



**Escola Superior  
de Educação**

Politécnico de Coimbra

# **As atividades lúdicas como facilitadoras de aprendizagem no 1ºCEB**

Departamento de formação de professores e educadores

Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1ºCEB





**Escola Superior  
de Educação**

Politécnico de Coimbra

Nadine Vieira da Silva

As atividades lúdicas como facilitadoras de aprendizagem no 1.ºCEB

Relatório final do Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico,  
apresentada ao Departamento de formação de professores e educadores da Escola Superior  
de Educação de Coimbra para obtenção do grau de Mestre

Constituição do júri

Presidente de Júri: Professora Doutora Maria Filomena Rodrigues Teixeira

Arguente: Mestre Especialista Susana Maria Mendes Silveira

Orientadora: Professora Doutora Maria Madalena Belo da Silveira Baptista

Dezembro de 2021



## **Agradecimentos**

Ao longo deste caminho de múltiplas aprendizagens quero evidenciar e agradecer a colaboração de várias pessoas que contribuíram direta ou indiretamente para a minha chegada até aqui.

Antes de me prolongar, quero dedicar este relatório ao meu avô. Durante o seu percurso de vida ensinou-me o que é o amor puro e honesto e apesar de já não estar fisicamente presente, estará sempre no meu coração. Dito isto, espero que lá no céu ele se sinta orgulhoso do feito da sua neta.

À minha querida mãe, por ser um pilar na minha vida e pela sua alma altruísta, tudo o que vejo nela é tudo o que quero ser.

À minha avó por simplesmente ser a senhora que ela é, uma segunda mãe como ela me diz.

Ao meu namorado, Diogo Branquinho, por me ter amparado nos momentos de aflição e por tentar sempre transmitir-me boas energias e força.

Aos meus amigos, que embora geograficamente distantes, sempre estiveram presentes. Em especial à minha amiga de Coimbra, Sara Lopes, por me ter feito companhia ao longo deste processo e me ter proporcionado tão boas memórias. Obrigada!

À minha orientadora e professora Madalena Baptista, pela disponibilidade na orientação deste relatório e por ter contribuído para o meu desenvolvimento profissional.

E por último, mas não menos importante, à instituição de ensino onde apliquei este estudo, aos professores que fizeram ser possível realizar a componente prática e por me terem transmitido tantos conhecimentos.

A todos, o meu sincero agradecimento!

## **A utilização das atividades lúdicas como facilitadoras de aprendizagem no 1ºCEB**

Durante o percurso académico, mais concretamente durante as diversas experiências de estágios curriculares, constatei que todos os alunos têm ritmos diferentes de aprendizagem e que o ensino tradicional padronizado não consegue dar a devida resposta, principalmente aqueles que têm mais dificuldades e estão menos motivados. Consequentemente, esta constatação fez com que procurasse usar estratégias diferenciadas e lúdicas durante o meu último estágio do segundo ano do mestrado.

Assim, a intervenção desenvolveu-se durante o estágio realizado no âmbito do mestrado de educação pré-escolar e ensino do 1ºCEB. Numa primeira fase, procurei entender de que forma as atividades lúdicas podiam ser utilizadas como uma ferramenta facilitadora de aprendizagens no 1ºciclo, tendo efetuado leituras diversas que contribuíram para a elaboração da componente teórica deste relatório.

As sete sessões didáticas foram planificadas com o objetivo de potenciar nos alunos aprendizagens nas áreas da matemática e do português. Desta forma, este estudo implicou a utilização de diversas técnicas de recolha de dados como: a observação direta através de notas de campo e grelhas de envolvimento/aprendizagem das sessões; fotografias; os questionários e a entrevista.

Na fase final foi elaborado um infográfico onde é possível concluir através dos gráficos que as atividades lúdicas potenciam no aluno um grande envolvimento, o que resulta em aprendizagens consolidadas. Através da observação direta foi possível constatar que os conteúdos lecionados através de atividades lúdicas foram mais facilmente apreendidos pelos alunos, fomentando assim, o gosto pela aprendizagem. É ainda de realçar que, em diálogo e através dos questionários/entrevista realizados aos docentes, estes partilham também a opinião que a motivação dos alunos cresceu e que houve uma maior apropriação dos conteúdos trabalhados. Estas afirmações podem ser corroboradas através do infográfico apresentado no capítulo IV.

**Palavras-chave:** ludicidade, jogo, aprendizagem.

## **The implementation of playful or fun activities as an instrument to facilitate the pupils' learning at Primary school.**

During my academic studies as a whole, but specifically during the various internships, I came to the conclusion that many pupils learn at a different pace. The traditional, standardized methods of education cannot provide the proper response, especially those who have more difficulties and are less motivated. Having made this observation, I looked into alternative and playful strategies in order to reach out to these pupils, which I developed in my last internship on the second year of my master.

Therefore, my study was applied during an internship on a primary school while doing my degree course in pre-school and primary school education. Firstly, I tried to understand how playful and fun activities could be used to facilitate progress in learning, having carried out several readings that contributed to the elaboration of the most theoretical component of this report.

The seven didactic sessions were planned with the objective of enhancing learning in mathematics and portuguese. During this study I made use of various techniques of data collection such as: direct observation through field notes and engagement/learning grids in the sessions; photographs; the questionnaires and the interview.

The final chapter shows an infograph which makes it for the reader possible to conclude through the graphics that, indeed, the strategic use of fun and playful activities will effect the pupil's involvement. It is this involvement that will cause a positive and meaningful progress in the pupil's learning process. Through direct observation, it was possible to verify that the contents taught through playful activities were more easily learned by the students, thus fostering a taste for learning. It should also be noted that, in dialogue and through questionnaires/interviews carried out with the teachers, they also share the opinion that the students' motivation has grown and that there has been a greater appropriation of the contents worked on. These statements can be corroborated through the infographic presented in chapter IV.

**Keywords:** playful activities, game, learning.

**ÍNDICE:**

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I – ENQUADRAMENTO TEÓRICO E CONCETUAL</b>	<b>4</b>
1. Perspetivas de vários autores sobre o conceito de ludicidade	6
2. A importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento da criança	10
3. O papel do professor do 1º Ciclo.	12
3.1. O papel do professor face à atividade lúdica.	13
4. Atividades lúdicas e programa escolar	15
5. Que atividades podem ser consideradas como lúdicas?	18
5.1. Os Jogos	18
5.2. Canções	20
5.3. Dramatizações	21
5.4. Cartões de memória/ <i>Flashcards</i>	21
5.5. As histórias	22
<b>CAPÍTULO II – COMPONENTE EMPÍRICA</b>	<b>23</b>
1. Elementos contextualizadores da intervenção	25
1.1. Justificação	25
1.2. Objetivos gerais e específicos	25
1.3. Procedimentos metodológicos	26
1.4. Breve caracterização da instituição e da turma alvo da intervenção	29
2. A intervenção: as sessões didáticas e o seu impacto nas aprendizagens	31
<b>CAPÍTULO III – APRESENTAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DE DADOS</b>	<b>36</b>
1. A entrevista à diretora de projetos internacionais	37
2. O questionário realizado aos professores	40
3. As sessões lúdicas	49
<b>CAPÍTULO IV – O INFOGRÁFICO</b>	<b>51</b>

<b>CAPÍTULO V - CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>55</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>59</b>
<b>APÊNDICES E ANEXOS</b>	<b>65</b>
Apêndice A - Questionário aos docentes do 1º CEB	67
Apêndice B - Guião de Entrevista à diretora de projetos internacionais	72
Apêndice C - Transcrição da Entrevista	73
Apêndice D - 1º Planificação	78
Apêndice E - 2º Planificação	80
Apêndice F - 3º Planificação	82
Apêndice G - 4º Planificação	84
Apêndice H - 5º Planificação	88
Apêndice I - 6º Planificação	90
Apêndice J - 7º Planificação	92
Apêndice K – Grelha de avaliação do nível de envolvimento/aprendizagem dos alunos na sessão 1	94
Apêndice L - Grelha de avaliação do nível de envolvimento/aprendizagem dos alunos na sessão 2	95
Apêndice M - Grelha de avaliação do nível de envolvimento/aprendizagem dos alunos na sessão 3	96
Apêndice N - Grelha de avaliação do nível de envolvimento/aprendizagem dos alunos na sessão 4	97
Apêndice O - Grelha de avaliação do nível de envolvimento/aprendizagem dos alunos na sessão 5	98
Apêndice P - Grelha de avaliação do nível de envolvimento/aprendizagem dos alunos na sessão 6	99
Apêndice Q - Grelha de avaliação do nível de envolvimento/aprendizagem dos alunos na sessão 7	100
Anexo 1 – fotografia da atividade sobre simetrias (utilizando como recurso um espelho).	101
Anexo 2 – fotografia da atividade sobre simetrias (recortes).	101

Anexo 3 – fotografia da atividade sobre simetrias (tintas).	102
Anexo 4 – fotografia do jogo de expressão físico-motora sobre os números par e ímpar.	102
Anexo 5 - fotografia do jogo de expressão físico-motora sobre os números par e ímpar.	103
Anexo 6 – fotografia da atividade “horas do dia” através do site <i>hypatiamat</i> .	103
Anexo 7 - fotografia do recurso didático sobre a atividade “horas do dia”.	104
Anexo 8 – fotografia da atividade sobre sequências utilizando como recurso massa.	104
Anexo 9 - fotografia da atividade sobre sequências (construção de pulseiras).	105

## **Abreviaturas**

CEB – Ciclo do Ensino Básico

ESEC – Escola Superior de Educação de Coimbra

NEE – Necessidades Educativas Especiais

PNL - Plano Nacional de Leitura

### Índice de Tabelas:

TABELA 1: CARACTERÍSTICAS DO JOGO SEGUNDO HUIZINGA (1980), CITADO POR SANTOS (2008), P. 19.....	6
TABELA 2: DIFERENÇAS ENTRE A APRENDIZAGEM COOPERATIVA E O TRABALHO DE GRUPO TRADICIONAL.....	27
TABELA 3: RESPOSTA ABERTA SOBRE A UTILIZAÇÃO DOS MATERIAIS DIDÁTICOS LÚDICOS EM CONTEXTO DE AULA .....	48

### Índice de Figuras:

FIGURA 1: ESTADOS DE DESENVOLVIMENTO .....	7
FIGURA 2: FASES DO JOGO.....	8
FIGURA 3: TIPOS DE JOGOS .....	19
FIGURA 4: TIPOS DE JOGOS .....	20
FIGURA 5: INFOGRÁFICO .....	54

### Índice de Gráficos:

GRÁFICO 1: IDADE DOS DOCENTES DO 1ºCEB .....	40
GRÁFICO 2: TEMPO EXERCIDO NA PROFISSÃO.....	41
GRÁFICO 3: FREQUÊNCIA DE UTILIZAÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS .....	42
GRÁFICO 4: TIPOS DE MATERIAIS DIDÁTICOS MAIS UTILIZADOS .....	42
GRÁFICO 5: RÁPIDA APRENDIZAGEM OU FACILIDADE DO PROCESSO DE APLICAÇÃO DA MESMA? .....	43
GRÁFICO 6: MOTIVAÇÕES QUE LEVAM AS PROFESSORAS A RECORRER AOS MATERIAIS DIDÁTICOS LÚDICOS.....	44
GRÁFICO 7: A IMPLEMENTAÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS PERTURBA A CONCENTRAÇÃO DOS ALUNOS, TORNANDO-OS MAIS BARULHENTOS E DIFÍCEIS DE CONTROLAR? .....	45
GRÁFICO 8: AS ATIVIDADES LÚDICAS PODEM CAUSAR ANSIEDADE E DIFICULDADES DE GESTÃO DAS EMOÇÕES ENTRE ALUNOS? .....	46
GRÁFICO 9: AS REGRAS IMPLÍCITAS NOS JOGOS LEVAM OS ALUNOS A CUMPRIR AS REGRAS DO DIA-A-DIA? .....	46
GRÁFICO 10: DETERMINADOS JOGOS E BRINCADEIRAS PROPORCIONAM AOS ALUNOS UM MOMENTO DESCONTRAÍDO COM OS SEUS COLEGAS RESULTANDO NUMA APRENDIZAGEM QUE VAI AO ENCONTRO DA COMPETIÇÃO SAUDÁVEL?.....	47
GRÁFICO 11: O LÚDICO PROMOVE UMA MENOR PRESSÃO AO ALUNO DEVIDO À DESCONTRAÇÃO CAUSADA PELA ATIVIDADE? .....	47
GRÁFICO 12: NÍVEL DE ENVOLVIMENTO DAS SESSÕES DIDÁTICAS .....	50
GRÁFICO 13: NÍVEIS DE APRENDIZAGEM DAS SESSÕES DIDÁTICAS.....	50

## **INTRODUÇÃO**

A palavra lúdico tem origem no latim *ludus* e referia-se ao jogo, porém, tornou-se algo relevante ao longo dos tempos, afirmando-se como uma necessidade básica, caracterizada como uma atividade espontânea e satisfatória (Baliulevicius & Macário, 2006 como referido em Carvalho, 2013).

Como refere Silva (2009), o lúdico é fonte de abordagem em diversas áreas, como a antropologia, a sociologia, a psicologia e outras. Sendo que, definir a palavra lúdico implica apresentar diversas perspetivas de autores cujas opiniões podem ser similares e/ou distintas e por esse fator, a sua definição é algo complexo e amplo. “Discutir este tema de forma mais articulada implica reconhecer os aspetos biológicos, psicológicos, históricos e culturais sem desconsiderar a relação entre estas diferentes abordagens na constituição do que o lúdico significa para os indivíduos e para as sociedades em que vivem” (Silva, 2009: 55-56).

Esta intervenção foi concretizada no âmbito da Unidade Curricular de Prática Educativa II, do 2.º ano de Mestrado de Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º CEB, na Escola Superior de Educação de Coimbra (ESEC). Teve como principal objetivo descrever, fundamentar e refletir sobre a visão das atividades lúdicas e os seus benefícios no processo de ensino e aprendizagem. A referida intervenção foi realizada numa turma do 2.º ano, composta por 24 alunos, com idades compreendidas entre os 7 e os 8 anos.

Relativamente à organização deste documento, este encontra-se dividido em 5 capítulos: o capítulo I diz respeito ao enquadramento teórico e concetual, o capítulo II à componente empírica, o capítulo III à apresentação, análise e discussão dos dados, o capítulo IV ao infográfico e o capítulo V às considerações finais. Por fim inserem-se as referências bibliográficas e os apêndices/anexos.

No enquadramento teórico está patenteada a origem da palavra lúdico assim como as perspetivas de vários autores pioneiros na definição do conceito de ludicidade. Seguidamente, é abordada a importância deste conceito para o desenvolvimento da criança, o dever do professor do 1º ciclo e o seu papel face à componente lúdica. A relação entre as atividades lúdicas e o programa escolar, em que se procurou descobrir se no programa escolar existem recursos e estratégias que promovem a interceção do lúdico com a Matemática, Português e outras áreas curriculares. Por fim, neste capítulo investigou-se ainda que atividades podem ser consideradas como lúdicas.

Na componente empírica, numa primeira fase é referido os elementos contextualizadores da intervenção, onde é descrita a razão para a escolha deste tema, os objetivos gerais e específicos, os procedimentos metodológicos e por fim a caracterização da

instituição e da turma algo da intervenção. Na segunda fase encontra-se a respetiva intervenção, onde consta a realização de sete sessões didáticas.

O terceiro capítulo diz respeito à apresentação, análise e discussão de dados da entrevista à diretora de projetos internacionais, dos questionários aos docentes do 1º ciclo e das sessões lúdicas.

Relativamente ao quarto capítulo este corresponde à elaboração de um infográfico, cujo objetivo consistiu na promoção/divulgação desta metodologia de aprendizagem entre a comunidade educativa.

Nas considerações finais finda-se o relatório com uma análise do mesmo entre a fusão da parte teórica e da parte prática, as circunstâncias adversas/ obstáculos que ocorreram no desenvolvimento do mesmo, assim como as aprendizagens significativas que foram adquiridas ao longo desta etapa.

Finalizamos com as referências bibliográficas e os apêndices/anexos. Nos apêndices encontram-se o questionário aos docentes do 1ºciclo, o guião da entrevista, as planificações (fundamentais para a organização e guia da prática) e as grelhas de envolvimento/aprendizagem de cada sessão. Nos anexos situa-se algumas fotografias das sessões dinamizadas na turma do 2.º ano.

## **CAPÍTULO I – ENQUADRAMENTO TEÓRICO E CONCEPTUAL**



## 1. Perspetivas de vários autores sobre o conceito de ludicidade

Buhler (1928) como referido em Glória (2015) terá sido a pioneira neste tema defendendo a atividade lúdica como um aspeto essencial para o desenvolvimento sensório-motor da criança.

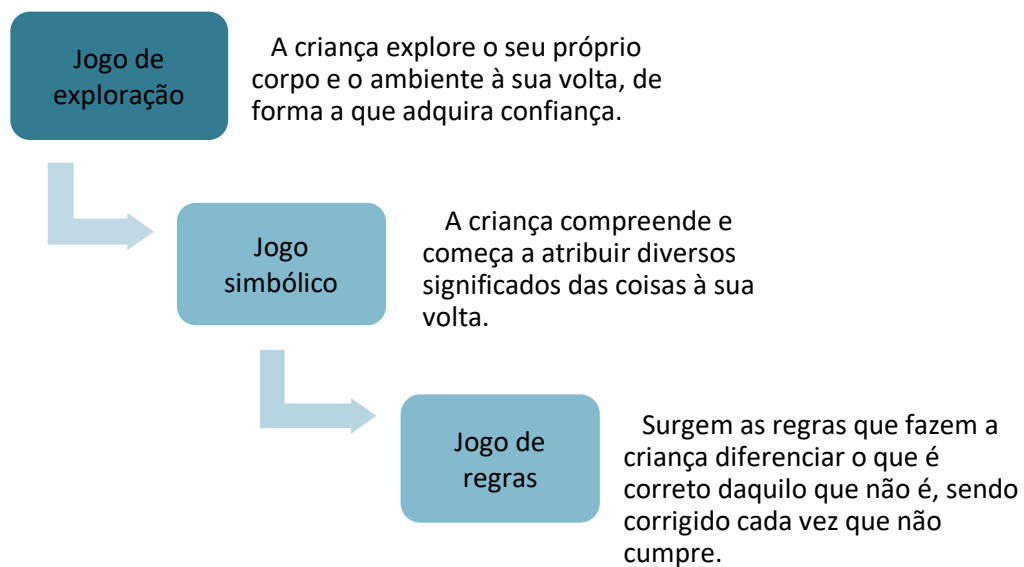
Posteriormente, Huizinga (1951) argumenta que o jogo protagoniza um papel de extrema importância no campo do desenvolvimento do domínio afetivo da criança e na sua motivação, caracterizando-o como uma atividade natural, associada ao prazer, ao carácter não sério, à liberdade. Tratando-se, pois, de uma atividade voluntária que quando imposta deixa de ser um jogo. Anos depois, o mesmo autor aprofundou as suas contribuições à comunidade educativa elaborando uma tabela com as características do jogo:

Caraterística	Descrição
Livre	Aprecia a própria liberdade do indivíduo de decidir se joga ou não.
Desligado da vida quotidiana	O jogo chega a ser tão cativante que o indivíduo se abstrai por completo de tudo o que se passa à sua volta.
Isolamento/limitação (espacial e/ou temporal)	O jogo tem sempre um momento de início e outro de fim ao longo de uma sequência temporal e é jogado sempre num determinado espaço.
Fenómeno cultural	Um jogo pode influenciar na tradição de um determinado grupo ao se manter na nossa memória individual ou coletiva.
Capacidade de repetição	Deve ser replicável
Cria ordem e é ordem	O jogo introduz uma ordem absoluta, em que qualquer desobediência a essa ordem quebra o jogo e existe sempre dentro de um determinado limite.
Tensão	Em todos os jogos existe a procura da vitória provocando tensão nos indivíduos, pondo à prova os seus valores, pois apesar do seu desejo de vencer, deverá sempre obedecer às regras.
Regras	Estas determinam o que vale e o que não vale deste mundo imaginário. Em qualquer jogo as regras são absolutas e indiscutíveis.

*Tabela 1: Características do jogo segundo Huizinga (1980), citado por Santos (2008), p. 19*

Freud (1959) como referido em Glória (2015) relaciona a atividade lúdica ao prazer, ao mencionar que este é objetivo da criança ao brincar de forma ativa e espontânea. Da mesma forma, o autor afirma que a atividade lúdica permite a libertação de sentimentos negativos (por exemplo, frustrações, desejos, inquietações) e a repetição da atividade lúdica proporciona não apenas a resolução de problemas, como também uma harmonia ao nível emocional entre a criança e o meio.

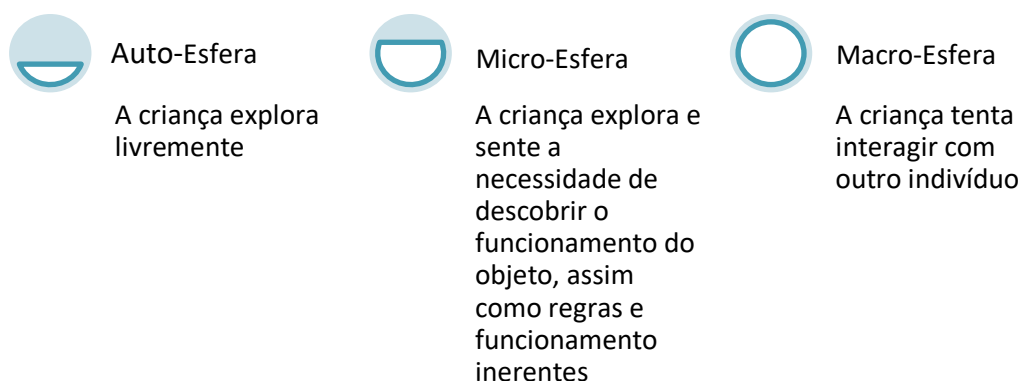
Piaget (1962) agrega a atividade lúdica ao desenvolvimento cognitivo da criança e considera que as crianças apresentam estados de desenvolvimento distintos consoante o seu comportamento. De forma a confirmar empiricamente estes estados, como observamos na figura 1, o autor organizou o jogo em três categorias: i) Jogo de Exploração ii) Jogo Simbólico iii) Jogo de Regras.



**Figura 1: Estados de desenvolvimento**

Fonte: Elaboração própria com base em Piaget (1962)

Também Erikson (1963) considera o lúdico uma ferramenta fundamental no desenvolvimento da criança, visto que auxilia a nível social na interação com outros. Destaca na obra, como observamos na figura 2, três fases relativamente ao jogo: i) Auto-Esfera ii) Micro-Esfera iii) Macro-Esfera.



**Figura 2: Fases do jogo**

Fonte: Elaboração própria com base em Erikson (1963)

Vygotsky (1976) abordou também o Jogo Simbólico atribuindo ao mesmo um grau de importância significativo, visto que, através do mesmo a criança melhora as suas habilidades no que diz respeito a uma linguagem mais rica ao interagir com os outros e relativamente à resolução de problemas. Assim, o autor reflete que o jogo simbólico está intimamente relacionado com os comportamentos sociais e cognitivos.

Bettelheim (1989) como referido em Glória (2015), refletiu sobre a importância do brincar contribuindo para a sua compreensão ao explicar que é através do brincar que a criança encara e constrói o mundo, ou seja, a brincar a criança aprende. A criança ao brincar exprime os seus problemas que por meio de palavras são difíceis de traduzir e ao brincar é mais fácil de os ultrapassar. Por exemplo, é usual e comum observarmos a criança a imitar os pais fingindo que estão a cozinhar, ou a cuidar das suas bonecas de forma carinhosa ou contando-lhes histórias, possivelmente tentando compensar as suas próprias carências. As crianças por norma imitam pessoas mais velhas pelo facto de que também estão a tentar perceber o que é ser uma pessoa adulta.

