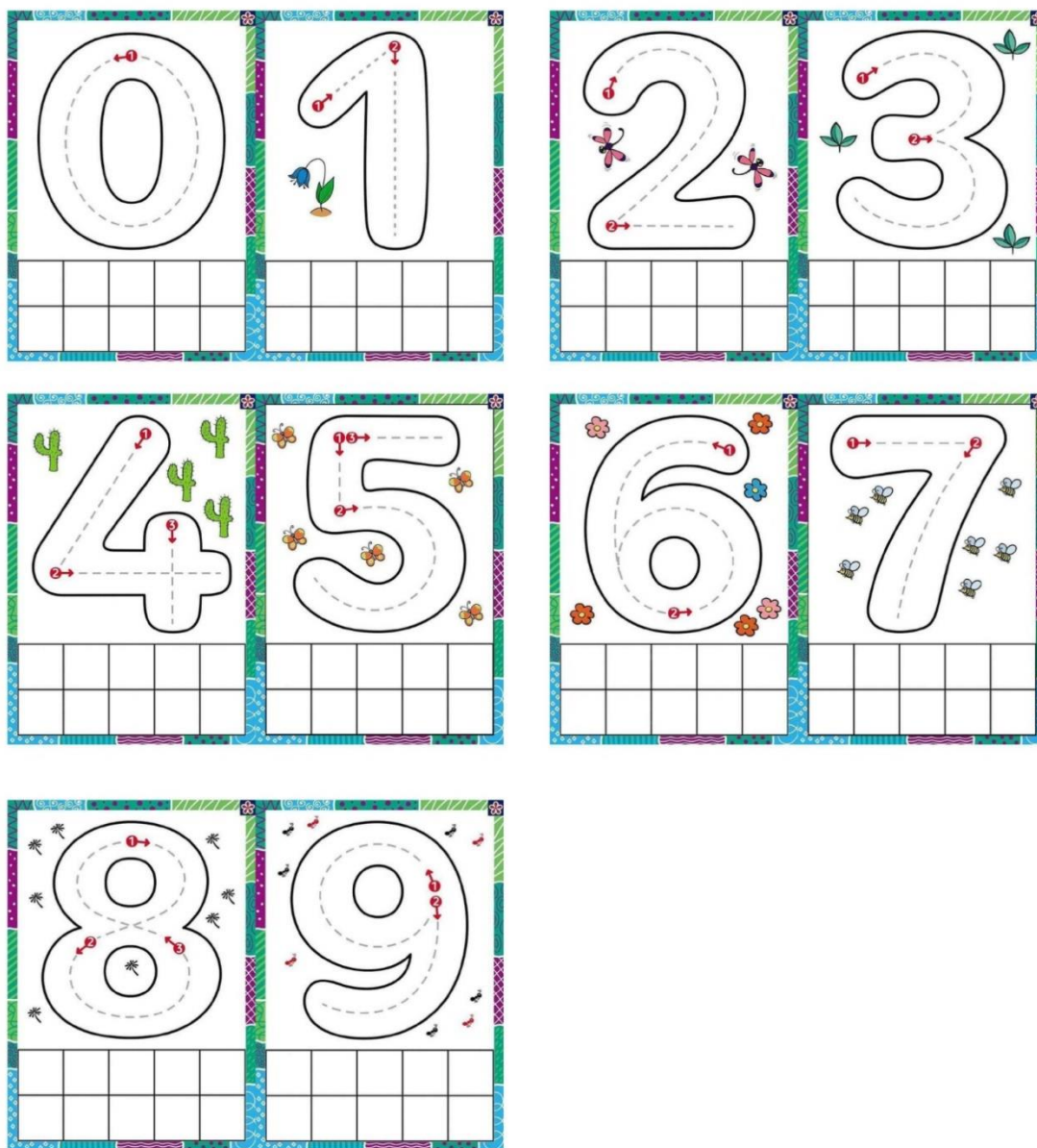


WUNDERKIDDY
wunderkiddy.com



Wunderkiddy (2020-2024d e 2020-2024e).

Anexo XI - Atividade 11: Jogo dos Números



Educação Inclusiva Para Todos (2020a).

Anexo XII - Calendarização das atividades da instituição

Atividade	Data
Dia Mundial da Música	02/10/2023
Quinta dos Animais	04/10/2023
História do "Ratatouille"	12/10/2023
Dia Mundial da Alimentação	16/10/2023
Feira de Outono	18/10/2023
História Infantil "Carlota Barbosa a Bruxa Medrosa"	25/10/2023
História Infantil "A Maria das Castanhas"	08/11/2023
Lenda de "São Martinho"	13/11/2023
Rapunzel e a Relíquia do Egipto	15/11/2023
Leitura da história "O Picolé"	17/11/2023
Dia Nacional do Pijama	20/11/2023
Bombeiros Voluntários da Feira	21/11/2023
Comboio Mágico e Circo Oníria	14/12/2023
Histórias Cantadas	19/12/2023
Confeção de Sabonetes	20/12/2023
Patinagem	22/12/2023
Cantar os Reis	05/01/2024
Dia Internacional do Riso	18/01/2024
Museu Convento dos Loios (Fogaceira)	19/01/2024
Centro Hípico da Feira	23/01/2024
Leitura da história "Os Fantasma Não Batem à Porta"	25/01/2024
Oficina de Educação Emocional "Os Medos"	02/02/2024
Aula de Ciências	09/02/2024
Carnaval	12/02/2024
Dia dos Amigos	14/02/2024
Oficina do Berço Vidreiro	16/02/2024
Teatro Infantil	08/03/2024
Dia Internacional da Mulher	08/03/2024
Biblioteca Municipal de Santa Maria da Feira	15/03/2024
Dia do Pai	19/03/2024
Centro Hípico da Feira	22/03/2024
Dia das Madrinhas	22/12/2024
Páscoa	28/01/2024

APÊNDICES

Apêndice I - Inquérito por entrevista

INQUÉRITO POR ENTREVISTA

Este inquérito por entrevista realiza-se no âmbito de um Relatório de Estágio de Mestrado em Educação e Lazer da Escola Superior de Educação de Coimbra (ESEC).

O estudo pretende recolher informação acerca da importância do jogo educativo como contributo no processo de aprendizagem das crianças do pré-escolar.

Os dados recolhidos são estritamente confidenciais e exclusivamente utilizados para fins de estágio.

Não há respostas certas ou erradas, pelo que se pede a maior sinceridade e objetividade no seu preenchimento.

A sua colaboração é essencial para a elaboração do Relatório de Estágio.

Se necessitar de algum esclarecimento, poderá contactar-me através do endereço eletrónico

Agradeço a sua disponibilidade e contributo para o Relatório de Estágio.

Maria Ferreira Santos

1. Na sua opinião, os jogos poderão funcionar como um instrumento de aprendizagem?

() Sim

() Não

2. Costuma utilizar o lúdico/jogo educativo, como estratégia de ensino, na exploração de experiências de aprendizagem com a sua turma? Se sim, pode dar alguns exemplos de estratégias utilizadas evidenciando as áreas de conteúdos em que habitualmente implementa tais atividades? Se não, porquê?

3. Que tipo de jogos costuma utilizar?

4. Em que domínio(s) considera ser o jogo educativo mais importante para o desenvolvimento das crianças?

5. Em que situações utiliza mais os jogos educativos?
6. Tendo por base a sua experiência, qual o comportamento das crianças quando utiliza estes recursos?
7. Considera que a utilização de jogos educativos, em contexto de sala de aula, tem impacto na aprendizagem das crianças? De que forma observa/verifica esse impacto?
8. Enumere algumas vantagens e desvantagens da utilização de jogos educativos na sua sala.
9. O que pretende com o recurso ao jogo educativo?
10. É reconhecido o papel dos jogos educativos como recurso pedagógico facilitador das aprendizagens das crianças do pré-escolar?
- () Sim
- () Não
11. Que finalidades os educadores de infância pretendem alcançar com a realização de jogos educativos? Escolha a(s) opção(es):
- () Desenvolver a comunicação oral e escrita
- () Trabalhar conteúdos/temas
- () Quebrar o gelo inicial
- () Divertir as crianças
- () Preencher tempos livre da aula
- Outra opção...
12. Quais os temas de interesse em jogos educativos? Escolha a(s) opção(es) mais adequadas:
- () Desenvolvimento de Habilidades Básicas

- ☐ Alfabetização e Leitura
- ☐ Numeração e Matemática
- ☐ Exploração do Ambiente
- ☐ Criatividade e Expressão
- ☐ Resolução de Problemas
- ☐ Desenvolvimento Social e Emocional
- ☐ Cidadania e Valores
- ☐ Tecnologia e Programação
- ☐ Cultura e Diversidade
- ☐ História e Narrativa
- ☐ Meio Ambiente e Sustentabilidade
- Outra opção...

