



**Instituto Superior de Lisboa e Vale do Tejo
Departamento da Educação**

**As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na
Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico**

Inês Antunes Tavares

Relatório Final para obtenção do grau de Mestre em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1º Ciclo
do Ensino Básico

Orientadoras:

Marta Botelho, Instituto Superior de Lisboa e Vale do Tejo

Paula Farinho, Instituto Superior de Lisboa e Vale do Tejo

Coorientadora:

Débora Pinto, Instituto Superior de Lisboa e Vale do Tejo

[novembro, 2025]

ISCE, Ramada



As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

Instituto Superior de Lisboa e Vale do Tejo
Departamento da Educação

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Inês Antunes Tavares

Relatório Final para obtenção do grau de Mestre em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1º Ciclo
do Ensino Básico

Orientadoras:

Marta Botelho, Instituto Superior de Lisboa e Vale do Tejo

Paula Farinho, Instituto Superior de Lisboa e Vale do Tejo

Coorientadora:

Débora Pinto, Instituto Superior de Lisboa e Vale do Tejo

[novembro, 2025]

ISCE, Ramada

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

Agradecimentos

Ao longo de todo o percurso, tive o privilégio de contar com o apoio e a ajuda de diversas pessoas.

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer à minha família, pelo apoio constante que sempre me deram.

À minha mãe e ao meu pai, que tornaram este sonho possível, nunca duvidaram das minhas capacidades e acreditaram sempre em mim.

Agradeço às Professoras Marta Botelho, Paula Farinho e Débora Pinto, por toda a orientação ao longo do meu percurso e na concretização desta fase final da minha formação. São um exemplo e uma inspiração, demonstrando empenho e dedicação aos alunos, incentivando-nos a evoluir constantemente.

A todos os professores do Mestrado, deixo o meu agradecimento pela atenção, colaboração e disponibilidade demonstradas.

Às minhas colegas de turma, agradeço pelas aprendizagens, pelas trocas de experiências e pelas amizades que construímos ao longo destes anos.

Não posso deixar de expressar um profundo agradecimento à Educadora Cooperante Mónica e à Professora Cooperante Alejandra. Obrigada por me acompanharem nesta etapa da minha vida e por proporcionarem tantas aprendizagens valiosas, que certamente contribuirão para que me torne uma excelente profissional.

A todas as crianças que tornaram possível a concretização desta investigação, deixo o meu mais sincero agradecimento pela participação, curiosidade, espontaneidade e carinho. São uma inspiração constante e a verdadeira razão de todo este esforço.

A todos, deixo o meu profundo agradecimento pelo apoio, incentivo e contribuição que tornaram este percurso tão significativo.

Resumo

O presente relatório analisa o contributo das atividades lúdicas no processo de aprendizagem das crianças da Educação Pré-Escolar e do 1.º Ciclo do Ensino Básico. A problemática surgiu a partir da observação, no qual as crianças demonstraram um grande interesse por atividades de carácter lúdico, conduzindo à questão de investigação: “Quais as potencialidades das atividades lúdicas no processo de aprendizagem das crianças do Pré-Escolar e do 1.º Ciclo do Ensino Básico?”. Definiu-se como objetivo geral identificar as potencialidades do lúdico para as aprendizagens, complementado por objetivos específicos, como conhecer as conceções de educadores, professores, famílias e crianças, analisar o papel dos profissionais na implementação destas práticas e promover aprendizagens através da sua aplicação em contextos reais. Deste modo, recorreu-se a uma metodologia qualitativa, baseada na investigação sobre a própria prática e no paradigma participativo. Os resultados mostraram que as atividades lúdicas potenciam a motivação, a autonomia, a cooperação, a expressão e o desenvolvimento cognitivo, social e emocional, sendo reconhecidas por docentes e famílias como recursos pedagógicos que favorecem aprendizagens significativas. Concluiu-se que as atividades lúdicas, quando integradas de forma intencional e planificadas constituem-se como uma estratégia eficaz de ensino-aprendizagem e fundamental para o desenvolvimento das crianças.

Palavras-Chave: Aprendizagem; Atividades Lúdicas; Brincar; Jogos.

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

Abstract

The present report analyzes the contribution of play-based activities to the learning process of children in Preschool Education and the 1st Cycle of Basic Education. The research problem emerged from observations in which children showed great interest in playful activities, leading to the research question: “What are the potentialities of play-based activities in the learning process of children in Preschool and the 1st Cycle of Basic Education?” The general objective was to identify the potential of play for learning, complemented by specific objectives such as understanding the perceptions of educators, teachers, families, and children; analyzing the role of professionals in implementing these practices; and promoting learning through their application in real contexts. A qualitative methodology was adopted, based on research on one’s own practice and within a participatory paradigm. The results revealed that play-based activities enhance motivation, autonomy, cooperation, expression, and cognitive, social, and emotional development. Teachers and families recognized them as pedagogical resources that promote meaningful learning. It was concluded that play-based activities, when intentionally integrated and properly planned, constitute an effective teaching and learning strategy and are fundamental to children’s development.

Keywords: Learning; Playful Activities; Play; Games.

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

Abreviaturas

EPE- Educação Pré-Escolar

1.ºCEB – 1ºCiclo do Ensino Básico

OCEPE- Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar

PCT- Projeto Curricular de Turma

PEA- Projeto Educativo de agrupamento

AECS- Atividades de Enriquecimento Curricular

Índice de Figuras

Figura 1- Desenho do Plano de Investigação	22
Figura 2- Planta da sala	32
Figura 3-Área da biblioteca.....	33
Figura 4- Área da garagem e carpintaria.....	33
Figura 5- Área do faz-de-conta.....	34
Figura 6- Área de expressão plástica	34
Figura 7- Área da escrita	35
Figura 8- Área da matemática	35
Figura 9- Área polivalente.....	35
Figura 10- Área das ciências	36
Figura 11- Área de construções	36
Figura 12- Plano diário.....	39
Figura 13- Agenda semanal.....	40
Figura 14- Planta da sala	44
Figura 15- Teia/esquema do plano de ação na Educação Pré-Escolar.....	47
Figura 16- Teia/esquema do plano de ação no 1.ºCiclo do Ensino Básico	48
Figura 17- Realização da atividade "A reciclagem"	50
Figura 18- Cartões verdadeiro ou falso.....	52
Figura 19- Realização da atividade " A rimar " (jogo do encontra o par).....	53
Figura 20- Realização da atividade " Vamos ao supermercado" (Exploração do euro) .	54
Figura 21- Realização da Atividade "Vamos ao supermercado" (Disposição da sala) ...	54
Figura 22- Realização da atividade "Vamos ao supermercado"	55
Figura 23- Realização da atividade " Vamos à mata" (exploração livre).....	56
Figura 24- Realização da atividade " Vamos à mata" (comunicação)	56
Figura 25- Realização da atividade " Segue a história, guia o robô"	57
Figura 26- Realização da atividade " Vamos ao supermercado"	59
Figura 27- Realização da atividade "Jogos em família"(Criação de palavras)	61
Figura 28- Realização da atividade "Jogos em família" (jogo do dardo)	62
Figura 29- Realização da atividade "Jogos em família" (completar o abecedário).....	62
Figura 30- Realização da atividade "Jogos em família" (jogo dos dados).....	62

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

Índice de Tabelas

Tabela 1- Calendarização do Plano de Investigação na Educação Pré-escolar	20
Tabela 2- Calendarização do Plano de Investigação no 1º Ciclo do Ensino Básico.....	21
Tabela 3- Organização temporal da sala A.....	38
Tabela 4- Organização temporal da turma 1º1ª	45

Índice de Apêndices

Apêndice A- Escala de Intensidade lúdica	82
Apêndice B- Escala ECERS-R.....	83
Apêndice C- Análise de conteúdo dos Grupos de Discussão Focalizada nas crianças de EPE	86
Apêndice D- Análise de conteúdo do questionário às famílias de EPE.....	88
Apêndice E- Análise de conteúdo da entrevista à educadora cooperante	89
Apêndice F- Análise de conteúdo do Grupo de Discussão Focalizada nos alunos de 1.ºCEB.....	92
Apêndice G- Análise de conteúdo do inquérito por questionário às famílias do 1.ºCEB	94
Apêndice H- Análise de conteúdo da entrevista semiestruturada à professora cooperante	95
Apêndice I- Planificação da atividade "A reciclagem"	99
Apêndice J- Planificação da atividade "A rimar"	100
Apêndice K- Planificação da atividade "Vamos ao supermercado"	103
Apêndice L- Planificação da atividade "Vamos à mata"	106
Apêndice M- Planificação da atividade "Segue a história, guia o robô"	108
Apêndice N- Planificação da atividade "Vamos ao supermercado"	110
Apêndice O- Planificação da atividade "Jogos em família"	112
Apêndice P- Link com outros documentos EPE	116
Apêndice Q- Link com outros documentos 1.ºCEB	117

Índice

Agradecimentos	iii
Resumo	iv
Abstract	v
Abreviaturas	vi
Índice de Figuras.....	vii
Índice de Tabelas.....	viii
Índice de Apêndices	ix
1. Introdução	2
Capítulo 2.	4
2. Enquadramento teórico	5
2.1. As Atividades lúdicas.....	5
2.1.1. O Brincar.....	7
2.1.2. Os Jogos	9
2.2. O Papel dos Educadores e Professores no Processo Educativo.....	10
2.3. A Organização do Espaço e dos Materiais como Promotor de Atividades Lúdicas	11
2.4. As Atividades Lúdicas nos Documentos Orientadores para a Educação Pré-Escolar e de 1º Ciclo do Ensino Básico	12
Capítulo 3.	15
3. Metodologia	16
3.1. Opções metodológicas.....	16
3.1.1. Investigação sobre a própria prática	16
3.1.2. Paradigma Participativo	17
3.1.3. Professor Reflexivo	18
3.1.4. Ética na Investigação	18
3.2 Plano de Investigação	19
3.2.1 Calendarização do Plano de Investigação na Educação Pré-escolar	20
3.2.2 Calendarização do Plano de Investigação no 1º Ciclo do Ensino Básico ...	21
3.2.3 Descrição do Plano de Investigação	22

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico	
3.2.4	Questões e objetivos de Investigação 24
3.2.5	Técnicas e Instrumentos de Recolha de Dados na Investigação 24
3.2.6	Participantes 27
3.3	Caracterização dos Contextos Educacionais 27
3.3.1	Caracterização do Contexto Institucional na Educação Pré-Escolar..... 27
3.3.1.1	Caracterização da Instituição.....27
3.3.1.2	Caracterização do Grupo de Crianças.....29
3.3.1.3	Caracterização do Ambiente Educativo31
3.3.1	Caracterização do Contexto Institucional no 1ºCEB..... 41
3.3.1.1	Caracterização da Instituição.....41
3.3.1.2	Caracterização da Turma.....43
3.3.1.3	Caracterização do Ambiente Educativo43
3.4	Plano de Ação..... 46
3.4.2	Apresentação e Justificação do Plano de Ação na EPE 46
3.4.2	Apresentação e Justificação do Plano de Ação no 1.ºCEB 47
Capítulo 4. 49
4.	Apresentação, Análise e Discussão dos Resultados 50
4.1.	Contexto em EPE..... 50
4.1.1	Atividade 1: A Reciclagem50
4.1.2	Atividade 2: A rimar.....51
4.1.3	Atividade 3: Vamos ao Supermercado.....53
4.1.4	Atividade 4: Vamos à Mata.....56
4.2.	Contexto em 1.º CEB 57
4.3.	Triangulação dos Resultados Obtidos..... 63
Capítulo 5. 68
5.	Conclusão..... 69
5.1.	Conclusão da Dimensão Investigativa..... 69
5.2.	Implicações da Investigação para a Prática Profissional Futura 70
Referências Bibliográficas 73
Apêndices 81

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

Capítulo 1.

1. Introdução

O presente relatório final foi realizado no âmbito das unidades curriculares de Prática de Ensino Supervisionada II, III e IV, lecionadas no segundo semestre do 1º e 2º ano e no primeiro semestre do 2º ano do Mestrado de Educação Pré-Escolar (EPE) e Ensino do 1.ºCiclo do Ensino Básico (1.º CEB), no Instituto Superior de Lisboa e Vale do Tejo.

A presente investigação pretendeu compreender o contributo das atividades lúdicas como promotoras de aprendizagens em crianças de EPE e de 1.º CEB. A problemática emergiu da observação em contexto de EPE, onde se verificou um forte envolvimento das crianças em situações lúdicas, levantando a questão de investigação “Quais as potencialidades das atividades lúdicas no processo de aprendizagem das crianças da Educação Pré-Escolar e do 1.º Ciclo do Ensino Básico?”. Para responder à mesma, delineou-se o objetivo geral “Identificar as potencialidades das atividades lúdicas para as aprendizagens das crianças do Pré-Escolar e do 1ºCiclo do Ensino Básico”, sendo ainda estipulados os objetivos específicos seguintes: (i) Conhecer a conceção de atividades lúdicas dos professores, educadores, famílias e crianças; (ii) Conhecer o papel do/a educador/a e do/a professor/a na implementação de atividades lúdicas; (iii) Implementar atividades lúdicas para a promoção de aprendizagens em contexto de Pré-Escolar e 1º Ciclo do Ensino Básico.

A pertinência desta investigação decorreu do reconhecimento de que as atividades lúdicas constituem não apenas um meio privilegiado de expressão e socialização, mas também um recurso pedagógico com impacto comprovado no desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e motor. As atividades lúdicas são consideradas um recurso facilitador de aprendizagens, que devem ser implementadas sempre que possível no processo de planificação de atividades e na rotina. Diversos autores sublinham que o brincar e os jogos contribuem positivamente para o desenvolvimento da criança, uma vez que se desenvolvem cognitivamente, socialmente, afetivamente e fisicamente (Neto, 2020; Sarmiento et al., 2017; Macedo, Mota, & Vaz, 2022; Neto & Lima, 2023).

Assim, procurou-se dar resposta às questões de investigação através do desenvolvimento de atividades que integrassem, de forma intencional, o brincar e o jogo, com múltiplos objetivos pedagógicos, de modo a contribuir para uma educação mais motivadora, inclusiva e promotora de aprendizagens significativas. Pretendeu-se proporcionar o contacto com diferentes tipos de atividades lúdicas, promover a cooperação entre pares em contextos lúdicos, bem como criar oportunidades diversificadas que favorecessem o

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

desenvolvimento de competências articulando as diferentes áreas e componentes curriculares.

A metodologia adotada integrou diferentes abordagens qualitativas, destacando-se a investigação centrada na própria prática e o paradigma participativo, utilizando instrumentos como observação participante, entrevistas, grupos de discussão focalizada, questionários às famílias, análise documental, notas de campo e registos audiovisuais.

O relatório expõe os fundamentos teóricos que sustentam esta perspetiva, como também os resultados práticos decorrentes da aplicação de planos de ação.

O mesmo encontra-se estruturado da seguinte forma. O capítulo um corresponde à presente introdução. Seguidamente, o capítulo dois apresenta o enquadramento teórico referente à temática em estudo. O capítulo três, apresenta as opções metodológicas utilizadas, o plano de investigação, a caracterização dos contextos institucionais e o plano de ação concretizado em ambas as valências. Posteriormente, o capítulo quatro refere-se à apresentação e discussão de resultados. Por último, o capítulo cinco remete para a conclusão da investigação.

Capítulo 2.

2. Enquadramento teórico

2.1. As Atividades lúdicas

O ato de aprender é um processo complexo com inúmeros desafios. Deste modo, torna-se essencial estimular o interesse e a motivação dos alunos para alcançar resultados mais significativos (Piaget, 1990).

Segundo Santos e Pereira (2019), a ludicidade assume um papel cada vez mais significativo no contexto escolar. A mesma constitui-se como uma área de grande interesse para os investigadores, professores e terapeutas no domínio do desenvolvimento humano, educação, saúde e intervenção social (Neto, 2020).

Neto (2020) defende que as atividades lúdicas são uma prática fundamental, uma vez que são decisivas no processo de desenvolvimento e aprendizagens das crianças. Através das mesmas, “a criança tem oportunidades de experimentar novas sensações, criar laços sociais, aceder ao conhecimento, aprender a aprender e a ultrapassar obstáculos” (Sarmiento et al., 2017, p. 42). Estas permitem que a criança construa a sua aprendizagem, de forma natural e significativa através das experiências e das oportunidades que lhe são proporcionadas (Neto, 2020).

Assim, o lúdico é uma ferramenta pedagógica que promove uma aprendizagem mais interativa e eficaz, desenvolve capacidades cognitivas e proporciona situações de aprendizagem (Macedo, Mota e Vaz, 2022). Neto e Lima (2023) afirmam que favorece a aquisição de conhecimentos e desenvolve a criança nos aspetos físicos, emocionais e sociais.

Deste modo, é uma forma de incentivar a criança a desenvolver aprendizagens, pois fica cativada pelo desenvolvimento da atividade e da sua execução, aprendendo de uma forma mais aprazível (Pereira & Castanheira, 2020). Segundo Niles e Socha (2014), uma criança aprende com mais facilidade quando se encontra num meio estimulante que potencia aprendizagens enriquecedoras, sem que tenha consciência que está a aprender.

Contribui ainda para “reduzir índices de dificuldades de aprendizagem” e consequentemente “evitar o fracasso escolar” (Teles, 1999, citado por Silva et al., 2019, p.198).

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Incorporar a ludicidade ao processo de ensino favorece a equidade educacional, pois garante que todas as crianças, independentemente da sua condição socioeconómica, tenham acesso a experiências de aprendizagem ricas e envolventes (Miller 2003, citado por Lima, 2025, p.920).

De acordo com Pacheco, Cavalcante e Santiago (2021), a ludicidade deve estar integrada no contexto cultural e social das crianças, reconhecendo a diversidade e promovendo a inclusão.

A ludicidade permite ainda que a criança assuma um papel central e ativo, sendo “o próprio sujeito e agente no seu processo de aprendizagem, o que permite que a criança se interesse e se envolva na construção da sua aprendizagem de forma espontânea” (Pinto & Tavares, 2010, citado por Ferreira, 2020, p. 45).

Desenvolve-se ainda a atividade física e o aperfeiçoamento de habilidades motoras (Neto, 2020).

Deste modo, as atividades lúdicas correspondem ao ato de brincar, seja por atividade livre em que a criança se expressa livremente, por atividade estruturada, como também por jogos com objetivos a serem realizados no final (Pereira & Castanheira, 2020).

No entanto, é importante destacar que o lúdico inclui ainda ações que possibilitam momentos de prazer, entrega e interação dos envolvidos (Mendes et al., 2022).

“A ideia de integrar essas atividades como parte da educação atual deve-se ao facto de que elas fazem parte do património histórico e cultural da sociedade, introduzem valores, ideologias, costumes, formas de pensamentos, estimulação das múltiplas capacidades e trazem marcas significativas de ensinamentos pedagógicos” (Almeida, 2014, citado por Mendes et al., 2022, p.3).

De acordo com Neto (2020, p.38), “existem muitas taxonomias ou formas de categorizar as brincadeiras e formas de jogar na infância”. No entanto, o autor agrupa as atividades lúdicas em quatro grandes eixos:

1. O jogo simbólico, é entendido como a forma de extensão da imaginação em representações de vários papéis (faz-de-conta), numa imensa variedade de relações entre o real e a fantasia, em situações de jogo dramático;

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

2. O jogo com objetos, é definido como a capacidade de manusear ou manipular objetos diversos (naturais, didáticos, tradicionais), movido pela curiosidade e com progressiva complexidade;
3. O jogo social, através do uso de regras simples ou complexas e com definição de critérios na interação;
4. O jogo de atividade física, através de várias formas de atividade motora (movimentos posturais, locomotores e manipulativos, gestuais e interativos).