Através destes autores infere-se que o processo de desenvolvimento não acontece de forma imediata, mas sim através de atividades exploratórias em que a criança ganha consciência do eu e do ambiente que a rodeia. Através de experiências lúdicas enriquecidas a criança aprende mais rápido o que promove uma melhoria significativa no seu desenvolvimento. Como Moreira (2006: 4) reforça, “as atividades lúdicas de ocupação do tempo livre são um meio essencial da educação de hoje e da vida, pois promovem o desenvolvimento integral da criança”.

Posteriormente, de acordo com Bertoldo & Ruschel (2000), como referido em Carvalho (2013) a designação de lúdico diz respeito a uma linguagem cultural, pertencente à criança e

através da qual esta comunica, revelando o seu contexto interior. Esta revelação é pautada pelos valores, morais ou culturais que detém. A autoestima, o autoconhecimento, a autoimagem e o espírito de entreajuda podem sofrer alterações por meio das atividades lúdicas relacionadas com a fantasia, imaginação e criatividade. Carvalho (2013) afirma que o lúdico é caracterizado como algo que é executado e que incorpora diversos significados sociais, visto que permite a experiência de vivências, focando-se não exclusivamente no mundo real, mas também permite a utilização da imaginação e da criatividade da criança. No entanto, durante todo o processo imaginativo, este não pode desligar-se da sociedade, nem do mundo real por completo.

Aquilo que denominamos lúdico significa no fundo um meio para obter a satisfação da criança, procurar trabalhar com o real, com o tocável, existe essa necessidade de experiência, o objetivo principal é o prazer que a criança obtém ao respeitar as regras da brincadeira, o que se torna importante na evolução cognitiva e na facilidade de interação com outros indivíduos (Santos, 2011).

No entendimento de Almeida (2009) durante a atividade lúdica o importante não se foca apenas naquilo que será o produto da própria atividade, mas sim na experiência, naquilo que a criança vive, na ação que é produzida, ou seja, promove conhecimentos ao nível do autoconhecimento, assim como no conhecimento do outro que derivam dessa atividade.

Relativamente aos dias de hoje, é possível relacionar a ludicidade com jogos pedagógicos, na medida em que surgiram diversos estudos, que já tivemos oportunidade de referenciar, acerca dos benefícios do lúdico e de como as crianças aprendem a brincar, surgindo assim, uma nova forma de abordar conhecimentos. Na escola organizam-se conteúdos e matéria a lecionar através de jogos lúdicos de forma a captar melhor a atenção dos alunos.

## **2. A importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento da criança**

Através da consulta de diversas fontes bibliográficas foi possível constatar que o recurso a atividades lúdicas se apresenta mais visível no pré-escolar do que no 1º ciclo. Parece-nos poder inferir que a sensação por parte dos professores e identidades de ensino que estas atividades passam a ter um cariz menos relevante na transição numa proporcionalidade direta ao crescimento das crianças. No entanto, reconhece-se que o lúdico oferece sempre benefícios independentemente da idade da criança. Como enfatizam os autores Pellegrini & Boyd, citado por Spodek (2002: 249), “Quando as crianças transitam da pré-escola para o ensino básico, entram numa instituição onde o jogo é pouco valorizado. (...) dá às crianças poucas oportunidades para praticarem atividades lúdicas autodirigidas.”

Porém, existem também professores que verificaram nos seus alunos pouca motivação devido ao caráter expositivo da escola tradicional e outros fatores como problemas pessoais que necessitavam de metodologias diferentes para combater o insucesso escolar. Neste sentido, começaram a desenvolver aulas mais práticas e didáticas para solucionar esse problema, o que propiciou uma aprendizagem espontânea, natural e principalmente, significativa.

De acordo com Maluf (2011), o desenvolvimento das potencialidades humanas das crianças é incentivado mediante as atividades lúdicas, sendo que estas proporcionam as condições necessárias para a otimização dos mesmos a nível físico, motor, emocional, cognitivo e social.

Estas potencialidades como a criatividade, o espírito crítico, a consciencialização de uma perspetiva real do mundo, entre outras características representam valores fundamentais quer na formação do educando, quer no seu relacionamento com a comunidade, contribuindo assim, para a melhoria do ensino. O professor ao conjugar atividades lúdicas com conteúdos do programa pretende oferecer aos alunos uma aprendizagem significativa, profunda e rica em contextos reais da vida quotidiana da turma ou mesmo de casos individuais.

Sabe-se que, no contexto atual, existem diversas escolas que preparam os seus alunos para um mundo que já não existe. Porém, na realidade, também já não há mais espaço para o professor comunicador e para o aluno ouvinte. Sublinha-se que o papel do professor deve basear-se na passagem de conhecimentos através do processo ensino-aprendizagem e destaca-se o papel do aluno como de um verdadeiro pesquisador. Assim sendo, afirma-se que o ato do ensino se traduz num desafio à exploração, à descoberta e não apenas no ato de transmitir informações e técnicas teóricas, que sem a prática de pensar sobre diversos assuntos se torna inútil. (Dallabona & Mendes, 2004).

Para Costa et al. (2016) as atividades devem ser realizadas de uma forma lúdica, visto que projetam o sentido de criatividade da criança e fazem com que esta se adapte mais facilmente relativamente a novos desafios ou situações. Na maior parte dos casos os professores não promovem jogos no contexto de sala de aula devido ao facto de pensarem que se trata de uma brincadeira, de algo que não faz parte daquilo que deve ser o ensino, correntemente visto como algo sério, acreditam que a contribuição deste instrumento é mínima.

A forma como, por exemplo, a matemática é vista pela maior parte dos jovens atualmente, pode muito bem ter sido o resultado de uma carência de atividades lúdicas durante a sua fase de crescimento. É possível através de atividade lúdicas e com recurso a utilização de materiais, quer sejam estes estruturados, ou não, desmistificar este tema, e torná-lo em algo mais leve para as crianças (Oliveira, 2013). Por exemplo, como realça o seguinte autor:

**Ainda a criança não compreenderia o conceito de quadrado, se não o explorasse com as mãos. As crianças são menos induzidas em erro quando usam materiais manipulativos. Elas compõem e decompõem figuras planas e sólidas, construindo assim um entendimento de parte-todo e das relações entre as propriedades do original e da composição de formas.** (Dias, 2019: 36)

Assim, o objetivo é que se produzam associações e raciocínios lógicos que simplifiquem a aprendizagem (Oliveira, 2013).

Além da importância que carregam estas brincadeiras no processo de aprendizagem, ao mesmo tempo, estas dinâmicas facilitam e melhoram as relações sociais dentro do contexto de sala de aula, provocam uma melhor relação entre aquele que está a ensinar e o que está a aprender (Roloff, 2010).

Para Dias (2013) é no ato de brincar que são conquistados conceitos, preconceitos, valores. Desta forma, argumenta que tanto os educadores como os pais devem proporcionar essa experiência com vista à educação, à formação, não apenas como crianças do presente, mas como jovens e adultos do futuro, como uma rampa de lançamento.

Assim, as atividades lúdicas podem ser utilizadas no processo ensino-aprendizagem, particularmente na introdução de conteúdos ou na consolidação dos mesmos, visto que podem iniciar o interesse natural sobre um determinado tópico e podem ajudar a compreender e esclarecer últimas dúvidas sobre esse tema. Através das atividades lúdicas os alunos aprendem novos conceitos, criam um vínculo maior com os seus colegas, sentem-se mais à vontade, relaxados e motivados, estimulam o seu raciocínio, o que origina, por sua vez, uma melhoria significativa no seu desempenho. Portanto, não se visa apenas a diversão dos alunos, mas sim, o desenvolvimento geral da criança, quer seja, social, emocional e cognitiva.

### **3. O papel do professor do 1º Ciclo.**

Dada a complexidade em determinar um conceito único de um bom professor, teve-se como referência o Decreto-lei n.º 240/2001, de 30 de agosto de 2001, na identificação de competências e características pertinentes para o exercício da profissão. Deste modo, o Decreto-lei n.º 240/2001, de 30 de agosto de 2001 estabelece que o perfil geral de desempenho do docente compreende quatro dimensões:

- a) profissional, social e ética;
- b) de desenvolvimento do ensino e da aprendizagem;
- c) de participação na escola e de relação com a comunidade;
- d) de desenvolvimento profissional ao longo da vida.

A primeira dimensão reflete-se no investimento da sua formação profissional, assumindo-se como um profissional de educação cuja função é ensinar, elabora um conjunto de aprendizagens de natureza diversa numa perspetiva inclusiva, estimula e incentiva o desenvolvimento da autonomia dos alunos, promove o bem-estar dos alunos, identificando e respeitando as diferenças culturais e pessoais dos alunos e por último, manifesta equilíbrio emocional assumindo uma dimensão cívica nas suas funções.

No que respeita à segunda dimensão, tendo em conta as metodologias e estratégias didáticas escolhidas, a forma como os conteúdos são abordados e respetivamente a sua avaliação, apesar destas variáveis, o professor promove aprendizagens no âmbito dos objetivos do projeto curricular de turma. O professor utiliza suportes variados, nomeadamente as tecnologias de informação e comunicação. Desenvolve também estratégias pedagógicas diferenciadas, mobilizando valores, saberes e experiências. Assegura o apoio a crianças com NEE, incentiva regras de convivência e gere com segurança situações problemáticas. Por fim, utiliza a avaliação como elemento regulador e promotor da qualidade do ensino.

A terceira dimensão apela para a importância de o professor exercer a sua profissão numa perspetiva inclusiva, integrando no projeto curricular saberes e práticas sociais da comunidade, colaborando com todos os intervenientes, promovendo as interações com as famílias, valorizando assim, a escola como pólo de desenvolvimento social e cultural.

Finalmente, a quarta dimensão refere essencialmente uma reflexão por parte do professor sobre as suas práticas, sobre os aspetos éticos e deontológicos inerentes à profissão,

relaciona o trabalho em equipa com o enriquecimento da sua formação e participa em projetos relacionados com o ensino, na medida de desenvolver as suas competências profissionais.

Portanto, um bom profissional nesta área é o professor que reflete sobre o seu trabalho e procura sempre progredir na sua formação de forma a melhorar as suas práticas. A reflexão, é sem dúvida, um ponto crucial no âmbito educacional, visto que, somente através da reflexão crítica da sua própria prática é que será possível implementar mudanças e haver uma renovação na sua identidade profissional. Tal como salientam Martins et al., (2017), a reflexão consiste numa ação que permite avaliar e reestruturar as práticas educativas com vista à promoção do desenvolvimento integral das crianças. Ou seja, através do ato refletivo pensamos sobre as nossas práticas de forma atenta e profunda fazendo um balanço do que correu bem e o que necessitamos de melhorar ou aquilo que não foi atingido, e só assim é possível estabelecer novas metas cuja finalidade é a aprendizagem significativa dos alunos.

### **3.1. O papel do professor face à atividade lúdica.**

Em pleno século XXI, torna-se imperativo que o professor coloque de lado as pedagogias tradicionais focadas apenas na transmissão de conhecimentos e que se foque na sua autoconstrução e autorrenovação nas suas práticas de ensino de forma a chegar a todos os alunos e não apenas ao aluno médio.

O papel do docente passa então por ser o de um investigador procurando adotar estratégias novas para que possa oferecer aos seus alunos experiências, situações e oportunidades únicas. O Decreto-Lei n.º 79/2014 de 14 de maio veio reconhecer em Portugal a importância das didáticas específicas ao incluí-las na formação dos professores, oferecendo um leque de técnicas e métodos de ensino. Porém, continua-se a defender uma formação com mais conteúdo prático do que teórico visto que a parte prática sobressai em relação à teórica no que diz respeito ao exercício desta profissão.

Educar ludicamente é um ato consciente e planeado, de forma a seduzir os alunos para o prazer de conhecer, resgatando o verdadeiro sentido da palavra escola, sendo um local de alegria, satisfação e desenvolvimento. De modo a atingir esse propósito, é essencial que os professores repensem sobre as suas práticas, substituindo a rigidez pela alegria, entusiasmo em aprender e pela forma crítica de pensar. (Dallabona & Mendes, 2004).

É exigido que o professor tenha resistência, saber e criatividade na forma como lida a criança, visto que ele funcionará como um espelho, tudo o que ele considerar positivo a criança considera positivo e vice-versa. A necessidade de estimular a comunicação, o incentivo desta

destina-se a ser aplicado nas vivências diárias, no afeto, no amor, no fundo de todas as relações com outros indivíduos (Silva, 2016).

O objetivo principal dos sistemas de ensino deve ser o de estar contextualizado com a realidade contemporânea e com as tecnologias digitais que nos dias de hoje ocupam grande parte do nosso dia. Neste sentido os jogos educacionais que apresentam atividades práticas através do lazer e diversão podem ser viáveis. A emoção de estar a jogar vai transmitir uma sensação de mais atenção e mais interesse, que coloca a criança mais receptiva à aprendizagem e ao querer saber. A melhor alternativa para que a criança seja levada a fazer a atividade é o facto de se tratar de um desafio, um incentivo à auto-expressão, o seu foco é atingido por meio de jogos (Falkembach, 2006).

Como nos encontramos numa era digital é fulcral que o ensino se direcione nessa linha. Segundo o Diário de Notícias (2016) constatamos que no ano de 2016 o governo lançou iniciativas pedagógicas na área da programação atingindo vinte e sete mil alunos. Essas iniciativas tiveram por base aplicações informáticas que serviram como “um meio para atingir o fim: ensinar”, já sendo utilizada em muitas escolas. Esses jogos cujos nomes são por exemplo o Scratch, o Kodu, o Minecraft EDU e o PING, já possuem relatos de sucesso em Portugal, principalmente o terceiro. De acordo com a Escola de Programação e Tecnologia para Jovens (2016), o Minecraft, que é inspirado no jogo Lego, pode aumentar o desenvolvimento cognitivo da criança, a sua criatividade, senso de cooperação ao jogar com os amigos/colegas, sentido de dedicação e responsabilidade, melhor compreensão dos conteúdos das áreas curriculares de matemática por trabalhar conceitos de raciocínio lógicos e geografia por trabalhar conceitos de noção espacial, e por fim um maior interesse pela aprendizagem.

Para além destes jogos acima mencionados há escolas que se tentam reinventar não só a nível da organização do espaço, mas a nível de conteúdos e a forma como esta é lecionada, que se chamam – Escolas Transformadoras. Em Portugal já existem diversas escolas com metodologias pedagógicas diferenciadas que vão ao encontro dos interesses individuais dos alunos, como por exemplo uma instituição em Coimbra, local onde houve oportunidade de realizar esta intervenção.

Portanto, a função do professor passa em conhecer a individualidade dos seus alunos, os seus respetivos interesses e necessidades para construir materiais lúdicos ou aprendizagens inovadoras focadas nas vivências das suas crianças. Assim, estabelece-se uma relação entre professor e aluno em que ambos se tornam aliados na construção de saberes.

#### **4. Atividades lúdicas e programa escolar**

A organização dos conteúdos para os alunos deve ter em conta a sociedade globalizada e desenvolvida tecnologicamente que se encontra em constante evolução. Nesse sentido os programas escolares têm de ser ajustados e projetados de forma que os alunos sejam bem preparados em coerência com o panorama atual e futuro.

Desta forma, tal como referido no Decreto Lei 55/2018 de 6 de julho, ao nível do primeiro ciclo existiu uma reorganização no plano curricular onde foram identificadas as aprendizagens essenciais (AE), que segundo o mesmo Decreto se identificam como, “ o conjunto comum de conhecimentos a adquirir, identificados como os conteúdos de conhecimento disciplinar estruturado, indispensáveis, articulados conceptualmente, relevantes e significativos, bem como de capacidades e atitudes a desenvolver obrigatoriamente por todos os alunos em cada área disciplinar ou disciplina, tendo, em regra, por referência o ano de escolaridade ou de formação”.

Pode ler-se no site da DGE (2018) que, atualmente, as disciplinas que funcionam como componentes do currículo relativas ao primeiro ciclo são: Português; Matemática; Estudo do Meio; Educação Artística (Artes visuais, Expressão Dramática/Teatro, Dança, Música); Cidadania e Desenvolvimento; Educação Física; Inglês (a partir do 3º ano).

No caso específico de Educação Artística e Educação Física o lúdico/didático é já intrínseco às mesmas, sendo que a teoria é breve e o contexto principal é prático. Porém, relativamente a outras disciplinas, segundo a DGE (2018) existem recursos e estratégias que podem promover a interseção do lúdico com a Matemática, Português, Estudo do Meio, Cidadania e Desenvolvimento e Inglês, de forma a facilitar a aprendizagem e principalmente com o objetivo de cativar o aluno nos temas propostos.

A área curricular de português é construída através da convergência de diversas áreas através da produção e receção de textos, sejam estes orais, escritos ou multimodais; da educação literária; do conhecimento claro da língua, relativamente à sua estrutura e ao seu funcionamento. A DGE (2018), evidencia ainda que todas estas áreas fazem com que as competências sejam asseguradas por meio de atividades, nos denominados “jogos de linguagem”, que promovem a apreensão de uma pluralidade de géneros textuais e os quais o meio digital tem conseguido acrescentar, no conhecimento de textos e literaturas pertencentes ao património do nosso país, na formação de alunos enquanto leitores, assim como o desenvolvimento da consciência linguística e um saber aprofundado da estrutura, regras e da utilização do português no dia-a-dia.

O Plano Nacional de Leitura (PNL), segundo a DGE (2018) é importante na medida em que possibilita, a partir dos seus variados recursos e estratégias, a aprendizagem e desenvolvimento da leitura, através de percursos direcionados para a análise e interpretação. O material didático disponível no site do PNL (2020) consiste na leitura de histórias, sejam elas tradicionais, do quotidiano, novelas históricas, de aventuras e mistério, assim como poesia e livros informativos. Desta forma, com recurso à utilização deste suporte digital existe a possibilidade de tornar a aula um pouco mais dinâmica e didática, resultando num melhor aproveitamento por parte dos alunos.

Para a DGE (2018), o aluno deve ser capaz de adquirir conhecimentos e capacidades relativamente à oralidade, leitura e escrita, educação literária e gramática. Neste sentido a aplicação de atividades lúdicas é imprescindível e pode gerar uma aprendizagem mais focada e consistente através de ações estratégicas por parte dos docentes.

Ao nível do desenvolvimento da oralidade, a DGE (2018), para uma melhor compreensão de textos, sugere a utilização de suportes audiovisuais que em simultâneo possibilitam aos alunos: a) desenhar, registar e parafrasear; b) desenvolver o ritmo e entoação; c) ter capacidade de diferenciar os contextos da comunicação. É importante proporcionar aos alunos uma simulação de situações com finalidade, como por exemplo pedir aos mesmos para explicar aos restantes colegas uma atividade ou um jogo, assim como apelar à produção de discursos direcionados para a turma, como por exemplo histórias ou situações imaginadas. A utilização de jogos de simulação e dramatizações assumem também fundamental importância no sentido em que é possível que os alunos assumam papéis comunicativos distintos.

No âmbito da Leitura e da Escrita, segundo a DGE (2018) deve recorrer-se à realização de leituras coletivas diferentes, sejam estas lentas, rápidas, baixas, altas, coletivas ou dramatizadas. Deve existir também a criação de atividades em contexto de grupo que envolvam jogos com pseudo-palavras que permitam a diferenciação entre grafemas e fonemas, assim como a respetiva análise justificada e apreciação por parte dos alunos em relação aos colegas.

A matemática poderá também ser alvo de um ensino mais didático segundo a DGE (2018), sendo que são aconselhadas atividades que envolvam projetos, investigações, explorações, resolução de problemas, exercícios e jogos de forma a tornar o ensino menos formal e até divertido. São recomendadas ainda utilizações de materiais manipuláveis, estruturados e não estruturados na resolução de problemas e outras aprendizagens.

Segundo a DGE (2018), na disciplina de Estudo do Meio as aprendizagens essenciais baseiam-se na exploração de três áreas distintas, Ciência, Tecnologia e Sociedade. Desta forma e visto que existe uma contribuição de diversas áreas como, Biologia, Física, Geografia, Geologia, História, Química e Tecnologia, os conteúdos a lecionar terão de ser gerais acerca do tema, mas

ao mesmo tempo conseguir contextualizar os alunos para a contemporaneidade do mundo em que vivem. A DGE (2018) fomenta que a aprendizagem deve ser realizada com atividades de pesquisa através da utilização de equipamentos tecnológicos, de softwares simples, implementações de jogos de papéis e simulações em sala de aula. É da maior relevância que nesta disciplina exista também o papel enquanto cidadão e é fundamental que o professor consiga transmitir as boas práticas da melhor forma com atividades como, ações solidárias para o bem-estar dos outros e apadrinhamento de causas. Neste sentido os alunos serão levados a interpretar as situações e a reagir a elas da melhor forma devido à formação que receberam.

Como conseguimos observar já existe um reconhecimento na planificação escolar no que diz respeito ao lúdico em sala de aula e como o mesmo pode potencializar a aprendizagem dos alunos relativamente aos diferentes temas. As técnicas utilizadas pelo professor, nomeadamente aquelas que se associam a algo que os alunos gostem e interajam, fazem com que a atenção e disponibilidade demonstrada em contexto de aula seja superior em comparação com um ensino em que apenas vigora a teoria. Talvez pelo facto de a maior parte dos professores recorrer a um método de ensino já ultrapassado e em simultâneo não existir recetividade por parte dos mesmos na implementação de conteúdos didáticos, estes ainda não se fixaram da forma que deveriam. Assim sendo, torna-se então fundamental a formação contínua por parte dos docentes de forma a que seja possível a constante atualização.

## **5. Que atividades podem ser consideradas como lúdicas?**

Ao refletir sobre esta questão, muitas atividades podem ser referidas como lúdicas, no entanto, o ponto fulcral na conceção deste tipo de atividades deve ser essencialmente o objetivo principal que o professor quer que os alunos atinjam, ou seja, o que poderão alcançar com a atividade, o sentido e a razão da mesma.

