

# **APRENDIZAGEM ATRAVÉS DO JOGO EM EDUCAÇÃO PRÉ-ESCOLAR**

---

**MARINA FILIPA DOS SANTOS PIRES**

**Provas destinadas à obtenção do grau de Mestre em Educação Pré-  
Escolar**

**Maior de 2023**

**VERSÃO DEFINITIVA**

ISEC LISBOA | INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS

Escola de Educação e Desenvolvimento Humano

Provas para a obtenção do grau de Mestre em Educação Pré-escolar

**APRENDIZAGEM ATRAVÉS DO JOGO**  
**EM EDUCAÇÃO PRÉ-ESCOLAR**

Autora: Marina Filipa dos Santos Pires

Orientador: Professora Doutora Rita Brito

Maio 2023

## Agradecimentos:

Este trabalho fina de mestrado representa a conclusão de uma etapa de evolução pessoal e profissional, ao qual dediquei os últimos 6 anos da minha vida. Representa a concretização de um objectivo e de um sonho, que é tornar-me educadora de infância.

Sou agradecida por ter tido e ter, pessoas na minha vida que me acompanharam e apoiaram ao longo deste percurso, que me ajudaram a crescer, a confiar, a evoluir e a sonhar. Dedico assim esta página a agradecimentos às pessoas por quem tenho imensa gratidão.

À minha família, especialmente pais e avós por me tornarem na pessoa que sou hoje com a educação e todos os valores que me transmitiram. Obrigado pela compreensão, paciência, carinho e apoio que sempre me prestaram ao longo deste percurso.

À minha avó, que mesmo já não a tendo fisicamente junto a mim, sei que se sente orgulhosa por me ver formada e sei que sempre esteve ao meu lado.

Ao Diogo pelo amor e apoio incondicionais, pelo carinho e por me fazer sentir sempre uma pessoa única e especial. Obrigada, por tudo aquilo que não pode ser descrito por palavras.

O meu agradecimento às minhas colegas do curso profissional de técnico de apoio à infância, da licenciatura e do mestrado por todo o apoio, por todas as partilhas, experiências e pela amizade que ficará presente nas nossas vidas para o futuro.

À Professora e orientadora Rita Brito, pelo apoio, colaboração e disponibilidade. Por todas as orientações, pelos saberes e conselhos transmitidos ao longo deste percurso, tanto da licenciatura como do mestrado e do presente trabalho final de mestrado.

Às Educadoras e auxiliares que participaram nesta investigação e prática, o meu sincero agradecimento pela disponibilidade, pela ajuda prestada e por todos os ensinamentos e aprendizagens que me forneceram e transmitiram.

Por todos vocês, tenho um enorme sentimento de gratidão.



## Resumo

O presente trabalho tem como finalidade a obtenção do grau de mestre em educação pré-escolar.

Este estudo tem como objetivo proporcionar experiências e aprendizagens, através de jogos, a um grupo de crianças de 4 anos que frequentam a educação pré-escolar. As atividades basearam-se na aprendizagem através do jogo em educação pré-escolar e foram desenhadas tendo como suporte um referencial teórico. Para além disso, pretende igualmente refletir sobre a minha própria prática. De modo a atingir o objetivo proposto, foram recolhidos dados de forma qualitativa, nomeadamente através de notas de campo e entrevistas, sendo também realizada uma análise de conteúdo aos mesmos. Pretende-se com este trabalho final de mestrado demonstrar como o jogo pode ser um meio para atingir um fim (aprendizagem), sendo uma motivação para o mesmo. Na realização dos jogos proporcionou-se um ambiente de aprendizagem descontraído e divertido às crianças, podendo constatar-se assim o seu benefício no despertar de interesse e motivação para a realização dos jogos.

Palavras-chave: jogar, brincar, aprendizagem, motivação, lúdico, educação pré-escolar.



## *Abstract*

*The purpose of this paper is to obtain a master's degree in preschool education.*

*This study aims to provide experiences and learning, through games, to a group of 4-year-old children attending pre-school education. The activities were based on learning through play in preschool education and were designed with the support of a theoretical framework. In addition, it also aims to reflect on my own practice. In order to achieve the proposed goal, data was collected qualitatively, namely through field notes and interviews, and a content analysis was performed. This master's final work aims to demonstrate how the game can be a means to an end (learning), being a motivation for it. The games provided a relaxed and fun learning environment for the children, and their benefit can be seen in the awakening of interest and motivation to play the games.*

*Keywords: play, play, learning, motivation, ludic, preschool education.*

## Índice:

1. Revisão da Literatura.....	13
1.1 A importância da frequência da educação pré-escolar por crianças de 3-6 anos..	13
1.2 O conceito de Jogo:.....	15
1.3 O conceito Aprendizagem:.....	18
1.4 O conceito Motivação:.....	19
1.5 O conceito Lúdico:.....	20
1.6 Aprendizagem através do Brincar, do Jogo e do Lúdico .....	21
2. Problematização e metodologia.....	24
2.1. Problema e objetivos.....	24
2.2 Metodologia .....	24
2.3 Proposta de intervenção .....	25
2.4 Participantes.....	28
2.5 Instrumentos de recolha de dados .....	29
2.6 Procedimentos.....	31
2.6.1 Procedimentos de recolha de dados .....	31
2.6.2 Procedimentos de tratamento de dados .....	31
3. Resultados.....	33
5. Considerações finais .....	42
6. Referências .....	45
Anexos.....	48
Anexo 1: Planificação geral dos jogos.....	49
Anexo 2: planificação Jogo do lençinho.....	50
Anexo 3: Planificação Jogo puzzle .....	51
Anexo 4: Planificação Jogo da memória: .....	55
Anexo 5: Planificação Jogo das cadeiras:.....	57
Anexo 6: Imagens dos jogos realizados.....	58
Anexo 7: Guião de entrevista realizada às crianças:.....	60
Anexo 8: guião da entrevista realizada à educadora cooperante: .....	61
Anexo 9: Transcrição da entrevista a crianças - Jogo da memória .....	63
Anexo 10: Transcrição da entrevista a crianças - Jogo do puzzle.....	66
Anexo 11: Transcrição da entrevista a crianças - Jogo do lençinho .....	69
Anexo 12: Transcrição da entrevista a crianças - Jogo das cadeiras.....	72
Anexo 13: Entrevista à educadora cooperante.....	75



## **Índice de quadros:**

Quadro I – Planificação dos jogos.....	49
Quadro II – Planificação do jogo do lencinho.....	50
Quadro III - Planificação do jogo Puzzle.....	51
Quadro IV - Planificação do jogo da memória.....	55
Quadro V - Planificação do jogo das cadeiras.....	57

## **Índice de figuras:**

Figura 1 – Pintura e escrita na imagem.....	34
Figura 2 – Pintar com a ponta dos dedos.....	34
Figura 3 – Desenhar no lenço.....	35
Figura 4 – Lenço decorado.....	35
Figura 5 – Auxílio na prática do jogo.....	35
Figura 6 – Realização autónoma do jogo.....	35
Figura 7 – Pintura do puzzle.....	35
Figura 8 – Recortar peças do puzzle.....	35
Figura 9 – Montagem do puzzle.....	36
Figura 10 – Jogar o jogo das cadeiras.....	37
Figura 11 – Continuação do jogo das cadeiras.....	37

## **Introdução:**

O presente trabalho final de mestrado foi realizado no âmbito da unidade curricular “Relatório Final” do mestrado de qualificação para a docência de educação pré-escolar, no INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS de Lisboa. Pretende-se com o mesmo apresentar e demonstrar como os jogos podem proporcionar aprendizagens a crianças em idade de frequência da educação pré-escolar. Assim, no âmbito da Introdução à Prática Profissional I, realizada numa instituição Particular de Solidariedade Profissional, foram planeados 4 jogos para jogar com um grupo de 25 crianças com 4 anos. O percurso de intervenção envolveu práticas de observação, análise, cooperação e intervenção, numa perspetiva de co-responsabilização, juntamente com o Orientador Cooperante da instituição e com o Supervisor Institucional. Com as atividades realizadas pretendeu-se pensar e trabalhar holisticamente com a criança, oferecendo-lhe várias propostas que lhe permitisse experimentar as suas capacidades de desenvolvimento motor, afetivo, intelectual, físico e espiritual, potencializando as diferenças e oportunidades entre todos. Assim, este trabalho teve como principal objetivo proporcionar experiências e aprendizagens significativas, através de jogos. Os objetivos específicos estabelecidos são: desenvolver a cooperação e a partilha; desenvolver competências de memorização e raciocínio; desenvolver a noção da amizade; desenvolver a consciência e o conhecimento do seu corpo; e, por fim, desenvolver conceitos matemáticos.

O presente trabalho pretende também apresentar intencionalidade educativa nos jogos realizados no decorrer da prática pedagógica realizada, suportada na revisão literatura que sustenta os jogos como estratégias e oportunidades de aprendizagem das crianças, principalmente referindo a presença da intencionalidade educativa no próprio processo de aprendizagem.

*“O jogo é um dos mecanismos dentro e fora da escola capazes de auxiliar a criança a aprender o conjunto das riquezas produzidas pela humanidade, gerando revoluções no desenvolvimento infantil.”*

*(Leontiev citado por Arce, 1988, p. 23)*

Os jogos permitem que as crianças se relacionem de uma forma melhor com os seus pares e com os adultos, sendo possível através destes interagirem com o meio onde estão inseridas, proporcionando-lhes a descoberta de um mundo novo repleto de descobertas e aprendizagens.

Os diferentes pontos do trabalho incluem: proposta de intervenção, metodologia do estudo, os participantes, os instrumentos e os procedimentos de recolha de dados, o tratamento e análise de dados, as questões éticas e por fim os resultados obtidos, seguidos das considerações finais e referências.

## 1. Revisão da Literatura

### 1.1 A importância da frequência da educação pré-escolar por crianças de 3-6 anos

A Lei-quadro para a educação pré-escolar define a mesma como:

*“Primeira etapa da educação básica no processo de educação ao longo da vida, sendo complementar da ação educativa da família com a qual deve estabelecer estreita relação, favorecendo a formação e o desenvolvimento equilibrado da criança, tendo em vista a sua plena inserção como ser autónomo, livre e solidário.”*

*(Lei – Quadro n.º 5/97 de 10 de Fevereiro, artigo 2).*

A educação pré-escolar deve contribuir para o desenvolvimento das crianças, permitindo-lhes explorar, aprender, compreender o mundo envolvente e o conhecimento de si próprias, construindo assim a base das actividades da educação pré-escolar, que devem ser baseadas em experiências, necessidades e interesses das crianças.

*“A criança deve ter plena oportunidade para brincar e para se dedicar a atividades recreativas, que devem ser orientadas para os mesmos objetivos da educação; a sociedade e as autoridades públicas deverão esforçar-se por promover o gozo destes direitos.”*

*(Declaração dos Direitos da Criança, 1959, p.2)*

A educação pré-escolar dá continuidade à educação prestada pela família com diferentes origens culturais e sociais. Este processo educativo requer que o educador de infância tenha atenção aos diversos saberes, competências e características de cada criança para poder promover o seu desenvolvimento.

A perspetiva de Skolvert (2011) defende que a educação pré-escolar deve ser caracterizada por uma abordagem pedagógica, onde a aprendizagem, o cuidado e a socialização, formem juntos um todo coerente. Ou seja, tem de existir uma compilação de propostas, de desafios e estímulos nas actividades, como por exemplo os jogos, enriquecidos pelo conteúdo, de forma a estimular a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças, para que possam vivenciar novas experiências, obtendo novos conhecimentos e desenvolvendo capacidades.

Segundo Marchão (2002) a educação pré-escolar é caracterizada com a primeira fase da educação básica, que tem vindo a ser frequentada cada vez mais por um maior grupo de crianças, sendo por isso o inicial contexto educativo onde as crianças estão inseridas para posteriormente frequentarem a escolaridade básica obrigatória.

Na educação pré-escolar os educadores de infância têm de criar e apresentar às crianças diversas situações que as ajudem a adquirir aprendizagens tendo sempre em conta o seu desenvolvimento motor, cognitivo, emocional e social. Ao longo dos anos a mentalidade dos educadores de infância tem vindo a evoluir, o que proporcionou novas práticas de avaliação diferentes das práticas de avaliação tradicionais (Amaro, 2013).

*“Na Educação Pré-escolar o currículo deve ser sempre pensado e vivido integrando diversos eixos, entre os quais se identificam os objetivos da Educação Pré-escolar; as Orientações Curriculares definidas; a ideia e a representação que temos da criança e de como ela se desenvolve e aprende; o entendimento que temos sobre o que é educar a criança e a ideia que temos sobre o que se pode aprender no Jardim de Infância” (Amaro, 2013, p.21).*

A educação pré-escolar é um momento de grande importância para a criança e para o seu desenvolvimento e interesse no meio escolar, segundo Alcobia e Crusellas (S.D. pág.7.) É neste período que acontecem diversas mudanças a nível do desenvolvimento da criança e que a consciencializam para o mundo envolvente e para o futuro. Observa-se progressos nos diferentes tipos de desenvolvimento como o cognitivo, psicossocial físico e principalmente a nível da linguagem, pois é através da mesma que a criança interage e expressa as suas vontades, ideias e sentimentos.

Grande parte das aprendizagens adquiridas pelas crianças acontecem espontaneamente na diversidade dos ambientes sociais em que se encontram, mas cabe à educação pré-escolar criar experiências no quotidiano das crianças de forma a ampliar as suas aprendizagens e não com o objectivo de aquisição de aprendizagens retiradas dos contextos diários das mesmas.

*“Num contexto de educação de infância existe uma intencionalidade educativa, que se concretiza através da disponibilização de um ambiente culturalmente rico e estimulante, bem como do desenvolvimento de um processo pedagógico coerente e consistente, em que as diferentes experiências e oportunidades de aprendizagem têm sentido e ligação entre si.” (Silva et al, 2016, pp. 8-9).*

Desta forma, o papel do educador de infância é fundamental para promover o processo de desenvolvimento das crianças. Como acrescenta Lima (2014) “O processo de educar envolve a aquisição de conhecimentos e aptidões e visa o desenvolvimento harmonioso do ser humano e a sua interação na sociedade” (p.22).

Aplico assim o interesse em realizar uma pesquisa sobre vários autores relativamente aos conceitos: Jogar, Aprender e Brincar relacionados com a educação pré-escolar. Nesta perspetiva, deparei-me com estes quatro conceitos que estão intrinsecamente relacionados: o Jogo, a Aprendizagem, o Lúdico e a Motivação. Irei desenvolvê-los mais em pormenor de seguida.

## 1.2 O conceito de Jogo:

O jogo é um elemento universal em todas as culturas do ser humano, desde o passado até aos tempos atuais. Segundo Kishimoto (1994), a utilização do jogo para auxílio da educação da criança, surge apenas a partir do século XVIII. Os jogos são utilizados e praticados na educação infantil porque transmitem a utilização de regras e a aprendizagem de conceitos e valores, como a aprender a ganhar e a perder, convivendo assim em democracia com o grupo e não apenas como um meio de brincadeira ou diversão.

Apresento então diferentes opiniões de pedagogos e pesquisadores sobre o tema:

- Decroly concebeu materiais para ajudar crianças com deficiências com o objectivo de estimular o raciocínio, a percepção e a motricidade na sua educação.
- Piaget defendia que os jogos são como um meio para atingir um fim, ou seja, um bom caminho para desenvolver as crianças intelectualmente, pois conforme o crescimento da criança, os jogos tornam-se mais significativos e transformam-se em construções adaptadas.
- Pestalozzi descrevia a escola como uma sociedade onde através do jogo iriam trabalhar-se conceitos como a cooperação e a responsabilidade.
- Dewey defende que a criança só aprende num ambiente natural e que é ao jogar que a mesma é espontânea. Diz-nos também que a aprendizagem deve ir de encontro aos seus interesses e não através do abstrato.
- Vygostky conceituava a brincadeira como resultância das influências sociais que as crianças vão colocando em prática através do meio envolvente.
- Froebel diz-nos que a criança deve ser vista como uma atividade criadora utilizando assim os jogos para tal. Defendia também que um bom educador utiliza o jogo como uma arte para ensinar.
- Maria Montessori deu grande importância e destaque aos jogos sensoriais.