A Escala de Intensidade Lúdica (Apêndice A), desenvolvida por Rimmert van der Kooij, é um instrumento de observação que tem como objetivo avaliar o grau de envolvimento e a qualidade do comportamento lúdico da criança durante as atividades, identificando três categorias: (i) a motivação intrínseca, que diz respeito ao interesse, ao prazer e à persistência demonstrados pela criança durante a atividade lúdica; (ii) o controlo interno, que avalia o nível de autonomia, intencionalidade das ações, presença de uma estratégia; (iii) a suspensão da realidade, que se relaciona com a criatividade, a imaginação e a capacidade de relação com a realidade. Cada descritor é avaliado com uma pontuação que varia de 1 a 4 pontos. Através da observação, torna-se possível identificar o modo como a criança se envolve no brincar e compreender quais as dimensões do seu desenvolvimento que se revelam de forma mais expressiva, contribuindo para uma análise mais completa do seu comportamento lúdico e das suas potencialidades educativas (Neto, 2020).

2.1.1. O Brincar

O brincar constitui um direito fundamental de todas as crianças, formalmente instituído no século XX (UNICEF, 2019).

Brincar é um ato de expressão lúdica, livre e espontânea que estimula a imaginação, a criatividade e a aprendizagem, sendo “fundamental para a formação do carácter e da personalidade da criança.”, permitindo à criança descobrir-se a si própria e descobrir o mundo à sua volta (Sarmiento et al. 2017, p. 42).

Remete para a forma que as crianças interpretam e assimilam o mundo, os objetos, a cultura, as relações e os afetos das pessoas” (Wajskop, 1995, p. 66). Em conformidade, Martins, Silva e Araújo (2024) defendem que o brincar é uma

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

linguagem universal da infância, que permite explorar o mundo, experimentar novas possibilidades e construir conhecimentos.

De acordo com Piaget (1951, citado por Saracho & Spodek, 1998), o brincar é considerado um elemento fundamental no desenvolvimento infantil, pois reflete as etapas cognitivas e a forma como a criança constrói o conhecimento.

Vygotsky (1978, citado por Bodrova, 2008) destaca que o brincar favorece o desenvolvimento das crianças ao possibilitar a interação e a partilha com pares e adultos, promovendo o desenvolvimento na Zona de Desenvolvimento Proximal. O mesmo defende que é uma atividade sociocultural que permite às crianças construir conhecimento sobre o mundo através das relações e experiências que vivenciam.

Freud considera que o brincar ajuda a criança a lidar com sentimentos, frustrações e angústias (1905, citado por Spodek & Saracho, 1998).

Todavia, autores defendem que o tipo de brincadeira das crianças não depende da idade ou do estágio de desenvolvimento, mas sim das experiências e oportunidades a que tiveram acesso (Marcolino et al., 2014, citado por Ferreira, 2020).

Quando as crianças brincam, recebem fontes de informação, tanto intrínsecas como extrínsecas, que lhes permitem aperfeiçoar as suas ações lúdicas com imaginação, curiosidade e fantasia (Neto, 2020).

De acordo com Neto (2020), o brincar é uma escola de aprendizagens, que se complexificam de acordo com o desenvolvimento das estruturas internas do corpo. Este é guiado pela motivação intrínseca que permite aperfeiçoamentos de várias competências. A capacidade de aprendizagem faz-se através da correção de erros e pelo reforço de êxitos consecutivos em função do tempo, da intensidade e da motivação do ato de brincar.

“A criança ao brincar tem oportunidade para aprender e para se desenvolver a vários níveis, de forma holística” (Oliveira, 1995; Silva & Sarmiento, 2017; Marques, 2019, citado por Ferreira, 2020, p. 36). Enquanto brinca, a criança desenvolve um “saber-fazer e um saber-ser”, ou seja, constrói aptidões e atitudes que irá utilizar em diversas situações do quotidiano e ao longo da vida (Ferland, 2006, citado por Sarmiento et al., 2017, p. 42). Os seus benefícios estão associados à capacidade adaptativa (motora, cognitiva, emocional e social), cultura de sobrevivência, confronto com a adversidade, regulação

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

emocional, autoconfiança, relação social e de ganhos significativos de competências motoras, cognitivas e sociais (Neto, 2020).

Deste modo, é crucial garantir que as crianças disponham de tempo adequado para brincar de forma livre (Saracho & Spodek, 1998).

2.1.2. Os Jogos

Segundo Chateau (1987), o jogo assume um papel fundamental, não devendo ser entendido apenas como uma atividade de prazer, mas também como uma forma de “trabalho” que pode ser desenvolvida em contextos lúdicos e pedagógicos.

Vygotsky (1989, citado por Santos, 2018) considera que o jogo está diretamente ligado à aprendizagem, pois desempenha um papel importante no desenvolvimento intelectual, social e moral da criança, contribuindo assim para o seu crescimento integral. Já Piaget (1990, citado por Santos, 2018) refere que o jogo é um instrumento fundamental para o desenvolvimento cognitivo, evoluindo em complexidade e significado à medida que a criança amadurece e se adapta.

Friedman (1996, citado por Santos, 2018) afirma que os jogos são elementos essenciais na formação da criança, pois contribuem para o desenvolvimento do conhecimento, a integração cultural e a construção da sua identidade como ser humano.

Através do jogo, a criança tem a oportunidade de descobrir o mundo que a envolve, desenvolvendo competências que a ajudam a integrar-se e a participar ativamente na sociedade (Bruner, 1996, citado por Ferreira, 2020). O jogo permite à criança integrar-se na comunidade, compreender as suas fragilidades e superar dificuldades (Sarmiento et al., 2017).

O jogo assume igualmente um papel essencial na socialização, na medida em que proporciona à criança oportunidades de interação e cooperação, preparando-a para a sociedade (Fernandes & Tomás, 2017).

Os jogos que exigem desafios e trabalho em equipa estimulam a capacidade de ultrapassar obstáculos e favorecem a empatia, à medida que as crianças aprendem a gerir frustrações e a reconhecer as emoções (Lima, 2025).

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

As crianças utilizam naturalmente o jogo para adquirir aprendizagens internas e externas. Este possibilita a promoção e a aquisição de um conjunto de aprendizagens fundamentais no desenvolvimento psicológico, emocional e social das crianças (Neto, 2020).

Kishimoto (1994) afirma que o jogo é um método adequado para aprendizagens dos conteúdos escolares. Assim, é importante utilizar o jogo como mediador de desenvolvimento de competências e aprendizagens, pois promove motivação pela ação, a criatividade e o prazer de trabalhar de forma lúdica (Pereira & Castanheira, 2020).

2.2.O Papel dos Educadores e Professores no Processo Educativo

A implementação de práticas lúdicas na educação exige uma mudança de paradigma por parte dos educadores e gestores escolares (Lima, 2025).

O papel do educador e do professor é determinante na criação de contextos de aprendizagem significativos, devendo recorrer a metodologias que promovam a motivação, a autonomia e a participação ativa das crianças. Nesse sentido, a aprendizagem lúdica tem sido cada vez mais valorizada pelos docentes, que a reconhecem como uma estratégia inovadora capaz de aumentar o envolvimento dos alunos e melhorar a qualidade do processo de ensino (Buldu, 2023).

Ao integrar o brincar e o jogo na prática pedagógica, o educador e o professor respondem de forma mais eficaz às necessidades das crianças e tornam o processo educativo mais inclusivo e atrativo (Buldu, 2023).

Estes devem conduzir e mediar o processo educativo, realizando uma prática pedagógica que proporcione uma aprendizagem prazerosa e significativa, que ofereça uma educação de qualidade (Oliveira et al., 2022). Devem proporcionar uma variedade de oportunidades que motivem as crianças a envolver-se colaborativamente ou individualmente (Brock et al. 2011). Necessitam ainda de estabelecer uma relação próxima com as crianças para garantir uma maior participação no processo de aprendizagem, intervindo de forma cuidadosa e conveniente para facilitar recursos e contextos que ajudem a criança a atingir os seus objetivos (Neto, 2020).

Cabe aos mesmos organizar o espaço e os materiais para que as crianças tenham várias experiências de aprendizagem (Sarmiento et al., 2017). A observação minuciosa permite identificar materiais que já não despertam o interesse das crianças, facilitando, assim, a

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

substituição ou introdução de novos recursos que promovam de forma mais eficaz a aprendizagem e o desenvolvimento (Gralik et al., 2014).

Niles e Socha (2014) salientam que o uso do lúdico na educação é um desafio, pois exige que o educador e professor possua um enquadramento teórico estruturado e que reconheça que as atividades devem ser ajustadas às diversas circunstâncias.

Devem utilizar o lúdico como forma de diagnosticar, medir e intervir no desenvolvimento integral da criança, aliando a ludicidade com uma aprendizagem significativa (Oliveira et al., 2022). Observar, planear e avaliar são componentes essenciais para criar atividades adequadas às crianças, com objetivos claros que promovam a aprendizagem, o desenvolvimento e a socialização (Niles & Socha, 2014). Quando planifica uma atividade deve começar por definir objetivos e aprendizagens a atingir, tendo sempre em conta as necessidades, ritmo e características individuais de cada criança (Pinto, 2003).

No entanto, é fundamental evitar um controlo excessivo ou prolongado da brincadeira, assegurando que esta se mantenha centrada na criança. É a própria criança que deve orientar a brincadeira, tomando decisões sobre o que fazer e que papéis assumir (Bodrova, 2008).

Deste modo, o educador e o professor podem desempenhar diferentes funções: oferecer apoio; estimular o pensamento das crianças por meio de questionamentos, reflexões e diálogos; sugerir brincadeiras e jogos; e observar atentamente a forma como as crianças participam nas atividades lúdicas, com vista a promover o seu desenvolvimento e a construção do conhecimento. (Bodrova, 2008). Pode ainda adotar papéis lúdicos, mediar conflitos e promover o contacto com a cultura e com normas sociais (Van Oers, 2003, citado por Ferreira, 2020).

2.3.A Organização do Espaço e dos Materiais como Promotor de Atividades Lúdicas

O espaço é fundamental para a aprendizagem, devendo ser organizado de forma acolhedora e promovendo a autonomia das crianças. Incentiva ainda as crianças a participarem ativamente e aumenta a assimilação de conteúdos (Hank, 2006, citado por Sarmiento et al., 2017).

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Deve ser enriquecido com materiais variados que incentivem a exploração, a manipulação e o brincar, incluindo materiais pouco estruturados para que as crianças possam transformar e reinventar, estimulando a imaginação (Marcolino et al., 2014, citado por Ferreira, 2020). A introdução de novos materiais e recursos no espaço oferece mais oportunidades de brincar, aprender e de se desenvolver (Kitson, 1997, citado por Ferreira, 2020).

É igualmente essencial que o ambiente da sala de atividades seja visualmente estimulante, com paredes preenchidas e coloridas (Pinto, 2003).

O espaço exterior, sendo também um espaço educativo devido às potencialidades e oportunidades que oferece, proporciona momentos em que as crianças estão livres para aprender e criar a sua cultura lúdica (Würdig, 2010). O contacto com a natureza é também uma experiência fundamental na estruturação de uma cultura lúdica infantil (Neto, 2020). Também White (2008, citado por Duffy, 2013) menciona que os materiais naturais, sendo estes materiais abertos que podem ser utilizados de várias formas, têm um grande potencial lúdico.

2.4. As Atividades Lúdicas nos Documentos Orientadores para a Educação Pré-Escolar e de 1º Ciclo do Ensino Básico

As Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar (OCEPE) reforçam que as atividades lúdicas promovem as aprendizagens. O brincar é uma atividade rica e estimulante que promove o desenvolvimento e a aprendizagem, caracterizando-se pelo elevado envolvimento da criança demonstrado através de sinais como o prazer, concentração, persistência e empenhamento. A curiosidade e o interesse das crianças em explorar e compreender levam, progressivamente, à sua participação em projetos de aprendizagem mais complexos, que envolvem diferentes áreas de conteúdo (Silva et al., 2016).

Ao brincar, a criança expressa a sua personalidade, desenvolve a criatividade, estabelece conexões entre aprendizagens, melhora as suas capacidades relacionais e de iniciativa, e assume responsabilidades. Brincar, numa dinâmica de interação, é um meio privilegiado para promover a relação entre crianças e entre estas e o educador, facilitando o desenvolvimento de competências sociais e comunicacionais, bem como o domínio da

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

expressão oral. A observação do brincar e das iniciativas das crianças permite conhecer os seus interesses, o que pode ajudar o educador a planear novas atividades ou a apoiar o desenvolvimento de projetos em pequenos grupos ou no grupo todo, partindo dos seus interesses, além de encorajar e desafiar as explorações e descobertas (Silva et al., 2016).

O educador promove o envolvimento da criança ao criar um ambiente educativo com materiais diversificados que estimulam os seus interesses e curiosidade, oferecendo também oportunidades para que a criança faça escolhas (Silva et al., 2016). Assim, de acordo com Silva et al. (2016), exige que:

“o/a educador/a reflita sobre as suas potencialidades e que a sua organização seja cuidadosamente pensada, nomeadamente no que se refere à introdução de materiais e equipamentos que apelem à criatividade e imaginação das crianças e que atendam a critérios de qualidade, com particular atenção às questões de segurança” (p.27).

As Aprendizagens Essenciais do 1º Ciclo, que funcionam como um referencial curricular, especificando os objetivos fundamentais a atingir as diversas componentes Curriculares, consideram o lúdico como uma estratégia pedagógica transversal, que estimula a curiosidade e a autonomia dos alunos, permitindo-lhes aprender de forma mais intuitiva e contextualizada. Favorece ainda a articulação entre diferentes componentes do currículo, promovendo a interdisciplinaridade, um princípio central nas Aprendizagens Essenciais, facilitando a construção de ligações naturais entre os conteúdos por parte das crianças.

O Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO) sublinha a importância de metodologias ativas, para estimular o pensamento crítico, a criatividade e a capacidade de resolver problemas. O documento estabelece um conjunto de competências essenciais que os alunos devem desenvolver ao longo do seu percurso escolar, destacando a necessidade de uma educação centrada na experimentação e na participação ativa. Desta forma, o lúdico assume um papel crucial ao proporcionar situações de aprendizagem motivadoras.

O Decreto-Lei n.º 55/2018, que regula a Autonomia e Flexibilidade Curricular, possibilita que as escolas adotem abordagens mais dinâmicas e adaptadas às necessidades dos alunos. Este incentiva a implementação de projetos interdisciplinares e metodologias inovadoras, como a aprendizagem baseada no jogo e o ensino através da experimentação.

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

Assim, o lúdico é visto como um meio eficaz de desenvolver competências essenciais, promovendo uma aprendizagem mais motivadora e significativa.

O Decreto-Lei n.º 54/2018, estabelece o regime jurídico da educação inclusiva em Portugal, defende um paradigma assente nos princípios de equidade, flexibilidade e participação. Este reconhece que todas as crianças e jovens têm direito a aprender em contextos comuns, com metodologias, recursos e estratégias que respeitem a diversidade, adaptados às suas necessidades. Neste contexto, as atividades lúdicas assumem um papel relevante, não apenas como forma de expressão e socialização, mas também como instrumento pedagógico flexível capaz de responder à diversidade e promover a participação.

Capítulo 3.

3. Metodologia

O capítulo três contempla as opções metodológicas utilizadas durante a investigação e o plano de investigação, como também as suas questões e objetivos, as técnicas/instrumentos de recolha de dados, os participantes, a caracterização dos contextos educacionais e os planos de ação concretizados nas valências de EPE e de 1.º CEB.

3.1. Opções metodológicas

Este ponto expõe as opções metodológicas utilizadas na investigação, designadamente, a investigação sobre a própria prática, o paradigma participativo, educador/professor reflexivo e a ética na investigação.

A metodologia selecionada refere-se à metodologia qualitativa. Na abordagem qualitativa, o investigador permanece em contacto constante com os participantes, permitindo envolver-se em todo o processo. Segundo Bogdan e Biklen (1994), “o processo de condução de investigação qualitativa reflete uma espécie de diálogo entre os investigadores e os respetivos sujeitos” (p. 45). Deste modo, trata-se de investigar ideias, de descobrir significados nas ações individuais e nas interações sociais a partir da perspectiva dos intervenientes no processo (Coutinho, 2011).

3.1.1. Investigação sobre a própria prática

Segundo Coutinho (2011), a investigação “é uma atividade de natureza cognitiva que consiste num processo sistemático, flexível e objetivo (...) que contribui para explicar e compreender os fenómenos sociais” (p.3). Através da investigação, refletem-se e questionam-se os problemas surgidos na prática, promovendo o debate e a criação de ideias inovadoras (Coutinho, 2011). De acordo com Ponte (2002), a investigação sobre a prática profissional, juntamente com a participação no desenvolvimento curricular, é um elemento fundamental para a identidade profissional dos professores. Assim, torna-se necessária a exploração constante da prática e a sua permanente avaliação e reformulação, experimentando formas de trabalho que levem os seus alunos a obter os resultados desejados e a ultrapassar as dificuldades.

Alarcão (2001), afirma que um bom professor tem de ser também um investigador, desenvolvendo uma investigação em íntima relação com a sua função de professor. De

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

acordo com Ponte (2002), um professor-investigador é um professor que realiza investigação, normalmente sobre a sua prática, mas também sobre outros assuntos. Ser professor-investigador é ter uma atitude de estar na profissão como intelectual que criticamente questiona, como também ser capaz de se organizar para, perante uma situação problemática, se questionar intencional e sistematicamente com vista à sua compreensão e posterior solução (Alarcão, 2001). O mesmo deve escutar ativamente as crianças, potenciar as capacidades da mesma, ser um mediador de aprendizagem, avaliar o desenvolvimento do grupo, promover a relação entre pais e a comunidade, como também construir um currículo de acordo com os interesses e saberes das crianças (Portugal & Laevers, 2018).

Assim, exige-se que o professor seja um decisor e gestor do currículo, verificando-o e construindo-o com os seus colegas e os seus alunos, respeitando os princípios e objetivos nacionais e transnacionais. Ou seja, implica o envolvimento em tarefas de desenvolvimento curricular que exigem a colaboração entre professores, a atenção às necessidades e ao progresso dos alunos. Exige-se ainda um espírito de pesquisa próprio, contribuindo para o conhecimento sobre a educação, o desenvolvimento profissional, refletindo e investigando as próprias situações e métodos de ensino, como também para o desenvolvimento institucional das escolas em que estes se inserem (Alarcão, 2001).

A investigação sobre a prática é essencial para a construção do conhecimento, como também para o desenvolvimento profissional, sendo este decisivo para a identidade profissional dos professores (Ponte, 2002). Desta forma, a procura da qualidade não se faz sem investigação e sem desenvolvimento profissional e institucional, sendo que se deve produzir inovações que promovam a qualidade da educação (Alarcão, 2001).

3.1.2. Paradigma Participativo

De acordo com Coutinho (2011), paradigma de investigação pode definir-se como um conjunto articulado de valores, teorias e de regras aceites por todos os elementos de uma comunidade científica num dado momento.

A presente investigação insere-se no paradigma participativo, no qual o investigador participa ativamente em todas as etapas do seu estudo, como também observa e comunica diretamente com os participantes através de diferentes técnicas de recolha de dados (Coutinho, 2011).