13. Em que momento esses jogos educativos são realizados?

- ☐ De manhã
- ☐ De tarde
- ☐ Ambos

14. Como reagem, normalmente, as crianças perante as propostas de atividades práticas/lúdicas em relação às aulas de caráter mais formal? Escolha uma opção:

- ☐ Muito insatisfeitos
- ☐ Insatisfeitos
- ☐ Satisfeitos
- ☐ Muito satisfeitos

15. Com que frequência proporciona jogos educativos às crianças para a aprendizagem no contexto pré-escolar? Escolha uma opção:

- () Todas as aulas
- () Até 3 vezes por semana
- () Até 4 vezes por mês
- () Até 3 vezes por período
- () Raramente
- Outra opção...

16. Quais os espaços da instituição pré-escolar destinados à realização de jogos educativos?

- () Sala de aula
- () Espaço exterior
- () Refeitório
- () Biblioteca
- Outra opção...

17. De entre as seguintes afirmações sobre jogos educativos, assinale o seu nível de concordância com cada um dos itens.

	Discordo muito	Discordo	Não discordo nem concordo	Concordo	Concordo muito
1. Contribui para o processo de ensino e aprendizagem, estimulando a criatividade e melhorando a autoestima das crianças.					
2. Cria ansiedade e dificuldades de gestão das emoções entre crianças.					
3. Limita o tempo de trabalho individual.					
4. As regras dos jogos ensinam as crianças a cumprirem as regras do dia a dia, assim como a diferenciar o que é certo do que é errado.					
5. Possibilita a mobilização de diferentes conteúdos e promove a interdisciplinaridade.					
6. Cria um clima motivador e afetivo.					
7. Impede a explicação mais pormenorizada da matéria.					
8. As atividades lúdicas permitem a descontração possibilitando que a criança deixe de lado o medo de errar.					
9. Destabiliza a concentração das crianças, tornando-as mais barulhentas e difíceis de controlar.					
10. Jogos e brincadeiras onde se têm de aplicar conhecimentos e raciocínios lógicos,					

ajudam a criança a pensar e a estar mais concentrado.					
11. Permite a socialização entre as crianças.					
12. Certos jogos e brincadeiras ajudam as crianças a conviver em grupo, a ter um espírito mais desportivo e a competir respeitando os colegas.					
13. O jogo ajuda na evolução da criança, desenvolvendo o lado cognitivo, motor, físico e afetivo, além de facilitar a aquisição de valores humanos na sua formação.					
14. Melhora a interação entre criança e professor.					

18. Género

☐ Masculino

☐ Feminino

19. Ano de nascimento

20. Situação profissional

☐ Exerce atividade profissional

☐ Reformado/a

☐ Desempregado/a

☐ Pensionista

☐ À procura do 1.º emprego

☐ Estudante

☐ Doméstica

☐ Sem informação

21. Habilitações literárias

Apêndice II - Grelha de análise do inquérito por entrevista

Grelha de análise do inquérito por entrevista					
[A categorização ou codificação corresponde à forma como são definidos e organizados os dados sobre os quais se estão a trabalhar. Implica a identificação e demarcação de uma ou mais passagens de texto ou outro tipo de dados para exemplificação de determinado fenómeno ou descrição. Na prática, é estabelecida uma indexação de informação, de forma consistente, para se garantir um quadro de análise sobre o assunto em questão. A categorização poderá variar entre dois níveis fundamentais: um rotular de informação a partir de uma mesma etiqueta para se combinar passagens que exemplificam determinado fenómeno, ideia, explicação ou atividade (Como tal mais versada para a organização e gestão da informação com vista a uma análise de dados de forma estruturada) ou a criação de um conjunto de categorias analíticas, normalmente estabelecidas numa hierarquia, para análise e verificação de questões ou hipóteses de investigação, muitas das vezes pela exploração de relações entre categorias. A distinção entre aproximações indutivas e dedutivas na análise de dados qualitativos também implica diferenças em termos da criação de um livro de códigos ou categorias, podendo estes ser derivados dos dados ou derivados de conceitos.]					
Categoria [Designação]	Tipo	Definição da Categoria	Subcategoria	Unidade de Registo	Codificação/Enumeração
Idade do Respondente	Descritiva	-	-	-	E1 - 1983 (40 anos)
Sexo do Respondente	Descritiva	-	-	Masculino	
				Feminino	X
Situação Profissional	Descritiva	-	-	Exerce atividade profissional	X
				Reformado/a	-
				Desempregado/a	-
				Pensionista	-
				À procura do 1º emprego	-
				Estudante	-
				Doméstica	-
				Sem informação	-
Jogos educativos	Descritivo	Considerações pessoais sobre a utilização de jogos como instrumento de aprendizagem	-	E1 "Na sua opinião, os jogos poderão funcionar como um instrumento de ensino e aprendizagem?" Resposta: "(X) Sim"	
Estratégias de ensino com jogos educativos	Analítico	Exploração do uso de jogos educativos como estratégia de ensino, com exemplos específicos e áreas de conteúdo envolvidas.	Exemplos de estratégias com jogos de acordo com as áreas de conteúdo	"jogo da memória", "jogos de associação", "jogo das silhuetas", "jogo das metades", "jogos de enfiamentos", "jogos motores"	E1 "Sim, jogo da memória (matemática); jogos de associação de cores, formas, números, animais, objetos, palavras (matemática, conhecimento mundo, linguagem e abordagem à escrita); jogo das silhuetas (matemática e linguagem); jogo das metades (matemática); jogos de enfiamentos (motricidade fina), jogos motores (motricidade grossa),... Para além das áreas mencionadas em cada jogo, todos os jogos trabalham a área da formação pessoal e social."

Tipos de jogos utilizados	Analítico	Aborda os diferentes tipos de jogos educativos utilizados.	Diversidade de jogos utilizados	"Todos"	E1 "Todos os tipos."
Impacto dos jogos no desenvolvimento das crianças	Analítico	Perceção da entrevistada sobre o impacto dos jogos educativos no desenvolvimento das crianças.	Impacto na aprendizagem	"aprendem mais facilmente"	E1 "Sim, como referi anteriormente, as crianças aprendem mais facilmente brincando."
			Comportamento das crianças com jogos	"atentos, motivados e mais competitivos"	E1 "Ficam sempre atentos, motivados e mais competitivos."
Vantagens e desvantagens dos jogos educativos	Analítico	Conjunto de vantagens e desvantagens percebidas na utilização de jogos educativos em sala de aula.	Vantagens	"motivação, atenção, envolvimento, curiosidade, aprendizagem facilitada"	E1 "Vantagens: motivação, atenção, envolvimento, curiosidade, aprendizagem facilitada;"
			Desvantagens	"se não for bem utilizado, pode tornar-se apenas num objeto lúdico", "todos a jogar ao mesmo tempo", "crianças ficam ansiosas ou mais competitivas e não conseguem gerir as emoções, provocando alguma frustração"	E1 "Desvantagens: se não for bem utilizado, pode tornar-se apenas num objeto lúdico, demora mais tempo, dependendo do jogo, é necessário avaliar a distribuição das crianças, se são jogos individuais, de pares ou de pequenos grupos, nem sempre é possível estarem todos a jogar ao mesmo tempo, por isso há que haver uma organização da sala, o que exige mais atenção do educador; por vezes, as crianças ficam ansiosas ou mais competitivas e não conseguem gerir as emoções, provocando alguma frustração."
Objetivos ao recorrer a jogos educativos	Analítico	Exploração dos objetivos do entrevistado ao utilizar jogos educativos.	Objetivo principal	"motivar", "envolver"	E1 "Principalmente é motivar as crianças e envolver as crianças que possam ter mais dificuldades."
Reconhecimento do papel dos jogos educativos na educação pré-escolar	Descritivo	Investigação sobre a perceção do papel dos jogos educativos como facilitadores da aprendizagem na educação pré-escolar.	Reconhecimento do papel dos jogos	E1 "(X) Sim"	
Finalidades dos jogos educativos na educação pré-escolar	Descritivo	Aborda as finalidades pretendidas pelos educadores ao	Finalidade escolhidas	E1 "(X) Desenvolver a comunicação oral e escrita, (X) Trabalhar conteúdos/temas, (X) Divertir as crianças"	