Na mesma linha de pensamento, Bandet e Sarazanas (1975) alegam que o jogo apresenta um dever essencial no quotidiano das crianças e que as mesmas exercem-no autonomamente, sem necessitar qualquer tipo de ajuda e de forma espontânea, que não exclui o envolvimento do educador pois o mesmo deve colocar à disposição das crianças objectos com significado e úteis.

Huizinga (cit. por Fortuna, 2000) caracteriza o jogo como um exercício voluntário, que necessita de regras e que exige a existência de espaço e tempo para ser colocado em prática. Na escola, na rua, em casa ou nos seus tempos livres as crianças utilizam os jogos como brincadeira, inventando regras, escolhendo temas e até podem construir materiais, onde inconscientemente, aprendem e divertem-se através desses mesmos jogos.

O jogo utilizado como um meio educacional, dada a sua necessidade e importância, converteu-se num dos direitos da criança:

*“Os Estados Partes reconhecem à criança o direito ao repouso e aos tempos livres, o direito de participar em jogos e atividades recreativas próprias da sua idade e de participar livremente na vida cultural e artística”*

*(Artigo 31.º, Convenção sobre os Direitos da Criança, 1990).*

Segundo Campagne, 1989, cit. por Kishimoto, 2002, o jogo contém duas funcionalidades: A função lúdica, pois o jogo propicia a diversão, o entretenimento e o prazer e a função educativa, uma vez que o jogo transmite sempre algum conteúdo ou valor, pretendendo ensinar algo que complete o indivíduo no seu saber, no seu conhecimento e na sua compreensão do mundo.

Para Piaget (1978), o papel do educador ao seleccionar os jogos a serem apresentados para realização das crianças, a sua orientação e acompanhamento é muito importante, devendo sempre ter em conta que a intervenção do mesmo deve ser mínima, motivando assim a cooperação entre as crianças, permitindo que façam escolhas e tomem decisões por si mesmos, desenvolvendo assim a sua autonomia.

Neto (1998, p.167) defende que os educadores deveriam ser formados, não só inicialmente mas de forma contínua, ao longo do percurso profissional, para a tomada de consciência dos fundamentos pedagógicos e científicos que o jogo transmite e auxilia no bom desenvolvimento da criança. Concordando com o mesmo, os educadores e professores devem procurar formação para se consciencializarem sobre a importância da prática de jogos e utilizarem-nos como ferramenta de trabalho implementando, assim diferentes práticas pedagógicas.

É através do jogo que a criança se "auto afirma" (Caillois, 1990, p. 15), toma conhecimento do meio envolvente e ganha consciência da realidade ao seu redor, experiencia e desenvolve as suas capacidades, tomando conhecimento das suas fragilidades, superando-as autonomamente, como ao ganhar e a perder de forma serena e compreensiva.

*“O jogo permite-lhe descobrir o mundo, integrar-se na comunidade, efetuar as suas próprias experiências” (Oliver, 1976, p. 24).*

Neto (2002, p.195) considera que o jogo propicia o desenvolvimento cognitivo, linguístico, desenvolve habilidade manipulativas, o processamento mental e a resolução de problemas. Diz-nos também que é através do jogo que a criança estrutura a linguagem, pois através da brincadeira ela verbaliza e inconscientemente, ao fazê-lo desenvolve novas formas linguísticas.

Segundo Piaget (1990), existem três tipos de suportes que caracterizam o jogo durante o período infantil, os: “jogos de exercício simples”, “jogos simbólicos” e “jogos de regras”.

- “Jogos de exercício simples” iniciam-se no primeiro ano e meio da vida da criança, onde existe a prática de ações e manipulações repetindo sequencias pela satisfação da actividade motora que a criança já tem capacidade. Isto constitui a forma inicial do jogo e está presente ao longo da infância sempre que existe a aquisição de uma nova capacidade. Sendo assim, estes tipos de jogos acompanham nos desde os primeiros tempos de vida, até á vida adulta.
- No que diz respeito aos “jogos simbólicos”, estes aparecem a partir dos 24 meses e é nesta fase que a criança inicia a produção de representações de objectos ausentes e começa a assimilar a realidade externa, fazendo assim transposições. Através disto a criança transcende a simples satisfação por manipulação.
- Relativamente aos “jogos de regras”, consideram a utilização de regras a favor das relações sociais e individuais. Neste tipo de jogo o grupo impõe regras resultantes da organização colectiva das actividades lúdicas disponíveis. Este período é marcado pela transição da actividade individual para a actividade socializada.

Segundo Kishimoto (1994, p.40), para Piaget, “a regra pressupõe a interação de dois indivíduos e a sua função é regular e integrar o grupo social”, ou seja, as regras antecedem o convívio entre o grupo de forma a que cumpram as normas ou princípios a serem estabelecidos.

Tendo em conta o que foi descrito, é importante sublinhar que a prática de jogos no meio escolar ajuda a promover um ambiente agradável, enquanto se proporcionam aprendizagens.

### 1.3 O conceito Aprendizagem:

A palavra aprendizagem segundo o dicionário da língua portuguesa, é o ato de aquisição de conhecimentos através de experiência ou do ensino.

Bigge (1971) defendia que a aprendizagem molda e dirige as nossas vidas essencialmente na infância. É através da aprendizagem que adquirimos conhecimentos, que desenvolvemos competências e colocamos em prática os nossos comportamentos. Podemos adquirir estes valores pela experiência quotidiana, ou podem também ser-nos ensinados/instruídos.

Segundo Vygotsky, a criança desenvolve-se biologicamente desde o seu nascimento, não obstante, essa aprendizagem e desenvolvimento é referente ao meio ambiente em que está inserida, às relações sociais e culturais.

*“Se corretamente organizada, a educação permitirá à criança desenvolver-se intelectualmente, e criará toda uma série de processos de desenvolvimento que seriam impossíveis sem a educação. A educação revela-se, portanto, um aspeto internamente necessário e universal do processo de desenvolvimento da criança, das características históricas do homem, e não das suas características naturais.” (Fontes, 2004, p.17)*

O modelo de Maria Montessori defende que a criança para aprender sozinha necessita de: observar pessoas, adultos ou crianças a por em prática ações; que lhe seja dado espaço para experimentar, testar, realizar e tentar, autonomamente, sem interrupções e sem auxílios, ter a oportunidade de reconhecer os seus próprio erros e retificá-los instintivamente, de ultrapassar dificuldade, no seu próprio tempo e ritmo característico a cada criança.

Tendo tudo isto em conta, permitam-me afirmar que aprender é um procedimento bastante complexo e exigente, envolvendo dedicação, esforço e trabalho. O processo de aprendizagem envolve o processamento de informação, ou seja, a capacidade de aquisição e procura de soluções para situações ou problemas, aplicando experiências e conhecimentos adquiridos e vivenciados. Oliveira (2004), refere que toda a aprendizagem infere algum tipo de motivação, sendo esse um elemento de grande valor para o processo de ensino aprendizagem. Para Vianna (1999), a motivação é a razão que incentiva alguém a agir.

## 1.4 O conceito Motivação:

Segundo o dicionário da língua portuguesa a palavra motivação define o ato ou efeito de motivar, de estimular ou incentivar.

Balancho e Coelho (1996), afirmam que a motivação está relacionada a diversos estudos ligados à aprendizagem. As mesmas referem que as crianças quando motivadas a realizar algo que desperte a sua atenção reagem positivamente a esse incentivo.

Para Balancho e Coelho (1996):

- O termo motivação, “é um neologismo relacionado com o motivo (do latim motus – movimento)” (p.17);
- O motivo “é aquilo que nos move, que nos leva a agir, a realizar qualquer coisa (...) tudo o que fazemos é por um motivo.” (p.17)
- “Motivação, como processo, é aquilo que suscita ou incita a uma conduta, que sustém uma atividade progressiva, que canaliza essa atividade para um dado sentido (...) pode-se designar por motivação tudo o que desperta, dirige e condiciona a conduta” (p.17).

As mesmas autoras afirmam que é através da motivação que as crianças se deparam com os motivos que as fazem aprender e as levam a aperfeiçoar-se, descobrindo e rentabilizando as suas capacidades. As autoras referem também que a importância da motivação está expressa em todas as actividades colocadas em prática.

Para Morse e Wingo (1968), a motivação pode ser descrita como um esforço consciente do educador para estabelecer um motivo, ou seja, a motivação é caracterizada como um meio para atingir um fim, utilizado pelo mesmo, para proporcionar e desenvolver aprendizagens no seu grupo de crianças.

Segundo Duarte (2009) existem diferentes maneiras de motivação, mas todas elas devem ser experiências significativas. O motivo difere consoante o trabalho a realizar, a idade das crianças envolvidas, a destreza e o desenvolvimento das mesmas.

Tendo isto em conta, afirmo que a motivação auxilia a criança a atingir os seus objetivos, e a falta da mesma influencia negativamente o processo de aprendizagem.

## 1.5 O conceito Lúdico:

A palavra lúdico, segundo o dicionário da língua portuguesa, está relacionado ao jogo e ao divertimento com intuito prazeroso. Cerveira (2017), inclui na caracterização de lúdico, para além do significado de jogo e de diversão, o brinquedo que proporciona á criança o seu desenvolvimento e aprendizagens. Piaget (1976, citado em Aguiar, 2003), defende que uma actividade lúdica não tem só o objectivo de entreter e ocupar as crianças, mas também um meio de enriquecimento contributivo para o desenvolvimento holístico das mesmas. Na mesma perspetiva, Oliveira (1985citado em Salomão, Martini e Jordão, 2007), diz-nos que o lúdico é tido em conta como um recurso metodológico que dá origem a aprendizagens espontâneas e naturais, sendo reconhecido como atividade significativa, por proporcionar estímulos á critica, á comunicação, á sociabilização, á construção do conhecimento, á criatividade e com tudo isto colaborar para uma boa saúde mental.

Carvalho (2011), afirma que o lúdico também pode ser visto como um auxílio para aplicar um método de ensino, centrado nos interesses das crianças, apresentando conteúdos programáticos, de forma motivacional para a aprendizagem das mesmas. Para Pinto e Tavares (2010) “O lúdico pode se caracterizar assim, como o sentimento, os questionamentos, prática social, mediação professor/aluno, habilidades, autonomia, responsabilidades, senso crítico e aprimoramento de estruturas mentais, como atenção, percepção e raciocínio”. Cerveira (2017), adita que mesmo não sendo o único método de aprendizagem, o lúdico, é sem qualquer dúvida, um bom método para obter resultados de qualidade, juntando os interesses e necessidades das crianças.

Pessanha (2001) afirma que a actividade lúdica “é fácil de identificar e difícil de definir” (p.36). Acrescenta ainda que por ser considerada contraditória ao trabalho, a actividade lúdica, não foi compreendida durante imenso tempo. Na opinião da autora, a actividade lúdica proporciona às crianças ocasiões para a libertação de sentimentos negativos ligados a experiencias traumáticas e auxilia também a ultrapassar situações de ansiedade.

*“O jogo enquanto atividade lúdica, constitui, no seu polimorfismo, uma autêntica escola de disciplina, de despoletar de emoções e afetos, um espaço de liberdade que a criança voluntariamente aceita e exercita, pondo à prova as qualidades do jogador, designadamente, a sua força e coragem e, igualmente, as suas capacidades espirituais e a sua lealdade.”*

*(Sarmento, Ferreira, Madeira, 2017, p.16)*

As atividades lúdicas, particularmente os jogos, não devem ser classificados apenas como passatempo ou brincadeiras, mas sim considerados como um meio de auxílio educativo e forma de motivação para a aprendizagem da criança.

Podemos observar que os conceitos de “jogo”, “lúdico” e “brincar”, têm diversas classificações, significados, funções e benefícios e mesmo assim, todas as perspectivas, apesar de serem diversas ou de se complementarem, evidenciam-nos que o jogo é bastante importante para o desenvolvimento das crianças.

## **1.6 Aprendizagem através do Brincar, do Jogo e do Lúdico**

O conceito de brincar está intrinsecamente ligado à exploração, diversão, criatividade, imaginação e aprendizagem. Santos (1999, cit. Por Dallabona e Mendes, 2014) afirma que “para a criança, brincar é viver”. (p.108) As crianças para brincarem necessitam de tempo para o fazer, de um espaço físico, de materiais diversificados, pessoas independentemente da sua idade e brinquedos. Com tudo isto, se não houver principalmente tempo, o restante é inútil. Durante a minha prática de estágio em jardim-de-infância pude observar que a educadora incluía sempre momentos destinados a brincadeira nas suas planificações. É através do brincar que a criança se depara com a felicidade, o bem-estar e estímulos, que por si mesmos estimulam e desenvolvem o crescimento integral, ou seja, ao brincar a criança desenvolve-se a nível cognitivo, emocional, social e corporal. (Thomas e Harding, 2011)

Segundo Machado (1994), “Ao brincar, a criança pensa, reflete organiza-se internamente para aprender aquilo que ela quer, precisa, necessita, está no seu momento de aprender”. Contudo, convém relembrar que cabe aos educadores ou a nós estudantes, proporcionar novas experiências à criança porque a mesma está em contínuo processo de desenvolvimento e aprendizagem.

Na infância o jogo e a brincadeira cumprem uma responsabilidade intelectual, afectiva, e psicossocial básica para o desenvolvimento infantil. O jogo é uma actividade que atinge as necessidades das crianças como por exemplo a ação/movimento. Vygotsky (1991) defende que se ignorarmos as necessidades da criança e os impulsos necessários para as colocar em ação, não iremos ter a capacidade de perceber a sua evolução nos estádios de desenvolvimento, pois todas as evoluções estão interligadas com a renovação de incentivos e motivações.

Segundo Neto (2001), o jogo pode ser aplicado como um meio pedagógico para atingir um objectivo nas estratégias de ensino aprendizagem. A presença de ambientes lúdicos em circunstâncias de aprendizagem concede às crianças maior facilidade a adquirir conceitos e linguagens gradualmente mais abstratas. Na perspectiva de Dallabona e Mendes (2004) é através da brincadeira que a criança atinge a independência, expande a

sua imaginação, amplia a sua criatividade, aprimora a inteligência emocional e a integração, desenvolvendo assim, o crescimento mental e adaptação social.

*“Brincar adquire, na sua especificidade, contornos bem distintos de outras aprendizagens feitas em contextos institucionais, formais e não-formais, pois é a informalidade que marca as (con)vivências grupais e tudo quanto no seio delas ganha expressão, com particular detalhe para a emergência e desenvolvimento continuado da cultura lúdica. Aqui, ganha particular significado o jogo, o brinquedo e a brincadeira, trilogia que se entrecruza e mistura numa panóplia de práticas ritualizadas de valor educativo incontornável durante a infância.”*

*(Sarmiento, Ferreira, Madeira, 2017, p.12)*

Ferland (2006) refere que a criança durante uma brincadeira, não tem como objectivo aprender, e se isso acontecer é uma eventualidade, porque ela “brinca para brincar” e não com o intuito de aprender algo. Todavia, enquanto brinca, a criança desenvolve inconscientemente o “saber-ser” e o “saber-fazer”, ou seja, coloca em prática atitudes e aptidões que irá utilizar futuramente em situações da sua vida. O autor define o brincar como o criador de descobertas e experiências, que levam á descoberta de valores, costumes e regras.