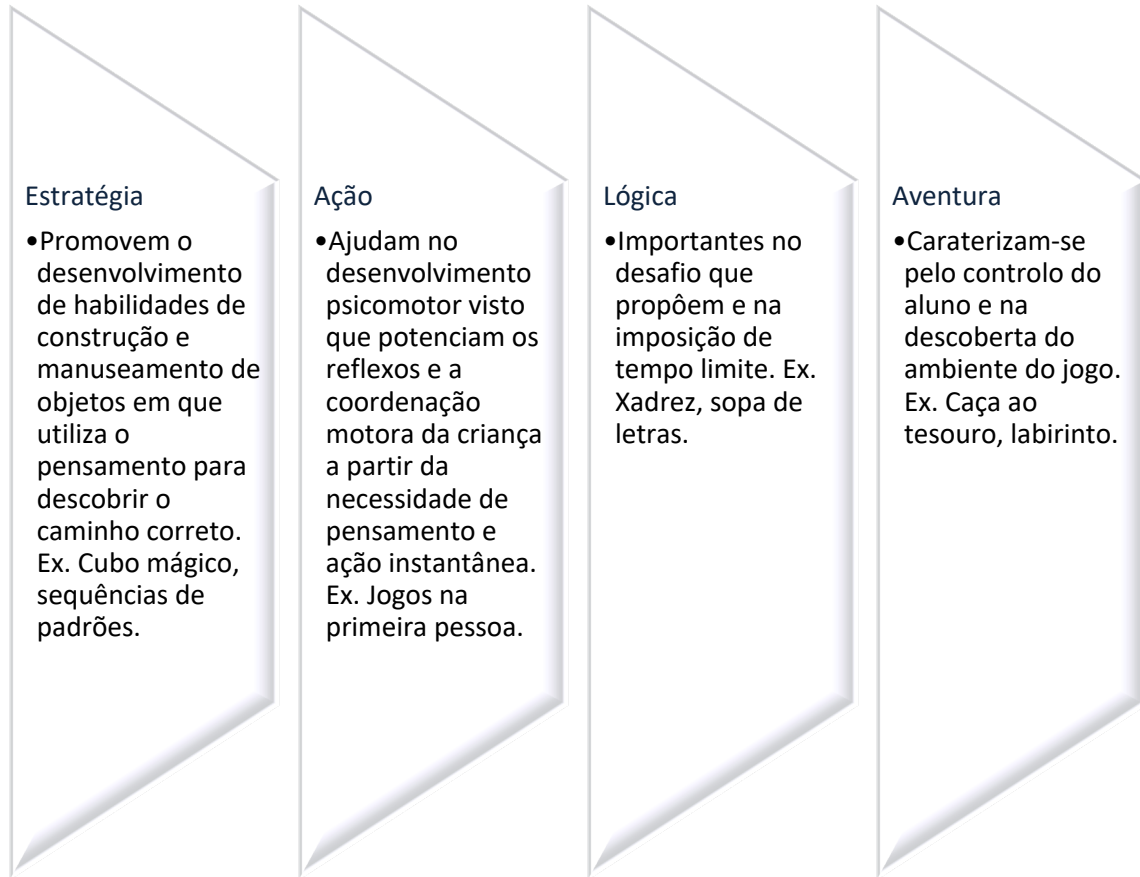
De acordo com Miletic, E. A. N. (2017), o professor deve ser bastante flexível podendo modificar e adaptar as atividades à realidade da turma. É importante salientar que o professor deve encarar o lúdico com seriedade, ou seja, ao utilizar o lúdico nas suas aulas o professor deve saber planear, organizar o ambiente e os materiais. O professor não deve utilizar o lúdico para preencher o tempo livre após uma explicação ou avaliação, mas sim utilizá-lo com um fim pedagógico.

Como refere Miletic, E. A. N. (2017), os alunos, efetivamente, necessitam de compreender o sentido da atividade, assim como de que forma esta pode ser aplicada no seu dia-a-dia, para que lhe possam atribuir um significado. Por esta razão, o professor ao planear as suas aulas aliadas aos aspetos lúdicos, não se deve focar exclusivamente nesta perspetiva, por outro lado deve ter em consideração nomeadamente o aspeto pedagógico. São exemplos de atividades lúdicas as seguintes: os jogos, canções, dramatizações, os cartões de memória ou ilustrações e as histórias.

### **5.1. Os Jogos**

Segundo Miletic, E. A. N. (2017), os Jogos na sua generalidade são entendidos como algo que promove o interesse e a motivação dos alunos, sendo que quando aplicados podem culminar numa aprendizagem mais natural e espontânea. O professor deve sair dos manuais e oferecer um conteúdo vivo, de forma a que os jogos na sala de aula não sejam vistos como simples passatempos, mas como instrumentos enriquecedores no processo de ensino e de aprendizagem. Através dos jogos é possível tornar um conteúdo mais estimulante e atrativo, podendo este ser integrado na iniciação ou na recapitulação do tema. No âmbito escolar, o professor ao lecionar este tipo de atividades deve ter o objetivo de deixar os alunos mais predispostos a novas aprendizagens, transformando assim o jogo num aspeto pedagógico. O jogo deve ser suficientemente desafiador e não conter regras inultrapassáveis de forma a que não constitua motivo de abandono ou desinteresse por parte dos alunos. Estes podem ser jogos

com suporte digital, desenvolvendo a criatividade do aluno entre outras competências, como podemos observar nas figuras 3 e 4.



**Figura 3: Tipos de jogos**

Fonte: Adaptado de Souza (2005), como citado em Neves, M. D. F. D. (2018)

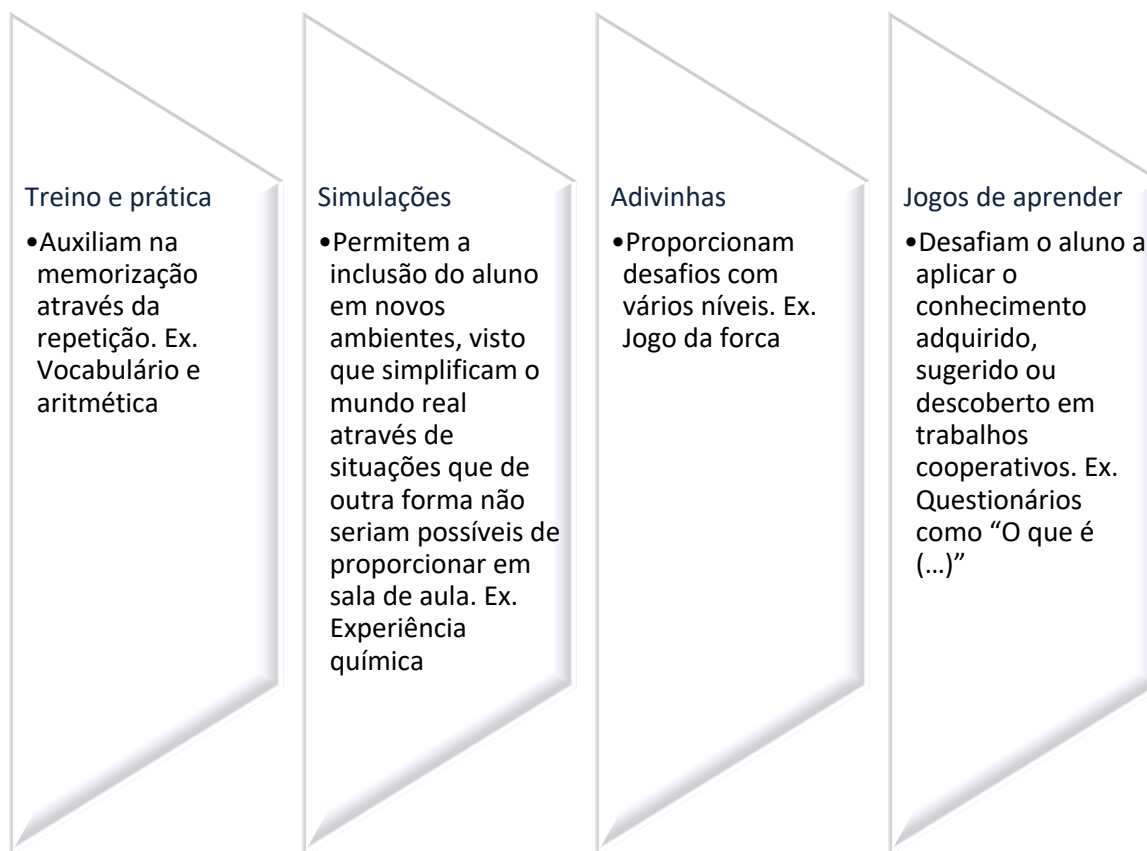


Figura 4: Tipos de jogos

Fonte: Adaptado de Souza (2005), como citado em Neves, M. D. F. F. D. (2018)

## 5.2. Canções

Como refere Miletic, E. A. N. (2017), é através de canções que os alunos desenvolvem com mais facilidade a linguagem e compreensão oral, promove-se atitudes positivas e pode ser usada na introdução ou na consolidação de conteúdos. Através de atividades com música, o aluno é estimulado a analisar criticamente o conteúdo das canções, não só no seu aspeto linguístico como também na sua interpretação e reflexão. Segundo Griffie (1992) a música representa um conhecimento mais significativo do mundo possibilitando ao aluno oportunidades para praticar outras habilidades, como a aquisição de vocabulário, melhorar a sua pronúncia nas línguas estrangeiras, etc.

As letras das canções são consideradas materiais didáticos pois facilitam o ensino e a aprendizagem de conteúdos. O professor ao utilizar uma determinada letra de uma música em sala de aula, pode experienciar uma série de atividades pedagógicas, entre estas, podem ser os

estudos de jogos sonoros como por exemplo, rimas, repetições, figuras de linguagem, criação de palavras, etc.

### **5.3. Dramatizações**

Para Miletic, E. A. N. (2017), as dramatizações alcançam a imaginação, a fantasia e a interação da criança com outras. Esta estratégia pedagógica vem ganhando espaço, tendo em vista a sua importância na sala de aula, visto que pode propiciar o desenvolvimento cognitivo, psicomotor e afetivo dos alunos. Dessa forma, é uma prática que pode e deve ser explorada, porque além de conduzir o estudante ao imaginário, impulsiona a leitura, a pesquisa, o desenvolvimento da oralidade, do vocabulário, da produção textual, da expressão corporal, do respeito pelo outro, da autoconfiança, a habilidade de imitar e de colocar-se no lugar do outro, entre outras possibilidades.

Correspondentemente, Read (2007) refere que através da dramatização é possível envolver os alunos numa aprendizagem direta com a ação, uma vez que aprendem colocando em prática os seus conhecimentos, pois podem associar gestos, ações, palavras e memorizar o seu significado de uma forma natural e agradável.

Como salienta Miletic, E. A. N. (2017), o uso desta estratégia pode ser implementado nas aulas de português ou de matemática pois pode partir de representações da vida real (nas compras, numa consulta, visitar uma cidade, num restaurante, etc.).

### **5.4. Cartões de memória/*Flashcards***

Segundo Miletic, E. A. N. (2017), os cartões de memória e ilustrações fornecem suporte visual estimulante através da técnica da repetição aplicada ao apoio na memorização do conteúdo, o que permite que as crianças compreendam e produzam linguagem significativa de forma dinâmica.

Estes cartões ou *Flashcards* são pedaços de papel utilizados como ferramenta de aprendizagem. Habitualmente, de um lado do cartão escreve-se o conteúdo que se deseja aprender e no verso do cartão a resposta. Esta atividade pode tornar-se facilmente num jogo divertido entre colegas cuja finalidade se baseia numa competição saudável entre os alunos de forma a saber quem acertou mais respostas.

Como referi anteriormente, as ilustrações nos cartões também se podem revelar importantes, pois auxiliam na aprendizagem através do seu estímulo visual e torna-se mais fácil para a criança por lhe ser facultada essa associação.

### **5.5. As histórias**

Para Miletic, E. A. N. (2017), as histórias são construídas sobre a capacidade inata das crianças de criarem e imaginarem brincadeiras e fantasias.

Contar e ler histórias é fundamental para a promoção de diversas experiências que contribuem para as aprendizagens das crianças. Essas experiências favorecem o estabelecimento de vínculos afetivos, desenvolvem a imaginação, a linguagem, conceitos matemáticos e conhecimentos sobre o mundo implícitos em diversas histórias, por isso torna-se essencial para a formação do indivíduo.

Como refere Gregório (2011), mencionado em Cunha, S. C. (2015) a leitura de histórias ajuda na remoção de barreiras educacionais, principalmente através da promoção do desenvolvimento da linguagem e do exercício intelectual, possibilitando a normalização da situação pessoal da criança. A diversidade de conteúdos abordados nas histórias permite à criança adquirir noções de matemática, de ética, de estudo do meio, enfim, conhecer o mundo em que vive.

Em suma, também é de referenciar que é através do trabalho desenvolvido com a exploração de uma história, que as aprendizagens poderão ser múltiplas, o que permite falar sobre transversalidade.

## **CAPÍTULO II – COMPONENTE EMPÍRICA**



## **1. Elementos contextualizadores da intervenção**

### **1.1. Justificação**

Ao longo do estágio curricular realizado numa turma do 1º ano, durante a licenciatura, proporcionou-se o encontro com um grupo de crianças de outras etnias e de outros países que necessitavam de apoio individualizado. Isto gerou uma adaptação e a perceção de que a metodologia de ensino aplicada na turma não seria a mais adequada para aquele grupo de crianças. De forma a ultrapassar esta situação, recorreu-se a algumas atividades lúdicas nas quais se verificou que os alunos começaram a compreender melhor os temas e a fomentar interesse em aprender conteúdos novos. Através desta experiência, surgiu a vontade de conhecer novas abordagens de ensino e perceber realmente os benefícios do lúdico e respetivamente a opinião de mais docentes sobre este tema.

Nesse sentido, no último ano de mestrado realizámos um projeto de intervenção numa turma do 2º ano através de diversas sessões com vertente lúdica de forma a verificar se as aprendizagens nas áreas curriculares da matemática e do português eram potenciadas. Relativamente às sessões didáticas, a intenção seria realizar 10, cinco para a área curricular de português e cinco para a área curricular de matemática. Como forma de monitorizar e avaliar o impacto da intervenção, passámos um questionário aos alunos e em cada sessão utilizámos uma grelha de forma a poder verificar o grau de envolvimento das crianças, assim como se as aprendizagens eram realizadas com alguma dificuldade e se ficavam consolidadas.

### **1.2. Objetivos gerais e específicos**

Com o presente trabalho pretendeu-se mostrar que através das atividades lúdicas as crianças se envolvem mais nas tarefas e consolidam as aprendizagens.

Assim, definiram-se os seguintes objetivos específicos:

- Verificar qual a perceção dos professores e membros da direção relativamente à atividade lúdica;
- Verificar os benefícios/impacto da realização de atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem dos alunos do 1.º Ciclo do Ensino Básico, mais especificamente nas áreas da matemática e do português:
- Influenciar positivamente a direção e os professores para o incremento de atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem, nomeadamente nas áreas do português e da matemática, usando um infográfico para o efeito.

### 1.3. Procedimentos metodológicos

Este trabalho insere-se num paradigma de investigação qualitativa.

De acordo com o seguinte autor:

**A pesquisa qualitativa é uma abordagem para explorar e compreender o significado que os indivíduos ou grupos atribuem a um problema social e humano. Por conseguinte, trabalha-se com valores, crenças, práticas e comportamentos, pois considera-se que se deve compreender a realidade humana vivida socialmente. O investigador/ pesquisador recolhe dados em aberto e emergentes com a intenção principal de desenvolver temas a partir de dados recolhidos.** (Creswell & Creswell, 2017: 32)

Portanto, como refere Minayo (2017), o universo da pesquisa qualitativa estuda o quotidiano e as vivências do senso comum, interpretadas e reinterpretadas pelos sujeitos que as vivenciam, tornando-se num contraste forte relativamente à quantificação e objetificação que considera tais declarações como (pré) conceções.

Começámos por inquirir, através de uma entrevista individual estruturada, a direção da escola e, em seguida, adquirimos informação relevante para este estudo através de um questionário misto com 19 perguntas fechadas e uma aberta, a quatro professores da escola.

Posteriormente, na componente empírica, realizaram-se 7 sessões didáticas aplicando uma grelha para monitorização e avaliação que diz respeito ao nível de envolvimento/aprendizagens, fornecendo assim dados de cariz mais quantitativo.

Nesta componente de intervenção privilegamos a aprendizagem cooperativa e o trabalho de grupo. Segundo Miletic, E. A. N. (2017), esta aprendizagem resulta em competências sociais sistematicamente desenvolvidas por meio da entreaajuda o que possibilita não apenas a aprendizagem social, mas também a aprendizagem dos conteúdos. No entanto, é fácil confundir aprendizagem cooperativa do trabalho de grupo tradicional, por esse motivo, Hammoud e Ratzki (2009: 10) organizaram a seguinte tabela de forma a esclarecer as suas diferenças:

<b>Aprendizagem cooperativa</b>	<b>Trabalho de grupo tradicional</b>
Formação controlada de grupos heterogéneos.	Grupos aleatórios, frequentemente homogéneos.
O/a professor/a esclarece as tarefas e a sequência das atividades através do quadro ou de uma folha de acetato	O/a professor/a dá uma tarefa ao grupo sem mais especificações quanto à estrutura.
Começa sempre com o trabalho individual: refletir sobre a tarefa sozinho/a, depois formar par com o/a colega.	O grupo discute a tarefa e procura um caminho para a solução.
Cada membro do grupo desempenha um papel e é responsável pelo trabalho no seu grupo. Cria-se assim uma interdependência positiva.	Geralmente não há responsabilidade pelo resultado do trabalho dos outros membros do grupo. A interdependência positiva não é um objetivo.
O/a professor dá um tempo específico para permitir a fase de desenvolvimento do trabalho.	O tempo para o trabalho de grupo não é estruturado, embora seja definido um limite de tempo global.
Para a apresentação o/a professor/a chama, de forma aleatória, um membro do grupo. Todos/as têm de estar preparados/as.	O grupo decide quem apresenta. Normalmente é escolhido o/a melhor aluno/a.
O/a professor/a e os/as alunos/as dão feedback. O grupo reflete sobre o seu trabalho.	Feedback e reflexão sobre o trabalho no grupo são raros.

**Tabela 2: Diferenças entre a aprendizagem cooperativa e o trabalho de grupo tradicional**

Fonte: Hammoud e Ratzki (2009: 10)

Assim, na aprendizagem cooperativa existe a vantagem na formação de grupos heterogéneos uma vez que os alunos são expostos a uma variedade de ideias, a múltiplas perspetivas e a diferentes métodos de resolução de problemas. No trabalho de grupo tradicional são os próprios alunos a escolher o grupo onde querem ficar, o que acaba por gerar muitas das vezes grupos de amigos em vez de grupos de trabalho.

Ainda nesta componente prática de intervenção houve a necessidade de recorrer a várias técnicas de recolha e registo de informação. Os instrumentos de recolha de dados utilizados foram: a) a observação direta que foi registada em notas de campo e grelhas ao longo das sessões didáticas; b) diversas fotografias de forma a registar ilustrar a motivação e envolvimento dos alunos; c) a entrevista e; d) o questionário. No tratamento dos dados privilegiámos a análise de conteúdo, tendo criado diferentes categorias de acordo com os indicadores presentes nas respostas.

#### 1.4. Breve caracterização da instituição e da turma alvo da intervenção

Esta investigação foi aplicada numa instituição que se localiza na região centro de Portugal. Esta instituição é frequentada por crianças e jovens dos 3 aos 17 anos e possui um projeto educativo inovador onde cada aluno é olhado e respeitado como um ser único. A instituição aplicou recentemente o ensino bilingue e está integrada na Equipa de Escolas Transformadoras da Asheka Portugal assumindo, desta forma, o papel de embaixadora de um novo paradigma educativo.

Relativamente à ação educativa da instituição, este tem por base a *pedagogia de Shoenstatt*, desenvolvida por Joseph Kentenich, e integra vertentes de outros sistemas pedagógicos com ela coerentes, que a reforçam e a tornam mais plurifacetada, mais capaz de responder a todas as crianças e às características de cada um. Possui três currículos educativos: VOAR, *Clonlara* e o ensino doméstico. O modelo pedagógico VOAR é um programa português em que os alunos são educados para a autonomia, a responsabilidade, a capacidade de iniciativa, a criatividade e o espírito crítico. O modelo pedagógico *Clonlara* é um currículo americano que tem por base os interesses individuais de cada aluno e o seu ritmo de trabalho. Os alunos são organizados em grupos de diferentes idades e trabalham sob a orientação de um tutor, individualmente ou em pequenos grupos.

Os conteúdos estão organizados em Projetos que, girando em torno dos temas de Estudo do Meio, integram de forma articulada as áreas da Português, da Matemática e das Expressões.

Por fim, é de salientar que o projeto foi aplicado numa turma de 2.º ano. A turma possui 24 alunos, com idades compreendidas entre os 7 e os 8 anos de idade, em que 7 crianças são do sexo feminino e 17 do sexo masculino. Em relação ao tempo frequentado pelos alunos na instituição, metade frequenta desde o Jardim de Infância e os restantes 12 alunos só entraram no 1ºciclo.

Dos 24 alunos, 3 não acompanham a turma a tempo inteiro, visto que frequentam o modelo pedagógico *Clonlara*.

Na turma, existe um aluno diagnosticado com o espectro de autismo e uma criança que apesar de não estar diagnosticado, revela um atraso de desenvolvimento global. De acordo com o Decreto-Lei n.º 55/2018, relativamente à abordagem multinível são aplicadas na turma as medidas universais a todos alunos.

De um modo geral, pode dizer-se que o nível da aprendizagem global da turma é muito bom. A maioria dos alunos destaca-se pelo seu empenho, participação, curiosidade e vontade

de aprender, todavia a participação pode por vezes ser intrusiva e trazer consigo comportamentos indesejados. É considerado também ser um grupo responsável e autónomo, tanto em questões de trabalho como pessoais. Na área da matemática, o grupo revela um bom cálculo mental, assim como a capacidade de resolver problemas matemáticos através de estratégias pessoais. Ao nível do domínio da oralidade todos os alunos demonstram estar dentro dos parâmetros da normalidade, expondo as suas ideias de forma clara. Ao nível da leitura, a maioria dos alunos consegue efetuar uma leitura oral com correção, destacando-se pela positiva especialmente alguns alunos, que leem fluentemente. Em relação à escrita, sente-se que há a necessidade de um reforço sistemático e constante.

No decorrer das aulas observadas e lecionadas foi possível analisar que quando são introduzidos conteúdos novos de forma lúdica ao invés do método tradicional, os alunos têm mais facilidade em compreender e apreender a temática.

Embora a área de matemática tenha sido apontada como um domínio forte do grupo, pela razão descrita anteriormente, foi apresentado o mesmo peso na elaboração de atividades lúdicas, ou seja, numa primeira fase programaram-se atividades com incidência maior na área curricular de português, no entanto existiu a necessidade de um reajustamento para benefício dos alunos.

Na expressão motora, a maior parte das crianças faz as atividades com entusiasmo, estando concentradas e participando ativamente. Na área do Projeto, que corresponde à área curricular de Estudo do Meio, é atribuída muita importância aos conhecimentos prévios dos alunos, baseando-se numa perspetiva construtivista.

## **2. A intervenção: as sessões didáticas e o seu impacto nas aprendizagens**

Como foi referido anteriormente, o presente estudo, numa primeira fase, desenrolou-se através da planificação e consecução de sete sessões didáticas (ver Apêndice D a J) que pretendiam motivar a turma para aprendizagens significativas e desmistificar a ideia de que determinados conteúdos programáticos são menos interessantes. Desta forma, pretendeu-se colmatar dificuldades sentidas nas temáticas abordadas e promover o gosto pelas mesmas. De forma a compreender se os conteúdos lecionados eram consolidados e para observar o nível de envolvimento dos alunos foi realizada, nesse sentido, uma grelha para cada sessão.

### **Sessão 1 (Português):**

Esta sessão (c.f. Apêndice D) iniciou-se com uma breve informação sobre o que eram palavras antónimas e palavras sinónimas, de forma que os alunos através de vários exemplos percebessem que palavras antónimas são palavras com significados opostos e palavras sinónimas são palavras com significado semelhante.

Seguidamente, de modo a facilitar a sua compreensão por este novo conhecimento, realizou-se uma atividade lúdica. A atividade consistiu no jogo do bingo com sinónimos e antónimos, em que se distribuiu a cada par de crianças dois cartões. Num dos cartões predominou a cor azul que representa os antónimos, no outro, predominou o amarelo que representa os sinónimos.

Esta primeira sessão, de um modo geral correu muito bem, os alunos perceberam facilmente o que era pedido e rapidamente criaram grande interesse e entusiasmo pelo jogo do bingo. O facto de terem sido fornecidos exemplos e alguns exercícios no quadro antes da atividade também foi uma mais-valia e facilitou a futura compreensão na explicação do jogo. Optou-se por realizar a atividade a pares de forma a promover o trabalho em equipa. É de salientar ainda que, os alunos tiveram como responsabilidade tirar os cartões com as palavras do saco, o que fez com que pudessem participar mais no jogo e estar mais envolvidos.

### **Sessão 2 (Português):**

A segunda sessão teve como objetivo de aprendizagem que os alunos compreendessem textos diversos e seleccionassem a informação relevante em função dos objetivos de escuta.