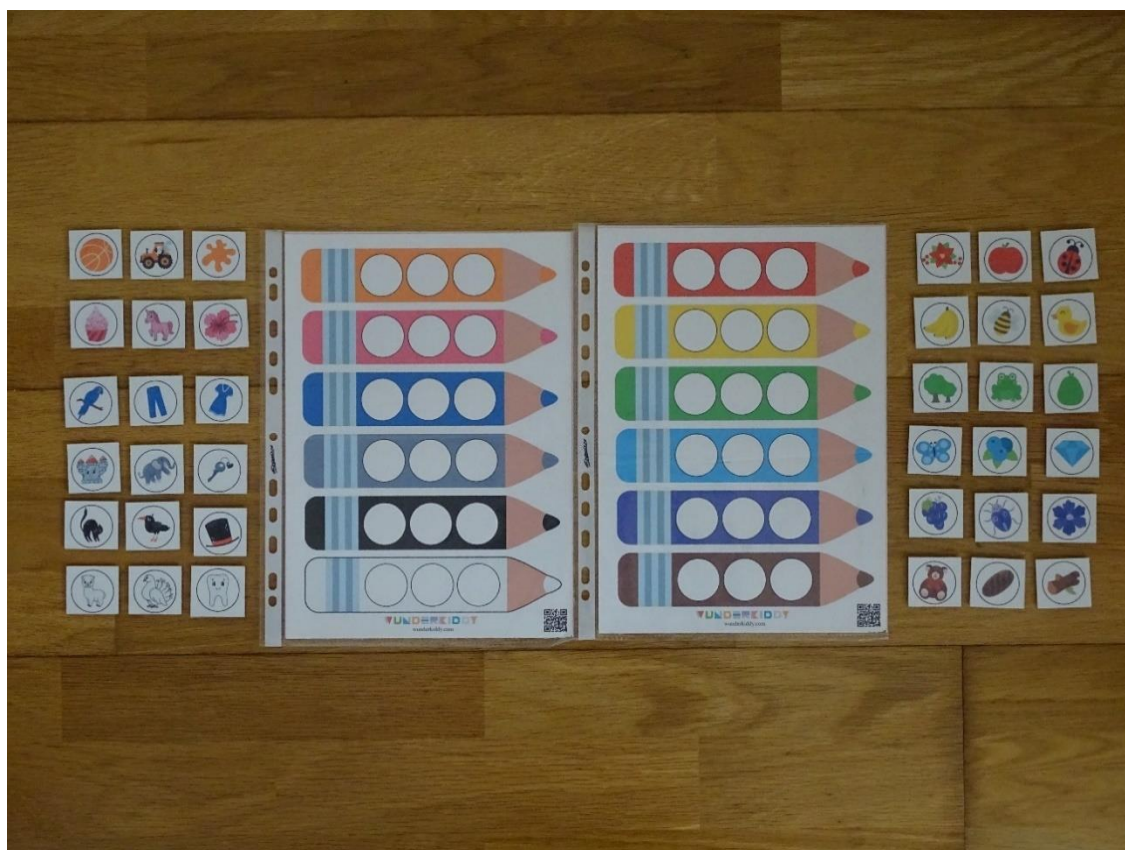
		realizar jogos educativos.			
Temas de interesse em jogos educativos	Descritivo	Investigação sobre os temas de interesse em jogos educativos na educação pré-escolar.	Temas selecionados	E1 "(X) Alfabetização e Leitura, (X) Numeração e Matemática, (X) Exploração do Ambiente, (X) Criatividade e Expressão, (X) Resolução de Problemas, (X) Desenvolvimento Social e Emocional, (X) Meio Ambiente e Sustentabilidade"	
Momentos em que os jogos educativos são realizados	Descritivo	Aborda os momentos em que os jogos educativos são realizados	Momentos	E1 “(X) Ambos”	
Frequência e contexto de uso de jogos educativos	Descritivo	Exploração da frequência e o contexto em que os jogos educativos são utilizados.	Frequência de uso	E1 "(X) Todas as aulas"	
			Espaços de utilização	E1 “Sala de aula, (X) Espaço exterior, (X) Biblioteca"	
Afirmações sobre jogos educativos	Descritivo	Afirmações sobre as opiniões do entrevistado sobre diferentes aspetos dos jogos educativos.	-	1. Contribui para o processo de ensino e aprendizagem, estimulando a criatividade e melhorando a autoestima das crianças.	E1 “(X) Concordo muito”
				2. Cria ansiedade e dificuldades de gestão das emoções entre crianças.	E1 “(X) Concordo”
				3. Limita o tempo de trabalho individual.	E1 “(X) Discordo”
				4. As regras dos jogos ensinam as crianças a cumprirem as regras do dia a dia, assim como a diferenciar o que é certo do que é errado.	E1 “(X) Concordo”
				5. Possibilita a mobilização de diferentes conteúdos e promove a interdisciplinaridade.	E1 “(X) Concordo”
				6. Cria um clima motivador e afetuoso.	E1 “(X) Concordo”
				7. Impede a explicação mais pormenorizada da matéria.	E1 “(X) Discordo”
				8. As atividades lúdicas permitem a descontração possibilitando que	E1 “(X) Não discordo nem concordo”

				a criança deixe de lado o medo de errar.	
				9. Destabiliza a concentração das crianças, tornando-as mais barulhentas e difíceis de controlar.	E1 “(X) Discordo”
				10. Jogos e brincadeiras onde se têm de aplicar conhecimentos e raciocínios lógicos, ajudam a criança a pensar e a estar mais concentrada.	E1 “(X) Concordo muito”
				11. Permite a sociabilização entre as crianças.	E1 “(X) Concordo”
				12. Certos jogos e brincadeiras ajudam as crianças a conviver em grupo, a ter um espírito mais desportivo e a competir respeitando os colegas.	E1 “(X) Concordo”
				13. O jogo ajuda na evolução da criança, desenvolvendo o lado cognitivo, motor, físico e afetivo, além de facilitar a aquisição de valores humanos na sua formação.	E1 “(X) Concordo”
				14. Melhora a interação entre criança e professor.	E1 “(X) Não concordo nem concordo”

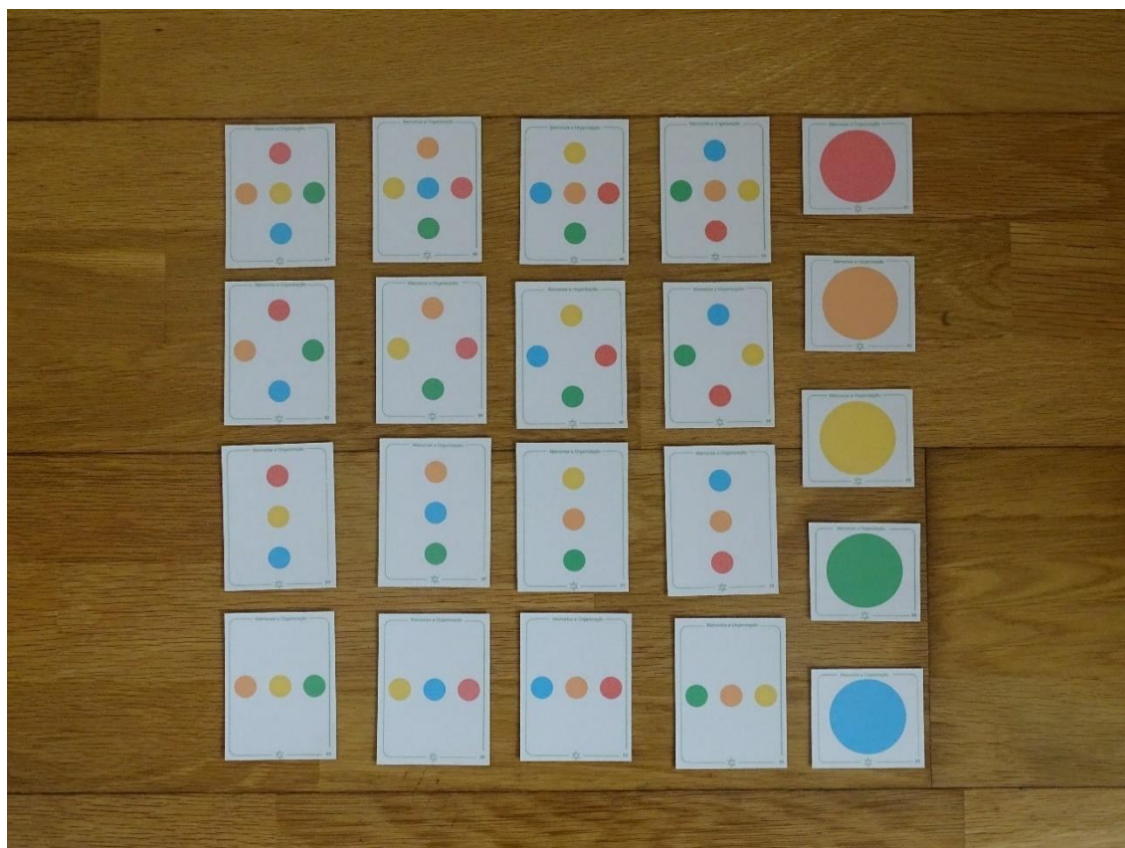
Apêndice III - Execução da Atividade 1: Jogo da Memória (animais, frutas e legumes)