Com as pesquisas realizadas retenho que o “Brincar” tem regras mais simples e livres que o “Jogar” sendo esta diferença, provavelmente, o que difere estas ações.

A brincadeira e o jogo são por si só uma situação de aprendizagem. As regras e imaginação proporcionam à criança comportamentos além dos habituais. Nos jogos ou brincadeiras a criança age como se exagerasse a realidade, e isto contribui para o seu desenvolvimento. A brincadeira tem uma função educativa que é a promoção de aprendizagem na criança, acrescendo ao seu conhecimento, a compreensão do mundo envolvente e também às suas capacidades. Incentiva a imaginação e a criatividade e deve sempre ir de encontro às necessidades, cultura e capacidades da criança. Através da brincadeira a criança exprime os seus sentimentos, tanto os positivos como negativos e as suas necessidades. Brincar auxilia a criança no desenvolvimento afectivo, social, intelectual e físico.

O educador tem de executar planificações de actividades que estabeleçam uma relação entre o brincar e aprender para que estas desenvolvam as suas capacidades e as ajudem a ultrapassar dificuldades. As actividades propostas pelo educador devem ter um equilíbrio entre a aprendizagem e o divertimento, proporcionando assim a motivação entre os mesmos. Quanto mais diversas forem as actividades, mais possibilidades de aprendizagem as crianças têm de aumentar o seu conhecimento.

É também dever do educador de infância criar um ambiente propício ao desenvolvimento e aprendizagem da criança, concedendo a possibilidade de brincar de forma livre e significativa. Partindo do que nos diz o Ministério de Educação (2016), o

educador deve analisar e usufruir de espaços e materiais disponíveis para promover à criança a possibilidade de interagir com outros adultos e crianças, devendo ser os mesmos diversificados de maneira a promover o desenvolvimento e aprendizagens significativas.

As brincadeiras realizadas entre os grupos de crianças revelam o seu conhecimento, os seus sentimentos, as suas experiências, as suas curiosidades e interesses, devendo então ser aproveitadas como ponto de partida para a exposição de conteúdos e actividades que vão de encontro aos objectivos fundamentais do currículo.

*“Esta articulação de áreas de desenvolvimento e aprendizagem implica reconhecer que brincar é a atividade natural da criança que melhor corresponde à sua forma holística de aprender.”*

*(Silva et al., 2016, p.10)*

Através desta pesquisa constato a valorização da intencionalidade educativa nas atividades lúdicas, quer no desenvolvimento pessoal como na aprendizagem das ciências.

*“Através da atividade lúdica, a criança tem oportunidade de experimentar novas sensações, criar laços sociais, aceder ao conhecimento, aprender a aprender e a ultrapassar obstáculos. Para que estas aprendizagens sejam possíveis, são necessárias algumas condições que passam, entre outras, pela oportunidade de tomada de iniciativas, pela oportunidade que a criança tem o seu tempo, pela escolha livre.”*

*(Sarmiento, Ferreira, & Madeira, 2017, p. 43)*

Brincar é o trabalho das crianças, e é através dessa brincadeira, como por exemplo realizando jogos que aprendem e que se desenvolvem.

## **2. Problematização e metodologia**

### **2.1. Problema e objetivos**

O presente trabalho tem como finalidade a aprendizagem e desenvolvimento de um grupo de crianças de 4 anos que frequentam a educação pré-escolar, através da realização de jogos.

Apresento de seguida o objetivo geral:

- Proporcionar experiências e aprendizagens significativas, através de jogos, a um grupo de crianças que frequentam a educação pré-escolar.

Os objetivos específicos são os seguintes:

- Desenvolver, através do jogo, a cooperação e a partilha;
- Desenvolver, através do jogo, competências de raciocínio;
- Desenvolver, através do jogo, a noção da amizade;
- Desenvolver, através do jogo, a consciência e o conhecimento do seu corpo.

Considero que o jogo poderá tornar-se um motivo para atingir um fim, ou seja, poderá ser uma estratégia válida e de grande utilidade para ser utilizado como um instrumento de auxílio à aprendizagem. Por este mesmo motivo, o trabalho realizado tem como tema “A aprendizagem através do jogo em Educação pré-escolar”.

### **2.2 Metodologia**

O estudo realizado teve como base uma metodologia qualitativa, de natureza interpretativa, circundando estratégias, técnicas e materiais úteis para a resposta e o alcance dos objetivos estabelecidos a atingir.

Segundo Bogdan e Biklen (1994), a investigação qualitativa pretende analisar comportamentos, experiências, conhecimentos e contextos proporcionados. Afirmam também que a metodologia qualitativa é um combinado de informações baseadas na observação de comportamentos naturais, experiências, discursos e respostas para uma posterior interpretação e significados de modo científico.

Os estudos qualitativos consideram a existência de uma ligação dinâmica entre o sujeito e o mundo real, ou seja, uma conexão só mundo objetivo e a subjetividade do sujeito, que pode ser representado numericamente. A compreensão dos fenómenos e o poder dos

significados são fundamentais no decorrer da investigação qualitativa (Vilelas, 2009, p.105)

### 2.3 Proposta de intervenção

Com o objetivo de atingir e dar resposta aos objetivos estabelecidos, desenhou-se uma proposta de intervenção baseada na aprendizagem e desenvolvimento de um grupo de crianças com idade de frequência da educação pré-escolar, nomeadamente 4 anos, que consiste na realização e prática de quatro jogos, os mesmos intitulados:

- Jogo da memória
- Jogo das cadeiras
- Jogo do lencinho
- Puzzle

As planificações dos jogos (Anexo 2, 3, 4 e 5) implicaram reflexões sobre as intenções educativas e o modo de adequá-las ao grupo, tentando assim prever situações e experiências de aprendizagem, organizando antecipadamente os recursos necessários para a sua realização.

*“Planear permite, não só antecipar o que é importante desenvolver para alargar as aprendizagens das crianças, como também agir, considerando o que foi planeado, mas reconhecendo simultaneamente oportunidades de aprendizagem não previstas, para tirar partido delas. Planear não é, assim, prever um conjunto de propostas a cumprir exatamente, mas estar preparado para acolher as sugestões das crianças e integrar situações imprevistas que possam ser potenciadoras de aprendizagem.”*

*(Silva et al., 2016, p.15)*

Estes jogos foram escolhidos porque na prática dos mesmos pretendeu-se proporcionar ao grupo novas experiências, na intencionalidade de ajudar a desenvolver e estimular a cooperação e a partilha entre o grupo, competências de raciocínio e a noção da amizade, apresentando diferentes ações que a representam e definem, e também a consciência e o conhecimento do seu corpo.

A educadora de infância cooperante foi consultada relativamente à planificação dos jogos, considerando os mesmos pertinentes (Anexo 13):

- “- As atividades planeadas foram adequadas à idade das crianças?*
- As atividades planeadas estiveram SEMPRE adequadas às idades das crianças, assim como as suas preferências.*
- Considera que as atividades planeadas tiveram em conta o desenvolvimento e os interesses das crianças?*

- *SEMPRE!...*

- *De que forma estas atividades contribuíram para as aprendizagens das crianças?*

- *Contribuíram, em primeiro lugar, para a sua FELICIDADE. Depois para se respeitarem uns aos outros, aprenderem a lidar com a frustração quando perdem, aplaudir de pé quem ganhou. Este tipo de atividades fomentou ainda um Espírito de Equipa imbatível.”*

Excerto da entrevista realizada à Educadora Cooperante, 30/9/2022

Passo a descrever sucintamente a planificação dos jogos e a sua realização:

**Jogo do lencinho** (a planificação deste jogo pode ser consultada no Anexo 2)

Sentados em cadeiras à volta da mesa, comecei por pedir a cada criança do grupo que se desenhasse a si própria num lenço de pano. Quem soubesse, poderia escrever o seu nome no lenço. Com o lenço decorado, passámos à prática do jogo.

A realização do jogo consistiu na formação de uma roda com as crianças sentadas, estando todas viradas para o centro da mesma. Sabíamos a canção porque a ensaiamos na semana anterior para a realização deste jogo. Estavam todos entusiasmados!

Foi escolhida uma criança que foi a portadora do "lencinho" e que correu à volta da roda, pelo perímetro exterior, deixando cair o "lencinho" junto a um jogador que se encontrava na roda, à sua escolha. Este teve que se aperceber, pegar imediatamente no lenço e perseguir o jogador que deixou cair o lenço, dando uma volta completa à roda antes que o jogador inicial o conseguisse fazer. Ganhou quem conseguiu preencher o lugar desocupado. Os outros jogadores mantiveram-se nas suas posições, e o jogo foi posteriormente recomeçado, escolhendo-se um novo portador do lencinho.

Os materiais utilizados no mesmo foram canetas de feltro, um lenço branco, e o conhecimento da música padrão do jogo: “O lencinho vai na mão, Vai parar ao meio do chão, Quem olhar para trás, Leva um grande abraço, Sim ou não? Sim! Sim ou não? Não!”

Os objetivos da realização deste jogo consistem em: Estimular a atenção; Estimular a linguagem; Desenvolver o canto; Estimular a concentração; Desenvolver a noção de regras; Desenvolver a cooperação nas atividades em grupo.

**Puzzle** (a planificação deste jogo pode ser consultada no Anexo 3)

Em relação ao jogo do puzzle, comecei por apresentar e descrever a atividade a realizar e os seus procedimentos que consistiram na pintura do puzzle, depois colá-lo numa cartolina e recortá-lo. Para poderem conservar o seu próprio puzzle, criaram e decoraram um envelope, onde escreveram na folha, copiando, “O MEU PUZZLE” e o

seu respetivo nome. Com a sua criação finalizada, cada criança jogou e montou o seu próprio puzzle e também o de alguns dos colegas.

Os materiais utilizados foram: Folha com o desenho do puzzle; Lápis de pintar; Tesoura; Cola e Cartolina.

Esta atividade pretendeu: Estimular a técnica de pintura; Estimular a técnica de recortar; Estimular o raciocínio lógico; Estimular a capacidade de análise; Estimular a concentração; Estimular a noção de encaixe e Estimular a associação.

**Jogo da memória** (a planificação deste jogo pode ser consultada no Anexo 4)

Este jogo teve como base símbolos da amizade, ou seja, valores e atitudes fundamentais do mesmo, como o ato de abraçar, dar um beijo, um aperto de mão, ajudar, partilhar, presentear...Posto isto, apresentei diferentes pares de desenhos com a temática escolhida, onde cada criança teve de Identificar os diferentes pares com os devidos significados alusivos à amizade. Posteriormente, cada criança escolheu 2 desenhos para pintar. A pintura foi feita unicamente com a ponta dos dedos e com tintas. Tiveram também de escrever o significado de cada imagem pintada (através da técnica de cópia). Depois da pintura e da secagem plastifiquei as diferentes peças do jogo para as crianças o poderem jogar. Este jogo teve uma grande aderência por parte das crianças, e foi praticado pelas mesmas todos os dias.

Os materiais utilizados para a criação do jogo foram: Cartões com as imagens dos pares, Diversas cores de tintas, Canetas ou lápis de cor, Tesoura, Cola, Cartão e Papel plastificar.

Os objetivos que pretendi desenvolver com o mesmo foram: Memorização de imagens, criar relações entre imagem e sequência das cartas dispostas, pintar com a ponta dos dedos fazendo círculos, estimular o pensamento independente, estimular a criatividade.

**Jogo das cadeiras** (a planificação deste jogo pode ser consultada no Anexo 5)

Relativamente à realização deste jogo, colocámos na sala as cadeiras em formato circular. Dividimos as crianças em grupos porque não era possível que jogassem todas de uma vez só. Foi lhes pedido que se movimentassem livremente pela sala, cantando, batendo palmas e dançando livremente ao som da música. Posteriormente tiveram que se sentar nas cadeiras disponíveis à medida que o som/ música parava. A cada paragem de música era retirada uma cadeira e assim sucessivamente até ao jogo terminar.

Os materiais utilizados foram cadeiras e música a tocar através de um telemóvel.

Os objetivos deste jogo consistiram em: Desenvolvimento da Expressão Motora, Desenvolvimento respeito mútuo, Desenvolvimento da Autonomia, Compreender o

sentido de responsabilidade, Prática da velocidade de reação motora e no Respeito pelas regras do jogo.

## **2.4 Participantes**

Este estudo desenvolveu-se numa IPSS (Instituição Particular de Solidariedade Social) e teve como participantes um grupo de 25 crianças com sensivelmente 4 anos de idade, a educadora de infância responsável pela sala e a estagiária-investigadora.

É um grupo heterogéneo, na medida em que cada criança que o compõe tem culturas e interesses próprios, bem como pelo facto de existirem diferentes níveis de desenvolvimento.

No aspeto curricular, o grupo de crianças acompanha as temáticas abordadas, estando desperto para as aprendizagens e aderindo com facilidade a metodologias diversificadas. É um grupo de crianças muito ativo e demonstra vontade de aprender.

Em relação à partilha dos brinquedos e à espera pela sua vez para participar, algumas crianças ainda não adquiriram bem estas competências.

Relativamente à área de conhecimento do mundo, dominam certas competências, fazem perguntas sobre o que os rodeia; descrevem aquilo que vêem; identificam as cores; distinguem bem o que se passou hoje do que se passou ontem; experimentam diferentes formas de utilização de materiais; identificam os estados meteorológicos, identificam a maior parte dos animais e imitam os seus sons, conseguem dizer o nome das estações do ano, os meses do ano e o ano em que se encontram.

Na área de expressão e comunicação-domínio da educação artística, o grupo manipula material de desenho e identifica bem as diferentes partes do seu corpo; na expressão dramática utilizam a mímica quando contam uma história, conseguem representar uma personagem numa peça e usar adereços para caracterizar situações, como por exemplo no natal onde apresentaram uma música no qual estavam caracterizados. Na expressão musical, foi observado nas aulas extracurriculares de música que o grupo imita ritmos simples com a professora e realiza movimentos segundo um ritmo e dança.

No domínio da expressão plástica, o grupo explora técnicas de pintura, representam figuras nos seus desenhos, atribuindo um nome àquilo que desenharam e exploram material de desenho como as canetas, os lápis de cor, de cera e as tintas.

No domínio da linguagem oral e abordagem à escrita, o grupo compreende mensagens orais em situações diversas de comunicação, comunicam oralmente nos diferentes contextos, de sala, de brincadeira e com os adultos, identificam diferentes palavras numa frase, reconhecem as letras e apercebem-se da sua organização em palavras e identificam o sentido direcional da escrita.

Por último, no domínio da matemática, o grupo identifica perfeitamente, o pequeno/grande, vazio/cheio, alto/baixo, elaboram puzzles, jogam a dominó e conseguem agrupar por semelhanças.

São crianças que apresentam um bom desenvolvimento ao nível da motricidade global, mas precisam de trabalhar a motricidade fina. Têm boa capacidade de expressão e comunicação. Aceitam e interiorizam muito bem as regras, adoram receber elogios e esforçam-se para que tudo corra muito bem. São, de um modo geral, alegres e meigos e aderem sempre às propostas de atividades dentro e fora da sala.

O grupo é visivelmente comunicativo, participativo, afetuoso e empenhado. Verificou-se ainda que havia uma grande entreajuda por parte do grupo de crianças.

## **2.5 Instrumentos de recolha de dados**

Como já foi referido anteriormente, o presente estudo apresenta uma abordagem qualitativa, envolvendo instrumentos de forma a responder e a alcançar os objetivos propostos.

Após a questão de partida formulada e os objetivos do trabalho estabelecidos, desenvolvi o processo de recolha dos dados.

No trabalho realizado foram utilizados vários instrumentos de recolha de dados, que me permitiram realizar uma compilação de dados e recolher informações pertinentes para a realização do mesmo. Esta recolha de dados foi realizada em contexto de sala, durante a prática dos diferentes jogos realizados com as crianças. Neste processo, recorri à observação direta, ao diário de bordo e a entrevistas. De seguida, passo a descrever cada instrumento e a sua mais-valia para este trabalho.