Assim, a aula de português (c.f. Apêndice E) iniciou-se com a pergunta “Qual é a coisa que poderá provocar maior dor no mundo às pessoas?”. As respostas dadas pelos alunos foram registadas no quadro. Em seguida, apresentou-se um teatro de fantoches da história “A coisa que mais dói no mundo” de Paco Liván. Após o teatro, a história foi analisada e interpretada oralmente através de várias questões. Por fim, colocaram-se desordenadamente no quadro oito imagens de acontecimentos da história e foi pedido à vez para um aluno colocar pela ordem correta a sequência de acontecimentos e recontar parte da história presente na imagem.

Em relação a esta sessão as respostas dos alunos à pergunta inicial foram deveras interessantes. Na sua grande maioria, todas remetiam para dores físicas como por exemplo, “a picada de uma abelha”, “a mordida de uma cobra”, “ter alguma doença” e apenas uma aluna referiu “ficar sem pais”, sendo esta uma dor psicológica.

O teatro “A coisa que mais dói no mundo” correu bastante bem. As crianças divertiram-se e ouviram atentamente todos os pormenores. A compreensão das crianças foi notória durante as perguntas de interpretação feitas oralmente e durante as tarefas associadas à história.

### **Sessão 3 (Matemática):**

A terceira sessão teve como objetivo que os alunos conseguissem construir figuras com eixo de simetria. Tendo em conta este tema de aprendizagem, a aula curricular de matemática iniciou-se (c.f. Apêndice F) com uma curta explicação do que eram imagens simétricas através de vários exemplos no quadro com a ajuda de um espelho (c.f. Anexo 1).

Num momento posterior, o objetivo era entregar uma folha a cada criança para fazerem a sua própria simetria. Para isto, apenas podiam usar metade da folha e poderiam usar tintas (c.f. Anexo 3) ou poderiam fazer desenhos para a seguir realizarem recortes (c.f. Anexo 2).

Relativamente a esta sessão, a atividade sobre simetrias foi muito positiva, nomeadamente devido ao uso do espelho para melhorar a compreensão dos alunos, pois foi possível observar que efetivamente cumpriu-se com o objetivo, pois promoveu a atenção dos alunos e conseqüentemente o seu entendimento pelo conceito.

No entanto, por ser uma atividade prática originou alguma agitação na sala, sendo que todas as crianças acompanharam e participaram nas atividades. Para uma melhor gestão da turma, decidiu-se que metade iria criar uma imagem simétrica utilizando uma tesoura e uma folha dobrada e a outra metade iria realizar uma imagem simétrica com tintas.

#### **Sessão 4 (Matemática):**

Esta sessão teve como objetivo distinguir os números pares dos números ímpares, sendo que a primeira atividade lúdica consistiu em (c.f. Apêndice G) agrupar em pares números de 1 a 9 utilizando feijões e a segunda atividade consistiu em vários jogos interdisciplinares de expressão físico-motora. Nestes jogos, os alunos teriam de formar grupos de 4, 6, 7 ou 9 e verificar quantos pares podiam encontrar em cada um dos grupos, ou por exemplo no jogo do percurso, em que a criança ao chegar ao fim encontra vários números formados por dois e três algarismos e tem de colocar na caixa correspondente (números pares/números ímpares) (c.f. Anexo 4 e 5).

De uma forma geral, em relação à atividade dos feijões, decidiu-se trabalhar conceitos através de algo que os alunos pudessem relacionar pois é um alimento muito utilizado no seu quotidiano. Em expressão físico-motora, foram realizados vários exercícios relacionados com o mesmo conteúdo mencionado anteriormente. As crianças estavam bastante divertidas, empenhadas e perceberam no seu todo este tema curricular.

#### **Sessão 5 (Matemática):**

Para esta sessão (c.f. Apêndice H), o objetivo da mesma era que os alunos conseguissem ler e escrever a medida de tempo apresentada num relógio de ponteiros, em horas, meias horas e quartos de hora. De forma a que os alunos pudessem compreender este conceito foi usado como recurso o site *Hypatiamat*, mais concretamente o jogo “Tempo II - horas do dia” (c.f. Anexo 6). Posteriormente, foi elaborado um exercício em conjunto com a turma chamado “quantas horas são?”, usando como recurso didático um relógio em cartolina elaborado para a atividade (c.f. Anexo 7). Este exercício consistiu em chamar um aluno à vez que iria informar as horas que outra criança deveria colocar no relógio. Ao acertar, essa criança teria como responsabilidade chamar outro colega para colocar os ponteiros no sítio correto e assim sucessivamente.

De uma forma global, a intenção foi a partir do site *Hypathiamat* fazer alguns jogos acerca deste conteúdo e consolidar os conhecimentos através do relógio. Esta tema em concreto foi um pouco mais difícil de lecionar, não pela atividade em si, mas pela dificuldade que alguns dos alunos tinham em perceber a posição dos ponteiros numa determinada hora. Todavia, após um trabalho mais individualizado, a turma percebeu e conseguiu atingir os objetivos pretendidos.

### **Sessão 6 (Matemática):**

A sexta sessão teve como conteúdos programáticos resolver problemas envolvendo a determinação de termos de uma sequência. Assim sendo, a área curricular de matemática iniciou-se (c.f. Apêndice I) com uma breve apresentação no quadro de várias figuras e imagens com o objetivo de os alunos completarem uma sequência. Seguidamente, foram distribuídas pelos diferentes grupos da sala, massas de várias cores e formas, de modo a que os alunos em grupo explorassem e conseguissem criar uma sequência usando esse material (c.f. Anexo 8). Ao mesmo tempo, foi distribuída uma folha branca para o grupo registar/ colar a sua sequência.

De modo a consolidar este conteúdo, foi feita uma construção de pulseiras. Para os alunos construírem estas pulseiras, tinham de ter em atenção as características das sequências na elaboração das mesmas. Por último, tinham de registar numa tabela a sequência da sua pulseira para realizarem um jogo com as mesmas (c.f. Anexo 9).

Em síntese, os alunos compreenderam o conceito de sequência, reconheceram regularidades em sequências e conseguiram explicar como são geradas essas regularidades. Todavia, a atividade final não se realizou por completo, os alunos apenas fizeram as suas pulseiras, não tendo participado no jogo, por questões de tempo. O tempo previsto para a atividade não foi suficiente, no entanto, os objetivos esperados para esta aprendizagem foram cumpridos com sucesso e os alunos divertiram-se nestas atividades mais lúdicas à medida em que iam aprendendo novos conteúdos.

### **Sessão 7 (Matemática):**

Esta última sessão (c.f. Apêndice J) teve como objetivo que os alunos conseguissem realizar adições cuja soma fosse inferior a 1000 e que adquirissem estratégias na resolução de problemas com números naturais. De forma a combater esta dificuldade, os alunos realizaram o jogo dos quadrados mágicos. Para resolver este desafio, os alunos tiveram de resolver a tabela

quadrada com os números em falta, sabendo que a soma de cada coluna, de cada linha e das duas diagonais são iguais.

Por fim, os alunos solucionaram dois problemas do dia usando como recurso material a mercearia da sala. Deste modo, estas tarefas tiveram como finalidade o aluno deslocar-se até à loja e escolher os seus produtos, escrever a lista de compras no quadro e a turma fazer a respetiva soma.

Na sua generalidade, os conteúdos programados foram realizados com pouca dificuldade devido ao treino de cálculo mental que é feito regularmente em sala e a sessões lúdicas anteriores que beneficiaram nesse sentido. É muito importante desenvolver no aluno esta capacidade e ao exercitá-lo regularmente a criança estimula a memória e a concentração, potencia a capacidade para reconhecer e comparar grandezas, formula estimativas e critica resultados. Portanto, tal como é referido no Programa de Matemática para o Ensino Básico (2012: 6), “É fundamental que os alunos adquiram durante estes anos fluência de cálculo e destreza na aplicação dos quatro algoritmos, próprios do sistema decimal, associados a estas operações. Note-se que esta fluência não pode ser conseguida sem uma sólida proficiência no cálculo mental. Os professores são, pois, fortemente encorajados a trabalhar com os seus alunos essa capacidade, propondo as atividades que considerarem convenientes e apropriadas a esse efeito”.

### **CAPÍTULO III – APRESENTAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DE DADOS**

## 1. A entrevista à diretora de projetos internacionais

A entrevista foi aplicada à diretora de projetos internacionais da instituição. O objetivo da mesma foi perceber a opinião da direção relativamente ao ensino formal e ao uso de estratégias diferenciadas de ensino, nomeadamente o ensino lúdico.

A resposta obtida relativamente ao papel da ludicidade no processo de ensino do 1º CEB levou-nos a inferir que para a entrevistada sujeita o lúdico é um grande motor impulsionador de aprendizagens significativas, como podemos averiguar pela sua afirmação: *“Como sabemos, as crianças são extraordinariamente curiosas e a sua curiosidade leva-as a procurar respostas que façam sentido para elas próprias e que vão servir de motor impulsionador de aprendizagens coesas e consistentes, afetivas e eficazes para cada aluno.”*

O jogo pode ser usado com diversos fins, no entanto, defende-se também que a sua utilização em todas as vertentes e não somente como fator motivacional, possa oferecer mais benefícios nas aprendizagens.

Portanto, conclui-se para a entrevistada que esta prática tem *“imensas potencialidades, é extraordinariamente pertinente, consistente e é uma ferramenta de aprendizagem fundamental.”*

Em relação à questão *“Acredita que a ludicidade pode contribuir para a obtenção de melhores resultados em turmas com mau aproveitamento? Porquê?”*, percebe-se que ao tentarmos conhecer o aluno e as suas motivações conseguimos conjugar com esses saberes e encaminhá-lo para outros resultados mais positivos, como refere a entrevistada: *“Através da ludicidade, podemos ir ao encontro do aluno, colocá-lo no centro de aprendizagem, podemos perceber as suas reais curiosidades, motivações e ir dando resposta consoante o caminho que se vai percorrendo com o aluno. Por isso, sim, acho que é uma das grandes portas de entrada para o sucesso.”*

Na instituição existem várias alternativas e para os alunos possuírem mais tempo para explorar essas possibilidades à quarta-feira à tarde os alunos do 1º CEB não têm aulas, visto que estas foram substituídas por ateliers de várias tipologias. Estas tipologias vão desde *“ciência experimental, a arte, clubes de jornalismo, clubes de fotografia, de primeiros socorros, de costura criativa.”*

Reconhece-se a importância destas ofertas lúdicas na medida em que no ponto de vista da entrevistada servem para *“aliviar o peso do currículo formal, maçador e desmotivante.”*

É de salientar que a instituição durante as interrupções letivas, os alunos podem à mesma vir à escola e participar num *“conjunto de atividades com intuítos pedagógicos direcionadas às motivações dos alunos”*.

Portanto, existe a preocupação em oferecer experiências lúdicas diversificadas aos alunos para formarem homens e mulheres responsáveis, com personalidades livres, criativos, com capacidade de iniciativa, espírito crítico e preocupados com o bem comum.

Além das salas de aula, existem outros espaços que os professores do 1º Ciclo podem recorrer, nomeadamente ao jardim, à biblioteca, aos campos de futebol, à sala de TIC e também à sala de Artes. No entanto, na instituição acredita-se que consoante a atividade a realizar existem espaços educativos que auxiliam e contribuem para essas aprendizagens, como reforça a sujeita: *“Eu acho que na instituição não há salas de aula, há salas que são usadas por todos dependente dos objetivos que temos. E queremos que as salas tenham um ar menos padronizado e mais confortável possível.”*

A entrevistada considera que nos encontramos numa era digital, no entanto muitos dos professores regem-se por metodologias de ensino que não refletem a altura em que nos encontramos. Seguindo essa linha de pensamento, na opinião da entrevistada há muito a fazer nesse sentido: *“Penso que há todo um caminho a percorrer de formação de professores, de criação de materiais, em termos de avaliação encarar novas formas de avaliar os alunos e que as pessoas levem esta abordagem com muita lucidez e que percebam de facto a riqueza que ela pode trazer às suas salas de aula.”*

Neste sentido, a ludicidade pode gerar grandes benefícios visto que através deste torna-se possível ir ao encontro das motivações e interesses dos alunos e consequentemente oferecer aprendizagens com significado. No entanto, é necessário enfrentar o caminho da formação inicial e contínua dos professores, como reconhece a Diretora de Projetos Internacionais: *“De fato tem de haver aqui uma revolução, decerto que já se tem dado alguns passos nesse sentido, o projeto de autonomia e flexibilização curricular vem trazer alguma abertura, no entanto, há muito a fazer, em particular relativamente à formação inicial dos professores. Deve existir também a desconstrução de alguns estereótipos visto que o que importa é que no final os alunos tenham feito aprendizagens significativas e consistentes.”*

Relativamente à instituição existem duas metodologias primordiais, o trabalho autónomo e o trabalho por projeto. A adoção deste ensino é para *“dar aos alunos a possibilidade de eles próprios gerirem a sua aprendizagem”*. No ponto de vista da docente: *“Esta metodologia corre muito bem, os alunos (...) têm muito mais ferramentas (...) ao nível da sua atitude reflexiva face às suas aprendizagens, da consciencialização dos pontos fracos que têm e que precisam de trabalhar, da motivação, a todos os níveis.”*

Concluindo, a autonomia oferecida aos alunos relativamente às suas aprendizagens, o trabalho por projeto e o ensino lúdico são metodologias que vão essencialmente ao encontro dos interesses dos alunos. Neste sentido, em vez de ser o professor a transmitir conhecimentos e ser esse o foco principal da aula, estas formas de ensino colocam o aluno no centro das aprendizagens, é ele que mediante as suas ações determina o rumo do conhecimento.

## 2. O questionário realizado aos professores

O objetivo deste questionário era essencialmente conhecer os pontos de vista dos docentes do 1º Ciclo relativamente a este tema da utilização das atividades lúdicas, perceber se recorrem a esta forma de ensino e a regularidade que o utilizam. Responderam ao questionário 4 indivíduos em que todos os elementos pertencem ao sexo feminino. Sendo assim, foram questionadas 4 professoras do 1º Ciclo de uma Instituição de Coimbra.

### Idade das docentes do 1ºCEB

As professoras do 1º Ciclo desta instituição possuem idades relativamente jovens em relação à idade média dos professores em Portugal. Sendo possível observar esta afirmação no gráfico seguinte, cuja média é de 30,25, sendo que a professora mais nova tem 25 anos e a mais velha tem 39 anos:

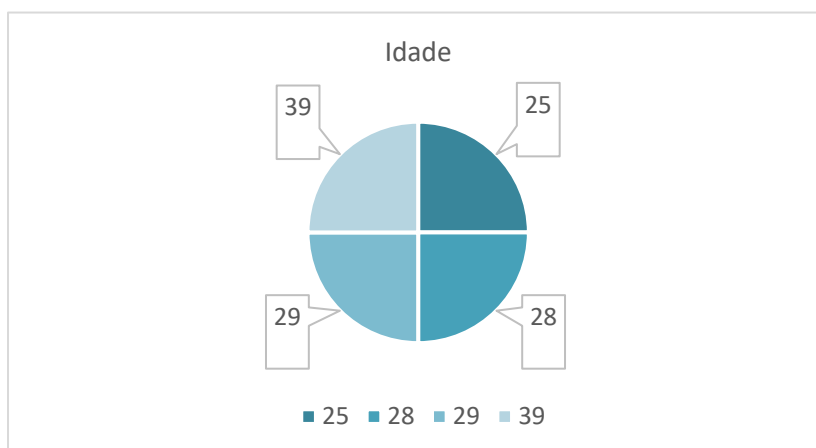


Gráfico 1: Idade dos docentes do 1ºCEB

Nas habilitações académicas 3 dos docentes possuem mestrado e 1 docente licenciatura. Dos 4 docentes cada um leciona um dos anos do 1ºCEB, pois só há uma turma para cada ano de escolaridade.

### Tempo exercido na profissão

Em termos de tempo exercido na profissão, duas professoras exercem entre 1 a 3 anos, uma exerce entre 3 a 5 anos e a que exerce há mais tempo é a professora do 1º ano que tem mais de 10 anos de serviço.

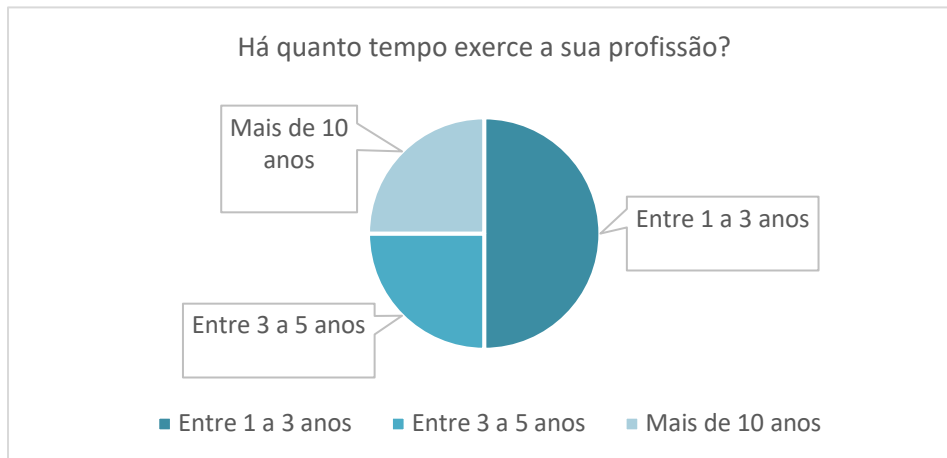
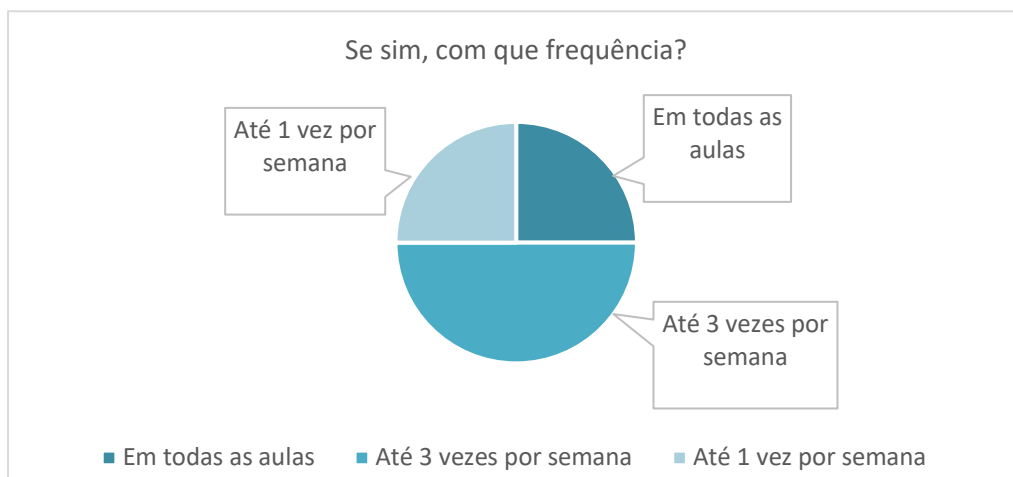


Gráfico 2: Tempo exercido na profissão

### Frequência de utilização de atividades lúdicas

Todos os docentes durante a sua formação académica tiveram referências à aprendizagem através do lúdico. Isto deve-se possivelmente à idade dos docentes visto que, cada vez mais este tema é abordado nas formações académicas de Ensino.

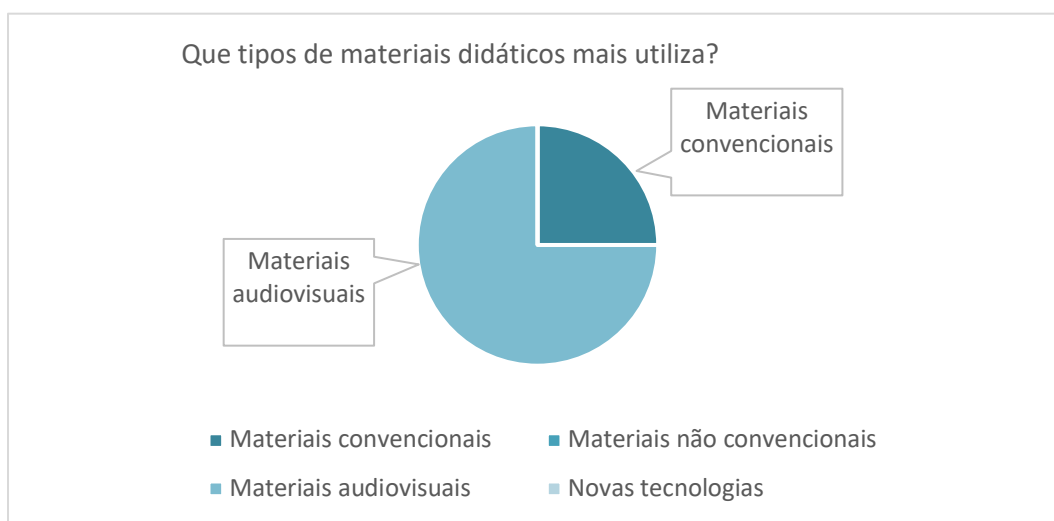
Quando questionadas relativamente ao seu uso, todos os docentes responderam que recorriam à utilização de atividades lúdicas de forma a melhorar o ensino e aprendizagem de conteúdo do programa escolar. No entanto, na frequência da sua utilização as respostas foram divergentes. Apenas uma professora utiliza atividades lúdicas em todas as aulas, duas professoras até 3 vezes por semana e uma professora apenas 1 vez por semana, como podemos observar no gráfico:



**Gráfico 3: Frequência de utilização de atividades lúdicas**

### **Materiais didáticos mais utilizados**

Para três professoras os materiais didáticos mais utilizados são os materiais audiovisuais. Os restantes são relativos ao uso mais recorrente de materiais convencionais. Apesar de nos encontrarmos numa era digital e de existir a necessidade de reajustamento/alterações nas estratégias de ensino, devido àquilo que a pandemia do covid-19 nos trouxe, o uso recorrente a novas tecnologias não é mencionado.



**Gráfico 4: Tipos de materiais didáticos mais utilizados**

### Rápida aprendizagem ou facilidade do processo de aplicação

Das 4 professoras que responderam à questão 11 “Quando propõe uma atividade lúdica atenta nos fatores que dizem respeito à rápida aprendizagem ou na facilidade do processo de aplicação da mesma?”, 3 professoras responderam na facilidade do processo de aplicação e uma professora respondeu na rápida aprendizagem. Os resultados encontram-se no gráfico 5.

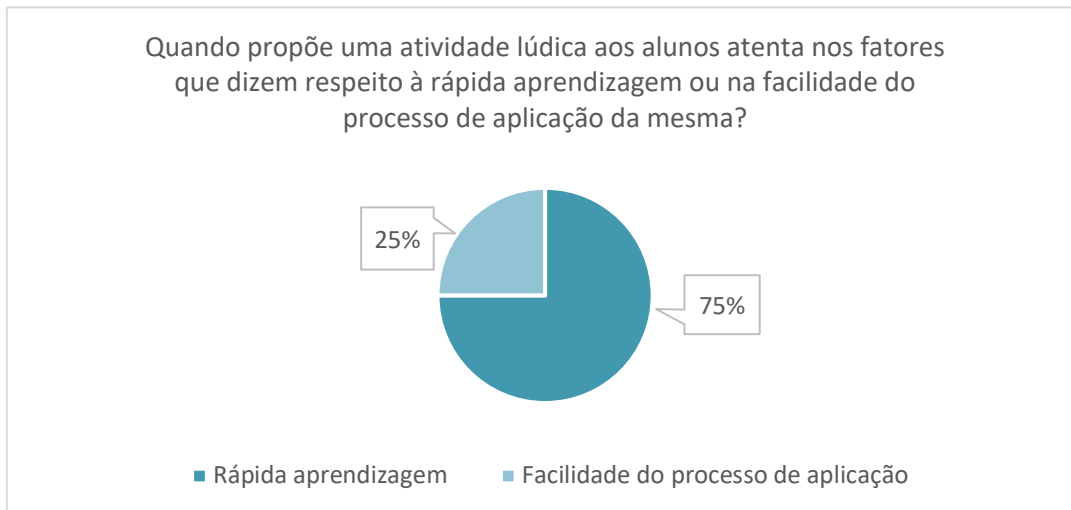


Gráfico 5: Rápida aprendizagem ou facilidade do processo de aplicação da mesma?