3.1.3. Professor Reflexivo

A reflexão surge associada à descoberta de novos caminhos, construindo e concretizando soluções. A mesma emerge de uma avaliação contínua de crenças, de princípios e de hipóteses face a um conjunto de dados e de possíveis interpretações dos mesmos (Oliveira & Serrazina, 2002). É uma forma especializada de pensar, que implica uma perscrutação ativa, voluntária e rigorosa do que acredita ou do que se pratica (Alarcão, 1994). Esta contribui para a consciencialização dos professores das suas teorias subjetivas, isto é, das teorias pessoais que enformam a sua ação (Oliveira & Serrazina, 2002). De acordo com Zeichner e Liston (1996, citado por Oliveira & Serrazina, 2002), analisar e enfrentar dilemas, assumir os seus valores pessoais, estar atento aos contextos culturais e institucionais, envolver-se na mudança e tornar-se agente do seu próprio desenvolvimento profissional, são constituintes fundamentais na prática de um professor reflexivo. O mesmo procura o equilíbrio entre a ação e o pensamento, reflete sobre a sua experiência, as crenças e valores, como também sobre os métodos que utiliza e os objetivos que delinea, reconstruindo a sua prática profissional com o intuito de a melhorar (Oliveira & Serrazina, 2002).

3.1.4. Ética na Investigação

A ética diz respeito aos princípios e valores que orientam a forma como as pessoas devem relacionar-se entre si em situações específicas, bem como à reflexão que fazemos sobre essas ações e decisões (Smith, 1990, citado por Caetano, 2019). Morrow e Richards referem que “o maior desafio ético para os investigadores que trabalham com crianças é a disparidade de poder e estatuto entre adultos e crianças” (1996, citado por Fernandes & Tomás, 2011, p.9). As relações que se estabelecem durante os processos de investigação são influenciadas por diversos fatores, como as questões etárias e o género, as experiências das crianças, o seu contexto sociocultural e as próprias questões e enquadramento da investigação, o que contribui para a complexidade das dinâmicas e interações envolvidas (Fernandes & Tomás, 2011). Deste modo, para reduzir o impacto das relações desiguais, é essencial adotar uma abordagem ético-metodológica cuidadosa, garantindo às crianças o direito de recusar participar, de abandonar a investigação a qualquer momento e de expressar livremente as suas opiniões e partilhar as suas

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

experiências com os investigadores adultos. (McCrum e Bernal, 1994, citado por Fernandes & Tomás, 2011, p.9). Considera-se ainda que as crianças e os adultos envolvidos na investigação devem ser informados acerca dos objetivos e da natureza da investigação, dos métodos, do timing e dos resultados, sendo este um passo fundamental de forma a respeitar um princípio ético relacionado com o consentimento informado destes sujeitos, como também a construir uma ética democrática na investigação (Fernandes & Tomás, 2011). Enquanto atores sociais, as crianças, embora possam ter um entendimento superficial acerca da pesquisa, são “capazes de decidir acerca da permissão ou não da sua observabilidade e participação, evidenciando assim a sua agência” (Ferreira, 2010, citado por Fernandes & Tomás, 2011, p.11)

Os investigadores devem ainda manter uma postura reflexiva e de diálogo permanente, tanto com as crianças como com os adultos que trabalham diretamente com elas, com o objetivo de ultrapassar certas dificuldades e limites que se possam deparar. Ademais, devem desenvolver uma atitude de desconstrução de ideias pré-concebidas, bem como a rejeição de um conceito homogêneo, biológico e medicalizado de deficiência (Fernandes & Tomás, 2011). Consciente das suas ideias pré-concebidas, o investigador procura incessantemente o conhecimento, abrindo-se outras perspetivas que se fundem, completam e expandem (Coutinho, 2011).

Deste modo, garantiu-se os critérios éticos conforme defendem os autores anteriormente mencionadas, como o consentimento informado e a confidencialidade dos participantes.

3.2 Plano de Investigação

Tanto em contexto de EPE (Tabela 1), como em contexto de 1.º CEB (Tabela 2), a investigação realizou-se em torno de cinco fases: a fase de diagnóstico, a fase de planeamento, a fase de execução, a fase de análise e discussão de resultados e a fase de conclusões.

3.2.1 Calendarização do Plano de Investigação na Educação Pré-escolar

Tabela 1

Calendarização do Plano de Investigação na Educação Pré-escolar

			Meses			
			Abril	Mai	Junho	Julho
			Etapas			
Fases de estudo	1ª fase (Diagnóstico)	Observação do contexto educativo				
		Identificação da problemática				
		Caracterização do contexto socioeducativo				
		Revisão da literatura				
	2ª fase (Planeamento)	Notas de campo				
		Narrativas reflexivas				
		Entrevista semiestruturada à educadora cooperante				
		Entrevista semiestruturada ao coordenador				
		Inquérito por questionário às famílias				
		Grupo de discussão focalizada nas crianças				
		Planificação do plano de ação				
	3ª fase (Execução)	Implementação do plano de ação				

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

	4ª fase (Análise e Discussão de Resultados)	Recolha e análise de dados				
		Apresentação, análise e discussão de resultados				
	5ª fase (Conclusões)	Resposta às questões e objetivos de investigação				
		Contributos da investigação				
		Entrega e apresentação pública dos resultados e conclusões obtidas				

3.2.2 Calendarização do Plano de Investigação no 1º Ciclo do Ensino Básico

Tabela 2

Calendarização do Plano de Investigação no 1º Ciclo do Ensino Básico

			Meses			
		Etapas	Março	Abril	Maió	Junho
Fases de estudo	1ª fase (Diagnóstico)	Observação do contexto educativo				
		Identificação da problemática				
		Caracterização do contexto socioeducativo				
		Revisão da literatura				
	2ª fase (Planeamento)	Notas de campo				
		Narrativas reflexivas				

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

		Entrevista semiestruturada à professora cooperante				
		Inquérito por questionário às famílias				
		Grupo de discussão focalizada nos alunos				
		Planificação do plano de ação				
	3ª fase (Execução)	Implementação do plano de ação				
	4ª fase (Análise e Discussão de Resultados)	Recolha e análise de dados				
		Apresentação, análise e discussão de resultados				
	5ª fase (Conclusões)	Resposta às questões e objetivos de investigação				
		Contributos da investigação				
		Entrega e apresentação pública dos resultados e conclusões obtidas				

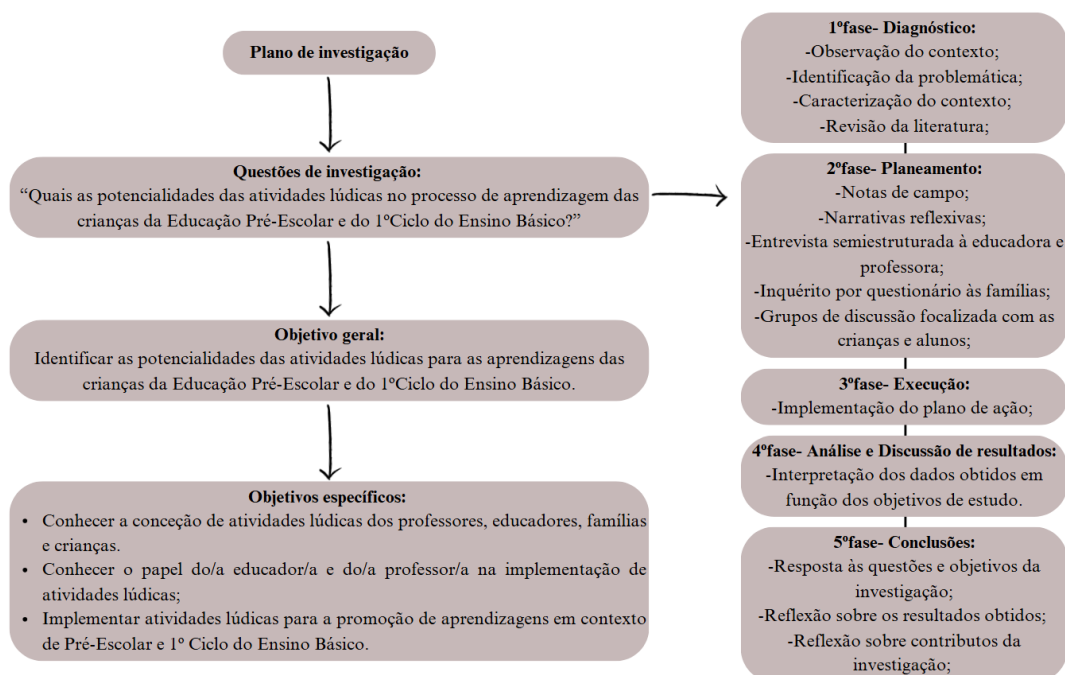
3.2.3 Descrição do Plano de Investigação

O plano de investigação (Figura 1), no âmbito das Unidades Curriculares de Seminário de Investigação Educacional de Apoio ao Relatório Final I e II, sustentou-se nas Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar e nas Aprendizagens Essenciais do 1.º Ciclo do Ensino Básico.

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Figura 1

Desenho do Plano de Investigação



O mesmo dividiu-se em cinco fases, sendo estas: (i) Diagnóstico; (ii) Planeamento; (iii) Execução; (iv) Análise e Discussão; (v) Conclusões. Primeiramente, na fase de diagnóstico, pretendeu-se identificar uma problemática, caracterizar o contexto que se insere e determinar objetivos a partir da observação e da revisão da literatura. A fase de planeamento, teve como finalidade responder às questões de investigação e aos objetivos traçados, sendo necessário recolher informações através de instrumentos e técnicas adequadas. Deste modo, realizaram-se notas de campo, narrativas reflexivas, entrevista à educadora cooperante e professora cooperante, inquérito por questionário às famílias e grupos de discussão focalizada às crianças/alunos. A fase de execução, referiu-se à implementação de diversas atividades previamente planeadas, ou seja, ao plano de ação. A fase de análise e discussão dos resultados, remeteu para a interpretação do investigador em função dos objetivos de estudo. Por fim, na fase das conclusões, procurou-se responder às questões e objetivos da investigação, refletindo sobre os resultados obtidos e sobre os contributos da investigação.

3.2.4 Questões e objetivos de Investigação

A definição da problemática surgiu a partir da observação do grupo de crianças no contexto de EPE, sendo que foi possível constatar o interesse pelas atividades lúdicas. Uma vez que as atividades lúdicas trazem diversas vantagens para a criança, a problemática incidiu sobre as mesmas, de modo a perceber de uma forma mais pormenorizada a sua planificação e implementação. De forma a introduzir as atividades lúdicas, englobando todos os conteúdos programáticos, pretendeu-se compreender o contributo das atividades lúdicas para o desencadeamento de aprendizagens.

Ponte (2002) afirma que “a formulação de boas questões para investigação é um ponto de grande importância no trabalho investigativo” (p.13). Deste modo, a investigação nos contextos de EPE e de 1.º CEB teve como objetivo dar resposta à seguinte questão de investigação “Quais as potencialidades das atividades lúdicas no processo de aprendizagem das crianças da Educação Pré-Escolar e do 1ºCiclo do Ensino Básico?”.

Objetivo geral:

- Identificar as potencialidades das atividades lúdicas para as aprendizagens das crianças da Educação Pré-Escolar e do 1ºCiclo do Ensino Básico.

Objetivos específicos:

- Conhecer a conceção de atividades lúdicas dos professores, educadores, famílias e crianças.
- Conhecer o papel do/a educador/a e do/a professor/a na implementação de atividades lúdicas;
- Implementar atividades lúdicas para a promoção de aprendizagens em contexto de Pré-Escolar e 1º Ciclo do Ensino Básico.

3.2.5 Técnicas e Instrumentos de Recolha de Dados na Investigação

Seguidamente, apresenta-se as técnicas e instrumentos de recolha de dados utilizados nesta investigação, sendo esta de cariz qualitativo e analisadas de um modo pormenorizado.

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Observação participante:

“Observar o que as crianças fazem, dizem e como interagem e aprendem constitui uma estratégia fundamental de recolha de informação” (Silva et al., 2016, p.197). A observação permite o conhecimento direto com fenómenos, num determinado contexto, tal como eles acontecem (Máximo-Esteves, 2008, p.87). Na observação participante, o investigador interfere nos acontecimentos de modo a compreender os contextos e as atitudes das crianças, permitindo um envolvimento na vida quotidiana do contexto. A mesma é uma forma de envolvimento e de interação que permite um aprofundamento da análise do estudo (Mendes, 2003). Inicialmente foi utilizada para identificar a problemática a investigar. Durante a implementação do plano de ação, permitiu ainda obter informação significativa sobre a temática em estudo para uma análise cuidada.

Entrevista:

A entrevista permite recolher dados sobre aspetos subjetivos e sobre perceções do participante sobre a temática em estudo (Traqueia et al., 2021). Esta caracteriza-se por haver um contacto direto entre o investigador e os intervenientes (Quivy & Campenhoudt, 1995). Deste modo, teve como objetivo analisar a conceção da educadora, em relação às atividades lúdicas e a sua relação com a prática educativa e pedagógica.

Grupos de discussão focalizada:

Segundo Ferreira (2004), o Focus Group ou Grupo de Discussão Focalizada é uma técnica de investigação social que consiste numa conversa estruturada que envolve a partilha de opiniões e ideias dos participantes. O mesmo engloba um grupo homogéneo que se reúne por um período de tempo de uma hora. No presente caso, procurou-se que este grupo de discussão focalizada incluísse crianças do jardim de infância e, por isso, o tempo de duração não ultrapassou os 10 minutos. A adulta investigadora foi mediadora e facilitadora do grupo, tendo realizado os tópicos e as perguntas para a discussão.

Questionário:

O questionário permite analisar mais facilmente, uma vez que se refere a um conjunto de perguntas básicas, de forma escrita (Traqueia et al., 2021). Deste modo, realizou-se um questionário às famílias, de modo a compreender as suas conceções relativas ao tema de investigação.

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Análise documental:

A análise de pesquisas bibliográficas e documentos oficiais têm como objetivo aprofundar e compreender melhor o tema (Traqueia et al., 2021). Segundo Aires (2011), a análise documental pode desempenhar diversas funções na investigação, como servir de apoio aos métodos diretos da recolha de dados, como também confirmar a informação obtida.

Notas de campo:

As notas de campo são “o relato escrito daquilo que o investigador ouve, vê, experiencia e pensa no decurso da recolha e refletindo sobre os dados de um estudo qualitativo” (Bogdan & Biklen, 1994, p. 150). Assim, são realizadas de forma sistemática para registar os acontecimentos relacionados com os participantes e o contexto.

Registos audiovisuais:

Os registos audiovisuais destinam-se a registar uma determinada informação. Foram utilizados o áudio, a fotografia e o vídeo, que se converteram em dados fiáveis para o desenvolvimento da investigação (Traqueia et al., 202)

Reflexões semanais:

As reflexões semanais concedem a aquisição e renovação de conhecimentos e aprendizagens significativas (Traqueia et al., 2021).

Escala ECERS-R:

A escala de avaliação do ambiente em educação de infância (ECERS-R), permite avaliar salas de atividades com crianças de idades compreendidas entre os 2 anos e meio e os 5 anos” (Harms et al., 2008).

Escala de Intensidade Lúdica de Rimmert van der Kooij:

É um instrumento que avalia o grau de ludicidade de uma atividade, considerando o prazer e a motivação dos participantes, a autonomia e controlo sobre as próprias ações, e a capacidade de imersão em contextos imaginativos e simbólicos (Neto, 2020).

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

3.2.6 Participantes

Relativamente aos participantes na investigação, tanto no contexto de EPE como no de 1.º CEB, todas as crianças que constituíam o grupo/turma participaram. Assim, no contexto de EPE, participaram 20 crianças, das quais onze eram do sexo feminino e nove do sexo masculino, com idades compreendidas entre os quatro e os seis anos.

No contexto de 1.º CEB, participaram 18 alunos, dos quais dez eram raparigas e oito eram rapazes, com idades compreendidas entre os seis e os oito anos. Ademais, a aluna estagiária, a educadora cooperante e as famílias também participaram, uma vez que constituíram uma mais-valia para a investigação.

3.3 Caracterização dos Contextos Educacionais

3.3.1 Caracterização do Contexto Institucional na Educação Pré-Escolar

3.3.1.1 Caracterização da Instituição

A instituição caracterizou-se por ser um estabelecimento público inserido num agrupamento que se situa na Freguesia de Santo António dos Cavaleiros do Município de Loures. A mesma era constituída pelo Jardim de Infância, no qual se realizou a prática e uma Escola Básica de 1ºCiclo. O meio onde se inseriu, sendo este uma zona urbana, contava com uma vasta rede de transportes públicos, prédios, mercearias, cafés, restaurantes, escolas, piscinas e jardins.

Após entrevista realizada ao coordenador pedagógico foi possível recolher as seguintes informações: O Jardim de Infância era composto por 79 crianças distribuídas por 4 salas, sendo estas designadas por amarela, azul, vermelha e verde. Quanto ao 1ºCiclo, existiam 265 crianças divididas em 11 salas, sendo 3 de 1º ano, 3 de 2º (incluindo a de língua estrangeira, uma sala heterogénea de 2º e 3º ano) e 3 de 3º ano e 2 de 4º ano. Em relação à equipa educativa da instituição, a mesma era constituída por 4 educadoras, 11 professores titulares no 1º ciclo, 6 professores de apoio e 3 professores na "unidade", ou centro de adaptação de avaliação (CAA). Havia 16 assistentes operacionais, sendo do pré-escolar 5 e 11 no 1º ciclo. Na cozinha, havia 4 cozinheiras. No ATL, que era gerido por uma associação da mesma freguesia, havia 7 funcionárias. A associação de pais, criada pelo atual coordenador em setembro de 2023, teve como objetivo promover atividades para o Plano Anual de atividades da instituição. 10% das crianças do 1º CEB estavam ao

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

abrigo do Decreto-Lei n.º 54/2018 com medidas adicionais. Assim, a nível de terapias, a instituição trabalhava com um parceiro principal com terapia da fala, psicologia e apoio à família. Muitas das crianças, frequentam terapias externas pagas por uma entidade empregadora, uma vez que a escola aceitava terapias que não tivessem associação direta com a mesma.

Ao entrar no portão da instituição e, de seguida, virar à esquerda, encontrava-se o pavilhão do Jardim de Infância. Dentro do pavilhão, encontrava-se uma sala das Assistentes Operacionais, destinada aos momentos de pausa, uma arrecadação com produtos de limpeza, uma instalação sanitária para adultos e instalações sanitárias mistas, destinadas às crianças, sendo também adaptada para as crianças com necessidades. Pelos corredores, encontravam-se expostas diversas produções das crianças das diferentes salas. Para além das 4 salas do Jardim de Infância, existia ainda uma sala com uma turma de 2º e 3º ano com alunos estrangeiros, um elevador e umas escadas que davam acesso ao ATL, ao recreio e ao refeitório. O ATL dispunha de duas instalações sanitárias, estantes com cubos para as crianças colocarem os seus pertences e ainda uma sala onde se realizavam as atividades. Existia ainda uma porta que dava acesso ao espaço exterior, com um esplanada, brinquedos e materiais naturais. O refeitório dispunha de sete filas de mesas para os grupos poderem comer e uma copa onde a comida era confeccionada pelas cozinheiras. No refeitório, situava-se uma porta com umas escadas que davam ao piso inferior, o ginásio. Este espaço era grande e iluminado por luz natural de janelas existentes numa das paredes laterais, dispostas mais acima. O ginásio tinha dois espaldares de madeira, três bancos suecos, um quadro interativo, colchões de ginástica e um plinto. Para além destes materiais, o ginásio tinha uma porta que dava acesso a uma outra área, onde era possível encontrar, à direita, uma sala com materiais de educação física, que incluíam cordas, pinos, cones, bolas de diversas categorias, raquetes de ténis e badminton, arcos, um colchão rampa, tapetes de ginástica, minitrampolim, entre outros. Existia ainda a Sala dos Professores, destinada para os educadores e professores fazerem as suas pausas e reuniões. O espaço exterior utilizado pelo 1º CEB, continha um amplo campo de futebol e cestos de basquetebol.