### **Observação direta**

A observação foi a técnica principal e transversal utilizada ao longo da intervenção, esta “consiste na recolha de informação, de modo sistemático, através do contacto directo com situações específicas” (Aires, 2015, p. 24).

Para Lakatos e Marconi (1990), a técnica da observação direta “utiliza os sentidos na obtenção de determinados aspectos da realidade”, ou seja, não se traduz apenas na observação e na audição de fenómenos, mas também em averiguar os factos que se pretende utilizar para estudo.

Segundo Carmo e Ferreira (2008), observar é escolher informação importante, recorrendo á metodologia científica e a teorias, de maneira a poder interpretar, compreender, e escrever sobre a questão pretendida.

A observação é o primeiro passo fundamental a ser realizado numa formação científica, tanto como a primeira etapa a ser feita antecipada a uma intervenção pedagógica fundamentada (Estrela, 1994, p.29)

A observação desenvolvida foi do tipo participante onde em algum momento ou ocasião “o observador participa na vida do grupo” estudado pelo mesmo (Estrela, 1994, p. 31) ”.

A observação foi importante no sentido em que me permitiu presenciar, ver, escutar, recolher dados e examinar o que pretendia para posteriormente selecionar as informações importantes e significativas para complementar este trabalho.

### **Diário de bordo**

No que diz respeito ao diário de bordo, Porlán e Martín, (1997) condisseram-no um formato pertinente e oportuno para apresentar dados recolhidos na observação em contexto de sala. Este concede a recolha de observações, interpretações, explicações de ocorrências e a reflexão acontecimentos e auxilia o investigador a desenvolver o seu pensamento critica e a aperfeiçoar a sua prática (Fonseca, 2012, p.25).

Posto isto, realço que o diário de bordo é um instrumento de grande utilidade, que utilizei para registar e anotar dados recolhidos e apresentados neste trabalho. O Diário de bordo foi importante no sentido em que me permitiu recolher e descrever informações sobre as observações e interpretações dos acontecimentos que considerei relevantes no decorrer quotidiano da prática deste trabalho, auxiliando-me assim posteriormente na análise crítica e reflexão do mesmo.

### **Entrevistas**

Segundo Bogdan e Biklen (1994), a entrevista pode ser aplicada de duas formas. Pode ser a estratégia principal utilizada para recolher dados, ou pode ser utilizada juntamente com a observação participante, análise de documentos entre outras técnicas. Em ambos os casos a entrevista é aplicada na recolha de dados.

As entrevistas realizadas tiveram como objetivo a compreensão da opinião das crianças e da educadora responsável do grupo, quanto aos jogos propostos e realizados. As mesmas assumiram uma estrutura semi estruturada, dando liberdade de resposta aos entrevistados.

O guião de entrevista às crianças pode ser consultado no Anexo 6 e o guião de entrevista à educadora cooperante pode ser consultado no Anexo 7.

## **2.6 Procedimentos**

### **2.6.1 Procedimentos de recolha de dados**

A recolha de dados foi efetuada com base nos contextos de prática de ensino supervisionada, realizada com um grupo de crianças que frequentam a educação pré-escolar, nomeadamente com 4 anos de idade.

A recolha de dados teve como base a observação do grupo, da sua rotina, da dinâmica estabelecida entre o mesmo e as atividades realizadas. Os instrumentos de recolha de dados utilizados permitiram-me realizar uma compilação de dados e recolher informações pertinentes para a realização deste trabalho. Esta recolha de dados foi realizada em contexto de sala, durante a prática dos diferentes jogos realizados com as crianças. Neste processo, recorri à observação direta, que foi sustentada por registos fotográficos, anotações no diário de bordo e entrevistas realizadas ao grupo de crianças e á educadora cooperante responsável pelo grupo.

### **2.6.2 Procedimentos de tratamento de dados**

Após a observação, a recolha de dados, a planificação e a realização dos jogos, segue-se a fase de tratamento e análise dos dados recolhidos e obtidos com a prática do que foi planeado e realizado. “Não chega recolher dados, é necessário saber analisá-los e interpretá-los” (Amado, 2014).

Segundo Bogdan e Biklen (1994, citados por Amado 2014, p.299) “a análise envolve o trabalho com os dados, a sua organização, divisão em unidades manipuláveis, síntese, procura de padrões, descoberta de aspetos importantes do que deve ser apreendido e a decisão do que vai ser transmitido aos outros”.

Posteriormente aos jogos colocados em prática, procedi à análise das notas de campo que recolhi aquando da realização dos jogos e das entrevistas. Para tal, foi utilizada a análise de conteúdo.

Para Bardin (2011), o termo análise de conteúdo designa:

*“Um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando a obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens”*

*(Bardin, 2011, p. 47).*

Bardin (2011) aponta que a utilização da análise de conteúdo prevê três fases essenciais: a pré-análise, a exploração do material e o tratamento dos resultados (a inferência e a interpretação):

- A primeira fase, a pré-análise, pode ser descrita como a fase de organização. Nesta define-se um esquema de trabalho que deve ser preciso, com uma metodologia e técnicas bem definidas. É nesta fase que é realizada a observação, a seleção e a leitura de documentos, posteriormente submetidos à análise, a construção das hipóteses e objectivos, a estruturação das orientações interpretativas e organização formal do material. Se forem entrevistas, serão transcritas e constituíram o corpo da pesquisa.
- A segunda fase consiste na exploração do material onde se categoriza as fases de codificação e o próprio material. Na codificação deve se delinear as unidades de registo e de contexto. As unidades de registo podem ser o tema, o objecto, a palavra, o documento ou o acontecimento. Também deve ser realizada a enumeração de diferentes presenças ou ausências, de frequências, da intensidade, direcção, ordem e co-ocorrência (análise de contingência). Depois da codificação deve ser elaborada a categorização que deve ter em conta alguns critérios: sintático, semântico, léxico ou expressivo.
- A terceira e última fase é a de tratamento dos resultados obtidos e interpretação, que pode ser feita por meio da inferência, que é um tipo de interpretação controlada.

Segundo Bardin (1977, p.133) a inferência poderá consistir “nos elementos constitutivos do mecanismo clássico da comunicação: por um lado, a mensagem (significação e código) e o seu suporte ou canal; por outro, o emissor e o receptor”. Nesta fase atende-se ao emissor ou produtor da mensagem; o indivíduo (ou grupo) receptor da mensagem; a mensagem propriamente dita; e o médium, o canal por onde a mensagem foi exposta.

### 3. Resultados

Durante os quatro jogos fui questionando as crianças se tinham gostado do jogo e o que tinham aprendido com a sua prática. Depois dos registos realizados, foi feita uma análise de conteúdo a estes que me permitiu compreender de que forma as atividades realizadas contribuíram para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças, através da ação dos mesmos. Essa análise é apresentada de seguida.

Em relação ao **jogo da memória**, ao questionar ao grupo sobre se tinham gostado do jogo, todos responderam de forma positiva à pergunta: “sim”, “sim, muito” e “gostei muito”.

Todos conseguiram formar pares de imagens do jogo, tendo conseguido fazer, cada um, no mínimo 2 pares e no máximo 7 pares.

Verifiquei que algumas nunca tinham jogado este jogo e que perceberam a sua dinâmica:

*C7<sup>1</sup>: “Aprendi a pintar dentro dos riscos os desenhos da amizade!”*

*C2: “Aprendi a ver onde estão os pares e a encontrar os desenhos iguais.”*

Paralelamente, mencionaram também ter aprendido “coisas sobre a amizade”:

*C9: “Aprendi coisas sobre a amizade!”*

*C3: “Aprendi o que é ser amigo, dar abraços, beijinhos e ajudar.”*

*C9: “Aprendi o jogo da memória e o que os amigos fazem: dar a mão, abraços e brincar juntos e ajudar.”*

*C15: “Aprendi a amizade que é ajudar o amigo, falar com ele, dar as mãos e brincar juntos.”*

Relativamente aos objetivos propostos neste trabalho, podemos constatar a concretização de alguns destes, tais como:

*Desenvolver através do jogo a cooperação e a partilha:* através da sua prática em conjunto com outras crianças, tanto na criação (Figura 1 e 2) como na prática do mesmo, onde alguns dos membros do grupo jogam em conjunto, relembando os amigos dos sítios onde se encontravam os pares escondidos;

---

<sup>1</sup> Para manter o anonimato das crianças optei por enumerar as respostas às perguntas, evitando assim a referência dos seus nomes.



**Figura 1**-Pintura e escrita da imagem com o significado de ajudar



**Figura 2**-Pintar com a ponta dos dedos

*Desenvolver através do jogo competências de raciocínio:* através primeiramente da observação das suas jogadas e dos amigos, conseguindo assim ver onde se encontrava um dos pares, para conforme a descoberta de novos cartões, associarem aos cartões vistos anteriormente e assim atingirem o objetivo do jogo que era fazer pares;

*Desenvolver através do jogo, a noção da amizade:* “Aprendi coisas sobre a amizade”, “o que os amigos fazem: dar a mão, beijinhos abraços, brincar juntos e ajudar”, “conversar com os amigos, coisas que os amigos fazem”, “aprendi coisas que os amigos fazem juntos”, “o abraço, brincar juntos, andar de baloiço juntos e dar um aperto de mão”. Tendo isto em conta, na minha opinião, e de acordo com os testemunhos das crianças, o jogo foi de grande sucesso e originou algumas aprendizagens como planeado.

Relativamente ao **jogo do lençinho**, novamente as crianças mostraram grande entusiasmo quando questionadas se tinham gostado do jogo:

*C6: “Quero jogar mais vezes com os meus amigos e vou fazer um lençinho em casa como este e jogar com os meus primos.”*

*C19: “Aprendi a música, a fazer a roda sentadas à chinês e fiquei à espera que fosse eu a passar com o lençinho.”*

*C20: “Quero jogar mais vezes!”*

Com isto, reflito que com o jogo do lençinho realizado atingi objetivos deste trabalho tais como:

*Desenvolver através do jogo a cooperação e a partilha:* ajudaram-se uns aos outros na pintura do lençinho (Figura 3 e 4), e na prática do jogo (Figura 5 e 6), partilharam o lenço respeitando as regras do jogo, inclusive quando algum dos amigos não se apercebeu que tinha sido escolhido por o lenço não estar no seu alcance de visão, os restantes avisaram-no deste acontecimento para poderem prosseguir com o jogo;



Figura 3-Desenhar no lenço



Figura 4- Lenço decorado



Figura 5-Prestar auxilio no jogo



Figura 6- Realização autónoma do jogo

*Desenvolver através do jogo, a consciência e o conhecimento do seu corpo:* este objetivo também foi colocado em prática através da realização deste jogo, ao terem de se sentar, bater palmas enquanto cantavam a música do jogo, e ao levantarem-se rapidamente para correr atrás dos amigos que lhes deixou o lencinho. Posto isto, na minha opinião, o jogo foi de grande sucesso e proporcionou algumas aprendizagens como planeado.

No **jogo Puzzle** as crianças foram igualmente questionadas se tinham gostado do jogo e se o completaram com sucesso. Segundo as suas respostas, constatei que houve uma grande apreciação na criação (Figura 7 e 8) e na prática do mesmo. Todos os membros do grupo responderam de forma positiva à pergunta: Gostaste do jogo? “Sim”, “sim, muito” e “gostei muito”.



Figura 7 -Pintura do puzzle com as tintas guache



Figura 8 -Recorte das peças do puzzle

Todos os membros do grupo conseguiram fazer o jogo (Figura 9) e sem dificuldades. Onde pude observar pequenas dificuldades foi na criação do puzzle, onde depois de pintado e reforçado com cartolina, as crianças tiveram de recortar as peças do jogo pelas linhas marcadas (Figura 8) para assim dividir as peças do puzzle. Seguravam bem na

tesoura, mas devido à espessura do puzzle, não conseguiam cortar com facilidade. Em relação a cortar em cima das retas delineadas, não tiveram tanta dificuldade.



Figura 9-Montagem do puzzle

Ressalvo a motivação das crianças para levarem o jogo para casa e utilizarem-nos com as suas famílias:

*C1: “Gostei de fazer o puzzle e de o levar para casa e já joguei com a mãe o pai e o mano.”*

*C8: “Gostei e pedi a minha mãe para fazermos mais em casa.”*

*C15: “Consegui fazer e levei para o pai e a mãe fazerem e eles fizeram.”*

Foi igualmente verificado que as crianças apreciarem terem conseguido terminar o puzzle de forma autónoma:

*C5: “Consegui pintar e cortar as linhas e depois fazer o puzzle sozinho.”*

*C7: “Gostei muito, sim, montei o puzzle sozinho muito rápido.”*

Outra questão referenciada pelas crianças foi o agrado em estarem a realizar um puzzle que foram eles próprios a criar:

*C8: “Gostei muito de fazer o puzzle e gostei por ser um desenho meu que pintei eu.”*

*C17: “Gostei muito e vou fazer mais puzzles com os meus desenhos.”*

Posto isto, observo que conseguimos atingir alguns dos objetivos mencionados a desenvolver no trabalho, tais como:

*Desenvolver através do jogo competências de raciocínio:* Observado na associação das peças e ao encaixarem-nas nos sítios certos para concluírem a montagem do puzzle;

*Desenvolver através do jogo a cooperação e a partilha:* Tendo isto sido observado, na entrelajada dos membros do grupo na montagem do puzzle, e na partilha dos puzzles de

uns com os outros, para terem oportunidade de montagem dos puzzles uns dos outros, “Consegui fazer o puzzle e fiz também o do x e do x ”. Analisando e constatando as respostas dadas, posso concluir que a criação e a realização do jogo proporcionaram ao grupo satisfação e o desenvolvimento dos objetivos pretendidos com o mesmo.

No jogo seguinte, o **jogo das cadeiras**, as crianças gostaram de o jogar, demonstrando-o com as respostas às perguntas da entrevista realizada: Gostaste do jogo? Onde todas deram respostas positivas como “sim”, “gostei” e “Gostei muito”. Em relação à segunda pergunta da entrevista “O que aprendeste com o jogo”, os testemunhos das crianças revelaram que estas apreciaram muito a dinâmica, ou seja, o facto de terem de escutar com atenção a música e de terem de ser rápidos para encontrarem a cadeira:

*C8: “Gostei muito. Aprendi as regras que são ouvir a música, quando ela para sentar-me numa cadeira vazia sem empurrar os colegas.”*

*C11: “Aprendi a esperar pela minha vez e quando fui eu só me sentei uma vez depois já não consegui. Quero jogar outra vez.”*

*C6: “Gostei de jogar o jogo, a ouvir a música e a encontrar muito rápido uma cadeira.”*

*C9: “Sim aprendi a jogar, a cantar, e quando a música parava e sentava-me rápido.”*

As vozes das crianças permitem-me perceber que este jogo desenvolveu aspetos como a audição, a atenção, a concentração, a lidar com a frustração ao perderem, e o respeito pelo outro.

Assim, as várias respostas demonstram a obtenção dos objetivos específicos determinados à prática do jogo como:

*Desenvolver através do jogo a cooperação e a partilha:* partilharam as cadeiras incluídas no jogo, respeitando as regras do mesmo e respeitando o espaço e escolha dos colegas, não empurrando (Figura 10 e 11);



**Imagem 10-** Grupo preparado para dar início ao jogo



**Imagem 11-**Final de um dos jogos realizados

*Desenvolver através do jogo competências de raciocínio:* durante a prática do jogo tinham de tomar atenção à música produzida e à paragem da mesma ao mesmo tempo que procuravam uma cadeira desocupada para se poderem sentar;

*Desenvolver através do jogo, a consciência e o conhecimento do seu corpo:* nos diversos momentos do jogo tiveram a oportunidade de andar em círculo, correr, sentar e levantar-se.