Apêndice IV - Execução da Atividade 2: Jogo das Cores

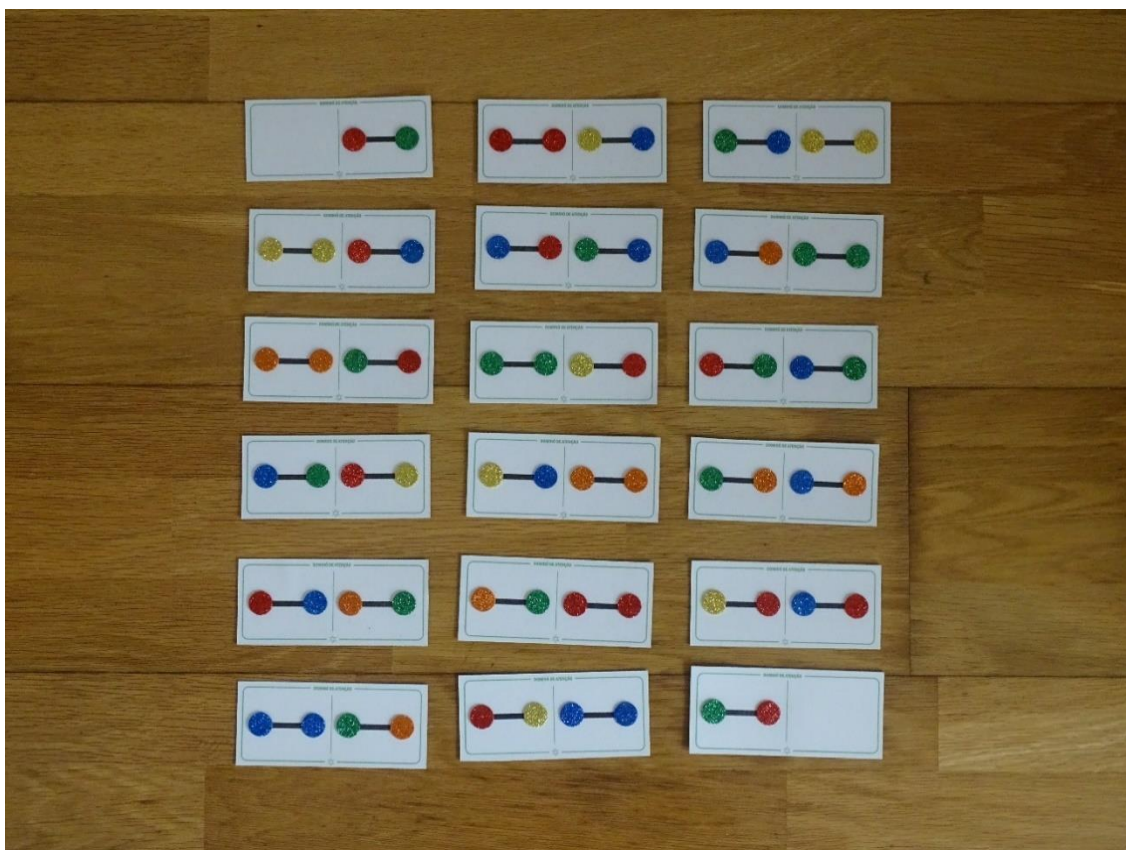


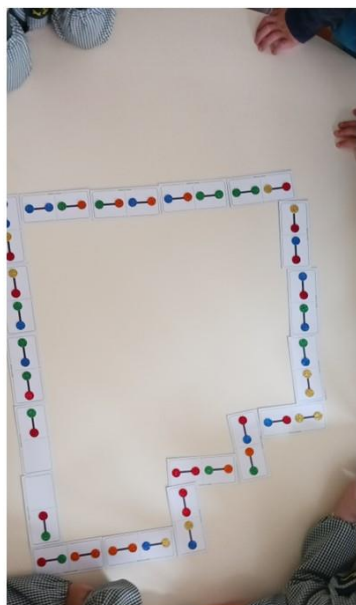
Apêndice V - Execução da Atividade 3: Jogo da Memória das Cores