Segundo o Projeto Educativo do agrupamento (PEA, 2021), o agrupamento tinha como visão a promoção de práticas educativas de qualidade, centradas nos alunos, que atendiam aos interesses, às necessidades e aos ritmos individuais de aprendizagem de cada um,

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

valorizando o envolvimento das famílias e o crescimento contínuo de todos os envolvidos.

Relativamente à missão, com base em princípios e valores humanistas e universais, alicerçados numa cultura inclusiva, flexível, inovadora e aberta ao diálogo, propunha-se: (i) diversificar a oferta educativa, tendo em conta as características individuais dos alunos, com vista à promoção do seu sucesso escolar e do seu desenvolvimento pessoal e social; (ii) diversificar a oferta educativa, tendo em conta as características individuais dos alunos, com vista à promoção do seu sucesso escolar e do seu desenvolvimento pessoal e social; (iii) formar jovens/adultos responsáveis, resilientes e conscientes dos seus direitos e deveres no exercício da cidadania e do pluralismo; (iv) promover a equidade e garantir a todos os alunos, nas diferentes ofertas de educação e formação, o acesso a uma cultura científica e artística de base humanista; (v) estimular a autonomia, a criatividade, a inovação, o gosto pelo conhecimento e o empreendedorismo; (vi) melhorar a qualidade dos serviços prestados, por parte de todos os agentes educativos; (vii) fomentar o desenvolvimento pessoal e profissional do Capital Humano do Agrupamento, promovendo uma cultura de atualização, de comunicação e de partilha (PEA, 2021).

Quanto aos seus valores, a formação integral das crianças deveria assentar na valorização de princípios de equidade, inclusão, empenho, autonomia, cidadania, cooperação, solidariedade, responsabilidade e empreendedorismo (PEA, 2021).

Assim, observou-se que os princípios foram postos em prática.

3.3.1.2 Caracterização do Grupo de Crianças

A informação sobre as características do grupo de crianças surgiu da observação atenta do grupo, do diálogo, de conversas informais com os diversos intervenientes, como também, da consulta do projeto curricular de turma.

A sala A era constituída por 20 crianças, das quais onze eram raparigas e nove rapazes. Tratou-se de um grupo heterogéneo, cujas idades variavam entre os 4 e os 6 anos. Assim, duas crianças tinham 6 anos, três tinham 4 anos e as restantes quinze tinham 5 anos. As duas crianças com 6 anos beneficiavam de adiantamento de matrícula no 1º Ciclo, por estarem ao abrigo do decreto-lei nº 54/2018 e apresentarem competências gerais abaixo do esperado para a sua faixa etária (Projeto Curricular de turma, 2023). Das crianças com 5 anos, três eram condicionais, sendo que não tiveram vaga no 1º Ciclo (PCT, 2023).

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Quanto ao percurso escolar, dez já faziam parte do mesmo grupo desde o ano letivo anterior, oito tinham vindo de outras instituições, maioritariamente IPSS, e duas não frequentavam nenhuma resposta social (PCT, 2023). O grupo integrou quatro crianças com necessidades específicas, que contavam com o acompanhamento de diversos técnicos que articulavam com o trabalho da educadora. Para além das crianças com necessidades específicas, existiam ainda outras com dificuldades de atenção e concentração, dificuldades na organização do seu discurso, bem como dificuldades em respeitar regras e conhecer limites (PCT, 2023).

Foi possível observar que se tratava de um grupo animado e muito energético. O grupo revelou-se participativo nas atividades propostas e demonstrava interesse pelas atividades de carácter prático, lúdico e motor. Demonstrava ainda curiosidade em compreender o mundo físico e social que o rodeia. A área do faz-de-conta, expressão plástica e construções eram muito procuradas pelas crianças, que se mostravam empenhadas e criativas.

Constatou-se também que o grupo se caracterizava por ser diversificado nas suas aprendizagens, oscilando nos diversos níveis de implicação, como concentração, criatividade, bem-estar emocional, confiança e autoestima. Cada criança era “um ser único, com características, capacidades e interesses próprios, com um processo de desenvolvimento singular e formas próprias de aprender” (Silva et al., 2016, p.8).

Observou-se uma familiarização com os espaços e as rotinas, demonstrando autonomia na exploração das diferentes áreas, bem como nas tarefas que tinham a cumprir. As crianças participavam no planeamento, recorrendo aos instrumentos de regulação e partilhavam as suas aprendizagens nos momentos de comunicação.

Nos momentos de comunicação, as crianças tinham a oportunidade de partilhar aprendizagens significativas, explicando o que realizaram, recebendo feedback dos colegas e proporcionando novas aprendizagens. Assim, todas as crianças, mesmo as com mais dificuldades, participavam.

As crianças apresentavam dificuldade em pedir e esperar pela sua vez para falar, bem como em interiorizar algumas regras da sala. No entanto, para conseguir trabalhar segundo uma metodologia de participação democrática, havia ainda um investimento na área de formação pessoal e social (PCT, 2023).

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Relativamente às famílias, observou-se alguma diversidade quanto ao agregado familiar e à escolarização, sendo predominante a escolarização ao nível do secundário e profissões no setor secundário. Existiam 6 situações de famílias monoparentais, com pai ausente, pai falecido e pai fora do país (PCT, 2023). Várias famílias viviam na freguesia onde o contexto se inseria, sendo estas maioritariamente residentes em zonas sociais mais desfavorecidas. Quanto à classe socioeconómica, esta era considerada baixa/média.

Relativamente à origem, sete crianças tinham pelo menos um dos pais PLNM (Brasil - 2, Guiné - 2, Angola - 1, São Tomé e Príncipe - 1, Moçambique - 1).

3.3.1.3 Caracterização do Ambiente Educativo

A organização do grupo, do espaço e do tempo constituíam dimensões interligadas da organização do ambiente educativo da sala. Segundo Silva et al. (2016), a Organização do Ambiente Educativo era considerada um suporte do desenvolvimento curricular, pois os materiais disponíveis e a sua organização, a distribuição e utilização do tempo, assim como as formas de interação no grupo, eram determinantes para o que as crianças podiam escolher, fazer e aprender.

Para medir e avaliar a qualidade do ambiente educativo, foi aplicada a Escala ECERS-R (Apêndice B). Esta escala era composta por 43 itens agrupados em sete subescalas: Espaço e Mobiliário; Rotinas e Cuidados Pessoais; Linguagem e Raciocínio; Atividades; Interação; Estrutura do Programa; Pais e Pessoal. De acordo com a escala, ao realizar a média entre as pontuações obtidas em cada subescala, o ambiente educativo encontrava-se no nível seis, entre os níveis bom e excelente.

Dimensão Física

De acordo com Forneiro (1998), esta dimensão remete para o material do espaço físico, no qual deve estar organizado e estruturado, de modo a permitir a autonomia dos alunos.

Os espaços de educação pré-escolar podem ser diversos, mas o tipo de equipamento, os materiais existentes e a sua organização condicionam o modo como esses espaços e materiais são utilizados enquanto recursos para o desenvolvimento das aprendizagens (Silva et al., 2016).

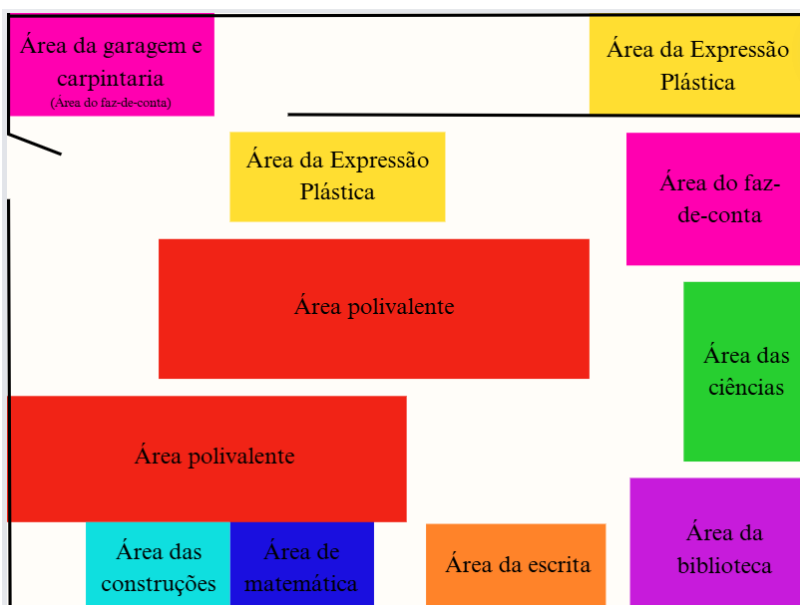
As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

A sala A, designada por sala verde, era uma divisão ampla, com bastante luz natural e ventilação.

A mesma encontrava-se dividida em 9 áreas (Figura 2): (i) área da biblioteca; (ii) área da garagem e carpintaria; (iii) área do faz de conta/dramatização; (iv) área de expressão plástica; (v) área da escrita; (vi) área da matemática; (vii) área polivalente; (viii) área das ciências; (ix) área das construções (Projeto Curricular de Turma, 2023). No entanto, considerava-se que a área da garagem e carpintaria pertencia à área faz-de-conta.

Figura 2

Planta da sala



Na área da biblioteca (Figura 3), encontravam-se um banco com almofadas, um tapete, livros e documentação de projetos elaborados na sala. As crianças realizavam a leitura dos livros pelas imagens e contavam histórias umas às outras.

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

Figura 3

Área da biblioteca



A área da garagem e carpintaria (Figura 4) era delimitada por um tapete, havendo brinquedos como carros, pessoas e animais. Havia ainda uma bancada com ferramentas de carpintaria.

Figura 4

Área da garagem e carpintaria



A área do faz de conta/dramatização (Figura 5) era composta por um fogão e lava-loiça, máquina de lavar a roupa, mesa, loja com caixa registadora, cama e um roupeiro. Tinha ainda loiças, ferro de engomar e uma tábua, alimentos e roupa para os bonecos.

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

Figura 5

Área do faz-de-conta



Na área de expressão plástica (Figura 6), as crianças realizavam diversas atividades. Na mesa oval, as crianças pintavam, desenhavam e faziam colagens. No cavalete, as crianças podiam fazer pinturas com o pincel, rolos e carimbo. Na mesa para a modelagem, as crianças usufruíam de plasticinas, instrumentos e formas. Havia ainda materiais reutilizáveis para as crianças usassem livremente. Silva et al. (2016) afirma que pode “proporcionar inúmeras aprendizagens e incentivar a criatividade, contribuindo ainda para a consciência ecológica e facilitando a colaboração com os pais/famílias e a comunidade” (p.26).

Figura 6

Área de expressão plástica



Na área da escrita (Figura 7), havia um computador, cartões com letras, carimbos com letras, caixas com letras para colar e um quadro de ardósia com giz e apagador. As canetas e lápis, como também cartões com os nomes das crianças encontravam-se num móvel comum à escrita e expressão plástica.

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

Figura 7

Área da escrita



A área de matemática (Figura 8) dispunha vários jogos de mesa, puzzles, jogos de lógica e orientação espacial, associação de imagens, números e cores, blocos lógicos, geoplano, dados de pintas e de números, fita métrica e formas geométricas.

Figura 8

Área da matemática



A área polivalente (Figura 9) estava representada por uma mesa grande no qual decorriam reuniões, projetos e atividades orientadas.

Figura 9

Área polivalente



A área das ciências (Figura 10) era constituída por um móvel de prateleiras e uma mesa com duas cadeiras. Dispunha de materiais que permitiam às crianças explorarem

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

experiências como copos medidores, pipetas, almofariz, frascos, colheres de medida, garrafas, bolas de gel, caixa da natureza e uma balança.

Figura 10

Área das ciências



A área de construções (Figura 11) situava-se numa área delimitada por um tapete, no qual se encontravam jogos de construção como legos, peças magnéticas, peças de encaixe e peças de madeira.

Figura 11

Área de construções



As áreas encontravam-se devidamente identificadas com o respetivo nome, bem como com o número máximo de crianças a utilizarem as mesmas no momento.

A organização do espaço educativo assume igualmente um papel fundamental na promoção da comunicação, na interação entre os elementos do grupo, bem como na partilha de experiências e saberes (Vala, 2012). O que está exposto constitui uma forma de comunicação, que sendo representativa dos processos desenvolvidos, os torna visíveis tanto para crianças como para adultos (Silva et al., 2016). Deste modo, as paredes da sala tornavam-se expositores dos trabalhos desenvolvidos pelas crianças. Estavam afixados, ao alcance das crianças, instrumentos de organização e regulação educativa, como o mapa

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

de presenças, mapa das tarefas, agenda semanal, planos diários, mapa de comunicações, regras da sala negociadas pelo grupo, "o que nós sabemos", "gosto", "não gosto", "fizemos" e "queremos fazer". De acordo com Vala (2012), trata-se de uma valorização pública das experiências de vida das crianças, das suas ideias e das suas opiniões.

Em relação à promoção da autonomia, esta concretizava-se através da acessibilidade aos diversos materiais, que estavam dispostos para que as crianças os pudessem utilizar sempre que quisessem.

“O conhecimento do espaço e das suas possibilidades é uma condição do desenvolvimento da independência e da autonomia da criança e do grupo, o que implica que as crianças compreendam como está organizado e pode ser utilizado, participando nessa organização e nas decisões sobre as mudanças a realizar”. (Silva et al., 2016, p.26).

Os mesmos eram estruturados de acordo com a etapa de desenvolvimento em que o grupo se encontrava, respondendo aos interesses das crianças. A progressão do desenvolvimento e da aprendizagem das crianças, ao longo do ano, leva ainda à introdução de novos espaços e materiais, que sejam mais desafiadores e correspondam aos interesses que vão sendo manifestados (Silva et al., 2016).

Dimensão Funcional

Forneiro (1998) associa esta dimensão à utilidade dos espaços, à sua organização e à atividade para a qual se destina.

A utilização principal da sala destinava-se à exploração das diversas áreas curriculares e à realização de atividades e projetos. No entanto, a sala assumia também a função de refeitório, pois os alunos realizavam os lanches, tanto no período da manhã como no da tarde.

O educador tem a função de planear e organizar o espaço como também “fundamentar as razões dessa organização” (Silva et al., 2016, p.26). Deste modo, o espaço foi alterado, com o envolvimento das crianças, de forma a responder aos interesses e necessidades do grupo, como também para que as crianças se tornassem mais autónomas e responsáveis pelo mesmo e pelos materiais (PCT, 2023). A educadora adicionava e renovava os materiais presentes no mesmo.

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

Dimensão Temporal

Conforme Forneiro (1998) esta dimensão refere-se ao tempo, ou seja, à organização do dia a dia.

Uma rotina pedagógica é intencionalmente planeada pela educadora e conhecida pelas crianças, sabendo o que fazer nos vários momentos e prever a sua sucessão (Silva et al., 2016). Esta permite reconhecer o motivo da atividade e participar com autonomia e protagonismo (Folque et al. 2015).

Deste modo, a rotina (Tabela 3) foi delineada com um determinado ritmo, mas também flexível, tendo em conta as características, necessidades e ritmo do grupo. Foi possível constatar que as crianças já conheciam a rotina diária, no qual, na reunião da manhã, as crianças verbalizavam as atividades que iriam realizar, fazendo ainda sugestões. Assim, sentiam-se seguras, uma vez que conheciam a rotina, como também porque as suas propostas eram ouvidas e passíveis de serem realizadas.

Segundo Bezerra (2018), a inflexibilidade nas atividades propostas torna a vida escolar aborrecida, devendo ser continuamente pensadas, postas em prática e repensadas.

A organização do tempo contemplava ainda diversos ritmos e tipos de atividade, permitindo diversas oportunidades de aprendizagem.

Através da motivação das crianças e das sugestões da educadora surgiam atividades ou projetos realizados.

Tabela 3

Organização temporal da sala A

Horas	Rotina diária
9h	Entrada das crianças
9h15	Reunião em grande grupo (planeamento)
9h40	Áreas/projetos/atividades programadas
10h45	Arrumação da sala

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

11h	Recreio
11h30	Higiene
11h45	Almoço
12h30	Recreio
13h30	Atividades em grande grupo (animação cultural)
15h	Arrumação da sala
15h15	Avaliação do plano diário e comunicações
15h30	Saída das crianças

Deste modo, o dia começava com o período da entrada. À medida que chegavam, marcavam a presença no “mapa de presenças”. As crianças escolhiam autonomamente com quem e em que áreas queriam brincar. Neste momento, era também permitido brincar com brinquedos que traziam de casa.

De seguida, efetuava-se a reunião de grupo, no qual se realizava o plano diário (Figura 12) ou seja, onde se planeava as atividades a realizar.

Figura 12

Plano diário



Fazia-se ainda uma pequena pausa para comer a fruta. Seguidamente, realizavam as atividades e projetos programados ou escolhiam a respetiva área que queriam brincar. A pausa da manhã acontecia durante cerca de 30 minutos, antes do período do almoço. O recreio e as refeições aconteciam simultaneamente com as outras salas do jardim de

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

infância. Às 13h30, retomava-se as atividades pedagógicas, que habitualmente correspondiam a um tempo de animação cultural, conforme contemplado na agenda semanal. Às 15h, as crianças arrumavam a sala e seguia-se a avaliação do plano diário, bem como o tempo dedicado às comunicações.

Relativamente à agenda semanal (Figura 13), esta possibilitava ao grupo organizar-se na fase de planeamento, permitindo que se envolvesse nas atividades, as quais eram variadas, de acordo com diferentes áreas de conteúdos. A agenda foi construída em colaboração com o grupo.

Figura 13

Agenda semanal



Dimensão Relacional

Segundo Forneiro (1998), a dimensão relacional refere-se às relações e interações que se estabelecem entre todos os intervenientes do processo educativo.

As relações e as interações que a criança estabelece com adultos e com outras crianças, assim como as experiências que lhe são proporcionadas pelos contextos sociais e físicos em que vive constituem oportunidades de aprendizagem, que vão contribuir para o seu desenvolvimento (Silva et al., 2016).

Relativamente à relação entre crianças, constatou-se que esta era muito positiva e afetiva, havendo uma constante entreajuda. No entanto, devido à idade do grupo, existiam ainda muitos conflitos.

As crianças estabeleceram uma relação de confiança, respeito e afeto com todos os adultos de referência, facilitando o aparecimento das propostas pedagógicas.

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

A educadora proporcionava uma educação de qualidade, atendendo aos interesses e necessidades individuais de cada criança e assegurava um ambiente de bem-estar e segurança. O desenvolvimento de relações afetivas estáveis, em que a criança é acolhida e respeitada, promove um sentimento de bem-estar e a vontade de interagir com os outros e com o mundo (Silva et al., 2016).