As respostas dadas determinam assim as aprendizagens das crianças através dos jogos realizados. As entrevistas para além de descritas aqui no corpo do trabalho estão também mencionadas em anexo.

Por último, realizei uma **entrevista à educadora** (Anexo 13) com o objetivo de obter a sua opinião em relação à relevância dos jogos realizados e à concretização dos objetivos esperados a alcançar. Da análise da entrevista ressalvo que obter estas respostas por parte da educadora foi muito relevante e satisfatório para mim, pois demonstram o sucesso das atividades realizadas, acompanhadas com a relação de carinho estabelecido por todos os participantes do trabalho desenvolvido, e principalmente a obtenção do objetivo geral deste trabalho: Proporcionar experiências e aprendizagens significativas, através de jogos na Educação Pré-escolar.

Kishimoto afirma que a utilização de qualquer tipo de jogo na escola, desde que não altere a sua natureza e o mesmo evidencie o conteúdo educativo, pode ser designado como jogo educativo. Crê também que qualquer jogo, mesmo que seja realizado em sala e seja utilizado como estratégia de motivação para a aprendizagem, não perde a sua designação nem o sentido de jogo.

*“Todo o jogo é educativo em sua essência. Em qualquer tipo de jogo a criança sempre se educa.”*

*(Kishimoto, 1994, p.23)*

Com as atividades realizadas posso atualmente responder aos objetivos propostos a atingir com o grupo de crianças, que consistiram em:

- Desenvolver, através do jogo, a cooperação e a partilha;
- Desenvolver, através do jogo, competências de raciocínio;
- Desenvolver, através do jogo, a noção da amizade;
- Desenvolver, através do jogo, a consciência e o conhecimento do seu corpo;

Posteriormente analisei as áreas de conteúdo trabalhadas nas atividades realizadas ao longo do percurso deste trabalho.

*“A distinção entre áreas de conteúdo corresponde a uma chamada de atenção para aprendizagens a contemplar, que devem ser vistas de forma articulada, dado que a construção do saber se processa de forma integrada, e há inter-relações entre os diferentes conteúdos, bem como aspetos formativos que lhes são comuns...”*

*(Silva et al., 2016, p.31).*

Existem quatro áreas de conteúdos que se destacam por terem sido trabalhadas um maior número de vezes, a área de formação pessoal e social, a área do conhecimento do mundo, área de expressão e comunicação: domínio da educação artística e subdomínio das artes visuais, e a área de expressão e comunicação: domínio da linguagem oral e abordagem à escrita.

A área de formação pessoal e social, segundo as OCEPE, é considerada como uma área transversal por ter conteúdos e intencionalidade próprias, que estão presentes em todos os trabalhos das instituições infantis. Esta área incide no desenvolvimento de atitudes, disposições e valores, que permitam às crianças aprender de maneira a serem cidadãos autónomos, conscientes e solidários. Foi uma das mais trabalhadas pois defendo que a construção da identidade e da auto-estima, a independência e autonomia, a consciência de cada criança de si como aprendiz, a convivência democrática e cidadania, a educação para os valores e o contexto democrático da vida em grupo, são pontos extremamente importantes a serem trabalhados e desenvolvidos.

A Área de Expressão e Comunicação é vista pelas OCEPE, como área base que integra diferentes maneiras de linguagem que são fundamentais para a interação da criança com os outros, compreendendo e retratado o mundo à sua volta. É a única área composta por diversos domínios:

Domínio da Educação Física – consiste em abordar especificamente o desenvolvimento de capacidades motoras, onde as crianças têm a oportunidade da tomada de consciência do seu corpo, na relação com os outros e com diferentes espaços e materiais. Domínio que foi trabalhado no jogo do lençinho e no Jogo das cadeiras.

Domínio da Educação Artística – permite que a criança utilize diferentes materiais e formas para se expressar, comunicar, representar e compreender o mundo. Constituído por subdomínios que englobam as artes visuais, o jogo dramático/teatro, música e dança. Este domínio e os seus subdomínios também foram abordados nos jogos realizados à exceção do subdomínio da dança.

O subdomínio das artes visuais, no qual destaco a importância das crianças desenvolverem capacidades expressão e criatividade através de experiências e produções plásticas, a importância de terem acesso a múltiplos materiais e instrumentos e o saber dialogar, descrever, analisar e reflectir sobre o que fazem e observam, o que também foi estimulado com os jogos realizados da memória e o jogo puzzle.

O subdomínio do jogo dramático/teatro também foi trabalhado, através de maneiras das crianças poderem utilizar e recriar espaços e objetos, atribuindo-lhes diferentes significados em atividades de jogo dramático, situações imaginativas e de recriação de experiências do dia-a-dia, tal como fizeram ao avaliar os jogos realizados através das perguntas que lhes fiz sobre os mesmos.

O subdomínio da música que foi trabalhado em canções e jogos, no qual permitiram às crianças identificar e descrever sons que ouve (fenómenos sonoros/música) e fazer interpretações com intencionalidade expressiva-musical, tal como no jogo do lençinho e no jogo das cadeiras.

Trabalhámos também um grande número de vezes o domínio da Linguagem Oral e Abordagem à Escrita pois tal como as OCEPE referem, o desenvolvimento da linguagem oral é crucial na educação pré-escolar, porque é através da expressão e comunicação que a criança se amplia gradualmente nesta fase do processo educativo. É também muito importante fornecer circunstâncias para a linguagem escrita, utilizando o contato da leitura e escrita através de situações que vão de encontro ao quotidiano da criança.

Através dos diferentes jogos e actividades as crianças compreenderam mensagens orais em diferentes situações de comunicação e utilizaram a linguagem oral no contexto que lhes foi proposto identificando assim diferentes palavras numa frase, utilizando a escrita com funcionalidade diversas tanto nas actividades como nas rotinas e interações com o grupo. Reconheceram as letras e apercebiam-se da organização das mesmas nas palavras escritas identificando com um pouco de dificuldade o sentido direccional das mesmas. Temos estes exemplos no jogo da memória, no qual identificaram ações relacionadas à amizade e as escreveram através do método de cópia e também no jogo puzzle onde escreveram “O meu puzzle” através do mesmo método e o identificaram com o seu nome próprio.

O domínio da matemática, conforme relata as OCEPE, representa um papel crucial na estruturação do pensamento e tendo em conta a sua importância no quotidiano das crianças e nas suas aprendizagens, o acesso a esta linguagem e a ligação com os conceitos matemáticos, é essencial para que as mesmas consigam mostrar o seu conhecimento e fazer a representação do mundo. Nas atividades realizadas como as do puzzle e a do jogo da memória/pares, o grupo pôde identificar quantidades através de diferentes formas de representação (contagens, desenhos), resolver problemas que envolvessem pequenas quantidades, localizar objetos utilizando conceitos de orientação e reconhecer algumas formas geométricas.

Por último e não menos importante, a área do conhecimento do mundo que é uma área, definida pelas OCEPE, onde a conscientização às diferentes ciências é abordada de forma estruturada e planificada através de uma metodologia de questões e pesquisa organizada do saber, que consente à criança uma melhor forma para compreender o mundo

envolvente. Esta área também foi trabalhada em diferentes atividades de modo a questionarem, colocarem hipóteses, a preverem como encontrar respostas, experimentar e a analisarem informações para chegarem a conclusões e poderem assim comunicá-las; a tomarem consciência da sua identidade e pertença a diferentes grupos do meio social como a família, o jardim-de-infância e os amigos; a reconhecerem unidades do tempo diário, compreenderem e identificarem diferenças e semelhanças entre diversos materiais (plásticos, papéis) terem cuidados com o seu corpo e com a sua segurança.

Na conclusão de cada atividade existiu uma reflexão que consistiu em saber o que as crianças experienciaram e aprenderam, se o que foi planeado e a exploração das diferentes áreas de conteúdo corresponderam ao pretendido e o que poderia ter sido melhorado.

Das atividades realizadas, houve uma que se destacou consideravelmente. O jogo da memória teve bastante aderência. Todos os dias alguma criança pegava no jogo e realizava-o no tapete ou na mesa. Aprenderam as regras do jogo e sabiam identificar o significado da carta, por reconhecerem as imagens que simbolizavam os valores da amizade. Relembro alguns momentos em que as crianças, quando terminavam o jogo, dirigiam-se a mim relatando quais as peças que tinham ganho, identificando os valores da amizade e quais tinham sido decoradas por elas.

Um dos pontos que favoreceu a realização de forma positiva das atividades, foi a relação afetiva que foi surgindo entre mim, as crianças, a educadora, e as auxiliares. Na minha opinião, este aspeto influenciou o desenvolvimento e o bom funcionamento das atividades, pois as crianças precisam de estar motivadas, confortáveis e felizes no ambiente escolar.

A motivação é um facto capaz de mover o ser humano, que o estimula e suscita na realização de ações e permanece nelas até que os seus objectivos sejam atingidos. Segundo Balancho e Coelho (1996), a motivação está relacionada a vários estudos ligados à aprendizagem. Pelo que pude observar e experienciar, as crianças quando são motivadas a fazer algo que desperte o seu interesse reagem positivamente a esse estímulo.

Como métodos de motivação das crianças do grupo, os responsáveis de sala: a educadora, as auxiliares e eu, procurámos valorizar os saberes de cada um e fomentar novas aprendizagens, ouvimos e consideramos as diferentes opiniões das crianças, garantindo assim a sua participação, estimulamos as suas iniciativas, tivemos em conta as suas características, criando assim oportunidades que lhes permitissem realizar e desenvolver os seus potenciais e estimular as suas dificuldades, reconhecendo os seus progressos. Foi sempre promovido o sentido de segurança e auto-estima no grupo. Altet (1997), afirma que a função do educador enquanto profissional da aprendizagem, não é apenas a de transmitir conhecimentos, mas a de agir para que as crianças aprendam.

A relação pessoal com toda a comunidade educativa foi criada desde o primeiro dia tendo esta uma grande importância porque permite que o percurso do estagiário seja mais rico. Segundo o Perfil do Educador (2001), o educador deve relacionar-se com o grupo de crianças de maneira a “favorecer a necessária segurança afetiva e a promover a sua autonomia;” (p.4), o relacionamento com as crianças é de grande importância tanto para o desenvolvimento natural, meu e do grupo, como para a construção e desenvolvimento do trabalho sendo que a construção, desenvolvimento e concretização do mesmo engloba tudo o que foi realizado com o grupo de crianças.

Foi gratificante observar a progressão e desenvolvimento das crianças ao longo do tempo e a relação que foi estabelecida entre todos os pares participantes neste estudo.

## **5. Considerações finais**

Concluindo mais uma etapa da minha vida, é tempo de refletir sobre decisões tomadas ao longo do percurso, algumas corretas e outras não tão acertadas, tal e qual como acontece no nosso dia-a-dia, na nossa vida. O mesmo se sucedeu no período de realização deste trabalho, recheado de escolhas, algumas acertadas e outras em tanto, mas todas elas proporcionaram aprendizagens e ajudaram a tornar-me, futuramente, numa melhor profissional.

O local onde coloquei em prática a investigação foi uma IPSS e a idade das crianças com que trabalhei foram os 4 anos, escolhidos por mim, no entanto não conhecia o grupo, nem a educadora, nem as auxiliares responsáveis. Já passei por alguns locais de estágio, alguns por breves dias, outros, ao longo de meses, como no curso profissional de técnico de apoio à infância, na licenciatura de educação básica, e durante o mestrado em educação pré-escolar e é com muito carinho e orgulho que digo que este foi um dos mais apreciados locais de estágio que conheci e trabalhei. Todos eles me receberam muito bem, acolheram-me na sua sala e no seu trabalho desde o primeiro dia e introduziram-me rapidamente na sua “família”. Realizei trabalhos fantásticos com o grupo em conjunto com a educadora e auxiliares, que sempre me ajudaram, vendo-me como uma colega de trabalho e não como uma estagiária.

Tive facilidade na escolha do tema do projeto “Aprendizagem através do jogo em Educação pré-escolar”, que consistiu na fomentação de aprendizagens diversas através de jogos. Criámos e realizámos jogos, que ainda hoje são utilizados pelas crianças. Constato assim, que desde o primeiro dia de realização do trabalho que desenvolvi uma boa relação com toda a comunidade educativa, que se criou uma ligação forte com a educadora que foi para mim um apoio constante ao longo do meu percurso e que foi criada uma relação de carinho e amizade com as crianças. Considerando outras preocupações, sempre tive cuidado e fui responsável relativamente aos cuidados básicos e segurança das crianças, a ser afetuosa com todas, por vezes demais, mas só desta

maneira é que este trabalho faz sentido para mim. Por vezes, necessitei de apresentar uma postura mais séria, mas nunca colocando de parte os afetos, a compreensão e atenção que as crianças precisavam.

Tendo em conta as dificuldades que tive, recorri a meios para superar as mesmas, de forma a tentar criar “um meio privilegiado para promover a relação entre crianças e entre estas e o/a educador/a, facilitando o desenvolvimento de competências sociais e comunicacionais e o domínio progressivo da expressão oral.” (Silva, et al., 2016, p. 11).

As atividades realizadas centraram-se na criação e na realização de jogos, para atingir os objetivos de proporcionar experiências e aprendizagens ao grupo, desenvolver a cooperação e a partilha, desenvolver através do jogo da memória competências de raciocínio, a noção da amizade, desenvolver através do jogo do lençinho, a consciência e o conhecimento do seu corpo. O desenvolvimento deste trabalho, a sua planificação e realização, ajudou-me a crescer pessoalmente e profissionalmente. Todos os componentes que constituem este trabalho são fruto de aprendizagens e pesquisas realizadas. Relativamente às áreas exploradas neste trabalho, também me facultaram a construção de novos saberes. Durante o curso profissional de técnico de apoio à infância, a licenciatura em educação básica e durante o mestrado em educação pré-escolar os jogos foram sempre um recurso que utilizei em todas as práticas de estágio realizadas.

Tendo isto, enquanto educadora investigadora, no decorrer da minha prática foquei-me no que era fundamental transmitir a nível de necessidades e interesses das crianças, de maneira a encontrar estratégias que desenvolvessem e proporcionassem aprendizagens, de forma a que o processo de ensino fosse motivador.

Perspetivando-me enquanto observadora, investigadora, estudante, trabalhadora, e principalmente, futura educadora, considero que esta investigação e as experiências vivenciadas no contexto de intervenção, foram muito enriquecedoras, dado que “levo na bagagem”, pessoal e profissional, aprendizagens que me irão permitir uma melhor compreensão e execução do meu trabalho, futuramente, como educadora de infância, de forma melhorada, mais completa e eficiente.

Na minha perspectiva é fundamental que as crianças aprendam naturalmente, através de experiências prazerosas, como os jogos e brincadeiras.

Para mim, um bom educador de infância é agir e pensar além dos conteúdos lecionados e aprendidos ao longo do percurso escolar, no meu caso do curso profissional, da licenciatura e do mestrado, é ver sempre a criança como uma prioridade, é tentar proporcionar aprendizagens significativas que vão de encontro às necessidades e interesses de cada um dos elementos do grupo com quem se trabalha, e criar e praticar experiências prazerosas, como diferentes tipos de jogos e brincadeiras, porque é pelo meio da prática que as crianças aprendem.

Um educador é um exemplo para a criança, é por vezes, o seu companheiro porque passa mais horas por dia com as mesmas do que os próprios progenitores, e tem o dever e a obrigação de se entregar ao trabalho de educar e de ajudar a criança a construir-se, e ao longo desse processo, transmitir-lhe sempre amor, carinho, atenção e compreensão o que o irá transformar com toda a certeza, numa pessoa marcante naquela etapa da sua vida, tal como os educadores e professores que tive na minha infância e que hoje em dia me lembro de muitos dos mesmos.