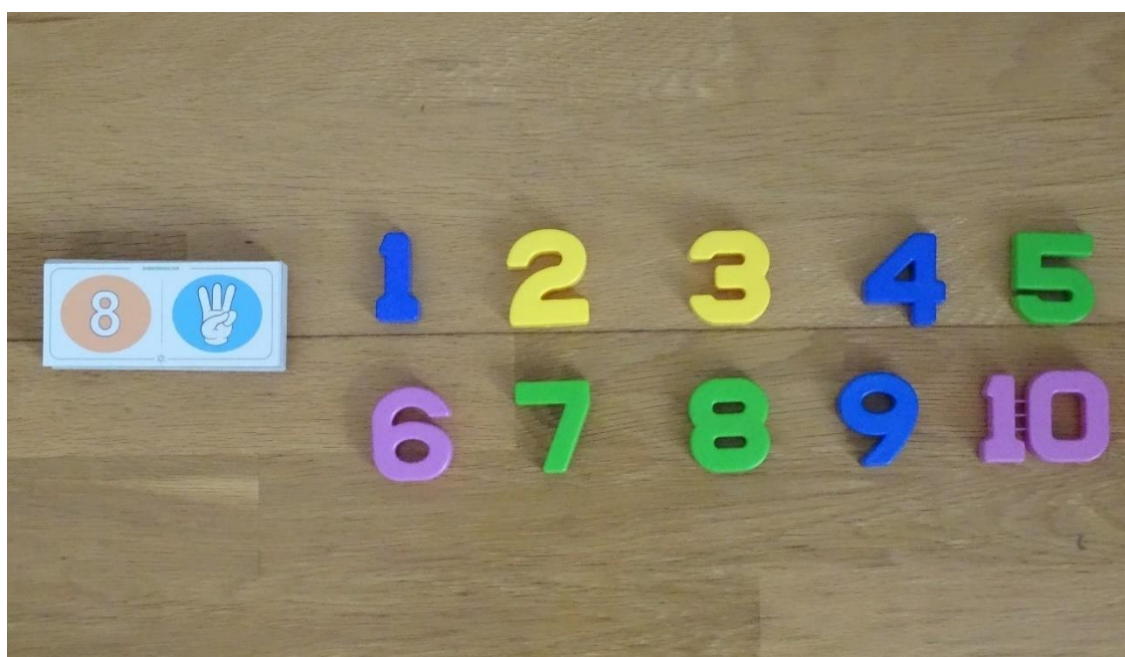


Apêndice VI - Execução da Atividade 4: Jogo do Dominó das Cores





Apêndice VII - Execução da Atividade 5: Jogo do Dominó das Cores e Números





Apêndice VIII - Execução da Atividade 6: Jogo das Frutas e Legumes



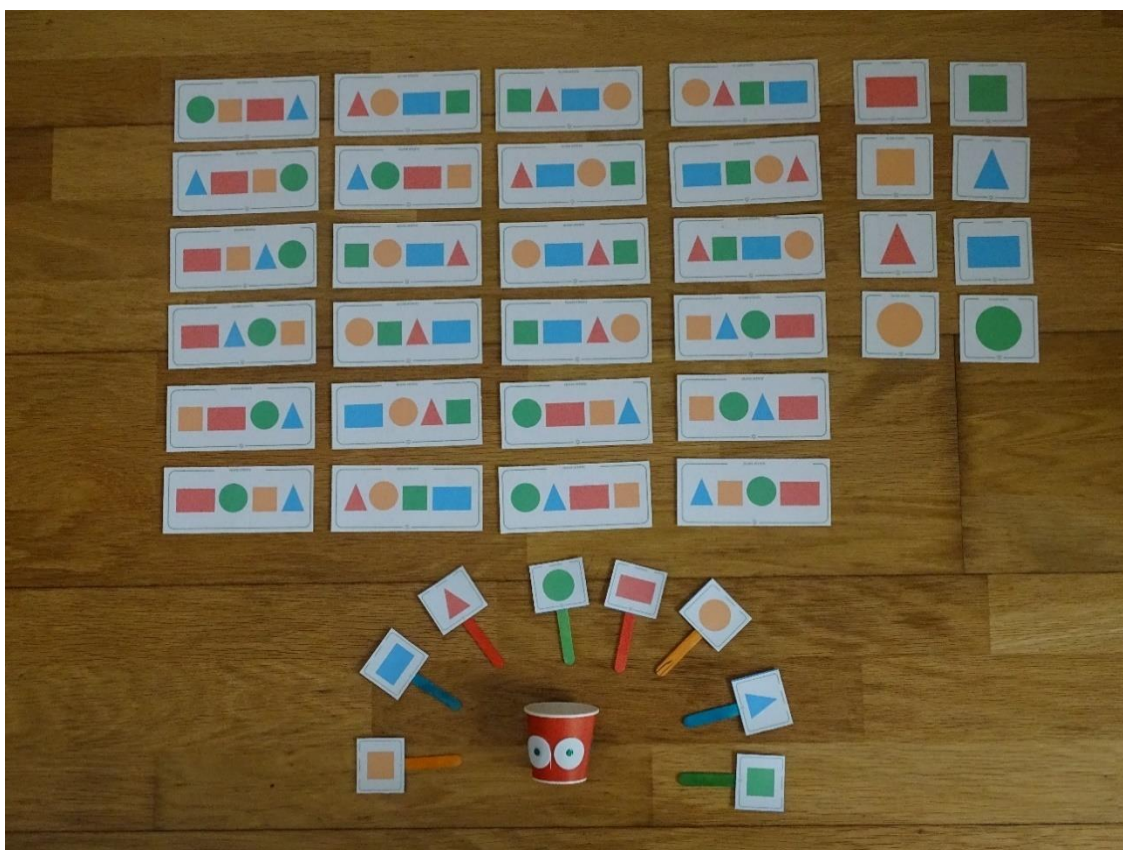


Apêndice IX - Execução da Atividade 7: Jogo das Formas Geométricas





Apêndice X - Execução da Atividade 8: Jogo das Sequências Geométricas





Apêndice XI - Execução da Atividade 9: Jogo das Sombras dos Animais





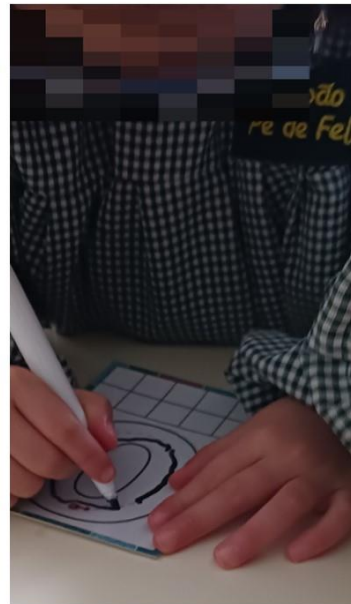
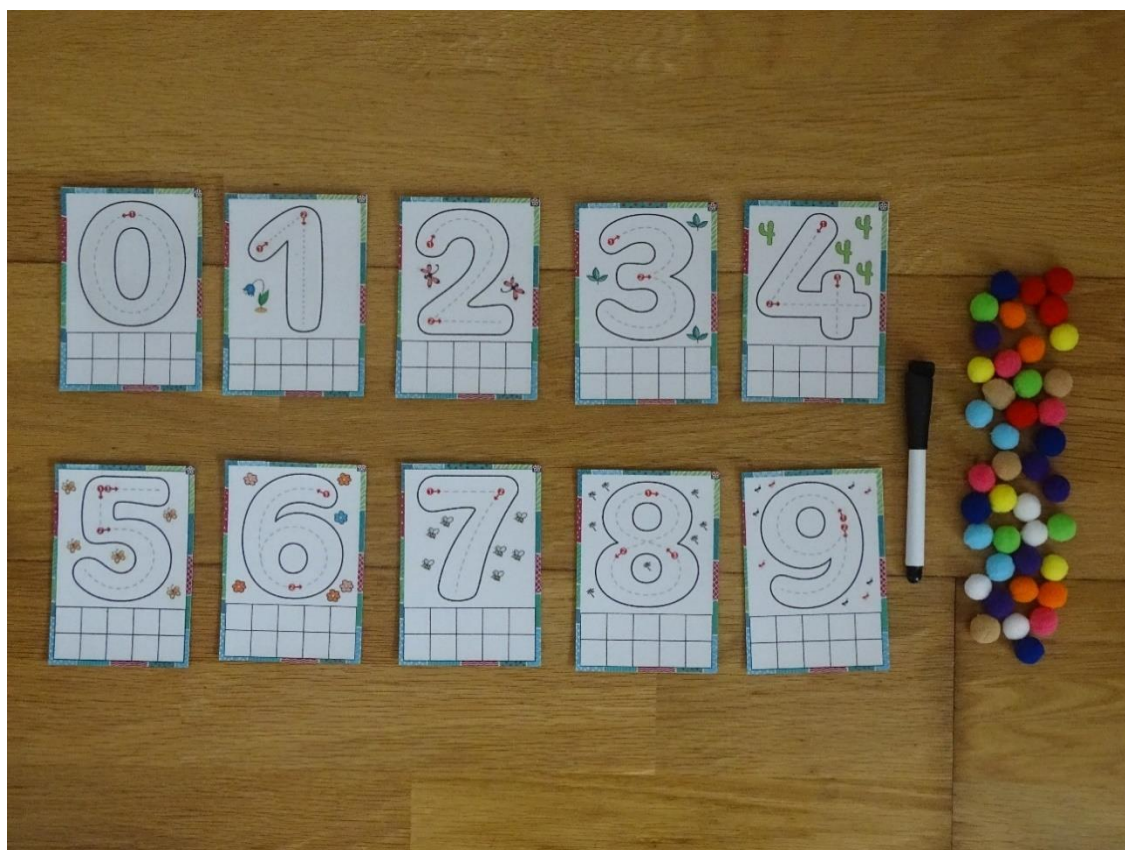