### Motivações que levam as professoras a recorrer aos materiais didáticos lúdicos

Em relação aos motivos que levam as professoras a utilizar materiais didáticos lúdicos, nomeadamente para desenvolver a comunicação oral e escrita, duas docentes responderam algumas vezes, 1 docente respondeu muitas vezes e a restante docente respondeu sempre. Para trabalhar/reiterar conteúdos todas as professoras responderam que usavam muitas vezes. De forma a quebrar o gelo inicial, uma professora respondeu que utilizava raramente, duas professoras responderam que utilizavam poucas vezes e uma professora afirmou que usava muitas vezes. Duas das professoras responderam que utilizavam algumas vezes as atividades lúdicas com o fim de divertir os alunos, 1 professora respondeu muitas vezes e a outra respondeu sempre. Por fim, para preencher os tempos “livres” da aula, duas professoras responderam que utilizavam raramente e as outras docentes responderam que utilizavam algumas vezes. Os resultados apresentam-se no gráfico 6.

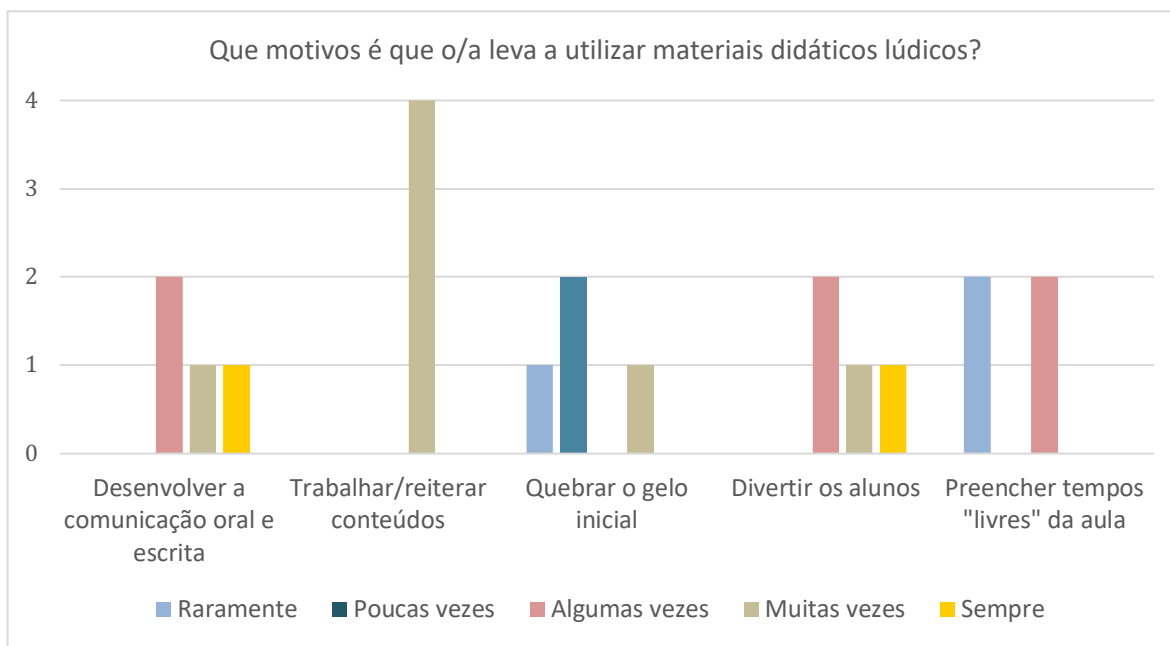


Gráfico 6: Motivações que levam as professoras a recorrer aos materiais didáticos lúdicos

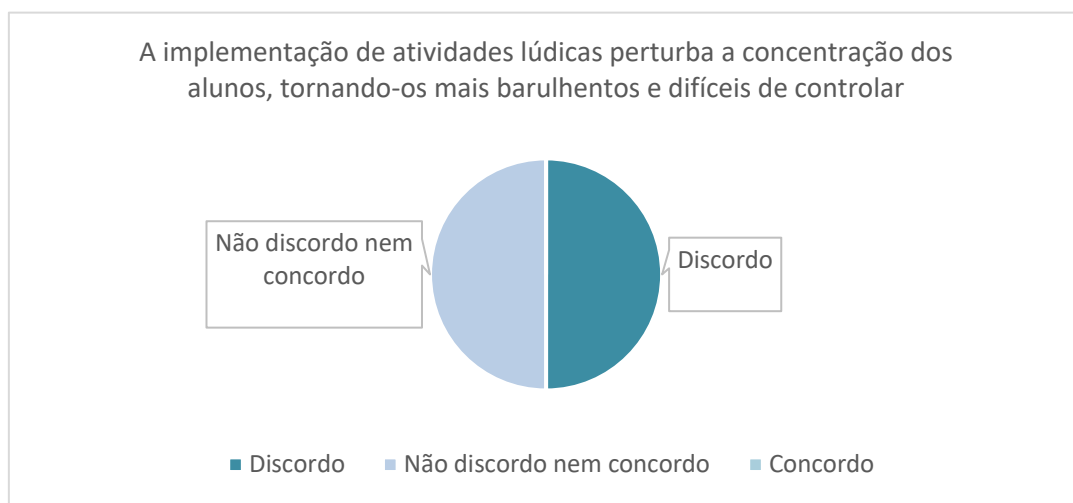
### Reação dos alunos sobre ter atividades lúdicas ao invés de aulas com carácter mais teórico

Em relação à questão 13, relativamente à reação dos alunos quando confrontados com atividades lúdicas ao invés de aulas com carácter mais teórico, todas as docentes responderam que os alunos ficam muito satisfeitos. Portanto, com esta análise é possível observar que na opinião das professoras, estes reagem muito bem a estas atividades e que as aplicam devido à rápida aprendizagem como foi referido anteriormente. Os alunos como ficam muito entusiasmados, o conteúdo é retido com mais facilidade devido a ser algo do interesse dos educandos.

### Pontos positivos e negativos sobre as atividades lúdicas

Em relação à questão 14, todas as professoras concordaram que as atividades lúdicas criam um clima motivador e afetuoso, melhorando assim, a interação entre aluno e professor.

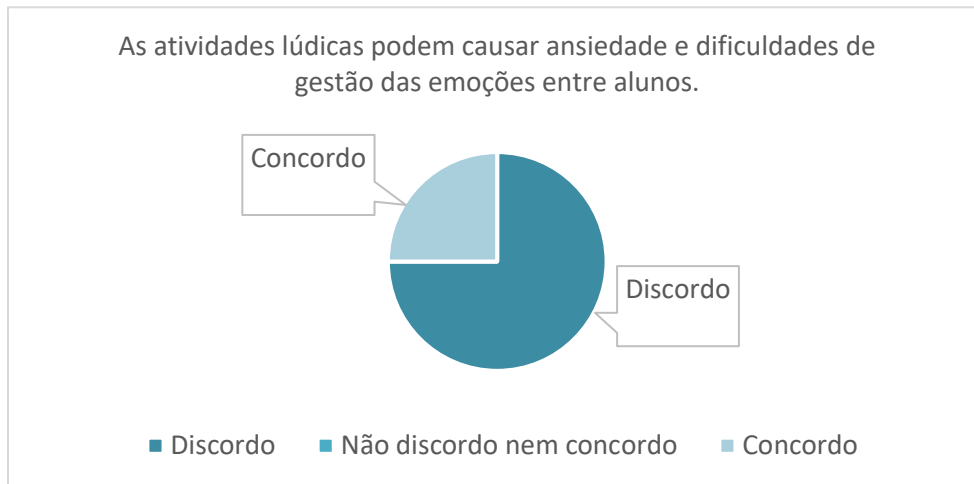
De acordo com a questão 15, duas professoras discordam que a implementação de atividades lúdicas perturba a concentração dos alunos, tornando-os mais barulhentos e difíceis de controlar, enquanto que outras duas não discordam nem concordam com esta afirmação, como podemos verificar no seguinte gráfico:



**Gráfico 7: A implementação de atividades lúdicas perturba a concentração dos alunos, tornando-os mais barulhentos e difíceis de controlar?**

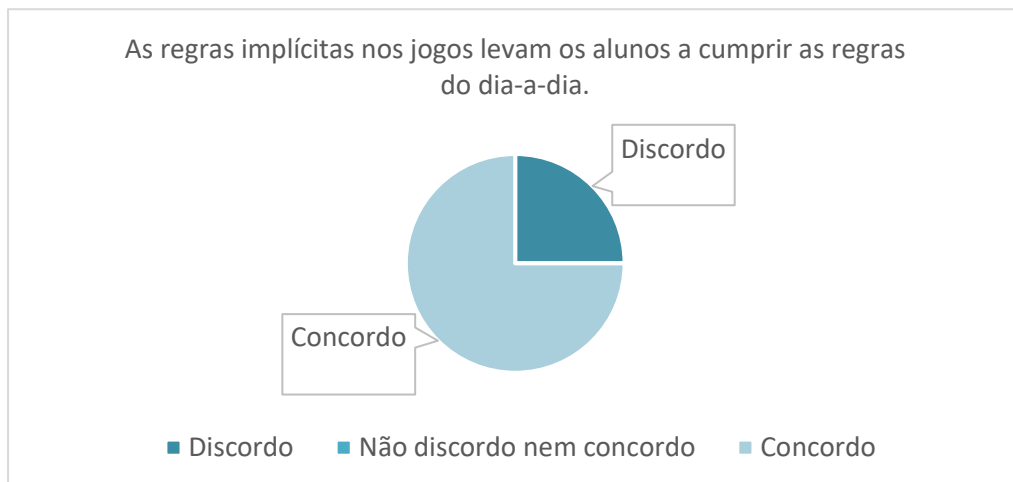
A grande maioria das professoras (3) respondeu à questão 16 que discordam desta afirmação e a restante (1) respondeu que concordava.

Como a última resposta suscitou alguma dúvida, questioneei posteriormente a docente em questão. No seu ponto de vista, as atividades lúdicas podem causar ansiedade e dificuldades de gestão das emoções entre os alunos dado que, por serem algo do interesse dos discentes pode resultar num momento mais agitado. Ao ficarem de tal forma entusiasmados com a atividade pode ser difícil gerir essa emoção e realizar de fato a tarefa. Como é um momento mais livre, acaba por haver mais espaço para desentendimentos entre os alunos. No entanto, cada aluno reage de forma distinta e nem todos agem deste modo.



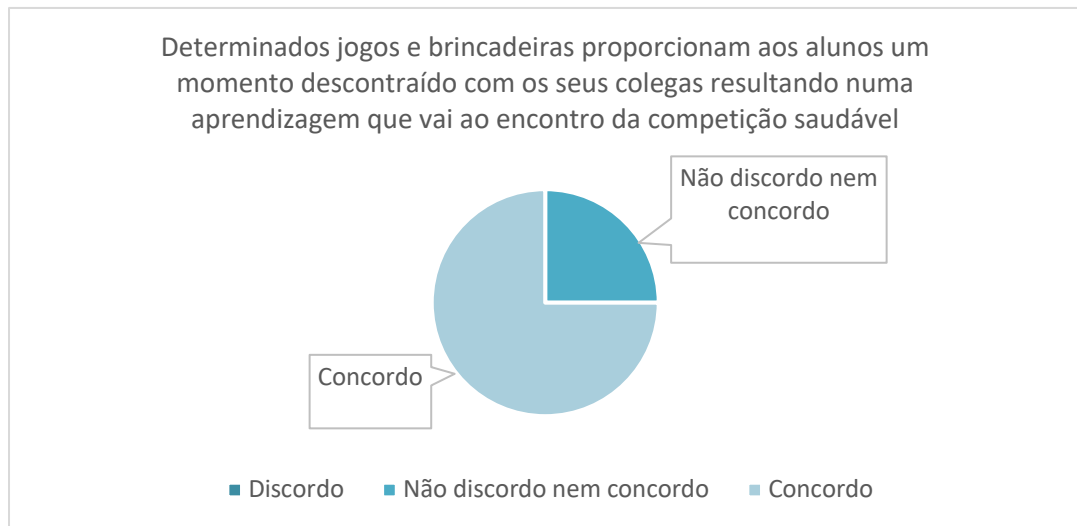
**Gráfico 8:** *As atividades lúdicas podem causar ansiedade e dificuldades de gestão das emoções entre alunos?*

Relativamente à questão 17, três responderam que concordam que as regras implícitas nos jogos levam os alunos a cumprir as regras do dia-a-dia e uma docente discorda desta afirmação.



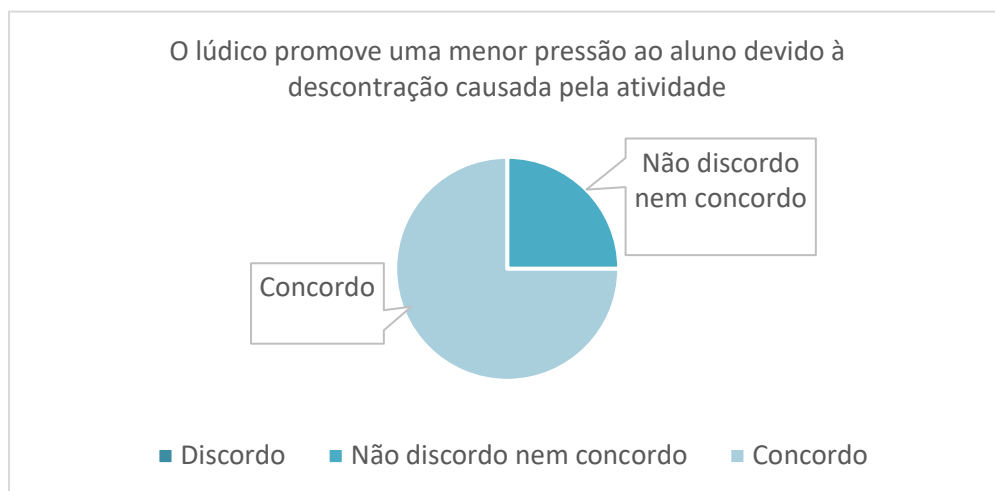
**Gráfico 9:** *As regras implícitas nos jogos levam os alunos a cumprir as regras do dia-a-dia?*

À afirmação: “Determinados jogos e brincadeiras proporcionam aos alunos um momento descontraído com os seus colegas resultando numa aprendizagem que vai ao encontro da competição saudável”, 3 concordam e 1 não discorda nem concorda, ou seja, não tem opinião.



**Gráfico 10: Determinados jogos e brincadeiras proporcionam aos alunos um momento descontraído com os seus colegas resultando numa aprendizagem que vai ao encontro da competição saudável?**

Em relação à frase: “O lúdico promove uma menor pressão ao aluno devido à descontração causada pela atividade”, 3/4 das professoras concordaram e 1/4 não discorda nem concorda com a afirmação, como podemos observar no gráfico 11:



**Gráfico 11: O lúdico promove uma menor pressão ao aluno devido à descontração causada pela atividade?**

**Resposta aberta sobre a utilização dos materiais didáticos lúdicos em contexto de aula**

<b>RP1</b>	Dependente das turmas, pode ser muito útil e uma boa forma de aprendizagem.
<b>RP2</b>	Acho que devemos utilizar, sempre que for possível, materiais didáticos lúdicos pois ajudam muito nas aprendizagens dos alunos e de uma forma agradável para eles.
<b>RP3</b>	Na minha opinião, os materiais lúdicos não só motivam, divertem e estimulam os alunos como também lhes dá a possibilidade de serem agentes na construção das suas aprendizagens e “colaboradores” na aquisição/compreensão dos conteúdos dos restantes pares. A comunicação exigida, a manipulação e o raciocínio num modelo de ação prepara as crianças para os conceitos/conteúdos mais abstratos. Cria-se assim uma ponte entre ambos e torna-se o caminho mais acessível/fluído.
<b>RP4</b>	Os materiais lúdicos podem ser uma excelente ferramenta no apoio ao ensino e aprendizagem dos alunos.

*Tabela 3: Resposta aberta sobre a utilização dos materiais didáticos lúdicos em contexto de aula*

Após a apresentação e análise dos dados, parece-nos primordial uma breve reflexão sobre o que foi apresentado.

Em primeiro lugar é importante salientar que nesta instituição existem determinadas crianças que precisam de uma rotina muito rígida, organizada e rigorosa sem alterações. Estas atividades com teor lúdico são menos estruturadas e resultam numa alteração e desregulação na rotina destas crianças. Por estas razões, determinadas respostas às perguntas do questionário podem ser divergentes porque os contextos das docentes são diferentes.

Crianças que estão habituadas a uma rotina estruturada, o comportamento altera-se quando saem dessa mesma rotina. Sobressai-se nas atividades lúdicas, como nas AEC's noutras escolas.

Efetivamente, as atividades lúdicas são uma excelente ferramenta para trabalhar/reiterar os conteúdos e é possível constatar estas informações através das respostas abertas das docentes. Cada aluno é único e tem as suas especificidades/características. No entanto, se for possível aplicar esta forma de ensino, devemos sempre a executar pois resulta numa melhoria significativa no desempenho dos discentes.

### 3. As sessões lúdicas

Ao longo de cada sessão foi realizada uma grelha (ver apêndice K ao Q) de envolvimento e dos níveis de aprendizagem das sessões didáticas.

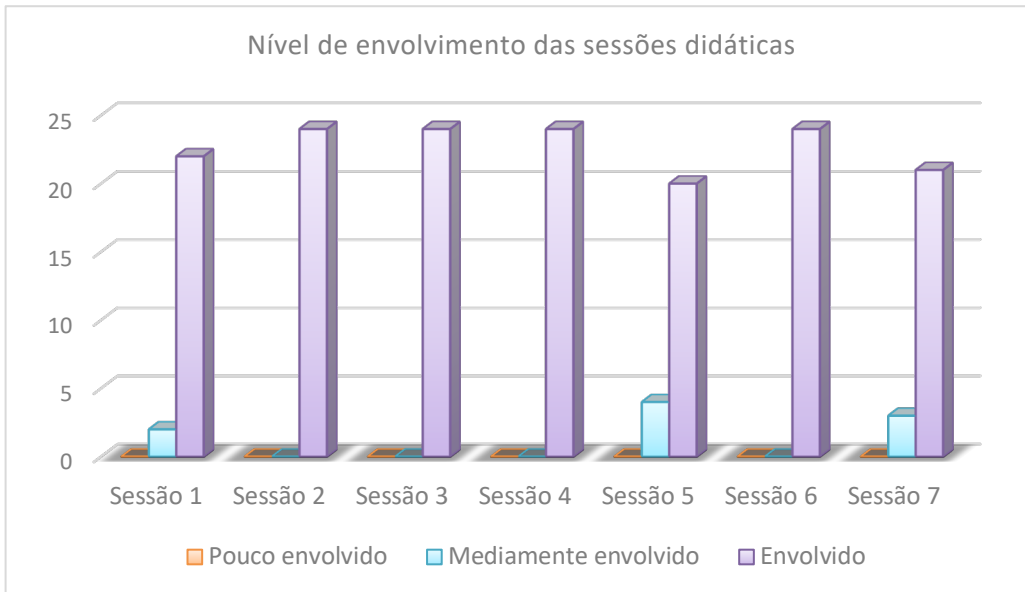
Definimos três níveis de envolvimento: pouco envolvido, moderadamente envolvido e muito envolvido. No que respeita às aprendizagens realizadas, definimos outros três níveis: evidenciou muitas dificuldades, necessita de mais tempo e consolidada. Mediante a análise dos gráficos 12 e 13 podemos observar e constatar que o nível de envolvimento e os níveis de aprendizagem em todas as sessões são elevados, nenhum aluno ficou pouco envolvido e apesar de haver em algumas sessões alunos cujo envolvimento se caracteriza por ser mediano e de haver sessões em que alguns alunos necessitem de mais tempo para trabalhar nas temáticas, isto deve-se ao facto de esta turma ter alunos estrangeiros e/ou que saem da sessão para trabalharem nos seus projetos na sala do *ClonLara*.

Assim, as sessões que tiveram maior nível de envolvimento e de aprendizagens foram as sessões 2, 4 e 6, porque realmente foram as sessões que mais gostaram, talvez por permitir aos alunos expressar a sua criatividade e realizar atividades físicas enquanto aplicam uma aprendizagem.

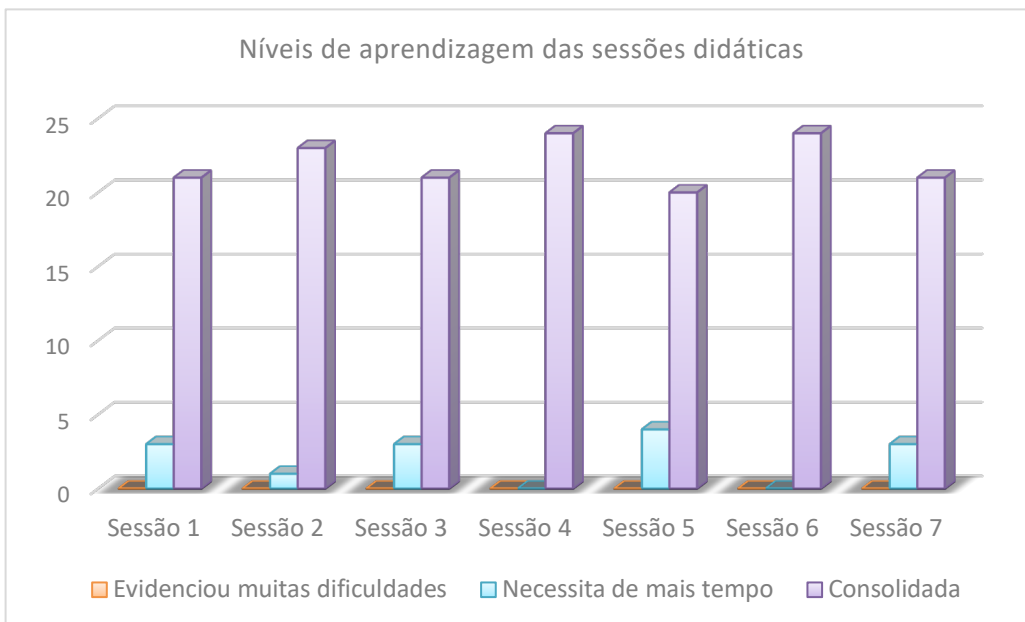
Para além dos gráficos apresentados, em cada descrição da sessão foi feito um balanço geral da atividade. Tendo em conta os dados registados, é possível concluir que os alunos atingiram os objetivos esperados, tornaram-se alunos mais empenhados visto que à medida que se ia realizando este tipo de atividades, os alunos começaram a ambicionar mais práticas deste género. Desta forma, com base em Wassermann (1994) citando Santos (2018: 15) “se oferecermos às crianças oportunidades para desenvolverem a criatividade e a capacidade de investigação através do jogo, e as ajudarmos, em seguida, a refletir sobre as suas experiências através um novo jogo, fazemos com que elas aprendam nas aulas a reunirem estas condições desenvolvam a confiança em si próprias e as suas capacidades individuais; aprendam a pensar, e o seu poder de iniciativa aumente bem como a sua responsabilidade, a sua criatividade, e a sua inventiva. A sua capacidade de compreensão dos conceitos ou das ideias importantes contidas no programa curricular também aumenta. Os conceitos são aprendidos e compreendidos por via da experiência, da prática o que constitui a única forma de os indivíduos de qualquer idade aprenderem a compreender.”