A educadora respeitava as escolhas das crianças, através da conversação sobre “o que querem fazer” e em que áreas queriam permanecer, como também valorizava os seus saberes e as suas experiências.

Existia uma grande comunicação, sendo esta maioritariamente realizada através do grupo de WhatsApp.

Possibilitava ainda que tivessem contactos e relações com diferentes adultos. A instituição promovia também a participação dos pais, convidando-os a visitar o Jardim-de-infância em diversos momentos. A colaboração dos pais/famílias, e também de outros membros da comunidade, favorece um clima de comunicação, de troca e procura de saberes entre crianças e adultos (Silva et al., 2016).

As relações que se estabeleciam entre a equipa educativa eram positivas, havendo constantemente uma troca de informações e de ideias, ou seja, trabalhando colaborativamente. O estabelecimento educativo deve favorecer as relações, e o trabalho em equipa, entre profissionais que têm um papel na educação das crianças (Silva et al., 2016).

3.3.1 Caracterização do Contexto Institucional no 1ºCEB

3.3.1.1 Caracterização da Instituição

A presente instituição caracterizou-se por ser um estabelecimento público inserido num agrupamento que situado na União das Freguesias de Póvoa de Santo Adrião e Olival Basto do Município de Odivelas. A mesma era constituída pelo Jardim de Infância e uma Escola Básica de 1.ºCiclo. O meio onde se inseria, sendo este uma zona urbana, contava com uma vasta rede de transportes públicos, prédios, mercearias, cafés, restaurantes, escolas e jardins. A instituição, construída em 1961, funcionava com duas partes independentes ligadas entre si, nas quais funcionava o 1º ciclo. Existia ainda outro

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

edifício, construído em 2009, com ligação ao edifício anteriormente mencionado, onde se localizava o Jardim de Infância.

Quanto ao edifício do 1º ciclo, existiam 182 crianças divididas em 8 salas, sendo 2 de 1º ano, 2 de 2º ano, 2 de 3º ano e 2 de 4º ano. Era constituído por uma sala de apoio, uma biblioteca, uma sala de professores, um gabinete para a coordenadora, um gabinete para Apoio Psicológico/Terapia da Fala, uma arrecadação, duas instalações sanitárias para adultos, duas instalações sanitárias para os alunos, conforme o sexo, e uma instalação sanitária adaptada para as crianças com necessidades. Existia um corredor que dava acesso ao refeitório, ao ginásio, ao jardim de infância e ao exterior. Quanto ao exterior, este era um espaço bastante amplo, constituído por dois parques e um campo de futebol.

O Jardim de Infância era composto por 70 crianças distribuídas por 3 salas de atividades. Era constituído por uma instalação sanitária para adultos, uma instalação sanitária para as crianças, uma pequena copa e uma sala/gabinete para as Educadoras/Gabinete de Apoio Psicológico/Terapia da Fala e, por fim, um espaço exterior.

Em relação à equipa educativa da instituição, esta era constituída por uma diretora pedagógica, 4 educadoras, 8 professores titulares no 1º ciclo, 1 professor de apoio, 1 professora de educação especial, 1 professora de Português Língua Não Materna, 2 psicólogas, 3 terapeutas da fala e 1 terapeuta ocupacional. Havia 9 assistentes operacionais, dos quais 4 se situavam no Jardim de Infância e 5 no 1º ciclo. Na cozinha, havia 1 cozinheira e 4 ajudantes.

A instituição oferecia ainda Atividades de Enriquecimento Curricular (AEC), sendo estas de uma instituição externa e oferecidas pela câmara do local onde se inseria.

Segundo o Projeto Educativo do Agrupamento (PEA, 2023), o agrupamento tinha como visão a “prestar uma educação de qualidade para todos os alunos”.

Em relação à missão, tendo como princípios a inclusão, qualidade e relevância das atividades, propunha-se: “promover aprendizagens significativas, relevantes e de sucesso para todos” e “incrementar o desenvolvimento profissional e organizacional, orientado para uma comunidade de aprendizagem aberta ao meio local” (PEA, 2023).

O agrupamento procurava promover os seguintes valores: (i) Responsabilidade e integridade; (ii) Excelência e exigência; (iii) Curiosidade, reflexão e inovação; (iv) Cidadania e participação; (v) Liberdade; (vi) Democraticidade; (vii) Valor do trabalho.

3.3.1.2 Caracterização da Turma

A turma era composta por 18 alunos, dos quais dez eram raparigas e oito rapazes. Tratava-se de um grupo heterogéneo, cujas idades variavam entre os seis e os oito anos. Verificou-se que três alunos tinham sete anos, um aluno tinha oito anos e os restantes 14 tinham seis anos. O grupo era de um modo geral participativo e diversificado nas suas aprendizagens, apresentando oscilações nos níveis de compreensão, concentração, criatividade e confiança. Demonstravam ainda dificuldade em pedir e esperar pela sua vez para falar, bem como em interiorizar algumas regras da sala.

Em relação ao percurso escolar, apurou-se que todos os alunos tinham frequentado a valência de educação Pré-escolar.

O grupo incluía apenas um aluno sinalizado com necessidades específicas, embora três alunos fossem acompanhados por psicólogos e tivessem sessões de terapia da fala. Além disso, identificou-se que três alunos frequentavam aulas de Português Língua Não Materna.

Constatou-se que todos os alunos participavam nas Atividades de Enriquecimento Curricular (AECS).

Todas as famílias residiam na freguesia em que o contexto estava inserido, e a classe socioeconómica das mesmas foi classificada como média. Verificaram-se nove situações de famílias monoparentais e nove de famílias nucleares.

Quanto à nacionalidade dos alunos, identificou-se que dois alunos tinham nascido na Índia, um em São Tomé e Príncipe e um em Angola. Além disso, apurou-se que uma aluna tinha pais nascidos no Bangladesh e que quatro alunos tinham pelo menos um dos pais nascido no Brasil.

3.3.1.3 Caracterização do Ambiente Educativo

Dimensão física

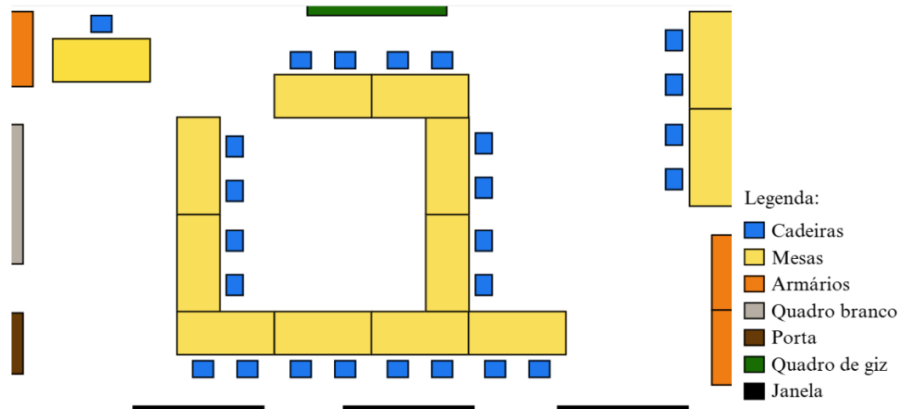
A sala do 1º1ª (Figura 14) situava-se no primeiro andar de um dos dois edifícios principais da escola. Possuía bastante luminosidade natural, boa ventilação, nove mesas e dezoito cadeiras que eram utilizadas diariamente pelos alunos, assim como mais duas mesas e

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

cinco cadeiras. Dispunha ainda de secretária e uma cadeira para a professora. Contava com três grandes armários para a arrumação dos cadernos, manuais e material escolar, um quadro branco e um quadro de giz. As paredes eram utilizadas para expor trabalhos elaborados pelos alunos.

Figura 14

Planta da sala



Dimensão funcional

A sala tinha como utilidade principal o ensino dos conteúdos das componentes curriculares. No entanto, também desempenhava a função de refeitório, uma vez que os alunos lanchavam na sala, tanto de manhã como de tarde. Decorria ainda aulas das AECS. Caracterizava-se por ser um espaço com diversas possibilidades de organização, uma vez que a disposição das mesas e das cadeiras se alterava consoante as finalidades. Assim, a disposição encontrava-se em constante alteração.

Dimensão temporal

O tempo organizava-se com base numa rotina diária definida, ajustada de acordo com o horário semanal e o calendário letivo (Tabela 4). Assim, a turma realizava o horário das 9h às 15h30, dividido pelas diversas componentes curriculares. No entanto, o horário era ajustável e flexível de acordo com o ritmo de aprendizagem dos alunos e os conteúdos a lecionar. Das 16h às 17h, o horário era complementado pelas Atividades de Enriquecimento Curricular (AEC).

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Tabela 4

Organização temporal da turma 1º1ª

Dias da semana	2ªfeira	3ªfeira	4ªfeira	5ªfeira	6ªfeira
Horário					
9h-10h30	Português	Matemática	Português	Português	Matemática
10-30-11h	Intervalo				
11h-12h	Português	Educação física	Estudo do meio	Português	Estudo do meio
12h-13h30	Intervalo				
13h30-14h30	Matemática	Português	Matemática	Matemática	Estudo do meio
14h30-15h30	Cidadania	Educação artística	Matemática	Matemática	Educação artística
15h30-16h	Intervalo				
16h-17h	AEC Expressão física e motora	AEC Arte por toda a parte	AEC Expressão física e motora	AEC Arte por toda a parte	AEC Arte por toda a parte

Dimensão relacional

Relativamente à relação aluno-adulto, os alunos estabeleciam uma relação de confiança, respeito e carinho com todos os adultos de referência. A professora demonstrava interesse pelos alunos, apoiando e valorizando todos os alunos e mantendo também uma postura assertiva nos diversos momentos. Sanches (2001) refere que os professores devem dedicar-se ao fortalecimento das relações de uma forma ativa, promovendo um ambiente positivo ao ouvir e compreender os alunos.

A relação entre aluno-aluno é uma relação afetiva e cooperativa, uma vez que a turma demonstrou diversos momentos de união. No entanto, existiam alguns momentos de conflitos.

Respetivamente às famílias, a professora mantinha um contacto informal através da aplicação WhatsApp, partilhando várias informações da escola e algumas fotografias de

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

trabalhos concretizados pelos alunos, como também através do mail. Promoveu ainda momentos de interação para envolver as famílias.

3.4 Plano de Ação

Este ponto pretende apresentar os princípios orientadores da prática e os planos de ação concretizados em contexto de EPE e de 1.º CEB, bem como a justificação dos mesmos.

3.4.2 Apresentação e Justificação do Plano de Ação na EPE

Como referido anteriormente, a problemática surgiu a partir da observação das crianças, uma vez que as mesmas demonstraram um grande interesse pelas atividades lúdicas. Assim, no plano de ação na Educação em Pré-Escolar (EPE), foram realizadas diversas atividades de acordo com os interesses das crianças e com a supervisão da educadora cooperante, grupos de discussão focalizada nas crianças (Apêndice C), inquérito por questionário às famílias (Apêndice D) e entrevista semiestruturada à educadora cooperante (Apêndice E), que auxiliaram a construção do mesmo.

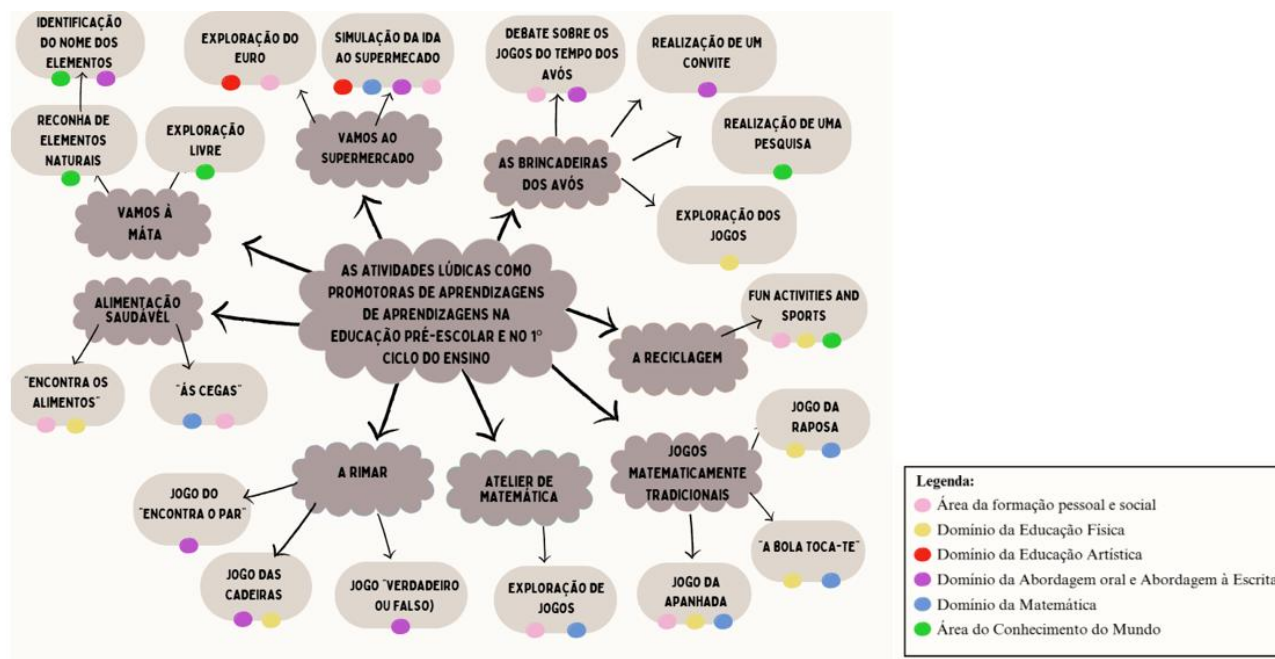
No grupo de discussão focalizada, as crianças destacaram preferências pelo brincar no faz-de-conta, pelas atividades motoras, como “à apanhada”, “futebol”, “escondidas” e pelas atividades artísticas, como “desenhar”.

No inquérito por questionário às famílias, indicaram preferência por “Artes plásticas” (freq. 2), “brincar com os colegas”, “desenhos”, “histórias”, “jogar à bola”, “jogo do galo”, “jogos” (freq.5), “jogar à bola”, “faz-de-conta”, “na natureza”.

Assim, o plano de ação implementado na EPE visou promover aprendizagens significativas, respondendo aos interesses das crianças e articulando-se com as diversas áreas de conteúdo, promovendo a expressão, a comunicação e a cooperação.

Figura 15

Teia/esquema do plano de ação na Educação Pré-Escolar



3.4.2 Apresentação e Justificação do Plano de Ação no 1.ºCEB

O plano de ação realizado em contexto de 1.º CEB foi traçado após a análise do Grupo de Discussão Focalizada nos alunos (Apêndice F), do inquérito por questionário direcionado às famílias (Apêndice G) e da entrevista semiestruturada realizada (Apêndice H).

Relativamente à questão direcionada às crianças “O que gostam mais de brincar?”, enumeraram diversas formas, como “corrida” (1), “apanhada” (3), “pedra, papel ou tesoura” (2), “ginástica” (3), “pintar” (2), “dançar” (3), “brincar às mães e aos pais” (3), “jogar às cartas” (1). À pergunta “Quais são os vossos jogos favoritos?”, responderam “basquetebol” (2), “ludo”, apanhada (2), “quem é quem” (3), “escondidas” (2), “lego”, “futebol” (2), “corrida” (3), “jogo da memória”, “ténis”. À pergunta “Quando fazem atividades lúdicas, ou seja, brincam e jogam, consideram que estão a aprender?”, apenas um aluno respondeu que não. Por último, à pergunta “Quais atividades é que gostariam de realizar na escola?”, houve respostas muito diversificadas, como “Jogo de tabuleiro”, “desenhos”, “apanhada”, “apresentar uma estátua”, “quem é quem”, “comer comidas”, “plasticina”, “pintar parede”, “jogo de ginástica”, “mães e pais”, “fazer quadros”, “jogos de fazer rir”, “corfebol”, “jogo do stop”.

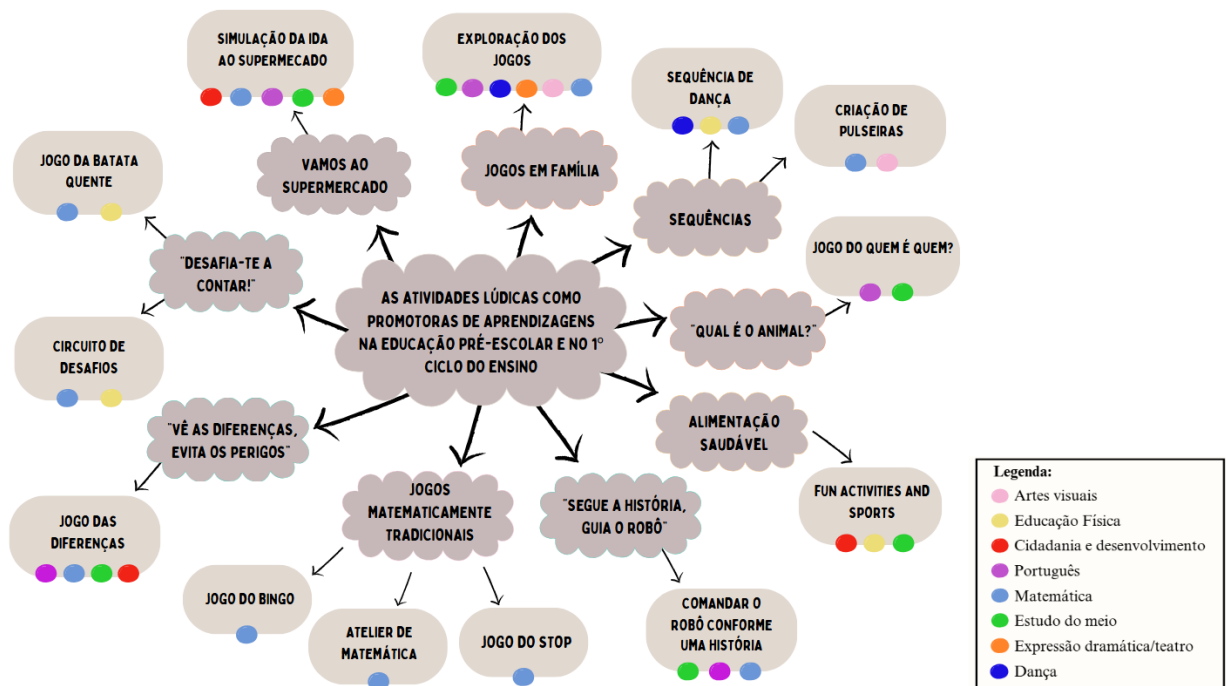
As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

No inquérito por questionário direcionado às famílias, as atividades lúdicas preferidas, de acordo com a visão das mesmas são “Jogos de tabuleiro”, “Jogo do stop”, “teatro com indutores científicos”, “Jogos que puxem pela cabeça”, “Jogos”, “Jogos de memória”, “palavras cruzadas”, “dança”, “música” e “brincadeira”.

Deste modo, foram selecionadas diversas Atividades Lúdicas pensadas de acordo com os interesses e necessidades dos alunos.

Figura 16

Teia/esquema do plano de ação no 1.ºCiclo do Ensino Básico



Capítulo 4.

4. Apresentação, Análise e Discussão dos Resultados

O capítulo quatro remete para a apresentação, análise e discussão dos resultados recolhidos em contexto de EPE e em contexto de 1.º CEB. Apresenta ainda a triangulação dos dados obtidos.