A realização desta investigação significa o término de uma etapa da minha vida, que é a conclusão do mestrado em educação pré-escolar, mas não pretendo ficar por aqui, pois defendo que a formação de um educador deve ser contínua, tentando sempre reivindicar-se e complementando-se procurando novas formações para que o desenvolvimento seja contínuo, objetivando assim a melhoria na minha prática na profissão de educadora de infância.

Por fim, não conseguiria estar mais certa que estou num bom caminho e que escolhi a profissão correta. As crianças aprendem muito com os adultos, mas os adultos também aprendem imenso com as crianças.

## 6. Referências

- Aires, L. (2015) *Paradigma qualitativo e práticas de investigação educacional*. Universidade Aberta.
- Altet, M. (1997) *As pedagogias da aprendizagem*. Horizontes Pedagógicos, Instituto Piaget.
- Amaro, R. (2013) *Avaliação das aprendizagens: O sistema de acompanhamento das crianças no contexto pré-escolar*. Dissertação de mestrado. Instituto politécnico de Portalegre.
- Amado, J. (2013) *Investigação qualitativa e educação*. Imprensa universidade de Coimbra.
- Amado, J (1998) *Brincar aos olhos de Brughel*. Cadernos da actividade lúdica.
- Bandet, J. & Sarazanas, R. (1975) *A criança e os brinquedos*. Estampa.
- Bardin, L. (2011) *Analises de conteúdo*. Edições 70.
- Balancho, M. & Coelho, F. (1996). *Motivar os alunos, criatividade na relação pedagógica: conceitos e práticas*. Texto Editora.
- Bigge, M. (1971) *Teorias da aprendizagem para professores*. Editora Pedagógica e Universitária.
- Bogdan, R. & Biklen, S. (1994). *Investigação qualitativa em educação: uma introdução á teoria e aos métodos*. Porto Editora.
- Carmo, H. & Ferreira, M. M. (1998). *Metodologia da investigação: guia para a auto-aprendizagem*. Universidade aberta.
- Dicionário da língua portuguesa com acordo ortográfico.
- Dallabona, S. & Mendes, S. (2004). *O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar*. Revista de divulgação técnico científica do ICPG.
- Cerveira, M. A. (2017). *O lúdico como promotor de aprendizagens de crianças com necessidades educativas especiais*. Coimbra: Escola Superior de Educação de Coimbra.
- Duarte, J. A. (2009) *O jogo e a criança*. Lisboa: Escola superior de educação João de Deus.
- Decreto-lei n.º5/97, de 10 de Fevereiro. Diário da República n.º 34/1997, Série I-A. Assembleia da República. Lisboa
- Declaração dos Direitos da Criança de 20 de Novembro de 1959. Assembleia Geral das Nações Unidas n.º1386 (XIV). Ministério público. Portugal

- Estrela, A. (1994). *Teoria e prática de observação de classes: uma estratégia de formação de professores*. (4ª. Edição). Porto Editora
- Ferland, F. (2006). *Vamos brincar? Na infância e ao longo de toda a vida*. CLIMEPSI
- Fontes, Alice e Freixo, Ondina (2004). *Vygotsky e a aprendizagem cooperativa*. Coleção Biblioteca Educador. Editora: Livros horizontes.
- Formosinho, J. O. (1998) *Nota de apresentação, Modelos curriculares para a educação pré-escolar*. Porto editora.
- Huizinga, J. (2007) *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5ª Edição. Perspetiva.
- Kishimoto, T. (1994) *O jogo e a educação infantil*. Thomson Pioneira.
- Kishimoto, T. (2002). *Bruner e a brincadeira*. In T. M. Kishimoto (org.), *O brincar e as suas teorias*. Pioneira Thomson Learning.
- Lima, M. C. (2014). *O papel do jogo na aprendizagem e cooperação das crianças na escola*. Ponta Delgada: Universidade dos Açores: Departamento de ciências da educação.
- Marchão, A. (2012) *No jardim-de-infância e na escola 1º ciclo do ensino básico: Gerir o currículo e criar oportunidades para construir o pensamento crítico*. Lisboa: Edições Colibri.
- Machado, A., Rolim, Guerra, S., & Tassigny, M. (2008). *Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil* (On-line: [http://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar+\\_vygotsky.pdf](http://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar+_vygotsky.pdf))
- Morse, W. C. & Wingo, G. M. (1968). *Leituras de psicologia educacional*. Companhia Editora Nacional.
- Moyles, J. (Org) (2006). *A Excelência do Brincar*. Artmed Editora.
- Neto, C. (2001). *Aprendizagem, desenvolvimento e jogo de actividade física*. In G. Guedes (ed.) *Aprendizagem Motora: problemas e contextos*. Edições FMH.
- Neto, C. (2003). *Jogo e desenvolvimento da criança*. Faculdade de motricidade humana.
- Oliveira – Formosinho, J. (org.). (1998). *Modelos Curriculares para a educação de infância* (2ª ed.). Porto Editora.
- Piaget, J. (1978). *A formação do símbolo na criança*. Editora: Livros técnicos e científicos.
- Piaget, J. (1978). *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Editora: Zahar, 3ª edição.

Pinto, M. & Sarmiento, M. J. (1999) *Saberes sobre as crianças – para uma bibliografia sobre a infância e as crianças em Portugal*. Universidade do Minho.

Pessanha, A. (2001). *Actividade lúdica associada á literacia*. Lisboa: IIE

Rosa, S. S. (1998). *Brincar, conhecer e ensinar*. Cortez.

Sarmiento, T. , Ferreira, F. I. , Madeira, R., Silvio, A. N. Silva, M. C. , Rocha, M. L. et al. (2017). *Brincar e aprender na infância*. Porto editora.

Schwartz, G. (2003), *Dinâmica lúdica: Novos olhares*. Editora Diversos.

Silva, I. L, Marques, L. , Mata, L. & Rosa, M. (2016). Orientações curriculares para a educação pré-escolar. Ministério de educação/ Direção Geral da Educação (DGE).

Spodel, Bernanrd & Saracho, Olivia.(1998). *Ensinando crianças de três a oito anos*. ArtMed.

Thomas, F. , & Harding, S. (2011). *The role of play*. In J. White (Ed.) *Outdoor Provision in the Early Years*. London: Sage Publications Ltd.

Tavares, José & Alarcão, Isabel (2005). *Psicologia do desenvolvimento e da aprendizagem*. Editora Almedina.

Vilelas, J. (2009). *Investigação: O processo de construção do conhecimento*. Edições Sílabo.

# Anexos

## Anexo 1: Planificação geral dos jogos

Operacionalização intencional áreas curriculares/Domínios e Subdomínios	Situções de aprendizagem/ Estratégias e atividades	Operacionalização Transversal das áreas curriculares	Avaliação (tipos e instrumentos de avaliação)
<p><b>Área de Formação Pessoal e Social;</b></p> <p><b>Área de Expressão e Comunicação:</b></p> <p>-Domínio Da Educação Artística</p> <p>-Subdomínio Das artes visuais;</p> <p>-Subdomínio Do Jogo Dramático/teatro;</p> <p>-Subdomínio da música;</p> <p>-Domínio Da Linguagem oral e abordagem à escrita;</p> <p>-Domínio da matemática;</p> <p><b>Área do Conhecimento do Mundo</b></p>	<p>Jogos de rua:</p> <p>-Jogo lencinho (criando o lencinho do grupo);</p> <p>Jogos em sala:</p> <p>-Jogo das cadeiras;</p> <p>Jogos de mesa:</p> <p>-jogo dos pares/memória</p> <p>-Puzzle</p>	<p>-Construção da identidade e da auto-estima;</p> <p>- Independência e autonomia;</p> <p>-Consciência de si como aprendiz;</p> <p>-Convivência democrática e cidadania;</p> <p>-Educação para os valores</p> <p>-Contexto democrático da vida em grupo</p> <p>-Desenvolver capacidades expressivas e criativas através de experiências e produções plásticas.</p> <p>-Importância de acesso a uma multiplicidade de materiais e instrumentos</p> <p>-Materiais de uso utilitário ou reutilizáveis</p> <p>-Compreender mensagens orais em situações diversas de comunicação.</p> <p>-Usar a linguagem oral em contexto, conseguindo comunicar eficazmente de modo adequado à situação (produção e funcionalidade).</p> <p>-Identificar quantidades através de diferentes formas de representação (contagens, desenhos, símbolos, escrita de números, estimativa, etc.).</p> <p>- Compreender que os objetos têm atributos mensuráveis que permitem compará-los e ordená-los.</p> <p>-Apropriar-se do processo de desenvolvimento da metodologia científica nas suas diferentes etapas: questionar, colocar hipóteses, prever como encontrar respostas, experimentar e recolher informação, organizar e analisar a informação para chegar a conclusões e comunicá-las.</p> <p>-Reconhecer unidades básicas do tempo diário, semanal e anual, compreendendo a influência que têm na sua vida.</p>	<p>Registos fotográficos;</p> <p>Registos de notas de campo;</p> <p>Observação direta.</p>

## Anexo 2: planificação Jogo do lencinho

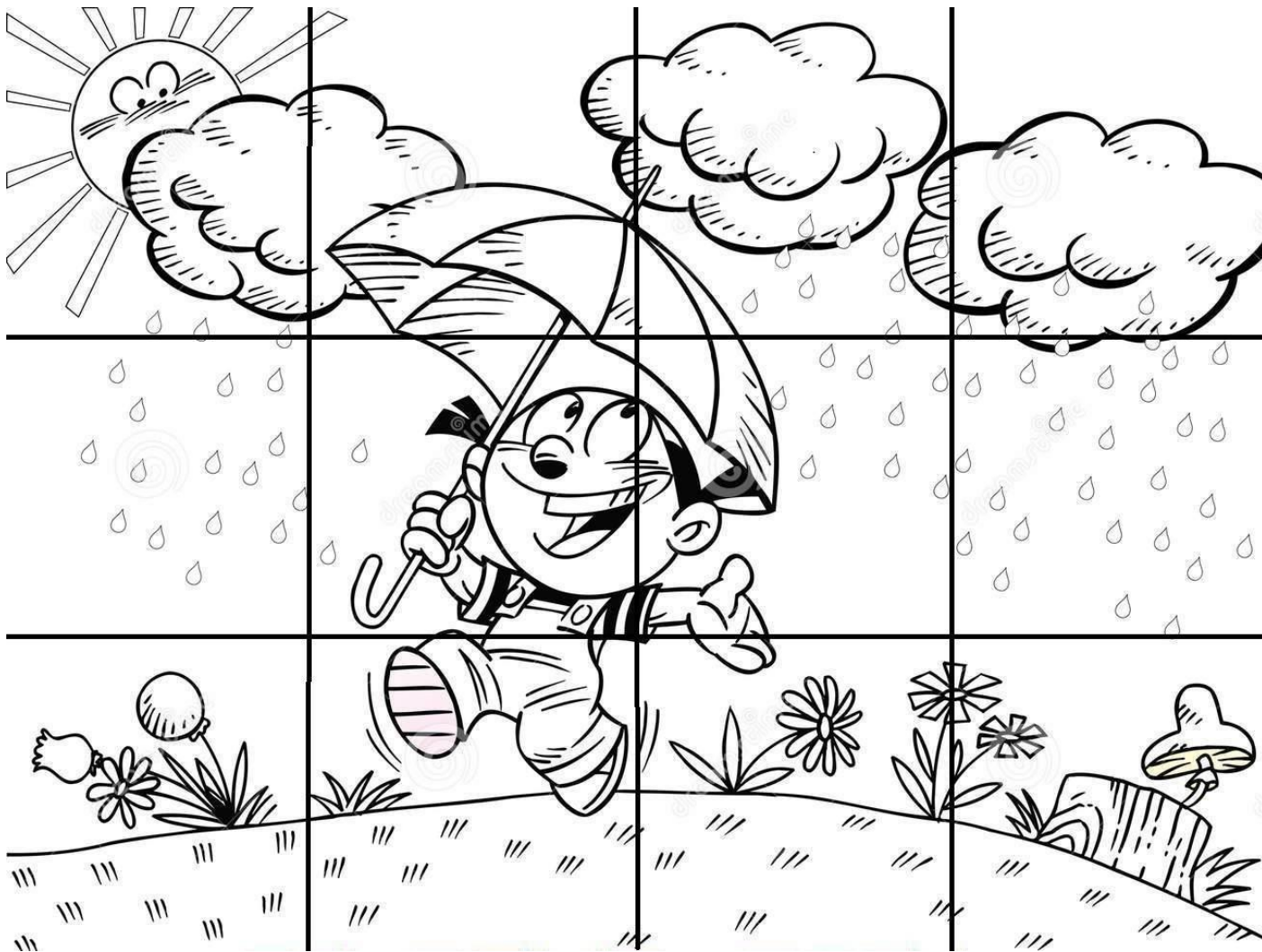
Descrição das atividades:	Duração da atividade	Materiais:	Objetivos:	Avaliação
<p>“Jogo do lencinho”</p> <p>Inicialmente forma-se uma roda com as crianças, estando todos virados para o centro da mesma.</p> <p>É escolhida uma criança que será portadora do "lencinho" e que correrá à volta da roda, pelo perímetro exterior, deixando cair o "lencinho" junto a um jogador que se encontra na roda, à sua escolha. Este terá que se aperceber, pegar imediatamente no lenço e perseguir o jogador que o deixou cair, dando uma volta completa à roda antes que o jogador inicial consiga fazê-lo.</p> <p>Ganha o que conseguir preencher o lugar desocupado. Os outros jogadores mantêm-se nas suas posições, e o jogo será posteriormente recomeçado, escolhendo-se um novo portador do lencinho.</p>	<p>20 Minutos</p>	<p>-Lenço;</p> <p>-Letra da música:  <i>O lencinho vai na mão,  Vai parar ao meio do chão,  Quem olhar para trás,  Leva um grande abraço  Sim ou não? Sim!  Sim ou não? Não!</i></p>	<p>-Estimular a atenção;  -Estimular a linguagem;  -Estimular a concentração;  -Desenvolver a noção de regras;  -Desenvolver a cooperação nas atividades em grupo;</p>	<p>-Observação direta;  -Registos fotográficos;  -Registos de notas de campo;  -Entrevista sobre o jogo realizado;</p>