Apêndice XII - Execução da Atividade 10: Jogo dos Transportes





Apêndice XIII - Execução da Atividade 11: Jogo dos Números



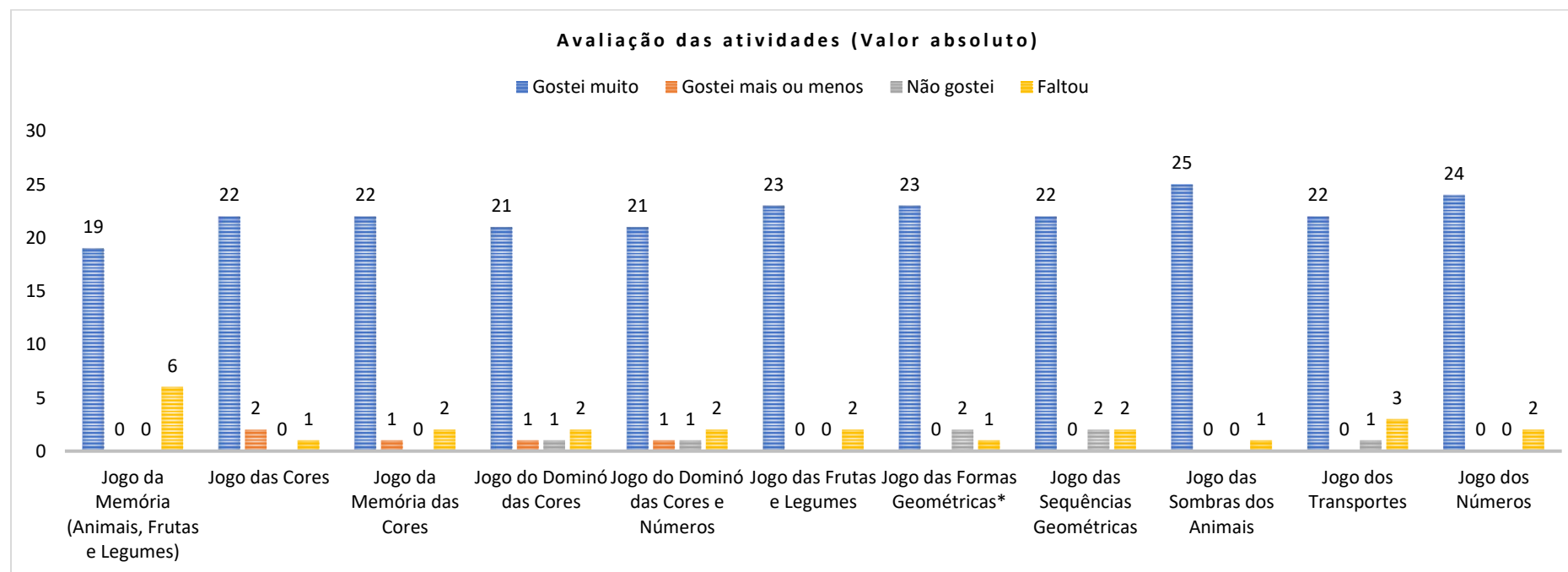


Apêndice XIV - Avaliação das atividades (N e %)

Avaliação das atividades (Valor absoluto e %)																						
	Jogo da Memória (Animais, Frutas e Legumes)		Jogo das Cores		Jogo da Memória Cores		Jogo do Dominó das Cores		Jogo do Dominó das Cores e Números		Jogo das Frutas e Legumes		Jogo das Formas Geométricas*		Jogo das Sequências Geométricas		Jogo das Sombras dos Animais		Jogo dos Transportes		Jogo do Número em Falta / Jogo dos Números	
	Valor Abs	%	Valor Abs	%	Valor Abs	%	Valor Abs	%	Valor Abs	%	Valor Abs	%	Valor Abs	%	Valor Abs	%	Valor Abs	%	Valor Abs	%	Valor Abs	%
Gostei muito	19	76%	22	88%	22	88%	21	84%	21	84%	23	92%	23	88%	22	84,62 %	25	96%	22	84,62 %	24	92%
Gostei mais ou menos	0	0%	2	8%	1	4%	1	4%	1	4%	0	0%	0	0%	0	0,00 %	0	0%	0	0,00 %	0	0%
Não gostei	0	0%	0	0%	0	0%	1	4%	1	4%	0	0%	2	8%	2	7,69 %	0	0%	1	3,85 %	0	0%
Falta	6	24%	1	4%	2	8%	2	8%	2	8%	2	8%	1	4%	2	7,69 %	1	4%	3	11,54 %	2	8%
Total	25	100 %	25	100 %	25	100 %	25	100 %	25	100 %	25	100 %	26	100 %	26	100%	26	100 %	26	100%	26	100 %

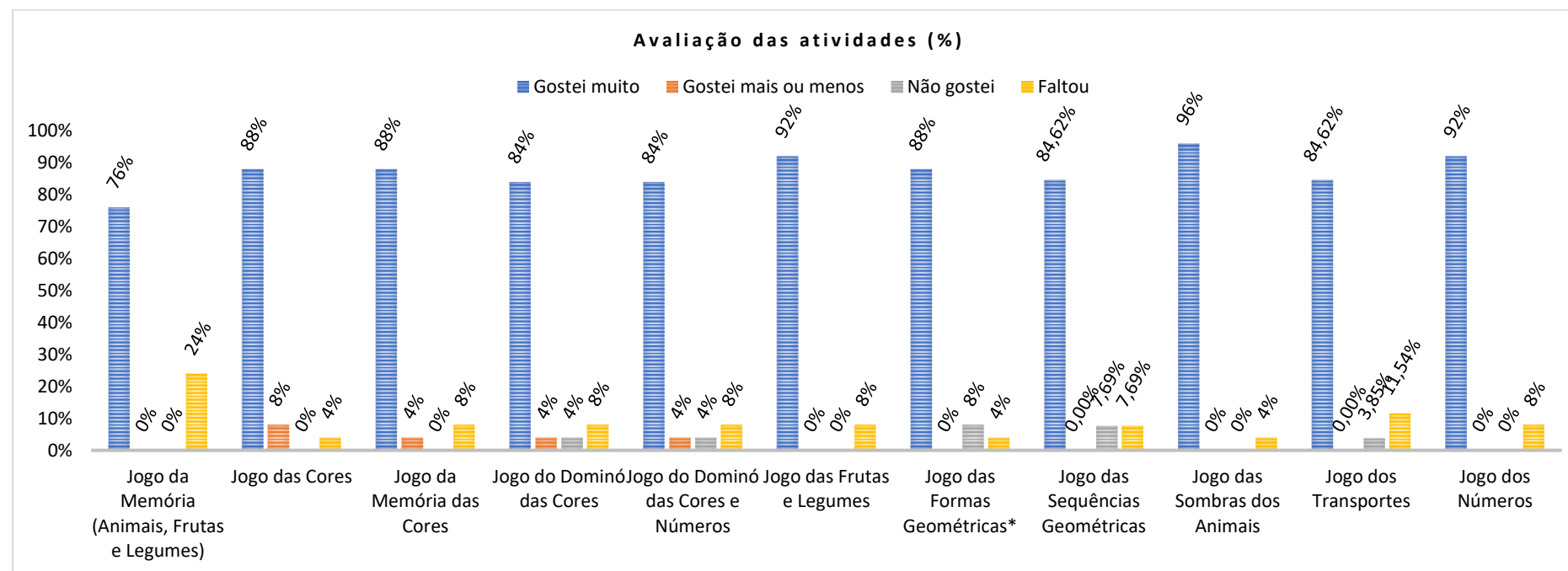
*A partir da atividade “Jogo das Formas Geométricas” a turma passa de 25 alunos para um total de 26 alunos dada a entrada de uma aluna nova.

Apêndice XV - Avaliação das atividades (N)



*A partir da atividade “Jogo das Formas Geométricas” a turma passa de 25 alunos para um total de 26 alunos dada a entrada de uma aluna nova.

Apêndice XVI - Avaliação das atividades (%)



*A partir da atividade “Jogo das Formas Geométricas” a turma passa de 25 alunos para um total de 26 alunos dada a entrada de uma aluna nova.

Apêndice XVII – Inquérito de avaliação

Avaliação da Atividade

Como foi a atividade?



Faz um desenho do que aprendes-te com a atividade



Avaliação da Atividade

Como foi a atividade?

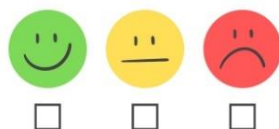


Faz um desenho do que aprendes-te com a atividade



Avaliação da Atividade

Como foi a atividade?



Faz um desenho do que aprendes-te com a atividade



Avaliação da Atividade

Como foi a atividade?



Faz um desenho do que aprendes-te com a atividade



Apêndice XVIII - Avaliação da Atividade 1: Jogo da Memória (animais, frutas e legumes)



Avaliação da atividade “Criança A”.



Avaliação da atividade “Criança G”.



Avaliação da atividade "Criança T".

Apêndice XIX - Avaliação da Atividade 2: Jogo das Cores



Avaliação da atividade "Criança R" e "Criança C".

Apêndice XX - Avaliação da Atividade 3: Jogo da Memória das Cores



Avaliação da atividade "Criança X".