Com base em tudo o que foi referido e desenvolvido, concluímos certas, de que alcançámos os objetivos pretendidos com estas atividades, conseguimos alunos mais

motivados, participativos e conseqüentemente o seu desempenho escolar nas diversas áreas melhorou.



**Gráfico 12: Nível de envolvimento das sessões didáticas**



**Gráfico 13: Níveis de aprendizagem das sessões didáticas**

## **CAPÍTULO IV – O INFOGRÁFICO**



De forma a poder incentivar a comunidade educativa da instituição a implementar cada vez mais atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem realizou-se um infográfico. Através desse recurso pretendia-se realizar uma sessão onde se evidenciasse as potencialidades das atividades lúdicas e partilha-se os resultados das atividades lúdicas implementadas.

Como podemos observar, na figura 5, o infográfico encontra-se dividido em três partes: a) na primeira parte são consideradas as vantagens da ludicidade em termos de processos de ensino e aprendizagem; b) na segunda parte aborda-se que tipo de atividades são consideradas como lúdicas; c) e a última parte diz respeito às sete sessões didáticas realizadas usando os resultados dos gráficos sobre os níveis de envolvimento/aprendizagem, que foram fundamentais para a obtenção de dados mensuráveis relativos ao desempenho dos alunos.

## Sessão sobre o impacto das atividades lúdicas

### VANTAGENS DA LUDICIDADE EM TERMOS DE PROCESSOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM:

- Vai ao encontro das motivações e interesses dos alunos e consequentemente oferece aprendizagens com significado;
- Os alunos têm mais facilidade em compreender e apreender as temáticas;
- Aumenta a relação entre professor/ aluno;
- A aprendizagem entre pares ou em grupo fornece um vínculo maior entre os colegas;
- Existe um desenvolvimento geral da criança, quer seja, social, emocional e cognitiva.



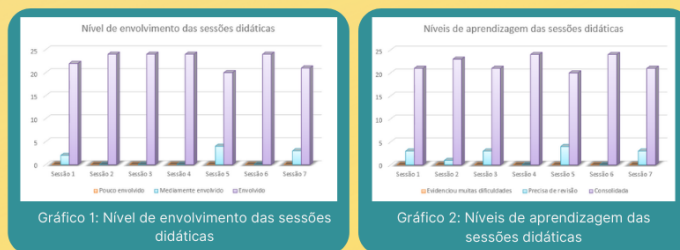
### O QUE PODE SER CONSIDERADO COMO LÚDICO?

- Jogos (de estratégia, ação, lógica, aventura, treino e prática, simulações, adivinhas, jogos de aprender);
- A aprendizagem cooperativa entre pares ou em grupo;
- Canções;
- Dramatizações;
- Os cartões de memória ou ilustrações;
- As histórias, entre outros.

### NESTE ESTUDO FOI APLICADO SETE SESSÕES DIDÁTICAS:

- Sessão 1:** Jogo do bingo com palavras antónimas e sinónimas;
- Sessão 2:** Teatro de fantoches e análise oral da história;
- Sessão 3:** Figuras com eixo de simetria através de tintas e/ou recortes;
- Sessão 4:** Números pares e ímpares através de jogos interdisciplinares de expressão físico-motora;
- Sessão 5:** Horas do dia (site *Hypthiamat*);
- Sessão 6:** Sequências (massas de várias cores e construção de pulseiras);
- Sessão 7:** Quadrados mágicos e resolução de problemas usando como recurso a mercearia da sala.

Para estas sessões foram elaboradas grelhas com os diferentes níveis de envolvimento/aprendizagem. **Nos gráficos abaixo apresentados conseguimos observar os resultados deste estudo.**



You're  
Invited!

Figura 5: Infográfico

## **CAPÍTULO V - CONSIDERAÇÕES FINAIS**



Com o presente trabalho pretendeu-se mostrar que através das atividades lúdicas as crianças se envolvem mais nas tarefas e consolidam as aprendizagens. De acordo com os objetivos específicos deste estudo foi possível verificar através da recolha de dados dos questionários e da entrevista, que a perceção dos professores e membros da direção correspondem às ideologias defendidas ao longo do relatório, achando este aspeto muito importante, pertinente e que possui imensas potencialidades, indo ao encontro daquilo que é referido neste estudo.

Uma das grandes vantagens do lúdico é o desenvolvimento geral da criança, quer seja, emocional, social e cognitivo. A incorporação do lúdico nos processos de ensino e aprendizagem é, efetivamente, de grande relevância, quer na perspetiva aluno/professor, quer na perspetiva professor/aluno. O aluno sente-se mais motivado, descontraído e envolvido no momento da aprendizagem, o que facilita a sua compreensão. Da parte do professor, existe por um lado, uma grande responsabilidade na utilização do lúdico, mas também uma oportunidade de potenciar a apreensão de conhecimentos através dos benefícios que o mesmo oferece.

Deste modo, a formação de professores deve ser um processo contínuo em constante atualização. Ao decidirmos ser professores compreendemos que existe um desafio grande, que definitivamente é necessário um empenho e esforço para levar até às crianças práticas mais motivadoras e interessantes. Contudo, é das profissões mais dignas e gratificantes, visto que estamos a formar os cidadãos do futuro e naturalmente os valores, aprendizagens e a ligação entre o professor e o aluno vão influenciar o caminho daqueles discentes. É necessário que os alunos adquiram experiências e habilidades para identificar e reconhecer os problemas do mundo atual, assim como conseguir resolver essas adversidades/falhas, tendo em vista, na construção de um mundo melhor. Assim, o professor não é apenas um indivíduo que debita conteúdo, mas que se caracteriza em ser um alicerce na construção de saberes.

Com resultado da análise dos dados da intervenção conseguimos concluir que através do lúdico, as crianças ficaram mais envolvidas nas atividades de aprendizagem. As temáticas ficaram consolidadas com uma maior rapidez por serem do interesse do aluno e é uma abordagem que pode ser muito diversificada e alterada de acordo com os interesses de cada discente. Podemos assim afirmar que o objetivo deste estudo foi bem-sucedido.

De forma promover e incentivar a comunidade educativa a utilizar com maior regularidade atividades lúdicas no seu plano de aula elaborou-se um infográfico e expôs-se na instituição.

Relativamente, às limitações neste estudo, como já referi no capítulo II nos elementos contextualizadores da intervenção, mais precisamente na justificação, a intenção seria realizar

10 sessões didáticas e entregar um questionário aos alunos. Contudo, não foi possível obter estes elementos devido à atual pandemia relacionada com o covid-19, visto que esta fase da investigação coincidiu com o período de início da mesma. Desta forma, apenas foi possível realizar 7 sessões, cinco na área curricular de matemática e duas na área curricular de português.

Os questionários que estariam previstos ser submetidos aos alunos, devido à situação descrita anteriormente, não foram preenchidos, visto que nesse período os alunos ficaram em ensino à distância, alguns deixaram de aparecer nas aulas síncronas e outros cancelaram a mensalidade da instituição. No início do seguinte ano letivo, a turma sofreu alterações, a professora responsável já não era a mesma e alguns alunos deixaram de frequentar a instituição, desta forma não faria sentido, nesse momento, entregar o questionário. Como não houve oportunidade de executar a avaliação das sessões, de forma a enriquecer o conteúdo, questionaram-se os docentes desta instituição nomeadamente professores do 1.º ciclo e um membro da direção.

Para além destas limitações, juntamente com o infográfico o objetivo seria realizar uma sessão com a comunidade educativa, no entanto, também não foi possível. Teria sido importante desenvolver este diálogo de forma a poder promover o pensamento crítico dos docentes sobre esta prática.

Apesar de não ter uma avaliação em concreto dos alunos após a realização das atividades lúdicas, através da observação direta, das notas de campo, das grelhas de nível de envolvimento/aprendizagens e de fotografias foi possível constatar o envolvimento e motivação dos alunos. Considero que posso fazer um balanço bastante positivo de todas elas, sabendo que há sempre espaço para melhorar.

Assim, este trabalho culmina com toda a aprendizagem gerada ao longo do ano letivo 2019/2020 e 2020/2021, não só a nível teórico em que foi possível instruir-me e aprofundar conhecimentos importantes nesta área de ensino, como na componente prática. Tudo o que aprendi no decorrer deste percurso específico proporcionou-me a vontade de dar continuidade a esta abordagem de ensino. Enquanto futura docente, esta está já a ser uma prática que estou a adotar e que, com toda a certeza irei implementar sempre que possível.

Neste sentido, dando continuidade ao trabalho realizado, irei sempre procurar e inovar a nível das atividades lúdicas pois acho que é uma ferramenta que fornece bons resultados como boas interações entre aluno e professor. Finalizo referindo que num próximo trabalho irei tentar associar o que Ausubel defende em termos de aprendizagens significativas com as atividades lúdicas e a construção dos materiais didáticos.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**



Almeida, A. (2009). *Ludicidade como instrumento pedagógico*.

Básico, E. (2012). *Programa e Metas Curriculares Matemática*.

Carvalho, J. E. (2013). *Os benefícios das atividades lúdicas para a prevenção do bullying no contexto escolar*.

Costa, M. D. V. G., Barros, R. D. S. C., dos Santos, J. R., de Miranda, N., & Vasconcelos, T. C. (2016). *O Lúdico no processo de desenvolvimento de crianças com necessidades especiais*.

Coutinho, C. P. (2014). *Metodologia de investigação em ciências sociais e humanas*. Leya.

Cunha, S. C. (2015). *A importância das histórias infantis como elemento facilitador da transversalidade das áreas curriculares* (Doctoral dissertation).

Da Educação, D. G. (2018). *Aprendizagens essenciais*. Ministério da Educação.

Dallabona, S. R., & Mendes, S. M. S. (2004). *O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar*. Revista de Divulgação Técnico-Científica Do ICPG, 1(4), 107–112.

De Souza Minayo, M. C. (2017). Limits and possibilities to combine quantitative and qualitative approaches. *Qualitative versus Quantitative Research*.

Del Rincón, D., Arnal, J., Latorre, A., Sans, A. (1995). *Técnicas de Investigación en Ciencias Sociales*. Dykinson

Diário de Notícias (2016), Jogos digitais são cada vez mais usados nas escolas. <https://www.dn.pt/portugal/ministerio-poe-alunos-a-aprender-com-videojogos-5119713.html>

Dias, E. (2013). *A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil*, Revista Educação e Linguagem, 7(1), 1-16.

Dias, E. M. M. F. (2019). *O tangram, veículo de integração de aprendizagens com a matemática: abordagem no 1º ano do ensino básico* (Doctoral dissertation).

Erikson, E. H. (1963). *Youth: Change and challenge*. Basic books.

Falkembach, G. A. M. (2006). O lúdico e os jogos educacionais. *CINTED-Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação*.

Fontana, A., Frey, J. (2005). *The Interview, from neutral stance to political involvement*. En N. K. Denzin & y S., Lincoln (Comp). *The Sage Handbook of Qualitative Research* (695-727). Sage.

Jordão, A. C. (2013). *A aprendizagem cooperativa no ensino de Inglês e Alemão* (Master's thesis).

Glória, A. M. S. F. (2015). *A atividade lúdica como mediador de aprendizagem no processo de transição do pré-escolar para a escolaridade básica*.

Griffiee, D. (1992). *Songs in action*. Prentice Hall.

Hammoud, A., & Ratzki, A. (Eds.). (2009). *Kooperatives Lernen* (Vol. 41). Hueber Verlag.

Hill, M. M. (2014). Desenho de questionário e análise dos dados-alguns contributos. *Metodologia de investigação em ciências sociais da educação*.

Huizinga, J. (1951). *Essai sur la fonction sociale du jeu*. Gallimard.

Maluf, A. C. M. (2011). *Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas*. Editora Vozes Limitada.

Martins, F., Duques, I., Pinho, L., Coelho, A., & Vale, V. (2017). *Educação Pré-Escolar e Literacia Estatística: a criança como investigadora*. Psicossoma.

Meirinhos, M., & Osório, A. (2007). B-Learning para a formação contínua de professores. In *Actas do VIII Congresso Galaico-Português de Psicopedagogia*.

Miletic, E. A. N. (2017). *The role of ludic activities in primary English classrooms-do they really help children to learn?* (Doctoral dissertation).

Neves, M. D. F. F. D. (2018). *Jogos e brincadeiras no processo de ensino e de aprendizagem de crianças no 1º ciclo do ensino básico* (Doctoral dissertation).

Oliveira, D. T. (2013). *O lado lúdico da aprendizagem da matemática: a importância das atividades lúdico-manipulativas no desenvolvimento das competências na Educação Pré-*

*Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico* (Doctoral dissertation).

Pellegrini, A. D., & Boyd, B. (2002). *O papel do jogo no desenvolvimento da criança e na educação de infância: questões de definição e função*. Manual de investigação em educação de infância, 225-264.

Piaget, J. (1962). *The stages of the intellectual development of the child*. Bulletin of the Menninger Clinic, 26(3), 120.

Plano Nacional de Leitura (2020). *Orientações para Atividades de Leitura*. <http://www.pnl2027.gov.pt/np4/formacaocrianças1ciclo.html>

Read, C. (2007). *500 activities for the primary classroom*. Macmillan Education.

Roloff, E. M. (2010). *A importância do lúdico em sala de aula*. X Semana de Letras, 70.

Santos, F. L. F. (2008). *A matemática e o jogo: influência no rendimento escolar* (Doctoral dissertation).

Santos, J. O. (2011). *O lúdico na Educação Infantil*. Realize.

Silva, A. S. B. D. (2016). *Qual o papel da atividade lúdica no processo de ensino-aprendizagem e no desenvolvimento das crianças do pré-escolar?* (Doctoral dissertation).

Silva, M. R. da. (2009). *Lazer nos clubes sociorrecreativos*. Factash Editora, 55-56.

Vargas-Jiménez, I. (2012). La entrevista en la investigación cualitativa: nuevas tendencias y retos. the interview in the qualitative research: trends and challengers. *Revista Electrónica Calidad en la Educación Superior*.

Vygotsky, L. S. (1976). *Play and its role in the mental development of play*. *Play-its Role in Development and Evolution*.

**Decretos-leis:**

*Decreto-lei n.º 240/2001, de 30 de agosto de 2001*

*Decreto-Lei n.º 79/2014, de 14 de maio de 2014*

*Decreto-lei nº 55/2018, de 6 de julho de 2018*

## **APÊNDICES E ANEXOS**



## Apêndice A - Questionário aos docentes do 1º CEB

O presente questionário destina-se à elaboração de um trabalho de investigação sobre a utilização de atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem no 1º CEB, no âmbito do Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico, na Escola Superior de Educação de Coimbra.

De forma a responder às questões é necessário que preencha os espaços em branco ou que assinale com apenas uma cruz a resposta mais adequada no seu ponto de vista. Este questionário é anónimo e os dados recolhidos por esta forma serão utilizados exclusivamente no âmbito deste trabalho.

Muito obrigada pela disponibilidade.

1. Idade: \_\_\_\_\_ anos

2. Sexo: Masculino  Feminino

3. Habilitações académicas: \_\_\_\_\_

4. Em que ano do 1º CEB leciona?

<input type="checkbox"/>	1º ano
<input type="checkbox"/>	2º ano
<input type="checkbox"/>	3º ano
<input type="checkbox"/>	4º ano

5. Há quanto tempo exerce a sua profissão?

<input type="checkbox"/>	Menos de 1 ano
<input type="checkbox"/>	Entre 1 a 3 anos
<input type="checkbox"/>	Entre 3 a 5 anos
<input type="checkbox"/>	Entre 5 a 10 anos
<input type="checkbox"/>	Mais de 10 anos

6. Durante a sua formação académica houve referências à aprendizagem através do lúdico?

<input type="checkbox"/>	Sim
<input type="checkbox"/>	Não

7. Recorre à utilização de atividades lúdicas de forma a melhorar o ensino e aprendizagem de conteúdo do programa escolar?

<input type="checkbox"/>	Sim
<input type="checkbox"/>	Não

8. Se sim, com que frequência?

<input type="checkbox"/>	Em todas as aulas
<input type="checkbox"/>	Até 3 vezes por semana
<input type="checkbox"/>	Até 1 vez por semana
<input type="checkbox"/>	Uma vez por período
<input type="checkbox"/>	Raramente

9. Se não usa ou usa raramente, escolha uma destas opções:

<input type="checkbox"/>	Perturba o ambiente da sala de aula
<input type="checkbox"/>	Não adiciona nada ao processo de aprendizagem
<input type="checkbox"/>	Nem sempre existem recursos adequados disponíveis
<input type="checkbox"/>	Porque essas atividades necessitam maior planeamento de aula e gestão de grupo
<input type="checkbox"/>	Os alunos nem sempre estão recetivos a esse tipo de atividades

10. Que tipos de materiais didáticos mais utiliza?

<input type="checkbox"/>	Materiais convencionais
<input type="checkbox"/>	Materiais não convencionais
<input type="checkbox"/>	Materiais audiovisuais
<input type="checkbox"/>	Novas tecnologias

11. Quando propõe uma atividade lúdica aos alunos atenta nos fatores que dizem respeito à rápida aprendizagem ou na facilidade do processo de aplicação da mesma?

	Rápida aprendizagem
	Facilidade do processo de aplicação

12. Que motivos é que o/a leva a utilizar materiais didáticos lúdicos?	Raramente	Poucas vezes	Algumas vezes	Muitas vezes	Sempre
<i>Desenvolver a comunicação oral e escrita</i>					
<i>Trabalhar/reiterar conteúdos</i>					
<i>Quebrar o gelo inicial</i>					
<i>Divertir os alunos</i>					
<i>Preencher tempos “livres” da aula</i>					

13. Qual a reação dos alunos quando confrontados com atividades lúdicas ao invés de aulas com caráter mais teórico?

	Muito insatisfeitos
	Insatisfeitos
	Satisfeitos
	Muito satisfeitos

14. As atividades lúdicas criam um clima motivador e afetuoso, melhorando assim, a interação entre aluno e professor.

	Discordo
	Não discordo/não concordo
	Concordo

15. A implementação de atividades lúdicas perturba a concentração dos alunos, tornando-os mais barulhentos e difíceis de controlar.

	Discordo
	Não discordo nem concordo (sem opinião)
	Concordo

16. As atividades lúdicas podem causar ansiedade e dificuldades de gestão das emoções entre alunos.

	Discordo
	Não discordo nem concordo (sem opinião)
	Concordo

17. As regras implícitas nos jogos levam os alunos a cumprir as regras do dia-a-dia.

	Discordo
	Não discordo/não concordo
	Concordo

18. Determinados jogos e brincadeiras proporcionam aos alunos um momento descontraído com os seus colegas resultando numa aprendizagem que vai ao encontro da competição saudável.

	Discordo
	Não discordo nem concordo (sem opinião)
	Concordo

19. O lúdico promove uma menor pressão ao aluno devido à descontração causada pela atividade.

	Discordo
	Não discordo nem concordo (sem opinião)
	Concordo

20. Qual é a sua opinião sobre a utilização dos materiais didáticos lúdicos na aula?

---

---

---

---

---

## Apêndice B - Guião de Entrevista à diretora de projetos internacionais

A presente entrevista destina-se à elaboração de um trabalho de investigação sobre o uso de atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem no 1º ciclo do ensino básico, no âmbito do Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico, na Escola Superior de Educação de Coimbra. Os dados recolhidos por esta entrevista serão utilizados única e exclusivamente no âmbito deste trabalho e será garantido o anonimato do(a) entrevistado(a).

Muito obrigada pela disponibilidade.

Anos de desempenho na função: \_\_\_\_\_ anos

Habilitações académicas: \_\_\_\_\_

P.1. Qual era a metodologia de ensino aplicada na instituição aquando da sua entrada e o que foi alterado desde então?

P.2. Qual é a sua opinião sobre o ensino formal em geral?

P.3. Em que sentido se destaca o ensino nesta instituição relativamente às outras escolas?

P.4. Para si, qual é o papel que a ludicidade pode desempenhar no processo de ensino e aprendizagem no 1º CEB?

P.5. Acredita que a ludicidade pode contribuir para a obtenção de melhores resultados em turmas com mau aproveitamento? Porquê?

P.6. Pode falar-me um pouco sobre as ofertas lúdicas disponibilizadas aos alunos?

P.7. Além das salas de aula, existe na escola outro espaço que os professores possam utilizar, com os alunos dos 6 aos 10 anos, nas suas atividades lúdicas? Qual/Quais?

P.8. Na sua opinião, considera que ainda há algo mais a fazer nesta área da ludicidade?

P.9. Visto que antes não existia tanta autonomia escolar na gestão dos recursos e práticas pedagógicas, de que forma é que acha que a aposta ou reforço no ensino lúdico seria benéfica como método de ensino no 1ºCEB?

## Apêndice C - Transcrição da Entrevista

**Anos de desempenho na função:** 8 anos

**Habilitações académicas:** Licenciatura em Filologia Germânica na variante de literatura norte-americana na Universidade de Coimbra. Pós-graduação em modernismo na faculdade de letras no departamento de literatura norte-americana. Para além de uma extensa carreira na formação de professores.