4.1. Contexto em EPE

Em relação às atividades executadas em contexto de EPE, selecionaram-se quatro que serão descritas seguidamente.

4.1.1 Atividade 1: A Reciclagem

A presente atividade dinamizou-se no dia 18 de abril (Apêndice I). Inicialmente, em grande grupo, foi explicada a atividade, o percurso e as regras para a concretização da mesma. Seguidamente, as crianças encontravam-se divididas em dois grupos, nos quais correspondia um percurso. No início do mesmo, encontravam-se diversos materiais recicláveis, no qual as crianças recolhiam. Em seguida, ao realizar o percurso, as crianças equilibraram-se numa corda, andaram a pé-coxinho, pularam uma barra e saltaram arcos, de forma a colocar os materiais no ecoponto correspondente (Figura 17).

Figura 17

Realização da atividade "A reciclagem"



As crianças dominaram os movimentos de deslocamentos e equilíbrio e conseguiram identificar diferenças e semelhanças entre diversos materiais, separando-os pelos ecopontos. Inicialmente, constatou-se uma certa dificuldade a distinguirem os materiais do ecoponto amarelo do azul. No entanto, com a ajuda da estagiária, as crianças conseguiram realizar a separação correta. Algumas crianças não seguiram uma das regras estabelecidas, sendo a de avançar apenas quando o colega regressasse.

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

A pedido das crianças, realizou-se novamente o percurso. Assim, verificou-se que as crianças já se concentraram mais, realizando corretamente todas as regras e correspondendo os materiais recicláveis aos respetivos ecopontos. Por último, em grande grupo, realizou-se a discussão dos resultados.

Nas comunicações, as crianças fizeram a apreciação da atividade.

Com base na Escala de Intensidade Lúdica de Rimmert van der Kooij, mais propriamente quanto à motivação intrínseca, observou-se que as crianças demonstraram entusiasmo e prazer ao longo de toda a atividade, participando ativamente e com persistência.

Relativamente ao controlo interno, verificou-se que as crianças revelaram progressivamente maior autonomia e capacidade de autorregulação. Apesar de, numa primeira fase, algumas não terem respeitado a regra de aguardar pelo colega, mostraram maior concentração e cumprimento das orientações, ajustando o seu comportamento às exigências da tarefa. Houve também um planeamento das ações, visível na forma como organizaram as estratégias para equilibrar-se, saltar ou transportar os materiais até aos ecopontos.

Por fim, na dimensão da suspensão da realidade, notou-se que a atividade promoveu a imaginação e a representação simbólica, pois as crianças envolveram-se no papel de “agentes de reciclagem”, atribuindo sentido à ação de recolher e separar os materiais.

4.1.2 Atividade 2: A rimar

A presente atividade introduziu-se mediante a leitura do livro “A Casa da Mosca Fosca”, de Eva Mejuto, no dia 16 de maio (Apêndice J). Primeiramente, efetuaram-se diversas perguntas sobre a capa, fazendo referência ao conteúdo da história e a leitura integral da história.

De forma a compreender se as crianças entenderam a história e as rimas, executou-se o jogo “verdadeiro ou falso”, no qual a estagiária realizou afirmações e as crianças respondiam se as mesmas eram verdadeiras ou falsas, através de cartões (Figura 18).

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

Figura 18

Cartões verdadeiro ou falso



No final, retomou-se às páginas em que eram fornecidas as informações, de modo a confirmar as respostas. Constatou-se que as crianças estiveram atentas, uma vez que todos responderam corretamente às afirmações. Assim, possibilitou avaliar não apenas o conhecimento, mas também as competências de compreensão, análise e interpretação.

Seguidamente, realizou-se o “*Jogo das Cadeiras*”, um jogo de carácter tradicional. Durante a atividade, as crianças deslocavam-se em silêncio em torno das cadeiras, enquanto a estagiária enunciava diversas palavras. Os alunos deviam sentar-se o mais rapidamente possível quando ouvissem uma palavra terminada em *-ar*, *-er*, *-ir*, *-or* ou *-ur*, conforme o solicitado. Os alunos que ficassem sem cadeira eram eliminados. A cada nova ronda, ou sempre que um jogador era eliminado, retirava-se uma cadeira. Vencia o aluno que conseguisse ocupar a última cadeira. No início do jogo, averiguou-se que muitas das crianças não estavam seguras e atentas, uma vez que quando alguém se sentava, rapidamente uma grande maioria imitava, sentando-se quando não era pretendido. Como as crianças estavam muito motivadas, o jogo realizou-se diversas vezes. Assim, no decorrer do mesmo, as crianças mostraram-se mais atentas, ocorrendo melhores resultados. O último jogo foi o “*Encontra o par*” (Figura 19), no qual consistia em identificarem e agruparem-se com o colega que tivesse uma imagem cujo nome terminasse com a mesma sílaba. As crianças mostraram-se curiosas por encontrar o par. No final, em grande grupo, discutiram as rimas existentes.

Figura 19

Realização da atividade "A rimar" (jogo do encontra o par)



Quanto à motivação intrínseca, verificou-se que as crianças revelaram empenho e vontade em participar, demonstrando prazer em responder, competir e colaborar. O facto de pedirem para repetir alguns jogos reforça o seu envolvimento perante a atividade.

No controlo interno, constatou-se uma progressiva autorregulação do comportamento. No início do “Jogo das Cadeiras”, algumas crianças agiram por imitação e sem total atenção às regras, mas, com a repetição, passaram a demonstrar maior concentração, autocontrolo e compreensão do objetivo do jogo. Nas restantes atividades, mostraram capacidade de planear respostas e tomar decisões de forma autónoma, ajustando as suas ações de acordo com as instruções dadas pela estagiária.

Na categoria suspensão da realidade, a atividade apresentou-se limitada, uma vez que os jogos se centraram sobretudo na compreensão, atenção e raciocínio com base na história, sem criar contextos imaginativos ou experiências simbólicas mais aprofundadas.

4.1.3 Atividade 3: Vamos ao Supermercado

A atividade desenvolveu-se dia 22 de maio (*Apêndice K*). A mesma dividiu-se em duas partes estando ligada com as brincadeiras de faz-de-conta, sendo estas “representações da realidade social e ajudam a criança a cultivar a aprendizagem da cultura dos adultos através do jogo de imitação” (Neto, 2020, p.45). Primeiramente, na parte da manhã deu-se a exploração do euro. Assim, houve uma discussão em grande grupo, sobre diversas curiosidades, nomeadamente quais são os países que utilizam o euro e que relação há entre os símbolos presentes com os países.

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Realizou-se a observação das diferentes moedas e notas, no qual as crianças debateram quais tinham maior valor, distinguindo os cêntimos dos euros. Por último, relacionado com o subdomínio das artes visuais, todas as crianças desenharam notas e moedas de forma a utilizarem posteriormente na Área do Faz-de-conta (Figura 20).

Figura 20

Realização da atividade "Vamos ao supermercado" (Exploração do euro)



Na parte da tarde, a sala já se encontrava organizada de modo a recriar uma ida ao supermercado, sendo esta realizada através do faz-de-conta (Figura 21). Assim, as crianças encontravam-se divididas em dois grupos rotativos. Enquanto um grupo realizava a atividade, o outro encontrava-se no exterior. Seguidamente, cada grupo foi dividido em clientes e trabalhadores, sendo estes também alternados. Os trabalhadores foram dispostos por diferentes secções (peixaria, talho, padaria e operador de caixa), estando estas etiquetadas. As restantes secções eram de acesso livre.

Figura 21

Realização da Atividade "Vamos ao supermercado" (Disposição da sala)



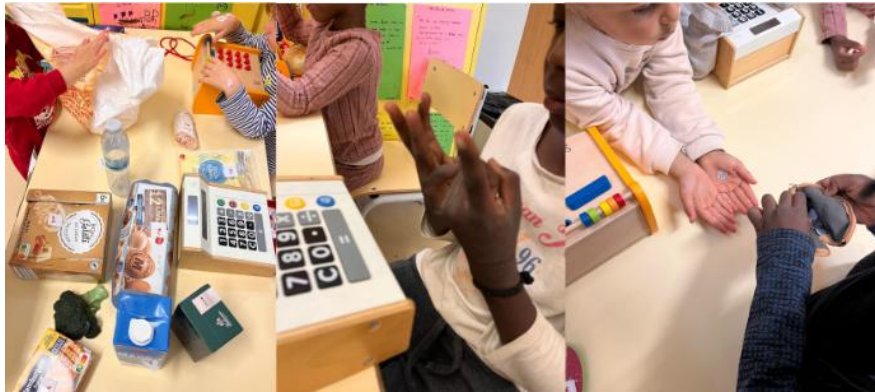
Os clientes tinham ao seu dispor dez euros (três moedas de dois euros e quatro de 1 euro), podendo realizar as compras livremente, mas tendo em conta que não podiam

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

exceder o valor estipulado. Na caixa registadora, encontravam-se também diversas moedas de 1 e 2 euros, de modo a realizar o troco. Todos os produtos encontravam-se etiquetados, de forma a auxiliar as contas (Figura 22).

Figura 22

Realização da atividade "Vamos ao supermercado"



No que diz respeito à motivação intrínseca, mostraram-se fortemente motivadas e envolvidas no papel que desempenhavam, quer como clientes quer como trabalhadores, expressando satisfação e alegria ao interagir com os colegas e ao aplicar os conhecimentos adquiridos de forma prática e significativa.

Relativamente ao controlo interno, verificou-se um elevado grau de autonomia e de autorregulação das ações. As crianças foram capazes de gerir o valor disponível para as suas compras, tomar decisões com base nos preços e calcular o troco, o que demonstra planeamento e organização. Respeitaram ainda as regras estabelecidas, cooperando entre si e alternando os papéis de forma responsável.

Comprovou-se que na suspensão da realidade, o faz-de-conta permitiu às crianças recriar uma situação da vida quotidiana, assumindo diferentes papéis sociais e utilizando a imaginação para representar e compreender o mundo adulto. A dramatização do supermercado potenciou a criatividade, a linguagem e o pensamento simbólico, promovendo aprendizagens significativas através do jogo.

4.1.4 Atividade 4: Vamos à Mata

A atividade, decorreu no dia 24 de maio (Apêndice L). Na parte da manhã, as crianças exploraram e brincaram livremente na mata, que se encontra perto do Jardim-de-Infância. As crianças tinham ao seu dispor utensílios de cozinha, lupas, folhas e lápis (Figura 23) Foi ainda solicitado às crianças que coletassem diversos elementos da natureza.

Figura 23

Realização da atividade "Vamos à mata" (exploração livre)



Na parte da tarde, através da utilização da tecnologia, as crianças pesquisaram os nomes dos elementos coletados e identificaram algumas características. À medida que identificavam os nomes, as crianças escreviam numa cartolina o nome dos elementos com a ajuda da estagiária. Apurou-se que a maioria das crianças conseguiram identificar algumas letras. No final da aula, as crianças que realizaram a pesquisa comunicaram às restantes as suas descobertas (Figura 24).

Figura 24

Realização da atividade "Vamos à mata" (comunicação)



Atestou-se que na motivação intrínseca, as crianças participaram com grande interesse e entusiasmo durante toda a atividade, tanto na exploração livre da mata, na parte da manhã, como na pesquisa e identificação dos elementos coletados, na parte da tarde. A recolha de elementos da natureza, a observação com lupas e a utilização de utensílios de

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

cozinha demonstra a curiosidade e o prazer em descobrir e experimentar, mantendo a atenção e a persistência ao longo do dia.

Relativamente ao controlo interno, verificou-se que as crianças começaram por explorar livremente o espaço, assumindo decisões autónomas sobre quais os elementos a recolher e como utilizá-los. Na fase da pesquisa, mostraram capacidade de organização e de planeamento ao consultar os nomes, escrever na cartolina e comunicar as descobertas aos colegas, seguindo as orientações da estagiária e respeitando a sequência das tarefas propostas.

No que respeita à suspensão da realidade, a atividade proporcionou momentos de exploração simbólica e imaginação. A utilização da tecnologia como apoio à investigação incentivou o pensamento reflexivo, permitindo às crianças relacionar a realidade observada com a aprendizagem formal.

4.2. Contexto em 1.º CEB

No âmbito das atividades desenvolvidas em contexto de 1.º Ciclo do Ensino Básico, foram selecionadas três intervenções específicas, cuja descrição será apresentada seguidamente.

4.2.1 Atividade 1: Segue a História, Guia o Robô

A atividade intitulada "*Segue a História, Guia o Robô*", desenvolvida no dia 14 de março (Apêndice M), consistiu na orientação de um robô ao longo de um percurso, com base nas indicações retiradas de uma narrativa apresentada. A mesma foi realizada com outra turma de 1º ano da escola. Assim, existiam quatro grupos de 10 alunos das duas turmas, em que cada um dos grupos dispunha de um robô e de um tapete (Figura 25).

Figura 25

Realização da atividade "Segue a história, guia o robô"



As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

À medida que a história era contada, os alunos foram desafiados a identificar os espaços mencionados e a comandar o robô de forma a alcançar corretamente esses locais. Para tal, foi necessário contar o número de deslocções e definir as direções a seguir (avançar, recuar, virar à esquerda ou à direita), promovendo o desenvolvimento do raciocínio lógico, da orientação espacial e da capacidade de resolução de problemas. A atividade implicou ainda a mobilização de competências ao nível da compreensão oral, da escuta ativa e da cooperação. Muitos alunos apresentaram dificuldade em distinguir a direita e a esquerda, e alguns a contar corretamente as direções. Tiveram ainda oportunidade de jogar livremente.

Relativamente à motivação intrínseca, os alunos demonstraram interesse em guiar o robô ao longo do percurso da narrativa, mantendo o foco pelo desafio de decidir direções e contar deslocções.

No que diz respeito ao controlo interno, os alunos assumiram responsabilidade pelas suas decisões, exercendo autonomia ao orientar o robô e resolver problemas, mesmo quando surgiam dificuldades em distinguir direita e esquerda ou em contar corretamente as deslocções.

Quanto à suspensão da realidade, a atividade permitiu aos alunos imaginar os espaços da história e traduzir essas representações em ações concretas para o robô. O momento de exploração livre incentivou a criatividade e a experimentação.

4.2.2 Atividade 2: Vamos ao supermercado

A atividade “Vamos ao supermercado”, desenvolvida no dia 30 de maio (Apêndice N), teve como intuito de proporcionar uma aprendizagem lúdica e significativa, recorrendo ao faz-de-conta para simular uma situação do quotidiano.

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Figura 26

Realização da atividade "Vamos ao supermercado"



Dividiu-se a turma em dois grupos rotativos: clientes e trabalhadores do supermercado, sendo estes distribuídos pelas diferentes secções (peixaria, talho, padaria e operador de caixa). Durante a realização da atividade, observou-se um elevado grau de envolvimento por parte dos alunos, tanto na escolha dos produtos como no manuseamento do dinheiro. Os clientes, ao utilizarem moedas e notas simuladas, praticaram noções de valor, soma e subtração, sempre atentos ao limite de 15€, o que exigiu raciocínio lógico e tomada de decisões. Verificou-se que os operadores de caixa também desempenharam um papel fundamental, ao serem responsáveis por calcular o total das compras, devolver o troco e manter a organização do espaço, o que fomentou o desenvolvimento da responsabilidade e da atenção.

Posteriormente, foi promovido um momento de debate em grande grupo, no qual se refletiu sobre os alimentos comprados. A conversa centrou-se na distinção entre alimentos saudáveis e menos saudáveis, incentivando a construção de hábitos alimentares equilibrados. Notou-se que alguns alunos identificaram espontaneamente a importância de incluir frutas, legumes e pão nas suas compras, enquanto outros demonstraram surpresa ao perceberem que a maioria dos seus produtos escolhidos pertencia ao grupo dos alimentos processados ou açucarados.

Na motivação intrínseca, os alunos demonstraram grande envolvimento na escolha dos produtos e no manuseamento do dinheiro simulado, mantendo o interesse ao respeitar o limite de 15€ e ao realizar operações de soma e subtração, exercendo o raciocínio lógico de forma autónoma.

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Em relação ao controlo interno, tanto os clientes como os operadores de caixa assumiram responsabilidade pelas suas decisões, gerir o dinheiro e tomar decisões de compra, calcular os totais, devolver o troco e organizar o espaço, desenvolvendo competências de atenção, autonomia e responsabilidade.

Quanto à suspensão da realidade, a simulação do supermercado permitiu aos alunos imergir na situação, criando um contexto imaginativo e motivador que reproduziu o quotidiano de forma lúdica. O debate final sobre alimentos saudáveis e menos saudáveis reforçou a aprendizagem, promovendo a reflexão crítica e a construção de hábitos alimentares equilibrados.

4.2.3 **Atividade 3: Jogos em Família**

A atividade “Jogos em Família”, que ocorreu no dia 5 de junho (Apêndice O), foi desenvolvida com o objetivo de promover a participação ativa das famílias no processo de aprendizagem dos alunos, através de jogos didáticos que abrangem diversas componentes curriculares. Os jogos foram organizados em nove estações, em que cada uma estavam presentes dois alunos acompanhados pelas respetivas famílias. Como os familiares de quatro alunos não puderam comparecer, estes participaram nas atividades juntamente com o colega da sua estação e a respetiva família.

Os mesmos participaram ativamente em propostas que exigiam raciocínio, comunicação, criatividade, linguagem corporal, expressão artística e cooperação.

A atividade Criação de Palavras (Figura 27), tem como objetivo juntar sílabas para formar palavras, promovendo a consciência fonológica e o vocabulário.

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

Figura 27

Realização da atividade "Jogos em família"(Criação de palavras)



Os alunos demonstraram facilidade, no entanto, formavam palavras com poucas sílabas, como “luta” e “pata”.

No “Jogo do Robô”, os alunos utilizaram os comandos para orientar os “robôs” até ao local indicado, desenvolvendo o pensamento lógico e espacial.

A Sequência de Dança e o Jogo da Mímica envolveram expressão corporal e criatividade, permitindo a exploração do corpo como meio de comunicação e expressão.

A Criação de Histórias, através de desencadeadores, estimulou a imaginação e a construção narrativa em grupo.

Já no “Desenho às Cegas” evidenciou-se a importância da escuta ativa, da precisão na linguagem e a expressão artística.

No “Jogo do Dardo” (Figura 28), a componente matemática foi trabalhada de forma lúdica, ao contar pontos e comparar quantidades.

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

Figura 28

Realização da atividade "Jogos em família" (jogo do dardo)



A atividade “Completar o Abecedário” permitiu reforçar a associação entre letras, imagens e palavras, promovendo a alfabetização.

Figura 29

Realização da atividade "Jogos em família" (completar o abecedário)



Por fim, com os “Dados da Subtração” (Figura 30), os alunos praticaram operações matemáticas num contexto de jogo.

Figura 30

Realização da atividade "Jogos em família" (jogo dos dados)



Durante toda a atividade, observou-se um ambiente de entusiasmo, partilha e cooperação. Os familiares mostraram-se envolvidos e motivados, contribuindo de forma positiva para

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

o desenvolvimento das competências dos alunos. Assim, revelou-se uma prática de grande valor educativo, ao demonstrar que é possível articular aprendizagem, afetividade e envolvimento.

A participação das famílias contribuiu não só para o sucesso da atividade, como também para o fortalecimento da relação entre escola e contexto familiar, essencial para o desenvolvimento integral dos alunos.