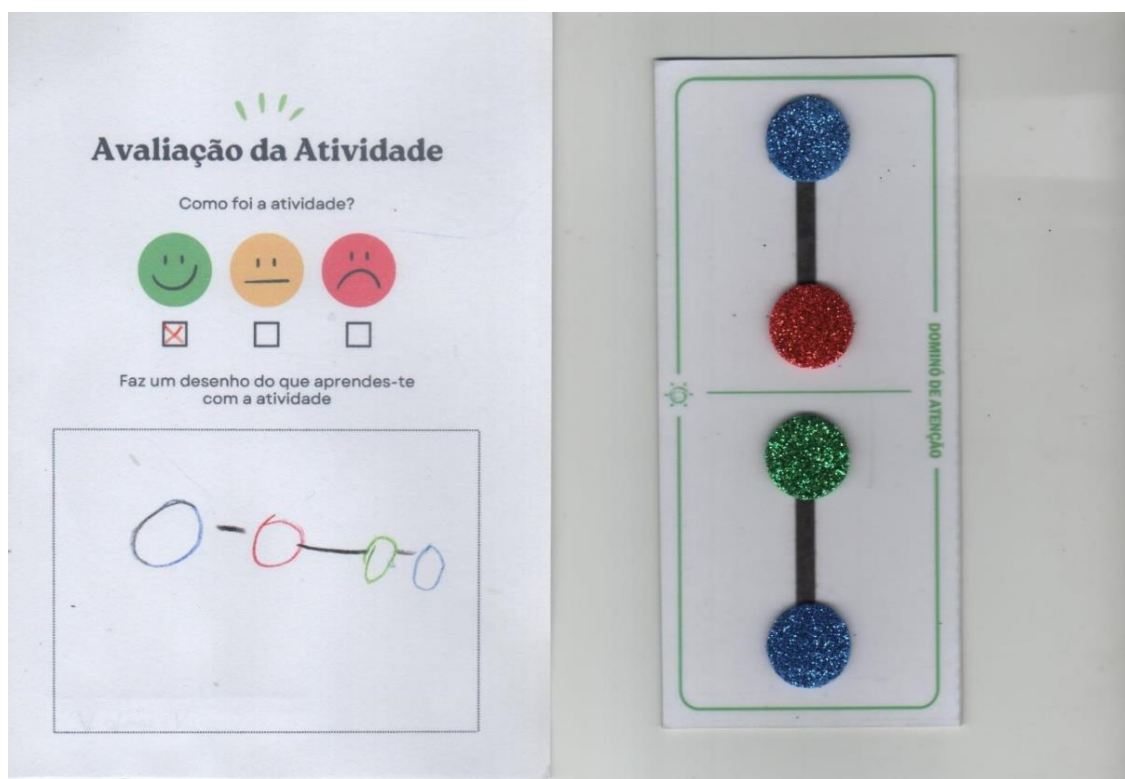


Avaliação da atividade "Criança V".

Apêndice XXI - Avaliação da Atividade 4: Jogo do Dominó das Cores



Avaliação da atividade "Criança H".



Avaliação da atividade "Criança Y".

Apêndice XXII - Avaliação da Atividade 5: Jogo do Dominó das Cores e Números

The evaluation form on the left is titled "Avaliação da Atividade" with a sun icon. It asks "Como foi a atividade?" and shows three smiley faces: happy (green line), neutral (yellow line), and sad (red line). Below each face is a checkbox; the happy face checkbox is marked with an 'X'. Below the checkboxes, it says "Faz um desenho do que aprendes-te com a atividade" and provides a large empty box for drawing.

The domino card on the right is labeled "DOMINÓ NÚMERO E COR" vertically. It features two circles: the top one is orange with a white number '5', and the bottom one is blue with a white illustration of two hands, one open and one pointing.

Avaliação da atividade "Criança U".

The evaluation form on the left is identical to the one above, titled "Avaliação da Atividade" with a sun icon. It asks "Como foi a atividade?" and shows three smiley faces: happy (green line), neutral (yellow line), and sad (red line). Below each face is a checkbox; the happy face checkbox is marked with an 'X'. Below the checkboxes, it says "Faz um desenho do que aprendes-te com a atividade" and provides a large empty box for drawing.

The domino card on the right is labeled "DOMINÓ NÚMERO E COR" vertically. It features two circles: the top one is pink with a white number '2', and the bottom one is blue with a white illustration of a hand with fingers spread.

Avaliação da atividade "Criança B".

Apêndice XXIII - Avaliação da Atividade 6: Jogo das Frutas e Legumes

Avaliação da Atividade

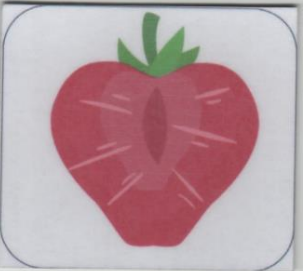
Como foi a atividade?

☒ ☐ ☐

Faz um desenho do que aprendes-te com a atividade



Avaliação da atividade “Criança I”.

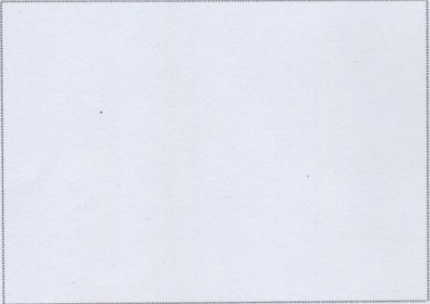
Avaliação da Atividade

Como foi a atividade?

☒ ☐ ☐

Faz um desenho do que aprendes-te com a atividade






Avaliação da atividade “Criança F”.



Avaliação da atividade “Criança P”.

Apêndice XXIV - Avaliação da Atividade 7: Jogo das Formas Geométricas



Avaliação da atividade “Criança L”.



Avaliação da atividade "Criança O".



Avaliação da atividade "Criança V".



Avaliação da atividade "Criança Q".

Apêndice XXV - Avaliação da Atividade 8: Jogo das Sequências Geométricas



Avaliação da atividade "Criança O".



Avaliação da atividade “Criança W”.

Apêndice XXVI - Avaliação da Atividade 9: Jogo das Sombras dos Animais



Avaliação da atividade “Criança D”.

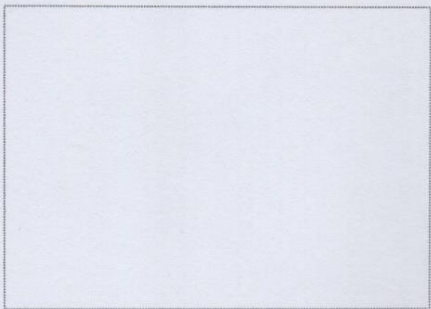
Avaliação da Atividade

Como foi a atividade?

☒ ☐ ☐

Faz um desenho do que aprendes-te com a atividade





Avaliação da atividade “Criança J”.

Apêndice XXVII - Avaliação da Atividade 10: Jogo dos Transportes

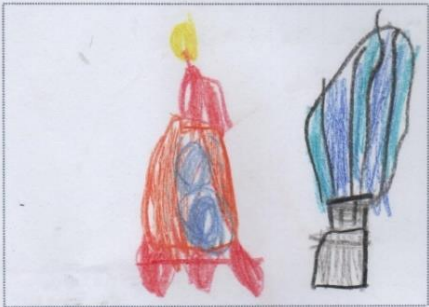
Avaliação da Atividade

Como foi a atividade?

☒ ☐ ☐

Faz um desenho do que aprendes-te com a atividade

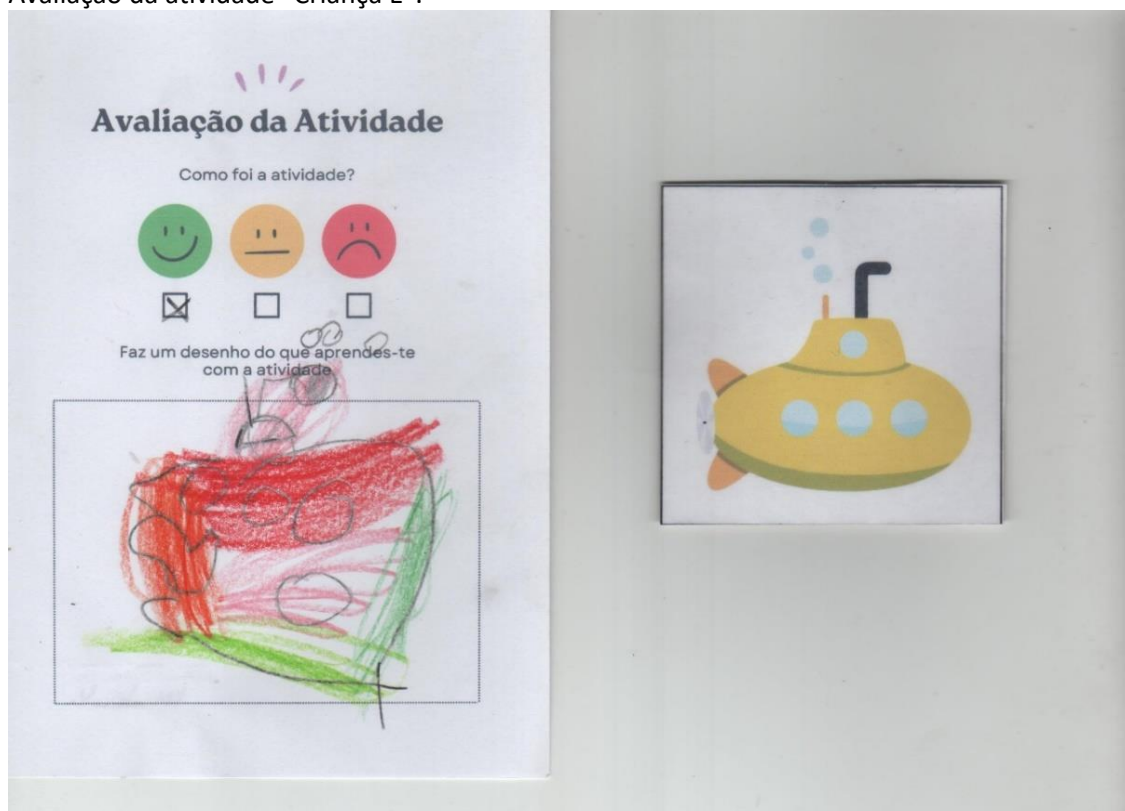


Avaliação da atividade “Criança G”.