### Anexo 3: Planificação Jogo Puzzle

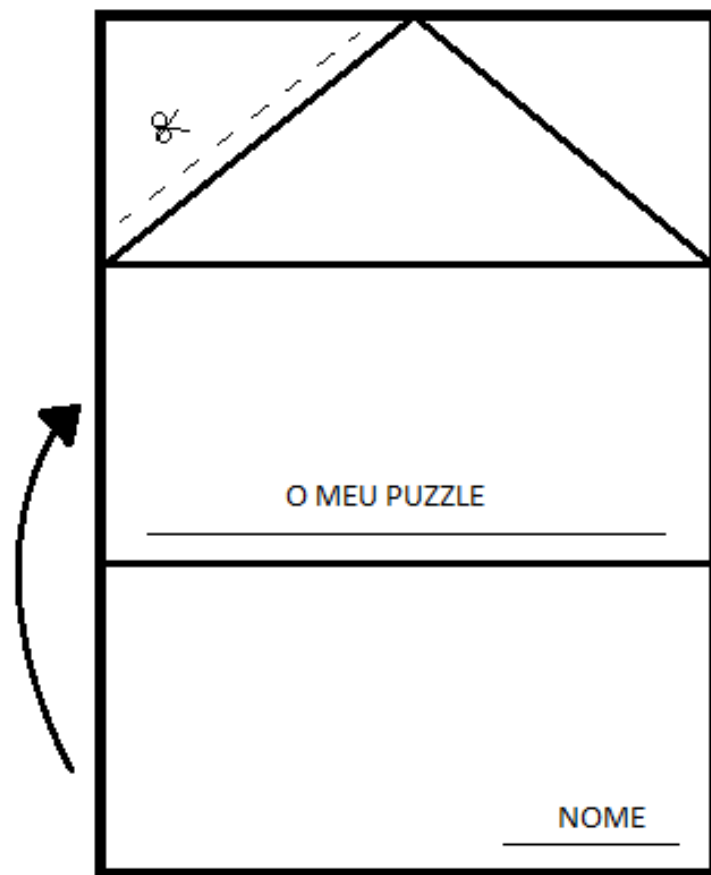
Descrição das atividades:	Duração da atividade	Materiais:	Objetivos:	Avaliação
<p>-Apresentação e descrição da atividade;</p> <p>-Pintar o puzzle;</p> <p>-Colar numa cartolina</p> <p>-Recortar</p> <p>- Escrever na folha, copiando: “O MEU PUZZLE” e o seu respetivo nome;</p> <p>-Construção do envelope para guardar o puzzle.</p>	<p>120 Minutos</p>	<p>-Folha com o desenho do puzzle;</p> <p>-Lápis de pintar;</p> <p>-Tesoura;</p> <p>-Cola;</p> <p>-Cartolina;</p> <p>-Fita cola;</p>	<p>- Estimular a motricidade fina;</p> <p>-Estimular o raciocínio lógico;</p> <p>-Estimular a concentração.</p>	<p>-Observação direta;</p> <p>-Registos fotográficos;</p> <p>-Registos de notas de campo;</p> <p>-Entrevista sobre o jogo realizado;</p>



(Base Puzzle)



(Base Puzzle com divisões)

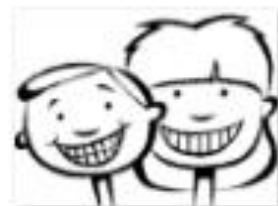


(Protótipo do envelope para guardar cada jogo individualmente)

#### Anexo 4: Planificação Jogo da memória:

Descrição das atividades:	Duração da atividade	Materiais:	Objetivos:	Avaliação
<ul style="list-style-type: none"><li>-Apresentar diferentes pares de desenhos com a temática “Amizade”</li><li>-Identificar os diferentes pares com os devidos significados alusivos à amizade</li><li>-Cada criança escolhe 2 desenhos para pintar</li><li>-Pintar os desenhos unicamente com a ponta dos dedos</li><li>-Jogar o jogo</li></ul>	180 Min	<ul style="list-style-type: none"><li>-Cartões com as imagens dos pares</li><li>-Diversas cores de tintas</li><li>-Toalhitas</li><li>-Canetas ou lápis de cor</li><li>-Tesoura</li><li>-Cola</li><li>-Cartão</li><li>-Papel plastificar</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-criar relações entre imagem e sequência das cartas dispostas.</li><li>-estimular o pensamento independente.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Observação direta;</li><li>-Registos fotográficos;</li><li>-Registos de notas de campo;</li><li>-Entrevista sobre o jogo realizado;</li></ul>

Imagens utilizadas para o jogo:



### Anexo 5: Planificação Jogo das Cadeiras:

Descrição das atividades:	Duração da atividade	Materiais:	Objectivos:	Avaliação
<p>-Colocar as cadeiras em formato de círculo</p> <p>-movimentarem-se livremente pela sala, cantando, batendo palmas, dançando livremente ao som da música</p> <p>-Sentarem-se nas cadeiras à disposição conforme a paragem do som</p> <p>-Retirar uma cadeira a cada final de toque de música</p> <p>-Retirar as cadeiras até restar apenas uma cadeira e um vencedor</p>	20 Min	<p>-Cadeiras</p> <p>-Rádio/telemóvel</p>	<p>-Desenvolvimento da Expressão Motora</p> <p>-Desenvolvimento respeito mútuo</p> <p>-Desenvolvimento da Autonomia</p> <p>-Apresenta sentido de responsabilidade</p> <p>-Prática da velocidade de reação motora</p> <p>-Respeito pelas regras do jogo</p>	<p>-Observação direta;</p> <p>-Registos fotográficos;</p> <p>-Registos de notas de campo;</p> <p>-Entrevista sobre o jogo realizado;</p>

## Anexo 6: Imagens dos jogos realizados

### Jogo da memória



(Figura 1 - pintura e escrita da imagem com o significado de ajudar)



(Figura 2 - pintar com a ponta dos dedos)

### Jogo do lençinho



(Figura 3 - desenhar no lenço)



(Figura 4 - lenço decorado)



(Figura 5 - auxílio na prática do jogo do lençinho)



(Figura 6 - Jogar o jogo do lençinho)

### Jogo puzzle



(Figura 7 - pintura do puzzle com as tintas guache)



(Figura 8 -recorte das peças do puzzle)



(Figura 9 - Montagem do puzzle)

### Jogo das cadeiras



(Figura 10 – Jogar jogo das cadeiras)



(Figura 11 -Continuação jogo das cadeiras )

**Anexo 7: Guião de entrevista realizada às crianças:**

<b>Blocos</b>	<b>Objetivo do bloco</b>	<b>Questões orientadoras</b>	<b>Perguntas de recurso e de aferição</b>
<b>Bloco 1 - Legitimação da entrevista</b>	Dar resposta às questões de investigação colocadas;  Assegurar o anonimato e a confidencialidade da entrevista	Perceber através das respostas das crianças se gostaram dos jogos e o que aprenderam com os mesmos  Substituição do nome próprio das crianças entrevistadas por números	Gosto e aprendizagem
<b>Bloco 2 Perceber, através da voz das crianças, o que eles consideraram das atividades</b>	Conhecer as opiniões das crianças acerca dos jogos realizados	<b>Jogo da memória</b> - Gostaste do jogo? - Conseguieste fazer pares? - O que aprendeste?  <b>Jogo do puzzle</b> - Gostaste do jogo? - Conseguieste fazer o puzzle?  <b>Jogo do lencinho</b> - Gostaste do jogo? - O que aprendeste com o jogo?  <b>Jogo das cadeiras</b> - Gostaste de jogar o jogo? - O que aprendeste com o jogo?	Interesse  Sucesso na realização  Aprendizagem
<b>Bloco 3 Agradecimento</b>	Agradecer a sua disponibilidade	Obrigada por conversares um pouco comigo.	

**Anexo 8: guião da entrevista realizada à educadora cooperante:**

<b>Blocos</b>	<b>Objetivo do bloco</b>	<b>Questões orientadoras</b>	<b>Perguntas de recurso e de aferição</b>
<b>Bloco 1 - Legitimação da entrevista</b>	Explicar os objetivos da entrevista  Assegurar o anonimato e a confidencialidade da entrevista	Explicar sumariamente os objetivos da entrevista no contexto da investigação  Mencionar a confidencialidade e o anonimato da entrevistada	Objetivos
<b>Bloco 2 Caracterização da entrevistada</b>	Conhecer referências profissionais da educadora (confidencial à posteriori)	Qual o seu nome?  Qual a sua idade?  Qual a sua formação académica?  Em que escola se formou?  Quanto tempo tem de serviço?	Nome  Idade  Formação académica  Escola de formação  Anos de serviço
	Tomar conhecimento da opinião da educadora sobre a realização dos jogos e da sua contribuição para aprendizagem	As atividades planeadas foram adequadas à idade das crianças?  As atividades planeadas tiveram em conta o desenvolvimento e os interesses das crianças?  De que forma estas actividades contribuíram para as aprendizagens das crianças?  Que competências as atividades	Adequação das atividades à idade das crianças  Adequação das atividades ao desenvolvimento e interesse pessoal  Contribuição para aprendizagens  Competências desenvolvidas

		<p>desenvolveram nas crianças?</p> <p>Na sua opinião, quais as áreas de conteúdo trabalhadas com as atividades realizadas?</p> <p>Tendo conhecimento dos objectivos das actividades considera que foram atingidos? Justifique porquê?</p>	<p>Áreas de conteúdo trabalhadas</p> <p>Objetivos atingidos</p>
<b>Bloco 3</b> <b>Agradecimento</b>	Agradecer a sua disponibilidade	Obrigada pela sua participação.	

## **Anexo 9: Transcrição da entrevista a crianças - Jogo da memória**

### **Jogo da memória**

Gostaste do jogo?

Conseguiste fazer pares?

O que aprendeste?

Para manter o anonimato das crianças optei por enumerar as respostas pelo número de crianças que respondeu às perguntas, evitando assim a referência dos seus nomes. Obtive como respostas:

- 1: Sim! Sim, fiz 3 pares! Aprendi coisas sobre a amizade!
- 2: Sim! Sim, fiz 4 pares! Aprendi o que é ser amigo, dar abraços, beijinhos e ajudar.
- 3: Sim! Sim, Fiz 2 pares! Aprendi a pintar dentro dos riscos os desenhos da amizade!
- 4: Sim! Sim, fiz 5 pares! Aprendi a jogar e a procurar os pares!
- 5: Sim! Sim, fiz 3 pares! Aprendi o jogo da memória e o que os amigos fazem: dar a mão, abraços e brincar juntos e ajudar.
- 6: Sim! Sim, fiz 6 pares! Aprendi a ver onde estão os pares e a encontrar os desenhos iguais.
- 7: Sim! Fiz 5 pares e um deles fui eu que pintei que era o de conversar com os amigos, coisas que os amigos fazem.
- 8: Sim! Fiz 4 pares! Aprendi a jogar este jogo que gostei muito!
- 9: Sim! Fiz 3 pares! Aprendi a fazer o jogo, a pintar os desenhos com os dedos e escrevi o meu nome no desenho da amizade.
- 10: Sim! Fiz 3 pares! Aprendi a jogar o jogo da memória, a ver onde estão os desenhos iguais.
- 11: Sim! Fiz 5 pares! Aprendi coisas que os amigos fazem juntos e a jogar o jogo.

- 12: Sim! Fiz 4 pares! Já sabia jogar o jogo porque jogo com a minha mãe, mas o que eu jogo é sobre animais e este jogo é dos amigos.
- 13: Sim! Fiz 7 pares! Aprendi a ver onde estavam os desenhos iguais e coisas sobre a amizade; o abraço, brincar juntos, andar de balouço juntos e dar um aperto de mão.
- 14: Gostei muito, foi muito divertido, fiz muitos pares (5) e fiz o par do desenho que eu pintei que era dar um beijinho ao amigo.
- 15: Gostei. Fiz 4 pares, queria fazer mais mas os meus amigos encontraram os outros antes de mim.
- 16: Sim. Consegui 4 pares e aprendi a jogar e coisas sobre amigos.
- 17: Sim gostei. Fiz 4 pares e aprendi a jogar o jogo da memória e aprendi a ver onde estavam escondidos os desenhos iguais.
- 18: Sim. Fiz 3 pares, e aprendi coisas dos amigos.
- 19: Sim quero jogar todos os dias e vou fazer um jogo com o pai e a mãe para jogar com eles, fiz 5 pares. Aprendi a amizade que é ajudar o amigo, falar com ele, dar as mãos e brincar juntos.
- 20: Sim. Fiz 4 pares. Aprendi a jogar este jogo e gostei de pintar os desenhos com os dedos.
- 21: Sim fiz 3 pares. Aprendi a jogar o jogo e a procurar os desenhos iguais.
- 22: Sim gostei. Fiz 4 pares. Aprendi a procurar as imagens e o que os amigos fazem uns com os outros.

## Jogo da memória

Perguntas:

Gostaste do jogo?  
Conseguiste fazer pares?  
O que aprendeste?

- 1- Sim! Sim, fiz 3 pares! Aprendi coisas sobre a amizade!
- 2- Sim! Sim fiz 4 pares! Aprendi o que é ser amigo, dar abraços, beijinhos e ajudar.
- 3- Sim! Sim, fiz 2 pares! Aprendi a pintar dentro das riscas os desenhos da amizade!
- 4- Sim! Sim, fiz 5 pares! Aprendi a jogar e a procurar os pares!
- 5- Sim! Sim, fiz 3 pares! Aprendi o jogo da memória e o que os amigos fazem: dar a mão, beijinhos, abraços, brincar juntos e ajudar.
- 6- Sim! Sim fiz 6 pares! Aprendi a ver onde estão os pares e a encontrar os desenhos iguais.
- 7- Sim! fiz 5 pares e um deles foi o que eu pintei que era o de conversar com os amigos. coisas que os amigos fazem.
- 8- Sim! fiz 4 pares! Aprendi a jogar este jogo que gostei muito!
- 9- Sim! fiz 3 pares! Aprendi a fazer o jogo a pintar os desenhos com os dedos e escrevi o meu nome no meu desenho da amizade.
- 10- Sim! fiz 3 pares! Aprendi a jogar o jogo da memória a ver onde estão os desenhos iguais.
- 11- Sim! fiz 5 pares! Aprendi coisas que os amigos fazem juntos e a jogar o jogo.
- 12- Sim! fiz 4 pares! Já sabia jogar o jogo porque jogo com a minha mãe mas o que eu jogo é sobre animais e este é o jogo dos amigos.
- 13- Sim! fiz 7 pares! Aprendi a ver onde estavam os desenhos iguais e coisas sobre a amizade: o abraço, brincar juntos, andar de balança juntos e dar um apeto de mão.
- 14- Gostei muito, foi muito divertido, fiz muitos pares (5) e fiz o par do desenho que eu pintei que era dar um beijinho ao amigo.

- 15- Gostei, fiz 4 pares, queria fazer mais mas os amigos encontraram os outros antes de mim.
- 16- Sim, consegui 4 pares e aprendi a jogar e coisas sobre os amigos.
- 17- Sim gostei muito, fiz 4 pares e aprendi a jogar ao jogo da memória e aprendi a ver onde estavam escondidos os desenhos iguais.
- 18- Sim, fiz 3 pares e aprendi coisas dos amigos.
- 19- Sim quero jogar todos os dias e vou fazer um jogo com o pai e a mãe para jogar com eles. fiz 5 pares. Aprendi a amizade que é ajudar o amigo, falar com ele, dar os mãos e brincar juntos.
- 20- Sim. fiz 4 pares. Aprendi a jogar este jogo e gostei de pintar os desenhos com os dedos.
- 21- Sim. fiz 3 pares. Aprendi a jogar o jogo e a procurar as desenhos iguais.
- 22- Sim gostei. fiz 4 pares. Aprendi a procurar as imagens e o que os amigos fazem uns com os outros.

## **Anexo 10: Transcrição da entrevista a crianças - Jogo do puzzle**

### **Jogo do Puzzle**

Gostaste do jogo?

Conseguiste fazer o jogo?

Para manter o anonimato das crianças, como nas entrevistas anteriores, optei por enumerar as respostas pelo número de crianças que respondeu às perguntas, evitando assim a referência dos seus nomes. Obtive como respostas:

- 1- Sim, gostei, fiz o puzzle muito bem.
- 2- Sim, consegui fazer muito rápido porque eu já sabia como era porque fui eu que pintei.
- 3- Sim, consegui.
- 4- Sim gostei de fazer o puzzle e de o levar para casa e já joguei com a mãe o pai e o mano.
- 5- Sim, consegui pintar e cortar as linhas e depois fazer o puzzle sozinho.
- 6- Sim, e consegui fazer o puzzle muito rápido.
- 7- Sim gostei muito, sim, montei o puzzle sozinho muito rápido.
- 8- Gostei e pedi a minha mãe para fazermos mais em casa. Sim.
- 9- Sim. Gostei muito de fazer o puzzle e gostei por ser um desenho meu que pintei eu.
- 10- Sim. Consegui fazer o jogo e fiz também o puzzle do X e do X.
- 11- Gostei. Eu faço muitos puzzles em casa e foi fácil fazer este. Sim.
- 12- Sim. Sim, porque foi giro.
- 13- Sim gostei, sim consegui e fiz o puzzle direitinho, os meninos da neve do desenho ficaram muito coloridos e bonitos.