<b>PG1</b>	<p>A metodologia da instituição era tradicional, o ensino era centrado nos conteúdos com aulas como se dava desde a revolução industrial como é normal ainda na maior parte dos sítios de ensino no nosso país infelizmente. Portanto, quando a nova doutora assumiu a direção da instituição após algum período de observação convidou alguns professores a iniciar esta mudança. Dentro desta mudança, uma das grandes mudanças foi de facto a passagem para o ensino bilingue porque muitos dos nossos alunos que nos chegavam eram filhos de doutorandos ou de outras nacionalidades que vinham a Coimbra e estavam à procura de uma escola com as nossas características, com uma metodologia diferente. A minha tarefa no início passou por ser uma sugestão, a de concorrermos a uma assistente de Erasmus e foi a primeira que tivemos. E a seguir candidatamo-nos a uma grande parceria Erasmus +, na altura uma parceria estratégica, era assim que se chamava, de 2014 a 2017/2018. Nesse primeiro Erasmus que foi desenvolvido com a Colónia e com a Espanha, a escola polaca tinha projetos inovadores com muita consistência pedagógica ao nível do ensino da matemática para alunos com alto desempenho e a escola espanhola possuía um projeto alternativo centrado no aluno. Era uma visão revolucionária, impressionou-nos imenso e participámos como escola coordenadora. Nessa primeira experiência foi nos possível proporcionar jogos nessas duas instituições. Muitos dos nossos professores estiveram no terreno durante 15 dias ao abrigo deste programa, tanto na escola polaca como na escola espanhola. A partir daí, começamos a desenvolver outros projetos no que diz respeito à formação de professores, apresentámos uma nova candidatura dessa altura apenas baseada nas necessidades da instituição, ou seja, foi delineado um plano europeu das necessidades da escola e conseguimos enviar 13 professores no nosso universo que são 20, portanto é um universo significativo a fazerem formação contínua</p>
------------	---

	<p>em Inglaterra durante dois anos seguidos, portanto terminou no ano letivo passado, nas mais diversas áreas, nas áreas do Clil (Content and Language Integrated Learning), que é uma metodologia que começou a ser implementada na instituição, que não é nova mas é muito interessante e baseia-se em ensinar todas as matérias em inglês, ou seja, dar ferramentas aos professores para poderem não só ao nível da língua mas ao nível das metodologias ativas, mais participativas, portanto, tentamos que os professores alargassem o leque de formação à medida das necessidades da instituição portanto foi um momento muito enriquecedor para a instituição e por outro lado esta dinâmica que se criou na altura criou uma dinâmica que ainda hoje se permanece , em que o inglês é uma língua omnipresente nas nossas práticas, na nossa comunicação interna, com os alunos. Trouxe uma dimensão internacional à instituição.</p>
<b>PG2</b>	<p>Acho que não tem nada a ver com o mundo em que estamos. Acho que se continua a preparar alunos com os métodos contemporâneos à revolução industrial, quando nos encontramos numa revolução digital. Ou seja, não tem nada a ver. Penso que para o Homem, houve grandes ciclos na história, como a invenção da escrita, e agora penso que vai haver um grande salto. Um salto antropológico, com a revolução digital que está a entrar nas nossas vidas e temos que preparar os meninos com ferramentas para que possam enfrentar esse desafio com motivação, entusiasmo porque o conhecimento neste momento está na ponta de um dedo.</p>
<b>PG3</b>	<p>Nós temos uma metodologia que fomos construindo, a metodologia VOAR, em que centramos as aprendizagens nos alunos, não nos conteúdos, mas sim nos alunos e acredito que essa é a grande revolução. Estamos muito interessadas em desenvolver neles as metodologias perçecionais, que eles se conheçam a si próprios e as suas formas como aprendem num ambiente muito afetivo, pois as vinculações afetivas são de facto uma porta de entrada para todo o conhecimento. Portanto a construção de todas as aprendizagens que para serem significativas têm que ir ao encontro das reais motivações que os alunos têm. Acho que essa é a grande revolução que a nossa metodologia trouxe à nossa escola e que a caracteriza de uma forma tão especial e tão diferente.</p>
<b>PG4</b>	<p>Acho que é fundamental e pode ser um grande motor impulsionador de aprendizagens significativas. Como sabemos, as crianças são extraordinariamente curiosas e quando são curiosas a sua curiosidade leva-as a</p>

	<p>procurar respostas que façam sentido para eles próprios e que vão servir de motor impulsionador de aprendizagens coesas e consistentes, afetivas e eficazes para cada aluno. O sentido do jogo, se for aproveitado em todas as suas vertentes, não apenas como motivação, toda a multiplicidade de aprendizagens que podem vir e podem ser diferenciadas e diferenciadoras. Como eu costumava dizer, antigamente tínhamos o mesmo sapato para todos os pés, eram os pés que se adaptavam aos sapatos. Agora não, agora é o contrário, é o pé que procura o sapato que lhe cabe melhor. Portanto, acho que tem imensas potencialidades, é extraordinariamente pertinente, consistente e é uma ferramenta de aprendizagem fundamental.</p>
<b>PG5</b>	<p>Através da ludicidade, podemos ir ao encontro do aluno, colocá-lo no centro de aprendizagem, podemos perceber as suas reais curiosidades, motivações e ir dando resposta consoante o caminho que se vai percorrendo com o aluno. Por isso, sim, acho que é uma das grandes portas de entrada para o sucesso.</p>
<b>PG6</b>	<p>Temos várias possibilidades. Os nossos meninos do 1º Ciclo à quarta-feira à tarde não têm aulas. Essas atividades letivas formais foram substituídas por ateliers de várias tipologias que vão desde ciência experimental, a arte, clubes de jornalismo, clubes de fotografia, de primeiros socorros, de costura criativa. Agora temos os <i>inventers</i> que dão ateliers a cerca de 50% dos alunos do 1º Ciclo. É uma forma de aliviar o peso do currículo formal, maçador, desmotivante e que tem muito sucesso. Para além disso temos as nossas AEC's, que vão desde o ensino da música, educação digital, desporto. A educação tecnológica no 2º ciclo também não é tradicional, foi substituída por dois grandes conjuntos de atividades, jardinagem e culinária.</p> <p>Durante as interrupções letivas, a instituição tem mais duas semanas de pausa, nomeadamente entre o final de outubro inícios de novembro e no carnaval. Nessa altura, os meninos podem vir à escola e vêm frequentar atividades o mais diversificadas possíveis. Há sempre um conjunto de atividades com intuítos pedagógicos direcionadas às motivações dos alunos.</p>
<b>PG7</b>	<p>Temos o jardim, uma sala específica para as atividades de Artes. A biblioteca também está sempre aberta e pode ser sempre usada para esses fins. Temos vários campos de futebol, uma sala de TIC. Eu acho que na instituição não há salas de aula, há salas que são usadas por todos dependente dos objetivos que</p>

	temos. E queremos que as salas tenham um ar menos padronizado e mais confortável possível.
<b>PG8</b>	Acho que há tudo a fazer, todas as experiências que há nesta área e que são feitas têm muito de experimental, são feitas nas escolas de uma forma um bocado marginal, canalizadas para clubes, muitas vezes desligadas e desintegradas dos conteúdos curriculares das disciplinas. E eu penso que há todo um caminho a percorrer de formação de professores, de criação de materiais, em termos de avaliação encarar novas formas de avaliar os alunos e que leve as pessoas a encararem esta abordagem com muita lucidez e que percebam de facto a riqueza que ela pode trazer às suas salas de aula.
<b>PG9</b>	Eu acho que por exemplo uma das nossas metodologias, nós temos duas metodologias primordiais na instituição, o trabalho autónomo e o trabalho por projeto. No trabalho por projeto os meninos aprendem ou desenvolvem projetos multidisciplinares que os fazem perceber que o conhecimento não é compartimentado, o conhecimento vai se construindo à medida que se vai crescendo e que tem faz mais sentido pois dá resposta às motivações e curiosidades de cada aluno. A adoção dessa metodologia e o trabalho autónomo é dar aos alunos a possibilidade de eles próprios gerirem a sua aprendizagem. Os nossos professores colocam materiais e objetivos que os alunos poderão desenvolver de forma autónoma numa plataforma moodle todos os 15 dias e eles próprios gerem a aprendizagem desses conteúdos nesses mesmos 15 dias. Claro que têm a supervisão de um tutor e que vão negociando esse percurso e de facto, ao fim desses 15 dias o aluno faz a sua autoavaliação com o tutor e a família tendo um feedback dessas duas semanas. Eu acho que esta metodologia corre muito bem, os alunos que nos têm frequentado quando entram no ensino normal e que deixam a nossa instituição vão com muito mais ferramentas dos que os que estão no ensino regular ao nível da sua reflexão, da sua atitude reflexiva face as suas aprendizagens, da consciencialização dos pontos fracos que têm e que precisam de trabalhar, da motivação, a todos os níveis. De fato tem de haver aqui uma revolução, decerto que já se tem dado alguns passos nesse sentido, o projeto de autonomia e flexibilização curricular vem trazer alguma abertura, há muito a fazer, em particular relativamente à formação inicial dos professores. Deve existir também a desconstrução de alguns estereótipos e o

	que importa é que no final os alunos tenham feito aprendizagens significativas e consistentes.
--	--

## Apêndice D - 1ª Planificação

Áreas Curriculares	Domínios/ Conteúdos de Aprendizagens/Temas	Objetivos de Aprendizagem/ Descritores de Desempenho/ Aprendizagens essenciais	Estratégias/ Atividades	Avaliação/ Técnica: Parâmetros	Recursos	Descritores do perfil dos Alunos
Português (60 min.)	<p><b>Domínio da gramática</b></p> <p><b>Conteúdos de Aprendizagem:</b>  <u>Morfologia e lexicologia:</u>            Sinónimos e antónimos: reconhecimento</p> <p><b>Tema:</b>            - Sinónimos e Antónimos.</p>	<p><b>Objetivos de Aprendizagem:</b>            Compreender formas de organização do léxico.</p> <p><b>Descritores de Desempenho:</b>            A partir de atividades de oralidade e de leitura, verificar que há palavras que têm léxico com significado semelhante e outras que têm significado oposto.</p> <p><b>Aprendizagens essenciais</b></p> <p>- Ampliação do conhecimento lexical de base do aluno por meio de atividades que, por exemplo, impliquem ler, deduzir significados, perguntar, observar semelhanças entre palavras, consultar fontes, construir famílias de palavras.</p>	<p>- Explicar o que são sinónimos no quadro.</p> <p>- Explicar o que são antónimos no quadro.</p> <p>- Jogo do bingo, a pares, com sinónimos e antónimos</p>	<p>- Observação Direta;</p> <p>- Interesse dos Alunos;</p> <p>- Trabalho formativo em sala de aula;</p> <p>- Intervenção oral;</p>	<p>- Quadro e giz;</p> <p>- 12 Cartões;</p> <p>- 12 Canetas;</p> <p>- 50 a 60 palavras (antónimos e Sinónimos);</p> <p>- Caixas das palavras.</p>	<p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Conhecedor/ Sabedor/ culto/ Informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Sistematizador/ Organizador (A, B, C, I, J)</p>

**Sequência Didática***Descrição*

Esta sessão começa quando se colocar no lado esquerdo do quadro a palavra “Novo”. Em seguida, ira-se perguntar qual é o contrário da mesma. Quando uma das crianças acertar na resposta, esta deverá ser registada, se possível com uma cor diferente, no quadro à frente da palavra inicial. O mesmo deverá ocorrer com as palavras “Alto”, “Calado” e “Pequeno”. Posto isto, será dito e escrito por cima que estas palavras são chamadas de Antónimos, ou seja, são palavras com significados opostos/contrários.

Em seguida, no lado direito do quadro irá ser pedido às crianças que digam palavras com o mesmo significado. À semelhança dos antónimos, irá ser escrito as palavras “Feliz”, “Enorme” e “Encarnado” e “Baixo”. Por cima destas palavras, será registado e explicado às crianças que se tratam de sinónimos, ou seja, palavras com o mesmo significado.

Posto isto, será realizado um pequeno diálogo com as crianças sobre a atividade que se segue e as suas respetivas regras. A atividade seguinte consiste no jogo do bingo com sinónimos e antónimos. Serão distribuídos a cada par de crianças dois cartões. Num dos cartões predomina a cor azul que representa os antónimos, no outro, predomina a cor amarela que representa os sinónimos, sendo que, ao todo cada um dos cartões têm 15 palavras. A representação de cada cor será registada no quadro para facilitar a participação das crianças no jogo.

Tira-se um papel (azul ou amarelo) aleatoriamente, mostra-se às crianças e lê-se em simultâneo. De acordo com a cor do papel, as crianças devem observar o cartão com a cor correspondente e procurar o antónimo ou o sinónimo da mesma palavra. Em seguida, a estagiária pergunta a uma das crianças para dizer em voz alta, a resposta correta.

Por fim, as crianças deverão registar no cartão, assinalando as palavras com uma cruz. O primeiro par de crianças a completar um cartão na totalidade ou com as palavras antónimas ou sinónimas tem de dizer bingo e ganha o jogo.

## Apêndice E - 2ª Planificação

Áreas Curriculares	Domínios/ Conteúdos de Aprendizagens/Temas	Objetivos de Aprendizagem/ Descritores de Desempenho/ Aprendizagens essenciais	Estratégias / Atividades	Avaliação/ Técnica: Parâmetros	Recursos	Descritores do perfil dos Alunos
Português (60 min.)	<p><b>Domínio da oralidade</b></p> <p><b>Conteúdos de Aprendizagem:</b></p> <p>- <u>Interação discursiva:</u> Resposta, pergunta, pedido;</p> <p>- <u>Compreensão e expressão:</u> Tom de voz, articulação, entoação, ritmo;</p> <p>- <u>Expressão orientada:</u> reconto</p>	<p><b>Objetivos essenciais/descriitores de desempenho:</b></p> <p>- Organizar a informação de um texto lido.</p> <p>- Ler e compreender textos diversos.</p> <p><b>Aprendizagens essenciais:</b></p> <p><u>Compreensão da oralidade:</u> selecionar informação relevante em função dos objetivos de escuta e registá-la por meio de técnicas diversas.</p> <p>Leitura: identificar e referir o essencial de textos lidos.</p>	<p>- Contar a história “A coisa que mais dói no mundo” com fantoches;</p> <p>- Análise e interpretação oral da história;</p> <p>- Ordenar sequencialmente as partes da história (utilizando imagens)</p>	<p>- Observação direta;</p> <p>- Intervenção oral.</p>	<p>- Quadro e giz;</p> <p>- Caixa de fantoches;</p> <p>- Cenário: árvores, castelo, nuvens;</p> <p>- Personagens: Lebre, Hiena, Rei, Moscas, Leão, Cobra e Zebra.</p> <p>- 8 imagens da história.</p>	<p><b>Oralidade</b></p> <p>Conhecedor/Sabedor/culto/informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Comunicador (A, B, D, E, H)</p> <p>Sistematizador/Organizador (A, B, C, I, J)</p>

**Sequência didática**

Descrição
<p>A área curricular de português terá início com a pergunta “Qual é a coisa que poderá provocar maior dor no mundo às pessoas?”. Os alunos poderão responder de forma ordenada, partilhando a sua opinião e todas as respostas dadas serão registadas no quadro.</p> <p>Em seguida, iremos apresentar um teatro de fantoches da história “A coisa que mais dói no mundo” de Paco Liván. Após o teatro, a história será analisada e interpretada oralmente através de várias questões.</p> <p>Seguidamente, serão colocadas desordenadamente no quadro oito acontecimentos da história. Individualmente, será chamado ao quadro um aluno de cada vez para colocar pela ordem correta a sequência de acontecimentos e recontar a parte da história presente na imagem.</p>

## Apêndice F - 3ª Planificação

Áreas Curriculares	Domínios/ Conteúdos de Aprendizagens/Temas	Objetivos de Aprendizagem/ Descritores de Desempenho/ Aprendizagens essenciais	Estratégias/ Atividades	Avaliação/ Técnica: Parâmetros	Recursos	Descritores do perfil dos Alunos
Matemática (60 min.)	<p><b>Domínio da geometria e Medida</b></p> <p><b>Subdomínio: Figuras Geométricas:</b> Construção de figuras com eixo de simetria.</p>	<p><b>Objetivos essenciais/descriitores de desempenho:</b></p> <p>1. Completar figuras planas de modo que fiquem simétricas relativamente a um eixo previamente fixado, utilizando dobragens, papel vegetal, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analisar a simetria das letras: B, X, A, W, E e T;</li> <li>- Objetos e/ou imagens de simetrias da vida real;</li> <li>- Desenhos de simetrias;</li> <li>- Apresentação e exposição dos desenhos;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observação Direta;</li> <li>-Empenho dos Alunos;</li> <li>- Trabalho formativo em sala de aula;</li> <li>- Compreende o que é uma imagem/objeto simétrico;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Espelho;</li> <li>- Objetos da vida real (ex: cadeira, folha de papel) ou imagens (borboleta, joaninha, triângulo, retângulo, círculo, quadrado)</li> <li>- 24 Folhas Brancas;</li> <li>- Tintas;</li> </ul>	<p>Questionador (A, F, G, I, J)</p> <p>Comunicador (A, B, D, E, H)</p> <p>Participativo/ Colaborador (B, C, D, E, F)</p> <p>Responsável/ Autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</p>

**Sequência didática***Descrição*

A área curricular de matemática terá início com uma lista de quatro letras (X,M,T,A) desenhadas no quadro. Com isto, o objetivo é começar com a pergunta “será que estas letras têm lados iguais? Como? Será que alguém consegue descobrir?”.

Dito isto, explicarei que existem objetos que se dividirmos ao meio conseguimos obter dois lados rigorosamente iguais, através de um eixo de simetria. São exemplos de objetos simétricos: uma cadeira, uma folha de papel.

Seguidamente, apresentarei algumas imagens como uma borboleta, uma joaninha e algumas figuras geométricas, e entregarei estas imagens aos grupos. Após entregar as imagens será pedido a cada grupo para descobrir e desenhar o eixo de simetria. Por fim, uma criança de cada grupo irá apresentar a sua ideia.

Num momento posterior, o objetivo será entregar uma folha a cada criança para fazerem a sua própria simetria. Para isto, apenas poderão usar metade da folha. Recursos que poderão recorrer: tintas que será disponibilizado pela instituição e/ou poderão fazer desenhos para a seguir realizarem recortes.

O momento final será dobrar a folha ao meio no caso da pintura e verificar que a imagem é simétrica e terão de dizer à professora qual seria o eixo de simetria de forma a consolidar a matéria.

## Apêndice G - 4º Planificação

Áreas Curriculares	Domínios/ Conteúdos de Aprendizagens/Temas	Objetivos de Aprendizagem/ Descritores de Desempenho/ Aprendizagens essenciais	Estratégias/ Atividades	Avaliação/ Técnica: Parâmetros	Recursos	Descritores do perfil dos Alunos
Matemática (2h30)	<p><b>Domínio: Números e Operações</b></p> <p><b>Conteúdos de aprendizagem:</b>  <u>Números naturais:</u>  - Números pares e número ímpares; identificação através do algarismo das unidades.</p>	<p><b>Objetivos essenciais/descriitores de desempenho:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Distinguir os números pares dos números ímpares utilizando objetos ou desenhos e efetuando emparelhamentos;</li> <li>- Identificar um número par como uma soma de parcelas iguais a e reconhecer que um número é par quando é a soma de duas parcelas iguais;</li> </ul> <p><b>Aprendizagens essenciais:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar e dar exemplos de números pares e ímpares.</li> <li>- Conceber e pôr em prática estratégias de resolução de problemas, verificando a adequação dos resultados obtidos e dos processos utilizados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Agrupar em pares números de 1 a 9 utilizando feijões;</li> <li>- Somar quantidades de feijões (grupos de 2 crianças);</li> <li>- Ficha de aplicação de conhecimentos;</li> <li>- Ficha de consolidação de conteúdos.</li> <li>- Problema do dia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observação Direta;</li> <li>- Intervenção oral;</li> <li>- Trabalho formativo em sala de aula;</li> <li>- Distinguem números pares de números ímpares.</li> <li>- Estratégias utilizadas na resolução do problema do dia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quadro e giz;</li> <li>- 200 Feijões;</li> <li>- Ficha de registo;</li> <li>- Números de 0 a 9;</li> <li>- 24 Fichas de aplicação de conhecimento;</li> <li>- 24 Fichas de consolidação ;</li> <li>- Problema do dia.</li> </ul>	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Criativo (A, C, D, J)</p> <p>Crítico/Analítico (A, B, C, D, G)</p>

<p><i>Expressão Físico- Motora (45 min.)</i></p>	<p><b>Bloco de Jogos</b></p>	<p><b>Objetivos essenciais/descriptores de desempenho:</b></p> <p>- Praticar jogos infantis, cumprindo as suas regras, selecionando e realizando com intencionalidade e oportunidade as ações características desses jogos.</p> <p><b>Aprendizagens essenciais:</b></p> <p>- Participar nos jogos relativos aos 1.º e 2.º anos de escolaridade, ajustando a iniciativa própria e as qualidades motoras na prestação às possibilidades oferecidas pela situação de jogo e ao seu objetivo.</p>	<p>- Aquecimento: Jogo do lobo;</p> <p>- Atividade 1: Jogo de grupos;</p> <p>- Atividade 2: Percurso;</p> <p>- Retorno à calma: Passar o arco.</p>	<p>- Observação direta;</p> <p>- Cumprimento das regras;</p> <p>- Habilidades motoras;</p> <p>- Distingue números pares de números ímpares.</p>	<p>- 8 Pinos;</p> <p>- 8 Arcos;</p> <p>- Obstáculo para passar por baixo/cima;</p> <p>-24 Números x2</p>	<p>Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J)</p> <p>Respeitador da diferença (A, B, E, F, H)</p> <p>Questionador e Comunicador (A, B, D, E, F, G, H, I, J)</p>
--	------------------------------	---	--	---	--	--

**Sequência didática***Descrição*

A área curricular de Matemática terá início com a distribuição de feijões em quantidades aleatórias (1 a 9 feijões por criança). Posteriormente, será explicado que é necessário contar os feijões e agrupá-los em pares, se possível. Todas estas observações serão registadas na parte esquerda de uma ficha, assim como o desenho dos feijões que observarão.

Assim que todas as crianças da turma concluírem a tarefa, faz-se uma partilha de resultados, ou seja, as crianças irão partilhar quais foram os números (de 0 a 9) que conseguiram formar par na sua totalidade e os que não lhes foi possível. Estas conclusões serão expostas no quadro numa tabela cujo título é “números pares/números ímpares”. Neste momento, irei questionar a turma sobre a colocação do número 0 na tabela. Após a lista dos números estar concluída, direi que a ordem das unidades de números com dois ou mais algarismos é decisiva para classificar como número par ou ímpar.

No segundo momento da mesma atividade, as crianças irão juntar-se em pares e somar os resultados obtidos através do mesmo processo referido anteriormente. As conclusões serão registadas, desta vez, na parte direita da ficha seguido a mesma estratégia.

Quando todos tiverem concluído a ficha, haverá novamente uma partilha de resultados. Neste caso, pretende-se concluir que adições entre números pares é igual a número par, entre números ímpares é igual a um número par e entre um número ímpar e um número par é sempre igual a um ímpar.

A área de Expressão Físico-Motora irá iniciar com um breve aquecimento com o “Jogo do Lobo”. Neste jogo são definidas duas áreas: a floresta perigosa e a floresta segura.

Todos os alunos, que representam as ovelhas, devem estar na floresta segura. O aluno que representa o lobo deve estar na extremidade contrária. As ovelhas devem gritar: “Que horas são?” (Exemplo da resposta do lobo: São 4 horas.) Os alunos então avançam o número de passos correspondente ao número de horas que o lobo disse. Repete-se até que o senhor Lobo responde à pergunta das ovelhas com “São horas do almoço”.

Assim, os alunos devem correr de volta para a floresta segura antes de serem apanhados pelo Lobo. Se uma ovelha for apanhada, junta-se ao Lobo.

A primeira atividade interdisciplinar chama-se “Jogo de grupos”. As crianças irão deslocar-se por campo conforme as indicações (Saltar ao pé coxinho, correr, andar, rastejar) e deslocar-se-ão em todas as direções. Assim que ouvirem um apito, será dada uma instrução e os alunos terão de cumprir o mais rapidamente possível. Por exemplo, formar grupos de 4, 6, 7 ou 9 e verificar quantos pares podemos encontrar em cada um dos grupos de crianças ou formar um número determinado de pares.

A atividade interdisciplinar seguinte, consiste em formar duas equipas com igual número de alunos e num percurso que inclui saltar ao pé coxinho por arcos, tocar rapidamente em pinos com localizações opostas e saltar por cima de obstáculos. Quando a criança chegar ao fim do percurso irá encontrar vários números formados por dois e três algarismos e terão de colocar na caixa correspondente (números pares/números ímpares). Ganha a equipa que terminar primeiro com todos os números no local correto.

Por último, como retorno á calma as crianças irão formar um círculo com as mãos dadas e terão de cooperar entre si para conseguir passar um arco por todas.

## Apêndice H - 5º Planificação

Áreas Curriculares	Domínios/ Conteúdos de Aprendizagens/Temas	Objetivos de Aprendizagem/ Descritores de Desempenho/ Aprendizagens essenciais	Estratégias/ Atividades	Avaliação/ Técnica: Parâmetros	Recursos	Descritores do perfil dos Alunos
Matemática (2h15)	<p><b>Domínio da Geometria e Medida</b></p> <p><u>Subdomínio: Tempo</u></p> <p><u>Conteúdos:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Instrumentos de medida do tempo;</li> <li>- A hora;</li> <li>- Relógios de ponteiros e a medida do tempo em horas, meias horas e quartos de hora;</li> <li>- Calendários e horários.</li> </ul>	<p><b>Objetivos de Aprendizagem:</b></p> <p>Medir o tempo</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Efetuar medições do tempo utilizando instrumentos apropriados.</li> <li>2. Reconhecer a hora como unidade de medida de tempo e relacioná-la com o dia.</li> <li>3. Ler e escrever a medida de tempo apresentada num relógio de ponteiros, em horas, meias horas e quartos de hora.</li> <li>4. Ler e interpretar calendários e horários.</li> </ol> <p><b>Aprendizagens essenciais:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ler e escrever a medida de tempo apresentada num relógio de ponteiros, em horas, meias horas e quartos de hora, relacionando-as, efetivamente, com voltas, meias voltas e quartos de voltas do ponteiro dos minutos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- O uso do site Hypatimat (Tempo II - horas do dia)</li> <li>- Exercício de “quantas horas são?” usando como recurso um relógio elaborado pelas estagiárias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observação Direta;</li> <li>-Empenho dos Alunos;</li> <li>- Trabalho formativo em sala de aula;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Projetor.</li> <li>-Computador</li> <li>-Hyptiamat (internet).</li> <li>-Quadro e giz</li> <li>- Relógio realizado pelas estagiárias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Questionador (A, F, G, I, J)</li> <li>Comunicador (A, B, D, E, H)</li> <li>Participativo / Colaborador (B, C, D, E, F)</li> <li>Responsável/ Autónimo (C, D, E, F, G, I, J)</li> </ul>

**Sequência didática***Descrição*

A aula irá iniciar com um breve diálogo com os alunos, onde será elucidado o que será feito na atividade seguinte. Neste diálogo iremos explicar que a atividade se trata de um jogo sobre horas do dia, que a atividade vai ser em conjunto com a turma e deve ser realizada em silêncio e com concentração.