Avaliação da atividade "Criança E".



Avaliação da atividade "Criança Y".

Apêndice XXVIII - Avaliação da Atividade 11: Jogo dos Números



Avaliação da atividade "Criança K".



Avaliação da atividade "Criança M".



Avaliação da atividade “Criança S”.

Apêndice XXIX - Notas de campo - Atividade 1: Jogo da Memória (animais, frutas e legumes)

Estagiária: O que desenhaste?

Criança A: Fiz o ananás, a laranja, a cenoura e a banana.

Estagiária: Muito bem. E onde estão essas frutas e legumes nos cartões do jogo?

Criança A: Aqui (Apontou para o cartão que tinha a banana, a laranja, a cenoura e o ananás).

Estagiária: Quais foram os animais que desenhaste?

Criança G: Fiz um elefante e uma iguana.

Estagiária: Boa, e onde estão esses animais no jogo?

Criança G: Aqui (apontou para o elefante) e aqui (apontou para a iguana).

Estagiária: Qual foi o animal que desenhaste?

Criança T: Fiz um mocho.

Estagiária: Boa, e onde estão esses animais no jogo?

Criança T: Aqui (apontou para o mocho).

Notas de campo (19/12/2023)

Apêndice XXX - Notas de campo - Atividade 2: Jogo das Cores

Estagiária: Que cores tens nos lápis que desenhaste?

Criança R: Tenho vermelho, verde e amarelo.

Estagiária: Quais foram as cores que desenhaste?

Criança C: Fiz um lápis azul-escuro, cor-de-rosa e roxo.

Notas de campo (10/01/2024)

Apêndice XXXI - Notas de campo - Atividade 3: Jogo da Memória das Cores

Estagiária: Que cores estão neste cartão (13)?

Criança V: Azul, verde, cor de laranja, amarelo e cor-de-rosa.

Estagiária: Muito bem! E neste cartão (01), Criança X?

Criança X: Cor-de-rosa, cor de laranja, amarelo, verde e azul.

Estagiária: Certo!

Notas de campo (01/02/2024)

Apêndice XXXII - Notas de campo - Atividade 4: Jogo do Dominó das Cores

Estagiária: Qual é a sequência das cores deste dominó?

Criança H: Azul, laranja, verde e verde.

Estagiária: Certo, e neste aqui, Criança Y?

Criança Y: Azul, vermelho, verde, azul.

No fim de realizar a avaliação uma criança diz-me isto:

Criança W: Eu vou sempre gostar de todas as atividades.

Estagiária: Como sabes que vais gostar das que ainda não fizemos?

Criança W: Porque eu gosto das atividades.

Notas de campo (06/03/2024)

Apêndice XXXIII - Notas de campo - Atividade 5: Jogo do Dominó das Cores e Números

Estagiária: Qual é a sequência das cores e números deste dominó?

Criança U: Cinco azul e o seis cor de laranja.

Estagiária: Muito bem, representa com a mão o número cinco?

Criança U: (Fez o número cinco com a mão)

Estagiária: E neste aqui, Criança B?

Criança B: Dois em cor-de-rosa e quatro azul.

Estagiária: Certo, representa com a mão o número dois?

Criança U: (Fez o número dois com a mão)

Notas de campo (06/03/2024)

Apêndice XXXIV - Notas de campo - Atividade 6: Jogo das Frutas e Legumes

Estagiária: Que fruto é este?
Criança I: É um morango.
Estagiária: Certo! E onde está a sua metade?
Criança I: Aqui (apontou para o cartão).
Estagiária: Muito bem! E que legume é este?
Criança F: É uma cebola.
Estagiária: Muito bem! E qual é a sua metade?
Criança F: É está (apontou para o cartão).
Estagiária: Certo! E que fruta é esta?
Criança P: É uma maçã.
Estagiária: Muito bem! E qual é a sua metade?
Criança P: Está aqui (apontou para o cartão).

Notas de campo (14/02/2024)

Apêndice XXXV - Notas de campo - Atividade 7: Jogo das Formas Geométricas

Estagiária: Qual é esta forma geométrica, Criança L?
Criança L: É um quadrado.
Estagiária: Muito bem! E esta forma geométrica é qual, Criança O?
Criança O: É um triângulo.
Estagiária: Boa! E esta, Criança V?
Criança V: É um círculo.
Estagiária: Certo! E esta forma geométrica, Criança Q?
Criança Q: É um retângulo.

Notas de campo (21/02/2024)

Apêndice XXXVI - Notas de campo - Atividade 8: Jogo das Sequências Geométricas

Estagiária: Que formas geométricas e as cores que estão neste cartão?
Criança O: Triângulo azul, círculo verde, retângulo vermelho e quadrado laranja.
Estagiária: Certo! E neste aqui qual é a sequência geométrica?
Criança W: Triângulo vermelho, círculo laranja, retângulo azul e quadrado verde.
Estagiária: Muito bem!

Notas de campo (28/02/2024)

Apêndice XXXVII - Notas de campo - Atividade 9: Jogo das Sombras dos Animais

Estagiária: Que animais estão aqui, Criança D?

Criança D: Um pato, mocho, tartaruga, cobra e borboleta.
Estagiária: Muito bem! E como faz o pato?
Criança D: Quá quá quá quá.
Estagiária: Boa! E estes animais aqui quais são, Criança J?
Criança J: Um elefante, uma joaninha, um macaco, um leão e um caracol.
Estagiária: Boa! E como faz o leão?
Criança J: Roarr.
Estagiária: Certo!

Notas de campo (06/03/2024)

Apêndice XXXVIII - Notas de campo - Atividade 10: Jogo dos Transportes

Estagiária: Qual é este meio de transporte, Criança G?
Criança G: É um foguetão e um balão de ar quente.
Estagiária: Muito bem! E onde é que se desloca?
Criança G: No ar.
Estagiária: Boa! E este meio de transporte, Criança E?
Criança E: É um carro.
Estagiária: Certo! E onde se movimenta?
Criança E: Na terra.
Estagiária: Qual é este meio de transporte, Criança Y?
Criança Y: É um submarino.
Estagiária: Muito bem! E onde é que se desloca?
Criança Y: Na água.

Notas de campo (13/03/2024)

Apêndice XXXIX - Notas de campo - Atividade 11: Jogo dos Números

Estagiária: Qual é este número, Criança K? (mostrava o cartão com um número)
Criança K: É o três.
Estagiária: Muito bem! E quantas bolas temos de contar?
Criança K: Um, dois, três (ao contar colocavam as bolas no respetivo lugar).
Estagiária: Boa! E este número qual é, Criança M?
Criança M: É o cinco.
Estagiária: Certo! Então vamos contar, Criança M?
Criança M: Um, dois, três, quatro, cinco.
Estagiária: Muito bem! E este número qual é, Criança S?
Criança S: É o dois.
Estagiária: Certo! Então vamos contar, Criança S?
Criança S: Um, dois.

Notas de campo (27/03/2024)

Apêndice XL - Leitura da história "Os Fantasmas Não Batem à Porta" de Eulália Canal



Apêndice XLI - Oficina de Educação Emocional "Os Medos"



Apêndice XLII - Biblioteca Municipal de Santa Maria da Feira



Apêndice XLIII - Centro Hípico da Feira