- 14- Sim gostei. Consegui fazer tudo, pinte as bonecas com o pincel, depois colamos na cartolina e depois cortei e fiz o puzzle sozinha.
- 15- Sim e consegui fazer e levei para o pai e a mãe fazerem e eles fizeram.
- 16- Sim. Sim, fiz tudo sozinho e consegui.
- 17- Gostei muito e vou fazer mais puzzles com os meus desenhos.
- 18- Gostei. Sim juntei os pedacinhos todos e o puzzle fica muito bonito.
- 19- Gostei. Consegui. Gostei de pintar e cortar.
- 20- Sim. Sim, fiz contigo e fiz em casa com a mãe, o pai, a avó e o avô.
- 21- Gostei. Sim, pinte o desenho e depois cortei e depois joguei o meu jogo.
- 22- Sim. Gostei muito. Sim, fiz o puzzle muito bem.
- 23- Sim. Sim foi fácil! Eu já sabia quais eram as peças porque fui eu que fiz.
- 24- Gostei. Sim, fiz aqui na escola e em casa também.

## Jogo do Puzzle

Gostaste do jogo?

Conseguiste fazer o puzzle?

- 1- Sim gostei. Sim fiz o puzzle muito bem.
- 2- Sim. Consegui fazer muito rápido porque eu já sabia como era porque fui eu que pintei.
- 3- Sim, consegui.
- 4- Sim gostei de fazer o puzzle e de o levar para casa e já joguei com a mãe o pai e o mano.
- 5- Sim. Consegui pintar e cortar as linhas e depois fazer o puzzle sozinho.
- 6- Sim. E consegui fazer o puzzle muito rápido.
- 7- Sim gostei muito. Sim, montei o puzzle sozinho muito rápido.
- 8- Gostei e pedi à minha mãe para fazer-mos mais em casa. Sim.
- 9- Sim. Eu gosto muito de fazer puzzles e gostei por ser um desenho meu que pintei eu.
- 10- Sim. Consegui fazer o jogo e fiz também o puzzle do X e do X.
- 11- Gostei. Eu faço muitos puzzles em casa e foi fácil fazer este. Sim.
- 12- Sim. Sim. Porque foi fácil.
- 13- Sim gostei. Sim consegui e fiz o puzzle diferente. Os meninos da neve do desenho ficaram muito coloridos e bonitos.
- 14- Sim gostei. Consegui fazer tudo, pintei os bonecos com o pincel depois cobrimos na cor laranja e depois cortei e fiz o puzzle sozinho.
- 15- Sim e consegui fazer e levei para o pai e a mãe fazerem e eles fizeram.
- 16- Sim. Sim fiz tudo sozinho e consegui.
- 17- Gostei muito e vou fazer mais puzzles com os meus desenhos.
- 18- Gostei. Sim juntei as pedrinhas todas e o puzzle ficou muito bonito.
- 19- Gostei. Consegui. Gostei de pintar e cortar.
- 20- Sim. Sim fiz aqui contigo e fiz em casa com a mãe, o pai, o avô, e o avó.
- 21- Gostei. Sim. pintei o desenho e depois cortei e depois joguei o meu jogo.
- 22- Sim gostei muito. Sim fiz o puzzle muito bem.
- 23- Sim. Sim foi fácil eu já sabia quais foram as peças porque fui eu que fiz.
- 24- Gostei. Sim fiz aqui na escola e em casa também.

## **Anexo 11: Transcrição da entrevista a crianças - Jogo do lencinho**

### **Jogo do lencinho**

A entrevista às crianças sobre o jogo do lencinho consistiu em duas perguntas:

Gostaste do jogo?

O que aprendeste com o jogo?

Para manter o anonimato das crianças optei por enumerar as respostas pelo número de crianças que responderam às perguntas, evitando assim a referência dos seus nomes. Obtive como respostas:

- 1- Sim. A música do lencinho e a jogar o jogo.
- 2- Sim. A jogar e a aprender para apanhar o amigo.
- 3- Sim e quero jogar mais vezes com os meus amigos e vou fazer um lencinho em casa como este e jogar com os meus primos.
- 4- Sim. A música. Batemos palmas e eu queria que me calhasse o lencinho a mim mais vezes.
- 5- Sim, gostei muito. Aprendi a música, a fazer a roda sentadas á chinês e fiquei à espera que fosse eu a passar com o lencinho.
- 6- Sim. A música e as regras do jogo e a desenhar no lencinho.
- 7- Gostei. Aprendi a esperar pela minha vez e quando fui eu corri muito rápido para apanhar o X que me deu o lencinho.
- 8- Sim, a jogar o jogo e a música do jogo.
- 9- Sim. A música nova, batemos palmas e andávamos à volta da roda.
- 10- Sim e gostei de pintar o lenço. Aprendi a jogar.
- 11- Sim. Aprendi a jogar o jogo novo com os amigos.
- 12- Gostei. Aprendi a roda sentados e a tentar apanhar o amigo que me deixou o

lencinho mas não consegui e dei o lencinho a X.

- 13- Gostei, aprendi a música, batemos palmas e jogamos o jogo foi muito divertido.
- 14- Sim. Podemos jogar outra vez? Aprendi a desenhar o lenço e depois esperei que fosse eu com o lencinho para correr e dar a outro meu amigo.
- 15- Sim. Aprendi a jogar, cantei, bati palmas e corri para ficar sentado outra vez.
- 16- Sim. Pedi um lenço da minha mãe para jogar lá em casa e ensinei a música e o jogo. Aprendi a jogar, a cantar e a correr.
- 17- Sim. A fazer o lencinho e as regras do jogo. Gostei muito.
- 18- Sim. A jogar e quero jogar mais vezes.
- 19- Sim muito! Aprendi a desenhar-me a mim no lenço. Depois jogamos jogo e cantamos a música e tentamos apanhar o amigo que nos deu o lenço mas eu não consegui porque não vi o lenço atrás de mim. Quero jogar outra vez.
- 20- Gostei. A jogar o jogo e a música do lencinho e a fazer o lencinho.
- 21- Sim. A esperar que os amigos me escolhessem para eu correr atrás deles.
- 22- Gostei. Aprendi a música, a jogar, a esperar que fosse eu sentado e depois corri para apanhar o X que me deixou o lencinho em cima da minha cabeça.

## Jogo do lençinho

Gostaste do jogo?

O que aprendeste com o jogo?

- 1- Sim, a música do lençinho e a jogar o jogo.
- 2- Sim, a jogar, a cantar para apantizar o amigo.
- 3- Sim e quero jogar mais vezes com os meus amigos e vou fazer um lençinho em casa como este e jogar com os meus primos.
- 4- Sim. A música, batemos palmas e eu que: que me calha-se o lençinho a mim mais vezes.
- 5- Sim gostei muito. Aprendi a música, a fazer a roda sentados à chineis e fiquei à espera que fosse eu a passar com o lençinho.
- 6- Sim, a música e as regras do jogo e a desenthar no lençinho.
- 7- Gostei, Aprendi a esperar pela minha vez e quando fui eu cozei muito rápido para apantizar o x que me deu o lençinho.
- 8- Sim, a jogar o jogo e a música do jogo.
- 9- Sim, a música rava, batemos palmas e andevamos à volta da roda.
- 10- Sim e gostei de pintar o lenço. Aprendi a jogar.
- 11- Sim. Aprendi a jogar o jogo novo com os amigos.
- 13- Gostei. Aprendi a roda sentados e a tentar apantizar o amigo que me deixou o lençinho mas não consegui, e dei o lençinho à x.
- 14- Gostei, aprendi a música, batemos palmas e jogamos o jogo. Foi muito divertido.
- 15- Sim, podemos jogar outra vez? Aprendi a desenthar no lenço e depois esperei que fosse eu com o lençinho para cozer e dar a outro amigo.
- 16- Sim. Aprendi a jogar, cantei e batí palmas e cozei para ficar sentado outra vez.
- 17- Sim, eu pedi um lenço da minha mãe para jogar lá em casa e ensinei a música e o jogo. Aprendi a jogar, a cantar e a cozer.
- 18- Sim. A fazer um lençinho e as regras do jogo. Eu gostei muito.
- 19- Gostei. A jogar e quero jogar mais vezes.
- 20- Sim, muito! Aprendi a desenthar-me a mim no lenço. Depois jogamos o jogo cantámos a música e tentámos apantizar o amigo que nos deu o lenço mas eu não consegui porque não vi o lenço atrás de mim. Quero jogar outra vez.
- 21- Gostei. A jogar o jogo e a música do lençinho e a fazer o lençinho.
- 22- Sim, a esperar que os amigos me escolhessem para eu comer atrás deles.
- 23- Gostei. Aprendi a música, a jogar, a esperar que fosse eu sentado e depois cozei para apantizar o x que me deixou o lençinho em cima da minha cabeça.

## **Anexo 12: Transcrição da entrevista a crianças - Jogo das cadeiras**

### **Jogo das cadeiras**

A entrevista às crianças sobre o jogo das cadeiras consistiu em duas perguntas: Gostaste do jogo?

O que aprendeste com o jogo?

Para manter o anonimato das crianças optei por enumerar as respostas pelo número de crianças que responderam às perguntas, evitando revelar os seus nomes. Obtive como respostas:

1. Gostei, eu já tinha jogado com os meus primos. Aprendi a sentar-me muito rápido.
2. Sim gostei muito. A ouvir a música e a sentar-me quando a música para.
3. Sim. A jogar e estava sempre a ver em que cadeira me ia sentar quando a música para.
4. Sim, a ouvir a música e quando ela parava eu sentava-me.
5. Gostei, a jogar e a sentar-me quando acabava a música mas eu não consegui e perdi.
6. Sim. A jogar o jogo, a ouvir a música e a encontrar muito rápido uma cadeira.
7. Sim, a jogar com os amigos.
8. Gostei muito. Aprendi as regras que são ouvir a música, quando ela para sentar-me numa cadeira vazia sem empurrar os colegas.
9. Sim aprendi a jogar, a cantar, e quando a música parava e sentava-me rápido.
10. Sim, eu já sabia jogar mas gosto de jogar mais vezes e com os frutinhas nunca tinha jogado com eles.
11. Gostei. A esperar pela minha vez e quando fui eu só me sentei uma vez depois já não consegui. Quero jogar outra vez.

12. Sim aprendi a cantar as músicas e a procurar uma cadeira para me sentar quando a música para. Eu ganhei.
13. Sim aprendi as regras a não empurrar os amigos, a ouvir quando a música para depois sentei-me.
14. Gostei muito. Aprendi a andar à roda das cadeiras. Sem correr e não se podia empurrar porque senão perdia e depois sentei-me numa cadeira vazia.
15. Sim. Aprendi a esperar a música parar para eu me sentar.
16. Gostei. As regras e a jogar o jogo das cadeiras.
17. Gostei. A jogar o jogo, a música, a andar à volta das cadeiras e andei sempre à procura de uma cadeira vazia muito rápido.
18. Sim. A jogar e como e como é que se joga.
19. Gostei muito, aprendi a jogar, andamos à volta das cadeiras e a cantar a música e depois sentei-me quando parou a música. Eu ganhei o jogo porque não empurrei nenhum amigo e porque encontrei sempre uma cadeira para me sentar.

## Jogo das cadeiras

Gostaste do jogo?

O que aprendeste com o jogo?

- 1- Gostei, eu já tinha jogado com os meus primos. Aprendi a sentar-me muito rápido.
- 2- Sim gostei muito. A ouvir a música e a sentar-me quando a música para.
- 3- Sim, a jogar etava sempre a vez em que cadeira me ia sentar quando a música para.
- 4- Sim, a ouvir a música e quando ela parava eu sentava-me.
- 5- Gostei, a jogar e a sentar-me quando acabava a música mas eu não consegui e perdi.
- 6- Sim. A jogar o jogo, a ouvir a música e a encontrar muito rápido uma cadeira.
- 7- Sim. A jogar com os amigos.
- 8- Gostei muito. Aprendi as regras que são: ouvir a música, quando ela pára sentar-me numa cadeira vazia sem empurrar os colegas.
- 9- Sim. Aprendi a jogar, a cantar, e quando a música parava sentava-me rápido.
- 10- Sim, eu já sabia jogar mas gosto de jogar mais vezes e com os fratinhos porque nunca tinha jogado com eles.
- 11- Gostei. A esperar pela minha vez e quando fui eu só me senti uma vez depois já não consegui. Quero jogar outra vez.
- 12- Sim. Aprendi a cantar as músicas e a procurar uma cadeira para me sentar quando a música para. Eu ganhei.
- 13- Sim. Aprendi as regras, a não empurrar os amigos, a ouvir quando a música pára e depois sentei-me.
- 14- Gostei muito. Aprendi a andar a volta das cadeiras, sem correr e não se podia empurrar porque se não perdia e depois senti-me numa cadeira vazia.
- 15- Sim. Aprendi a esperar para a música parar para eu me sentar.
- 16- Gostei. As regras e a jogar o jogo das cadeiras.
- 17- Gostei. A jogar o jogo, a música, a andar à volta das cadeiras e andei sempre à procura de uma cadeira vazia muito rápido.
- 18- Sim. A jogar e como é que se joga.
- 19- Gostei muito. Aprendi a jogar, andamos à volta das cadeiras e a cantar a música e depois senti-me quando parou a música. Eu ganhei o jogo porque não empurrei nenhum amigo e porque encontrei sempre uma cadeira para me sentar.

### **Anexo 13: Entrevista à educadora cooperante**

#### Caracterização do Educador:

Nome: Rute Isabel de Brito Sequeira

Idade:47 Anos

Formação Académica: Licenciada em Educação de Infância

Escola onde se formou: INSTITUTO SUPERIOR DE CIÊNCIAS EDUCATIVAS

Outras formações: Pós Graduação em NEE

Tempo de serviço:23 Anos de Serviço

Entrevista tendo em conta as atividades realizadas:

- Jogo da memória;
- Jogo do lencinho;
- Jogo das cadeiras;
- Jogo Puzzle;
- Com os seguintes objectivos:

Objetivo Geral:

-Proporcionar experiências e aprendizagens significativas, através de jogos na Educação Pré-escolar.

Objetivos Específicos:

- Desenvolver através do jogo a cooperação e a partilha;
- Desenvolver através do jogo competências de raciocínio;
- Desenvolver através do jogo, a noção da amizade;
- Desenvolver através do jogo, a consciência e o conhecimento do seu corpo;

Segue a entrevista sobre os mesmos:

1. As atividades planeadas foram adequadas à idade das crianças?

- As atividades planejadas tiveram SEMPRE adequadas às idades das crianças. Assim como, as suas preferências desde o primeiro dia.
2. As atividades planejadas tiveram em conta o desenvolvimento e os interesses das crianças?  
-SEMPRE!...
  3. De que forma estas actividades contribuíram para as aprendizagens das crianças?  
-Contribuíram em primeiro lugar para a sua FELICIDADE. Depois para se respeitarem uns aos outros, aprenderem a lidar com a frustração quando perdem, aplaudir de pé quem ganhou. Este tipo de actividades fomentou ainda um Espírito de Equipa imbatível.
  4. Que competências as actividades desenvolveram nas crianças?  
-Estimularam a concentração, desenvolvimento motor (tocar, arrastar, correr), interação social (jogar e interagir em grupo) e estimulou a concentração.
  5. Na sua opinião, quais as áreas de conteúdo trabalhadas com as actividades realizadas?  
-TODAS!... Cada Jogo trabalhou as áreas de conteúdo na sua plenitude.
  6. Tendo conhecimento dos objectivos das actividades considera que foram atingidos?  
-Sem dúvida alguma.  
6.1. Justifique porquê?  
-Porque pediam para jogar todos os dias os jogos que a Marina ensinou.