O jogo será realizado com o auxílio do site Hypatiamat, mais concretamente o “Tempo II - horas do dia”, que será projetado na sala, para que toda a turma possa ver.

Ao chegar ao diapositivo 30, era apresentado um relógio elaborado pelas estagiárias de forma a verificar se este tema estava a ser compreendido antes de passarmos para a resolução individual dos problemas. Assim uma das estagiárias irá chamar um aluno à vez e irá informar as horas que a criança deverá colocar no relógio. Ao acertar, essa criança terá como responsabilidade chamar outro colega para colocar os ponteiros no sítio correto e assim sucessivamente.

Após este momento, as estagiárias irão distribuir por cada aluno uma imagem para colar no caderno de forma a ficarem com a explicação sobre os ponteiros do relógio e seguidamente a imagem sobre o respetivo problema. Nesta fase os alunos terão que realizar individualmente a atividade.

Quando todas as crianças tiverem realizado os 3 problemas no caderno, iremos prosseguir para a correção em conjunto. As estagiárias selecionarão uma criança para ir ao computador escrever o resultado, explicando aos colegas o seu raciocínio. A restante turma deverá verificar os resultados corretos e corrigir os errados. Durante a correção da atividade, as estagiárias irão auxiliar as crianças na correção.

## Apêndice I - 6º Planificação

<i>Áreas Curriculares</i>	<i>Domínios/ Conteúdos de Aprendizagens/Temas</i>	<i>Objetivos de Aprendizagem/ Descritores de Desempenho/ Aprendizagens essenciais</i>	<i>Estratégias/ Atividades</i>	<i>Avaliação/ Técnica: Parâmetros</i>	<i>Recursos</i>	<i>Descritores do perfil dos Alunos</i>
<i>Matemática (3h15)</i>	<p><b>Domínio: Números e Operações</b></p> <p><u>Subdomínio: Sequências e regularidades</u></p>	<p><b>Objetivos de Aprendizagem:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Resolver problemas envolvendo a determinação de termos de uma sequência, dada a lei de formação.</li> <li>- Resolver problemas envolvendo a determinação de uma lei de formação compatível com uma sequência parcialmente conhecida.</li> </ul> <p><b>Aprendizagens essenciais:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconhecer e descrever regularidades em sequências e em tabelas numéricas, formular conjeturas e explicar como são geradas essas regularidades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apresentação de sequências, no quadro, e exercícios coletivos;</li> <li>- Formar sequências com massas de várias cores e formas (grupos de 4);</li> <li>- Tabela de registo da sequência;</li> <li>- Apresentação das sequências dos grupos;</li> <li>- Ficha individual;</li> <li>- Realização de pulseiras contendo sequências e regularidades;</li> <li>- Ficha de registo da sequência da pulseira;</li> <li>- Jogo, em grande grupo, recorrendo às tabelas e às pulseiras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observação Direta;</li> <li>- Empenho dos Alunos;</li> <li>- Trabalho formativo em sala de aula;</li> <li>- Intervenção oral;</li> <li>- Identificar sequências e regularidades;</li> <li>- Saber construir uma sequência.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quadro e giz;</li> <li>- Massas de várias cores e formas;</li> <li>- Tabelas (48);</li> <li>- Ficha (24)</li> <li>- Missangas</li> <li>- Fios</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Questionador (A, F, G, I, J)</li> <li>Comunicador (A, B, D, E, H)</li> <li>Participativo / Colaborador (B, C, D, E, F)</li> <li>Responsável/ Autónomo (C, D, E, F, G, I, J)</li> </ul>

**Sequência didática***Descrição*

A área curricular de matemática terá início com uma apresentação no quadro de várias figuras (menino, menina) tendo como objetivo que os alunos consigam descobrir a imagem que vem a seguir. Neste momento, serão colocadas algumas questões tais como: “Qual a imagem seguinte?”, “O que é que se repete?” e “Qual é a 12ª imagem?”. De seguida, será apresentada, no quadro, outra sequência, desta vez com figuras geométricas e serão colocadas as mesmas questões do exercício anterior. Por fim, será apresentada uma tabela onde deverá ser registado o número de vezes que aparece cada figura geométrica em determinado número de sequências. Esta será desenhada no quadro e completada em grande grupo.

Posteriormente, são distribuídas pelos diferentes grupos da sala (grupos de 4 elementos) massas de várias cores e formas, de modo a que os alunos em grupo explorem e consigam criar uma sequência usando esse material. Ao mesmo tempo, é distribuída uma folha branca para o grupo registar/ colar a sua sequência. No final deste segundo momento, os grupos irão apresentar a sua sequência e a restante turma terá de adivinhar a imagem que se segue e responder a outras questões colocadas pelo grupo.

De forma a avaliar os seus conhecimentos e observar se, de facto, os alunos compreenderam esta temática, é distribuída uma ficha individual.

Num penúltimo momento, será feita a construção de pulseiras. Para os alunos construírem estas pulseiras, terão de ter em atenção as características das sequências na elaboração das mesmas. Finalmente, terão de registar numa tabela a sequência da sua pulseira para realizarem um jogo. Este jogo consiste em baralhar as tabelas de registo de todos os alunos, assim como, as pulseiras. De seguida, serão entregues as tabelas baralhadas aos diferentes alunos. Depois, chama-se um aluno para pegar numa pulseira e mostrar à turma. O objetivo é que os alunos verifiquem se a tabela que têm corresponde à pulseira. O aluno que tiver a sequência e que a consiga identificar deve levantar o braço. Após ter acertado, o aluno poderá ir buscar a pulseira e entregar ao colega que a tinha feito. O jogo repete-se até que todas as pulseiras com as respetivas tabelas sejam entregues às crianças a que pertencem.

## Apêndice J - 7º Planificação

Áreas Curriculares	Domínios/ Conteúdos de Aprendizagens/Temas	Objetivos de Aprendizagem/ Descritores de Desempenho/ Aprendizagens essenciais	Estratégias/ Atividades	Avaliação/ Técnica: Parâmetros	Recursos	Descritores do perfil dos Alunos
Matemática (1h 45 min.)	<b>Domínio de Números e Operações</b> Adição.	<b>Objetivos de Aprendizagem:</b> - Adições cuja soma seja inferior a 1000; - Cálculo mental: somas de números de um algarismo.  <b>Aprendizagens Essenciais:</b> - Conceber e aplicar estratégias na resolução de problemas com números naturais, em contextos matemáticos e não matemáticos, e avaliar a plausibilidade dos resultados	- Ficha de trabalho - Quadrados Mágicos. - Resolução de Sudoku. - Problema do dia. - Partilha de raciocínios.	- Observação Direta. -Empenho dos Alunos. - Trabalho formativo em sala de aula. -Resolução autónoma.	- 12 Fichas de Trabalho – Quadrados Mágicos.	Questionador (A, F, G, I, J) Comunicador (A, B, D, E, H) Autoavaliador (transversal às áreas) Participativo/ colaborador (B, C, D, E, F) Responsável/ autónomo (C, D, E, F, G, I, J)

**Sequência didática**

Descrição
<p>A área curricular de matemática terá como início o jogo dos quadrados mágicos. Assim, os alunos terão de resolver a tabela quadrada com os números em falta, sabendo que a soma de cada coluna, de cada linha e das duas diagonais são iguais. Após este momento, será feita a sua correção.</p> <p>Seguidamente, terão que resolver uma tarefa de sudoku com figuras geométricas. Correção do Sudoku.</p> <p>Posteriormente, os alunos terão que resolver dois problemas do dia. Para estes problemas será usado como recurso material a mercearia da sala. Assim, o objetivo desta tarefa é um aluno ir às compras, escrever a lista de compras no quadro e a turma fazer a respetiva soma. Por fim, será feita a resolução do mesmo.</p>

Apêndice K – Grelha de avaliação do nível de envolvimento/aprendizagem dos alunos na sessão 1

Nível de envolvimento			Aprendizagens		
Pouco envolvido	Mediamente envolvido	Envolvido	Evidenciou muitas dificuldades	Precisa de revisão	Consolidada
A1		x			x
A2		x			x
A3		x			x
A4		x			x
A5		x			x
A6		x			x
A7		x			x
A8		x			x
A9		x			x
A10		x			x
A11		x			x
A12		x			x
A13		x		x	
A14		x			x
A15		x			x
A16		x			x
A17		x			x
A18	x			x	
A19		x			x
A20		x			x
A21	x			x	
A22		x			x
A23		x			x
A24		x			x

## Apêndice L - Grelha de avaliação do nível de envolvimento/aprendizagem dos alunos na sessão 2

Nível de envolvimento			Aprendizagens		
Pouco envolvido	Mediamente envolvido	Envolvido	Evidenciou muitas dificuldades	Precisa de revisão	Consolidada
A1		x			x
A2		x			x
A3		x			x
A4		x			x
A5		x			x
A6		x			x
A7		x			x
A8		x			x
A9		x			x
A10		x			x
A11		x			x
A12		x			x
A13		x			x
A14		x			x
A15		x			x
A16		x			x
A17		x			x
A18		x		x	
A19		x			x
A20		x			x
A21		x			x
A22		x			x
A23		x			x
A24		x			x

### Apêndice M - Grelha de avaliação do nível de envolvimento/aprendizagem dos alunos na sessão 3

Nível de envolvimento			Aprendizagens		
Pouco envolvido	Mediamente envolvido	Envolvido	Evidenciou muitas dificuldades	Precisa de revisão	Consolidada
A1		x			x
A2		x			x
A3		x			x
A4		x		x	
A5		x			x
A6		x			x
A7		x			x
A8		x			x
A9		x			x
A10		x			x
A11		x			x
A12		x			x
A13		x			x
A14		x			x
A15		x			x
A16		x			x
A17		x			x
A18		x		x	
A19		x			x
A20		x			x
A21		x		x	
A22		x			x
A23		x			x
A24		x			x

Apêndice N - Grelha de avaliação do nível de envolvimento/aprendizagem dos alunos na sessão 4

Nível de envolvimento			Aprendizagens		
Pouco envolvido	Mediamente envolvido	Envolvido	Evidenciou muitas dificuldades	Precisa de revisão	Consolidada
A1		x			x
A2		x			x
A3		x			x
A4		x			x
A5		x			x
A6		x			x
A7		x			x
A8		x			x
A9		x			x
A10		x			x
A11		x			x
A12		x			x
A13		x			x
A14		x			x
A15		x			x
A16		x			x
A17		x			x
A18		x			x
A19		x			x
A20		x			x
A21		x			x
A22		x			x
A23		x			x
A24		x			x

Apêndice O - Grelha de avaliação do nível de envolvimento/aprendizagem dos alunos na sessão 5

Nível de envolvimento			Aprendizagens		
Pouco envolvido	Mediamente envolvido	Envolvido	Evidenciou muitas dificuldades	Precisa de revisão	Consolidada
A1		x			x
A2		x			x
A3		x			x
A4	x			x	
A5		x			x
A6		x			x
A7		x			x
A8		x			x
A9		x			x
A10		x			x
A11	x			x	
A12		x			x
A13		x			x
A14		x			x
A15		x			x
A16		x			x
A17		x			x
A18	x			x	
A19		x			x
A20		x			x
A21	x			x	
A22		x			x
A23		x			x
A24		x			x

Apêndice P - Grelha de avaliação do nível de envolvimento/aprendizagem dos alunos na sessão 6

Nível de envolvimento			Aprendizagens		
Pouco envolvido	Mediamente envolvido	Envolvido	Evidenciou muitas dificuldades	Precisa de revisão	Consolidada
A1		x			x
A2		x			x
A3		x			x
A4		x			x
A5		x			x
A6		x			x
A7		x			x
A8		x			x
A9		x			x
A10		x			x
A11		x			x
A12		x			x
A13		x			x
A14		x			x
A15		x			x
A16		x			x
A17		x			x
A18		x			x
A19		x			x
A20		x			x
A21		x			x
A22		x			x
A23		x			x
A24		x			x

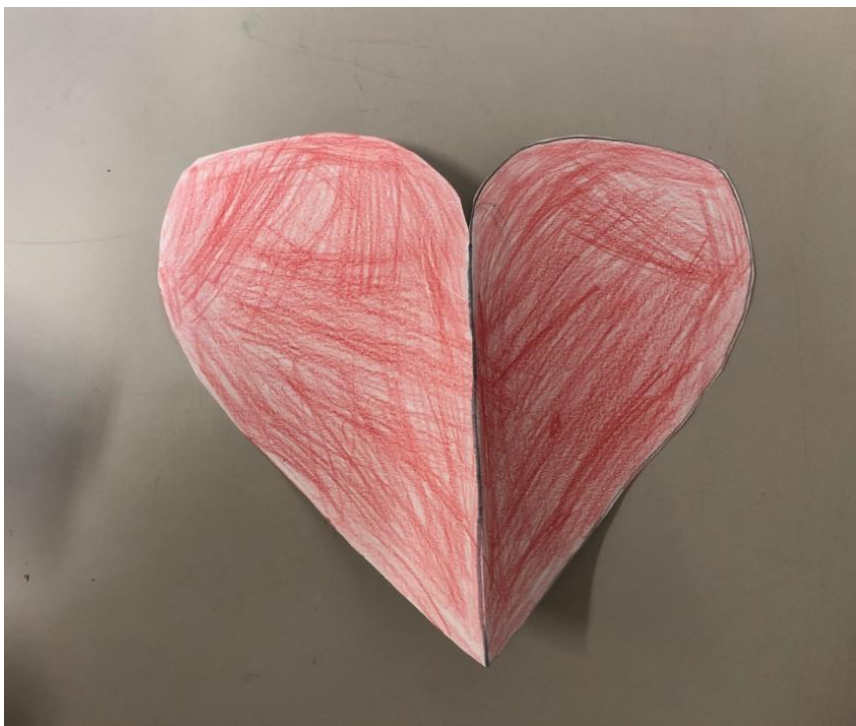
Apêndice Q - Grelha de avaliação do nível de envolvimento/aprendizagem dos alunos na sessão 7

Nível de envolvimento			Aprendizagens		
Pouco envolvido	Mediamente envolvido	Envolvido	Evidenciou muitas dificuldades	Precisa de revisão	Consolidada
A1		x			x
A2		x			x
A3		x			x
A4	x			x	
A5		x			x
A6		x			x
A7		x			x
A8		x			x
A9		x			x
A10		x			x
A11		x			x
A12		x			x
A13	x			x	
A14		x			x
A15		x			x
A16		x			x
A17		x			x
A18		x			x
A19		x			x
A20		x			x
A21	x			x	
A22		x			x
A23		x			x
A24		x			x

Anexo 1 – fotografia da atividade sobre simetrias (utilizando como recurso um espelho).



Anexo 2 – fotografia da atividade sobre simetrias (recortes).



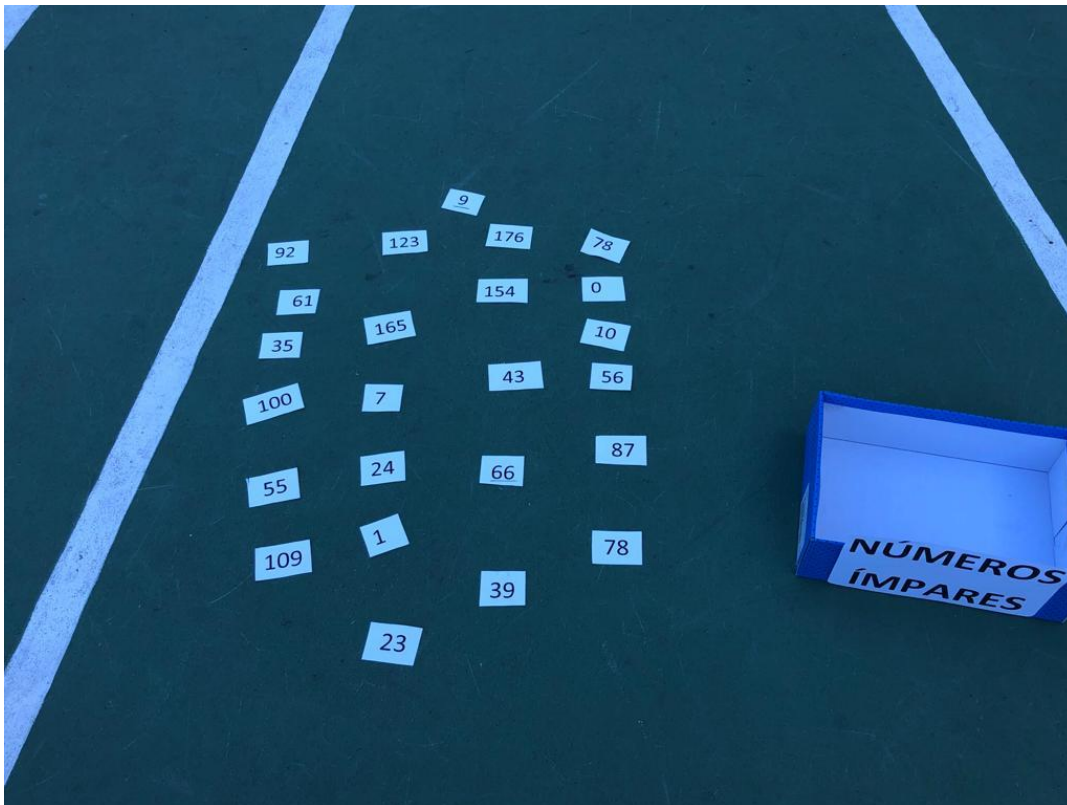
Anexo 3 – fotografia da atividade sobre simetrias (tintas).



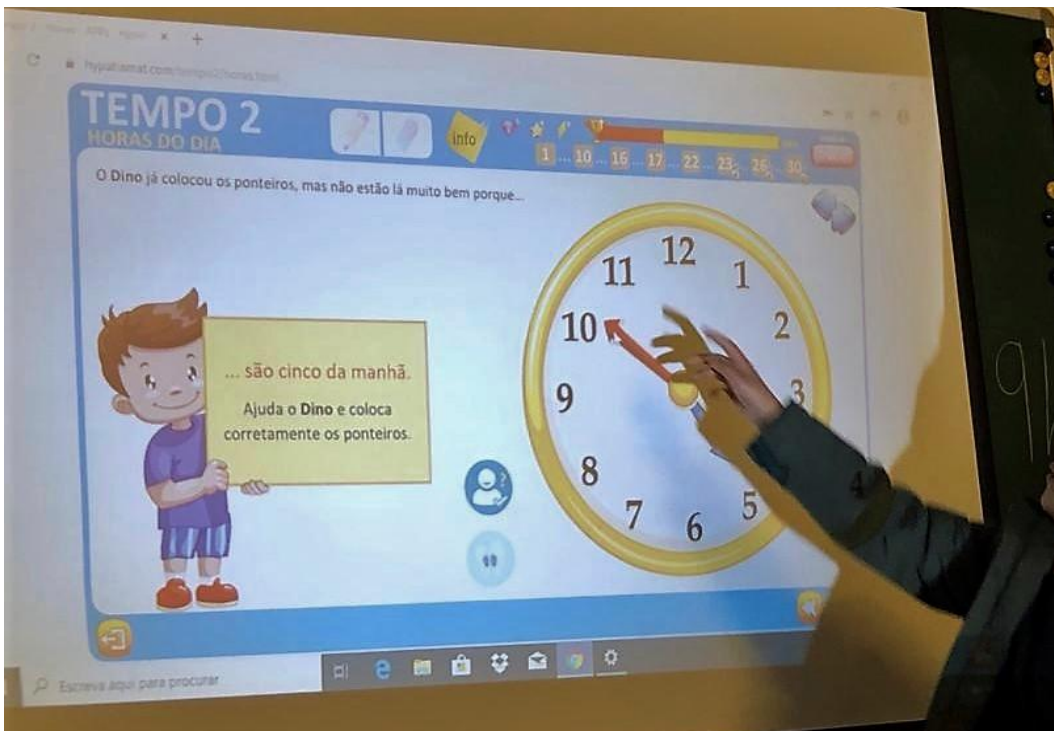
Anexo 4 – fotografia do jogo de expressão físico-motora sobre os números par e ímpar.



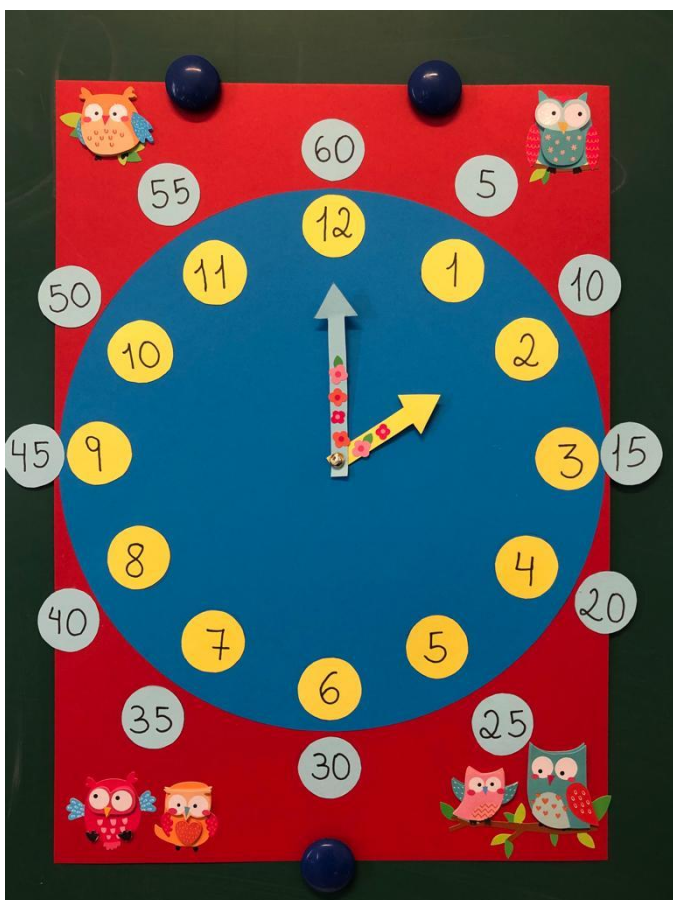
Anexo 5 - fotografia do jogo de expressão físico-motora sobre os números par e ímpar.



Anexo 6 – fotografia da atividade “horas do dia” através do site *hypatiamat*.








Anexo 7 - fotografia do recurso didático sobre a atividade “horas do dia”.



Anexo 8 – fotografia da atividade sobre seqüências utilizando como recurso massa.



## Anexo 9 - fotografia da atividade sobre sequências (construção de pulseiras).

Número de grupos que se repetem						Número total de figuras
1	1	2				3
2	2	4				6
3	3	6				9
4	4	8				12
5	5	10				15
6	6	12				18