No plano da motivação intrínseca, os alunos mostraram entusiasmo ao interagir com as diferentes estações de jogo que envolviam raciocínio, criatividade, expressão artística e cooperação. O facto de serem diversificadas e interativas contribuiu para estimular o prazer pela descoberta e pela resolução de desafios.

No controlo interno, os alunos assumiram a responsabilidade pelas suas escolhas e ações, desde orientar os robôs e formar palavras, até contar pontos ou completar o abecedário, experimentando diferentes estratégias e ajustando-as conforme os resultados obtidos. A participação ativa dos familiares reforçou o apoio, mas sem diminuir a autonomia das crianças, promovendo um equilíbrio entre orientação e decisão própria.

Na suspensão da realidade, os jogos criaram contextos imaginativos variados, desde encenar histórias e realizar mímicas até interagir com objetos de aprendizagem e simular compras ou pontuações, permitindo aos alunos explorar papéis, situações e expressões. Sustentou ainda a relação entre escola e família, tornando a experiência significativa tanto do ponto de vista cognitivo como social.

4.3. Triangulação dos Resultados Obtidos

De acordo com Denzin (1989), a triangulação de dados consiste na recolha de informação proveniente de múltiplas fontes, com o objetivo de aprofundar a compreensão do fenómeno em estudo. A triangulação dos resultados foi realizada através da análise cruzada das informações obtidas a partir de diversas fontes: revisão da literatura, inquérito por questionário às famílias entrevistas semiestruturadas, grupos de discussão focalizada nas crianças e nos alunos, observação participante e notas de campo.

Os dados recolhidos revelaram uma concordância significativa entre as diferentes fontes quanto ao impacto positivo da dimensão lúdica na aprendizagem. Confirmou-se que o

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

brincar e o jogo exercem um papel fundamental na criação de ambientes educativos mais estimulantes e dinâmicos, contribuindo para a motivação e o envolvimento dos alunos.

As atividades propostas nos dois grupos mostraram-se eficazes na consolidação das aprendizagens, evidenciando que o brincar não se limita a uma forma de entretenimento, mas constitui uma ferramenta pedagógica promotora de aprendizagens significativas, intuitivas e prazerosas.

Em contexto EPE, foi possível recolher e apresentar diversos dados. Através da observação direta, averiguou-se o interesse do grupo por atividades lúdicas. Deste modo, o plano de ação teve como enfoque proporcionar uma variedade de oportunidades, diversificando as atividades. Assim, realizou-se diferentes tipos de atividades lúdicas como jogos simbólicos, jogos com objetos, jogos sociais e jogos de atividade física. Através das mesmas as crianças adquiriram aprendizagens, desenvolveram conhecimentos das diferentes áreas de conteúdo, sendo estas a Área de Formação Pessoal e Social, Área da Expressão Comunicação e da Área do Conhecimento do Mundo. Desenvolveram ainda aspetos físicos, emocionais e sociais. De forma transversal, todas as atividades evidenciaram que a ludicidade potencia aprendizagens diversificadas e integrais, abrangendo as dimensões cognitiva, social, emocional e motora. O recurso à ludicidade no contexto de Educação Pré-Escolar mostrou-se fundamental para a promoção de aprendizagens que respeitam o ritmo, os interesses e as potencialidades de cada criança. As experiências vivenciadas confirmam que o brincar não é apenas um momento de lazer, mas uma estratégia pedagógica essencial que contribui para o desenvolvimento integral da criança.

Em contexto 1.ºCEB, as evidências recolhidas indicam que as metodologias lúdicas contribuíram para o desenvolvimento de competências, promovendo aprendizagens transversais às diferentes componentes curriculares. Estas atividades possibilitaram aos alunos aprender de forma integrada, articulando conteúdos de Matemática, Português, Estudo do Meio e Expressões Artísticas. Observou-se que o contexto lúdico favoreceu a inclusão e a motivação de alunos com diferentes ritmos e estilos de aprendizagem, permitindo-lhes expressar-se e aprender de forma ativa e prazerosa. Durante a implementação das atividades, foi possível observar entusiasmo, curiosidade e empenho por parte dos alunos. O recurso às atividades lúdicas facilitou a compreensão de conteúdos curriculares, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais acessível e próximo à realidade dos alunos. Verificou-se que o recurso a práticas lúdicas no 1.ºCEB

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

promoveu aprendizagens mais significativas, reforçando que aprender e brincar não são momentos distintos, mas processos que se complementam no desenvolvimento de cada aluno.

Conforme a Escala de Intensidade Lúdica de Rimmert van der Kooij, todas as atividades propostas, em ambos os contextos, proporcionaram elevados níveis de envolvimento, motivação e aprendizagem significativa, fazendo com que as mesmas se realizassem com sucesso.

Ademais, os dados indicam uma concordância nas perceções dos diferentes participantes relativamente à importância das atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem. Foram identificados benefícios relacionados com a compreensão, manipulação, cooperação, motivação, envolvimento, autonomia, exploração, expressão e espontaneidade.

As famílias, por sua vez, reconheceram o valor educativo do brincar, mas enquanto no 1.º CEB houve uma maior valorização dos aspetos educacionais e cognitivos, na EPE observou-se uma perceção mais equilibrada, com destaque nos benefícios sociais e emocionais. Também a educadora e a professora cooperante destacaram o papel do lúdico como estratégia promotora de aprendizagens significativas, salientando que este favorece o envolvimento, a motivação, a criatividade e a socialização das crianças. As atividades implementadas evidenciaram que, durante a sua execução, as crianças demonstraram concentração, entusiasmo e cooperação, revelando aprendizagens concretas nas diferentes áreas de conteúdo e componentes curriculares. As próprias crianças afirmaram que “aprendemos muitas coisas” e “pensamos mais depressa porque é divertido”, revelando uma perceção positiva das aprendizagens. Importa referir que, no início das discussões, nenhuma criança da EPE nem do 1.º CEB sabia o que eram atividades lúdicas, contudo, após lhes ser explicado que se referiam ao brincar e aos jogos, compreenderam o conceito e foram capazes de reconhecer o seu valor educativo.

Em relação à planificação de atividades lúdicas, ambas as docentes afirmaram ser possível integrar as mesmas em todas as áreas/componentes curriculares. “Enquanto brinca, a criança (...) está a desenvolver aptidões e atitudes que irá utilizar em diversas situações do seu quotidiano e ao longo da sua vida.” (Ferland (2006, citado por Sarmiento et al., 2017, p. 42).

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Quanto ao papel do educador/professor, a visão comum entre as docentes remeteu para a importância da organização, planeamento e intencionalidade pedagógica na implementação de atividades lúdicas. Observar, planear e avaliar são componentes essenciais para criar atividades adequadas às crianças, com objetivos claros que promovam a aprendizagem, o desenvolvimento e a socialização (Niles & Socha, 2014). A educadora destacou que o lúdico “não é apenas brincar por brincar, é preciso saber o que se pretende alcançar” e em concordância a professora referiu que se deve “manter presente que a atividade vai ajudar a aprender algo”. Verificou-se ainda a consciência de que o sucesso das práticas lúdicas depende da formação profissional para planificar atividades significativas, no qual a professora afirmou que “há ainda pouca formação sobre como integrá-las de forma sistemática”. A revisão literária reforça o papel do educador/professor como mediador e gestor de contextos de aprendizagem. As famílias também consideraram que o professor tem um papel relevante na implementação de atividades lúdicas (100%).

Segundo Niles e Socha (2014), uma criança aprende com mais facilidade quando potencia aprendizagens sem que a mesma tenha consciência. No contexto de EPE, 93,8% das famílias acreditam que as crianças aprendem mais em contextos informais e lúdicos, enquanto no contexto 1.ºCEB apenas 58,3%, ou seja, houve uma parte considerável que reconhece a eficácia da aprendizagem intencional e estruturada.

Outro ponto de interligação prendeu-se com a organização do espaço e dos materiais. Tanto as docentes como as famílias destacaram a importância de ambientes diversificados e ricos em estímulos. A educadora cooperante referiu que “um espaço bem organizado convida a explorar e a criar”, enquanto a professora cooperante mencionou que “a falta de materiais torna a aplicação mais difícil”. Assim, o ambiente físico e material é determinante para a qualidade da experiência lúdica, interferindo diretamente na motivação e no envolvimento das crianças.

Contudo, emergiram algumas diferenças entre contextos, as respostas divergiram quanto ao tempo dedicado à aplicação de atividades lúdicas. Na EPE, observou-se uma integração mais natural e frequente das atividades lúdicas nas rotinas e nas diversas áreas de conteúdo, sendo que a professora cooperante refere que “há sempre possibilidade”, sendo entendido como parte essencial do quotidiano educativo. No 1.º CEB, embora exista consciência do valor pedagógico do lúdico, identificou-se limitações decorrentes da exigência do currículo e de turmas muito heterogéneas, que dificultaram a sua

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

aplicação regular. A professora cooperante referiu que não conseguiu integrá-las, devido às exigências curriculares e à gestão de uma turma particularmente heterogénea.

Como desafios, as docentes reconheceram a importância de promover o envolvimento das crianças, ainda que os focos de cada resposta incidissem sobre aspetos distintos, sendo na EPE a importância de escutar ativamente e garantir atividades estimulantes, desafiantes e significativas, e no 1ºCEB a falta de recursos nas escolas e a instabilidade que surge nas salas.

Capítulo 5.

5. Conclusão

5.1. Conclusão da Dimensão Investigativa

De acordo com Sarmiento et al. (2017, p.42), “a atividade lúdica é o meio mais natural para a aprendizagem e tem efeitos sobre o desenvolvimento da criança”. Matos, Rabelo e Paiva (2021) salientam que as atividades lúdicas favorecem a compreensão de conceitos e conteúdos de forma espontânea e prazerosa, já que o brincar é intrínseco ao universo infantil e possibilita que as crianças aprendam ao explorar, experimentar e descobrir.

A análise dos dados permitiu constatar uma linha de concordância entre os diferentes participantes do estudo, apesar das suas perspetivas particulares e dos contextos distintos em que se inserem. As docentes e as famílias reconheceram, de forma unânime, o valor das atividades lúdicas enquanto ferramenta pedagógica promotora de aprendizagens significativas. A sua definição foi consensual, associando-se ao brincar e ao jogar com intencionalidade educativa clara. O termo “brincar” está relacionado com o termo “jogar”, na medida em que, por vezes, quando brincamos estamos a brincar com materiais ou objetos ou a jogar com situações ou sentimentos (Macedo, Petty e Passos, 2005, p.14).

As atividades apresentadas evidenciaram a importância e a eficácia das metodologias lúdicas no contexto educacional.

Relativamente ao tipo de aprendizagem mais eficaz, a maioria das famílias da EPE acreditam que as crianças aprendem melhor em contextos lúdicos e informais. Já no 1.º CEB, essa perceção é menos expressiva, revelando que muitas famílias valorizam abordagens mais estruturadas e intencionais.

Verificou-se uma diferença significativa no tempo disponível para o brincar, sendo mais valorizado e viável na EPE, enquanto no 1.º CEB a sua integração é condicionada pela rigidez curricular. No entanto, a aprendizagem lúdica tem vindo a ganhar cada vez mais reconhecimento por parte dos professores (Buldu, 2023).

A ludicidade deve ser entendida como um recurso de apoio ao professor e não como uma barreira ao ensino. Quando as ferramentas lúdicas são selecionadas de forma criteriosa e acompanhadas por formação adequada e suporte contínuo, podem assumir-se como aliadas importantes do processo educativo, favorecendo práticas pedagógicas mais eficazes e promovendo um ensino mais dinâmico e envolvente (Silva, 2021).

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Conclui-se que o processo de ensino-aprendizagem exige uma constante adaptação por parte do educador e do professor, de modo a envolver os alunos de forma ativa. Ao incorporar abordagens interdisciplinares e promover um ambiente educativo positivo e estimulante, contribuem significativamente para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais envolvente e enriquecedor para todos os intervenientes. O educador/professor assume um papel central enquanto mediador de aprendizagem, sendo responsável por criar condições favoráveis à participação ativa dos alunos, incentivando o desenvolvimento de competências e fomentando uma compreensão mais significativa do saber. Quando planifica uma atividade, deve começar por definir objetivos e aprendizagens a atingir, tendo sempre em conta as necessidades, ritmo e características individuais de cada criança (Pinto, 2003).

Em síntese, as atividades lúdicas devem ser integradas de forma intencional às práticas pedagógicas, pois ampliam as aprendizagens e valorizam as especificidades das crianças. Estas são um recurso pedagógico complementar, capaz de enriquecer o trabalho do docente e potenciar a qualidade do processo educativo. Quando selecionadas de forma crítica, integradas com intencionalidade pedagógica e inseridas numa abordagem centrada no aluno, revelam-se fundamentais na promoção de uma aprendizagem mais eficaz, motivadora e significativa (Santos, Souza, Pereira, Menezes & Sousa, 2025).

5.2. Implicações da Investigação para a Prática Profissional Futura

A realização da investigação constituiu uma experiência gratificante a nível pessoal e profissional. O processo de criação, preparação, planificação, implementação e reflexão de atividades implicou um significativo crescimento e desenvolvimento enquanto futura profissional da área da educação, contribuindo para uma melhor gestão do currículo e na orientação do grupo.

Formosinho, Machado e Formosinho (2010) consideram que “o conhecimento profissional prático é uma janela para uma melhor compreensão e apropriação da prática profissional.” (p. 21). Os contextos de estágio permitiram o contacto direto com diferentes realidades e abordagens pedagógicas, sendo possível aprender em contexto, refletir em colaboração com os intervenientes educativos, identificar dificuldades e interesses das crianças/alunos e, conseqüentemente, adequar e diversificar as atividades propostas em função das suas necessidades.

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Com a concretização dos estágios, constatou-se que a promoção de uma prática cooperativa e colaborativa assume um carácter essencial. O planeamento e a execução dos planos de ação delineados foram desenvolvidos em articulação com a educadora e a professora cooperantes, revelando-se determinante para o desenvolvimento das competências profissionais.

No que concerne à relação estabelecida entre a estagiária e as crianças/alunos, verificou-se uma construção de vínculos afetivos, em que se procurou responder às especificidades de cada criança/aluno, de modo a criar um ambiente estável e acolhedor.

Considerou-se como aspetos menos positivos, o tempo disponibilizado para a realização do estágio que se revelou limitador, como também a impossibilidade de envolver as famílias quanto seria desejável nas atividades propostas, especialmente no contexto da EPE, de modo a realizar uma maior articulação entre o contexto educativo e familiar.

O relatório constituiu-se como uma oportunidade significativa, uma vez que permitiu articular a dimensão pedagógica com a vertente investigativa, através do desenvolvimento da capacidade de questionar, refletir criticamente e fundamentar a prática educativa.

Após a investigação observou-se uma evolução da capacidade de reflexão, pois ao analisar a prática e as ações, contribuiu para a construção de uma postura crítica e para o desenvolvimento enquanto futura educadora reflexiva. As vivências proporcionaram oportunidades para refletir criticamente, fazer escolhas conscientes, reconhecer e ultrapassar os próprios erros.

Assim, comprometo-me a construir ambientes educativos ricos em experiências lúdicas, onde as crianças possam explorar, imaginar, criar, errar e reconstruir o seu saber. Ambientes onde o brincar é respeitado e potenciado enquanto espaço de aprendizagem significativa. Este compromisso traduz-se na intencionalidade com que planeio, observo e intervenho, reconhecendo o jogo e a brincadeira como meios privilegiados para desenvolver competências. Acredito que, ao integrar a ludicidade no quotidiano escolar, estarei a promover uma educação mais equilibrada, criativa e feliz, onde cada criança é respeitada no seu ritmo, nos seus interesses e na sua forma única de aprender.

Em suma, esta experiência revelou-se profundamente enriquecedora e significativa, constituindo-se como um contributo relevante para a futura prática profissional, na

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

medida em que possibilitou a consolidação de conhecimentos e o desenvolvimento de competências essenciais para o desempenho da profissão no futuro.

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

Referências Bibliográficas

- Aires, L. (2011). *Paradigma qualitativo e práticas de investigação educacional*. Universidade Aberta.
- Alarcão, I. (2001). Professor-investigador: Que sentido? Que formação? *Cadernos de Formação de Professores, 1*, 21–30.
- Alarcão, I. (1996). Ser professor reflexivo. In I. Alarcão (Org.), *Formação reflexiva de professores: Estratégias de supervisão* (pp. 171–198). Porto Editora.
- Bezerra, L. (2018). Por amor e por força: Rotinas na educação infantil. *Revista Educação, 13*(1), 228–229.
- Bodrova, E. (2008). Make-believe play versus academic skills: A Vygotskian approach to today's dilemma of early childhood education. *European Early Childhood Education Research Journal, 16*(3), 357–369.
<https://doi.org/10.1080/13502930802291777>
- Bogdan, R., & Biklen, S. (1994). *Investigação qualitativa em educação*. Porto Editora.
- Brock, A., Dodds, S., Jarvis, P., & Olusoga, Y. (2011). *Brincar – aprendizagem para a vida*. Editora Penso.
- Buldu, M. (2023). Playful learning as an innovative approach: A review of the literature on teachers' perspectives. *Baskent University Journal of Education, 10*(2), 208–216.
- Caetano, A. P. (2019). Ética na investigação-ação: Alguns apontamentos de reflexão. *Revista da Rede Internacional de Investigação-Ação Colaborativa, 1*, 53–72.
- Coutinho, C. (2011). *Metodologia de investigação em ciências sociais e humanas: Teoria e prática*. Edições Almedina.

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

- Duffy, C. (2013). A viagem de Isabelle: Um estudo de caso sobre desenvolvimento sensorio-motor de um bebé no seu primeiro ano de vida através da observação das suas experiências e jogo ao ar livre. In E. C. Silva, L. Marques, L. Tavares, & M. Costa (Eds.), *Cadernos de educação de infância* (Vol. 100, pp. 12–18). Associação de Profissionais de Educação de Infância.
- Chateau, J. (1987). *O jogo e a criança*. Summus.
- Fernandes, I., & Tomás, C. (2011). Questões éticas na investigação com crianças. In C. Machado & I. C. Lopes (Eds.), *Metodologias de investigação em psicologia e educação* (pp. 119–134). Pactor.
- Ferreira, S. (2020). *O brincar e o jogo como promotores de aprendizagens* [Dissertação de mestrado, Universidade de Évora]. Repositório da Universidade de Évora. [Mestrado-Educacao_Pre_escolar_e_Ensino_do_1º_Ciclo_do_Ensino_Basico-Sofia_Isabel_Tavares_Ferreira.pdf](#)
- Ferreira, V. (2004). Entrevistas focalizadas de grupo: Roteiro da sua utilização numa pesquisa sobre o trabalho nos escritórios. In *Atas do V Congresso Português de Sociologia* (pp. 102–107). Associação Portuguesa de Sociologia.
- Folque, M., Bettencourt, M., & Ricardo, M. (2015). A prática educativa na creche e o modelo pedagógico do MEM. *Escola Moderna*, 3(6), 13–34.
- Forneiro, L. (1998). A organização dos espaços na Educação Infantil. in Zabalza, M. *Qualidade em Educação Infantil*. Artmed
- Gralik, C., Rocha, E. A. C., Steinbach, F., & Buss Simão, M. (2014). “Prepara tudo que nós vamos brincar!”: Organizar espaços, possibilitar brincadeiras e experienciar a docência do estágio na educação infantil. *Revista Zero a Seis*, 29(29), 112–130. <https://doi.org/10.5007/1980-4512.2014n29p112>

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

- Harms, T., Clifford, R. M., & Cryer, D. (2008). *Escala de avaliação do ambiente em educação de infância* (I. Abreu Lima, C. Aguiar, A. M. Gamelas, T. Leal, & A. I. Pinto, Trans.). Livpsic. (Publicado originalmente em 1998).
- Kishimoto, T. M. (1994). *O jogo e a educação infantil*. Cortez.
- Lima, J. (2025). O papel da ludicidade como ferramenta pedagógica na educação infantil. *Revista Educação Contemporânea – RECA*, 2(2), 117–126.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.15168756>
- Macedo, T., Mota, R., & Vaz, B. (2022). O lúdico como facilitador da aprendizagem na educação infantil. *Revista Latino-Americana de Estudos Científicos*, 3(13), 1–12.
<https://doi.org/10.55470/relaec.3739>
- Macedo, L., Petty, A. L. S., & Passos, N. C. (2005). *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Artmed.
- Martins, E., Silva, I., & Araújo, E. (2024). A ludicidade na educação infantil: uma aprendizagem mais dinâmica. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, 10(7), 1559–1571.
<https://doi.org/10.51891/rease.v10i7.14925>
- Máximo-Esteves, L. (2008). *Visão panorâmica da investigação – Acção*. Porto Editora.
- Mendes, J. (2003). *Perguntar e observar não basta, é preciso analisar: algumas reflexões metodológicas*. Centro de Estudos Sociais.
- Mendes, I., Almeida, A., Rodrigues, A., Oliveira, E., Faria, M., & Nicolau, K. (2022). A importância da ludicidade no processo de ensino aprendizagem. *RECIMA21 – Revista Científica Multidisciplinar*, 3(12), 1–11.
<https://doi.org/10.47820/recima21.v3i12.2507>

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

Ministério da Educação. (2017). Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.

[Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória](#)

Neto, C. (1997). Jogo e desenvolvimento da criança. In C. Neto, *Tempo & espaço de jogo para a criança: Rotinas e mudanças sociais*. Edições FMH.

Neto, C. (2003). Tempo & espaço de jogo para a criança: rotinas e mudanças sociais. Edição Faculdade de Motricidade Humana Serviço de Edições.

Neto, C. (2020). *Libertem as crianças* (6.ª ed.). Contraponto.

Neto, S., & Lima, D. (2023). Reflexões sobre as concepções do lúdico nos artigos científicos da Capes e Scielo. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, 9(5), 1014–1034.
<https://doi.org/10.51891/rease.v9i5.9844>

Niles, R. P., & Socha, K. (2014). A importância das atividades lúdicas na Educação Infantil. *Ágora: Revista De divulgação científica*, 19(1), 80–94.
<https://doi.org/10.24302/agora.v19i1.350>

Oliveira, I., & Serrazina, L. (2002). A reflexão e o professor como investigador. In GTI – Grupo de Trabalho de Investigação (Eds.), *Reflectir e investigar sobre a prática profissional* (pp. 29–42). APM.

Oliveira, I., Teixeira, V. M. & Costa, N., (2022). A importância da ludicidade na educação infantil. *Campos do Saber*, 8(1), 61-72.

Pacheco, L., Cavalcante, V., & Santiago, R. (2021). A BNCC e a importância do brincar na educação infantil. *Ensino em Perspectivas*, 2(3), 1–11.
<https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/article/view/6383>

Pereira, I. I., & Castanheira, L. (2020). O lúdico como estratégia de ensino-aprendizagem: Uma experiência pedagógica com crianças. In R. P. Lopes, C. Mesquita, E. M.

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

Silva, & M. V. Pires (Eds.), *Livro de atas do V Encontro Internacional de Formação na Docência (INCTE)* (pp. 631–639). Instituto Politécnico de Bragança.

Pinto, M. R. (2003). *Formação e aprendizagem no espaço lúdico* (2.ª ed.). Arte & Ciência.

Ponte, J. P. (2002). Investigar a nossa própria prática. In GTI (Eds.), *Reflectir e investigar sobre a prática profissional* (pp. 5–28). APM.

Portugal, G. & Laevers, F. (2018). *Avaliação em Educação Pré-Escolar*. Porto Editora.

Quivy, R., & Campenhoudt, L. (1998). *Manual de investigação em ciências sociais*. Gradiva.

Sanches, I. (2001). *Comportamentos e estratégias de actuação na sala de aula*. Porto Editora.

Santos, A., & Pereira, O. (2019). *A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na educação infantil*. *Revista Eletrônica Pesquiseduca*, 11(25), 480–493.

Santos, D. R. T., Souza, C. L. M. de, Pereira, D. da S. S., Menezes, K. A. S., & Sousa, B. D. M. de. (2025). *Atividades lúdicas em ensino e aprendizagem das ciências naturais*. *Revista Acervo Educacional*, 7, 1–8.
<https://doi.org/10.25248/rae.e18373.2025>

Santos, M. S. (2018). *A importância do jogo no 1º ciclo do ensino básico* [Relatório de Mestrado, Escola Superior de Educação de Coimbra]. Politécnico de Coimbra.

Saracho, O. N., & Spodek, B. (1998). *Multiple perspectives on play in early childhood education*. State University of New York Press.

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

Sarmento, T., Ferreira, F., Madeira, R., Silva, A., Silva, M., Rocha, M., Azevedo, S. & Gomes, L. (2017). *Brincar e aprender na infância*. Porto Editora.

Matos, R., Rabelo, J., & Paiva, I. (2021). Brincadeiras e interações como eixos norteadores na educação infantil. *Ensino em Perspectivas*, 2(4), 1–11.

Silva, G. J., De Carvalho, S. P., & Miranda, S. (2019). A ludicidade em ciências: Implicações didático-pedagógicas no fazer docente. In G. Ferreira (Ed.), *Educação: Políticas, estrutura e organização* (Vol. 8, pp. 197–204). Atena Editora. <https://doi.org/10.22533/at.ed.0951903042>

Silva, L., Marques, L., Mata, L., & Rosa, M. (2016). *Orientações curriculares para a educação pré-escolar*. Ministério da Educação/Direção-Geral da Educação. [Orientacoes_Curriculares.pdf](#)

Tomás, C. (2007). Paradigmas, imagens e concepções da infância em sociedades mediatizadas. *Media & Jornalismo*, 11, 119–134.

Traqueia, A., Pacheco, E., & Taveira, E. (2021). Reflexão crítica sobre métodos e técnicas de recolha de dados: Investigação-ação. In A. Moreira, P. Sá, & A. Costa (Eds.), *Reflexões em torno de métodos e metodologias de investigação: Investigação-ação* (Vol. 1, pp. 33–50). Universidade de Aveiro. <https://doi.org/10.34624/hmtj-qg49>

UNICEF. (2019). *Convenção sobre os Direitos da Criança e Protocolos Facultativos*. Comité Português para a UNICEF. Consultado em 8 de abril de 2020, de https://www.unicef.pt/media/2766/unicef_convencao_dos_direitos_da_crianca.pdf

Vala, A. (2012). O contexto educativo e a aprendizagem na educação pré-escolar. *Escola Moderna, Série 5*(42), 5–12.

Wajskop, G. (1995). O brincar na educação de infância. *Cadernos de Pesquisa*, 92, 62–69.

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

Würdig, R. C. (2010). Recreio: os sentidos do brincar do ponto de vista das crianças.
InterMeio, 32, 90–105.

Zeichner, K., & Liston, D. (1996). *Reflective teaching: An introduction*. Lawrence
Erlbaum.

Projeto Curricular de Turma (2023)

Projeto Educativo de Agrupamento (2021)

Projeto educativo do agrupamento (2023)

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e
no 1º Ciclo do Ensino Básico

Legislação

República Portuguesa. (2018). *Decreto-Lei n.º 54/2018, de 6 de julho. Diário da República*, 1.ª série, n.º 129. <https://diariodarepublica.pt/dr/detalhe/decreto-lei/54-2018-115652961>

República Portuguesa. (2018). *Decreto-Lei n.º 55/2018, de 6 de julho. Diário da República*, 1.ª série, n.º 129. <https://diariodarepublica.pt/dr/detalhe/decreto-lei/55-2018-115652962>

Apêndice

Apêndice A

Escala de Intensidade lúdica

Categorias	Descritores	Indicadores de observação	Nível (0-4)
Motivação intrínseca	Necessidade de exploração de uma situação	Curiosidade, iniciativa, empenho, procura ativa de materiais ou estímulos.	
	Duração	Continuidade da ação, interesse mantido, feedback e motivação prolongada.	
	Intensidade	Grau de envolvimento, profundidade, implicação emocional e física na atividade.	
	Prazer	Demonstrações visíveis de alegria, entusiasmo, satisfação e recompensa interna.	
	Persistência do comportamento de jogo	Perseverança e continuidade da ação lúdica mesmo perante obstáculos.	
Controlo interno	Intencionalidade na ação lúdica	Clareza de objetivos, escolhas deliberadas, persistência na ação.	
	Presença de uma estratégia	Capacidade de planear, selecionar métodos, aplicar raciocínio lógico.	
	Existência de controlo	Segurança nas ações, autoconfiança, autonomia, equilíbrio entre risco e domínio.	
	Plano	Perceção das consequências, previsão de ações futuras, coerência da sequência lúdica.	
	Experiência de sucesso durante o jogo	Atribuição positiva ao sucesso, sentimento de competência, autoimagem positiva.	
Suspensão da realidade	Nível e dimensão de criatividade	Uso criativo de materiais, respostas originais, invenção de novas soluções.	
	Grau de complexidade	Riqueza de fantasia, elaboração de enredos e interações complexas.	
	Relação com a realidade	Capacidade de integrar o imaginário e o real, representar situações de forma simbólica.	
	Extensão da imaginação	Capacidade de criar universos imaginários, adotar papéis, usar abstração.	
	Dinâmica de representação	Facilidade e vivacidade na dramatização, criação de papéis, produção simbólica.	

Níveis:	
0	Ausência total do descritor
1	Muito baixo – aparece de forma rara e pouco significativa
2	Moderado – presença ocasional, com algum envolvimento
3	Elevado – presença frequente e visível
4	Muito elevado – envolvimento total e constante

Apêndice B

Escala ECERS-R

Espaço e Mobiliário												
1. Espaço interior			1 2 3 4 5 6 7									
S	N		S	N	NA	S	N		S	N		
1.1	X		3.1	X		5.1	X		7.1		X	
1.2	X		3.2	X		5.2	X		7.2	X		
1.3	X		3.3	X		5.3	X					
1.4	X		3.4	X								
			3.5		X							
2. Mobiliário rotinas, brincadeiras e aprendizagem			1 2 3 4 5 6 7									
S	N		S	N	NA	S	N	NA	S	N		
1.1	X		3.1	X		5.1	X		7.1	X		
1.2	X		3.2	X		5.2	X		7.2	X	X	
			3.3		X	5.3		X				
3. Mobiliário descanso e conforto			1 2 3 4 5 6 7									
S	N		S	N		S	N		S	N		
1.1	X		3.1	X		5.1	X		7.1	X		
1.2	X		3.2	X		5.2	X		7.2	X	X	
						5.3		X				
4. Arranjo da sala para atividades			1 2 3 4 5 6 7									
S	N		S	N	NA	S	N		S	N		
1.1	X		3.1	X		5.1	X		7.1	X		
1.2	X		3.2	X		5.2	X		7.2	X		
			3.3	X		5.3	X		7.3	X		
			3.4		X							
5. Espaço de privacidade			1 2 3 4 5 6 7									
S	N		S	N		S	N		S	N		
1.1	X		3.1	X		5.1	X		7.1	X	X	
			3.2	X		5.2	X		7.2	X	X	
6. Exposição de material relacionado com criança			1 2 3 4 5 6 7									
S	N		S	N		S	N		S	N		
1.1	X		3.1	X		5.1	X		7.1	X		
1.2	X		3.2	X		5.2	X		7.2	X		
7. Espaço motricidade global			1 2 3 4 5 6 7									
S	N		S	N		S	N		S	N		
1.1	X		3.1	X		5.1	X		7.1	X		
1.2	X		3.2	X		5.2	X		7.2	X		
						5.3	X		7.3	X		
8. Equipamento motricidade global			1 2 3 4 5 6 7									
S	N		S	N	NA	S	N	NA	S	N		
1.1	X		3.1	X		5.1	X		7.1	X	X	
1.2	X		3.2	X		5.2	X		7.2	X	X	
1.3	X		3.3	X		5.3		X				
A. Sub-escala (Itens 1-8) Pontuação			44									
B. Número de itens cotados			8									

Rotinas/ Cuidados Pessoais												
9. Chegada/ Saída			1 2 3 4 5 6 7									
S	N		S	N	NA	S	N	NA	S	N	NA	
1.1	X		3.1	X		5.1	X		7.1	X		
1.2	X		3.2	X		5.2	X		7.2	X		
1.3	X		3.3	X	X	5.3	X		7.3	X		
10. Refeições/ Merendas			1 2 3 4 5 6 7									
S	N	NA	S	N	NA	S	N	NA	S	N		
1.1	X		3.1	X		5.1	X		7.1	X		
1.2	X		3.2	X		5.2	X		7.2	X		
1.3	X		3.3	X		5.3	X		7.3	X		
1.4	X		3.4	X		5.4	X					
1.5	X		3.5	X								
			3.6		X							
11. Sono/ Descanso			1 2 3 4 5 6 7									
S	N	NA	S	N		S	N		S	N		
1.1			3.1			5.1			7.1			
1.2			3.2			5.2			7.2			
1.3			3.3			5.3						
			3.4									
12. Uso casa de Banho/ Fraldas			1 2 3 4 5 6 7									
S	N		S	N		S	N		S	N		
1.1	X		3.1	X		5.1	X		7.1	X		
1.2	X		3.2	X		5.2	X		7.2	X		
1.3	X		3.3	X		5.3	X					
1.4	X		3.4	X								
			3.5	X								
13. Práticas de Saúde			1 2 3 4 5 6 7									
S	N		S	N		S	N		S	N	NA	
1.1	X		3.1	X		5.1	X		7.1	X		
1.2	X		3.2	X		5.2	X		7.2	X	X	
			3.3	X		5.3	X					
			3.4	X								
14. Práticas de segurança			1 2 3 4 5 6 7									
S	N		S	N		S	N		S	N		
1.1	X		3.1	X		5.1	X		7.1	X		
1.2	X		3.2	X		5.2	X		7.2	X		
1.3	X		3.3	X								
A. Sub-escala (Itens 9 -14) Pontuação			26									
B. Número de itens cotados			5									
Espaço e Mobiliário – Pontuação (A + B)			5,2=5									

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Linguagem - Raciocínio									
15. Livros e imagens									
	S	N		S	N		S	N	
1.1		X		3.1	X		5.1	X	
1.2	X			3.2	X		5.2	X	
							5.3	X	

16. Encorajar crianças a comunicar									
	S	N		S	N		S	N	
1.1		X		3.1	X		5.1	X	
1.2	X			3.2	X		5.2	X	
							5.3	X	

17. Uso da linguagem para competências raciocínio									
	S	N		S	N		S	N	
1.1		X		3.1	X		5.1	X	
1.2	X			3.2	X		5.2	X	

18. Uso da linguagem para competências raciocínio									
	S	N		S	N		S	N	
1.1		X		3.1	X		5.1	X	
1.2	X			3.2	X		5.2	X	
1.3	X						5.3	X	
							5.4	X	

A. Sub-escala (Itens 15-18) Pontuação	27
B. Número de itens cotados	4
Espaço e Mobiliário – Pontuação (A + B)	6,75=7

Atividades									
19. Motricidade fina									
	S	N		S	N		S	N	
1.1		X		3.1	X		5.1	X	
1.2	X			3.2	X		5.2	X	
							5.3	X	

20. Arte									
	S	N		S	N		S	N	NA
1.1		X		3.1	X		5.1	X	
1.2	X			3.2	X		5.2	X	
							5.3	X	

21. Música / Movimento									
	S	N		S	N		S	N	
1.1		X		3.1	X		5.1	X	
1.2	X			3.2	X		5.2	X	
							5.3	X	

22. Blocos									
	S	N		S	N		S	N	
1.1		X		3.1	X		5.1	X	
				3.2	X		5.2	X	
				3.3	X		5.3	X	
							5.4	X	
							5.5	X	

23. Areia/ Água									
	S	N		S	N		S	N	
1.1	X			3.1	X		5.1	X	
1.2	X			3.2	X		5.2	X	
							5.3	X	

24. Jogo dramático									
	S	N		S	N		S	N	
1.1		X		3.1	X		5.1	X	
				3.2	X		5.2	X	
				3.3	X		5.3	X	
							5.4	X	

25. Natureza/ Ciência									
	S	N		S	N		S	N	
1.1		X		3.1	X		5.1	X	
				3.2	X		5.2	X	
							5.3	X	
							5.4	X	

26. Matemática/ Número									
	S	N		S	N		S	N	
1.1		X		3.1	X		5.1	X	
1.2	X			3.2	X		5.2	X	
							5.3	X	
							5.4	X	

27. Uso televisão, vídeo, computadores													
	S	N		S	N		S	N	NA		S	N	NA
1.1		X		3.1	X		5.1	X			7.1	X	
1.2	X			3.2	X		5.2	X			7.2	X	
				3.3	X		5.3	X					
							5.4	X					

28. Promover aceitação da diversidade									
	S	N		S	N		S	N	
1.1		X		3.1	X		5.1	X	
1.2	X			3.2	X		5.2	X	
1.3	X			3.3	X				

A. Sub-escala (Itens 19-28) Pontuação	46
B. Número de itens cotados	10
Espaço e Mobiliário – Pontuação (A + B)	4,6=5

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Interação																		
29. Supervisão atividades motricidade global												1	2	3	4	5	6	7
S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N					
1.1	X	3.1	X	5.1	X	7.1	X											
1.2	X	3.2	X	5.2	X	7.2	X											
		5.3	X			7.3	X											

30. Supervisão geral das crianças													
S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N
1.1	X	3.1	X	5.1	X	7.1	X						
1.2	X	3.2	X	5.2	X	7.2	X						
		3.3	X	5.3	X	7.3	X						
				5.4	X								

31. Disciplina													
S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N
1.1	X	3.1	X	5.1	X	7.1	X						
1.2	X	3.2	X	5.2	X	7.2	X						
1.3	X	3.3	X	5.3	X	7.3	X						

32. Interações pessoal-crianças													
S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N
1.1	X	3.1	X	5.1	X	7.1	X						
1.2	X	3.2	X	5.2	X	7.2	X						
1.3	X			5.3	X								

33. Interações entre crianças													
S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N
1.1	X	3.1	X	5.1	X	7.1	X						
1.2	X	3.2	X	5.2	X	7.2	X						
1.3	X	3.3	X										

A. Sub-escala (Itens 29-33) Pontuação	35
B. Número de itens cotados	5
Espaço e Mobiliário - Pontuação (A ÷ B)	7

Estrutura do programa																		
34. Horário												1	2	3	4	5	6	7
S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N					
1.1	X	3.1	X	5.1	X	7.1	X											
		3.2	X	5.2	X	7.2	X											
		3.3	X	5.3	X													
		3.4	X	5.4	X													

35. Jogo livre													
S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N
1.1	X	3.1	X	5.1	X	7.1	X						
1.2	X	3.2	X	5.2	X	7.2	X						
		3.3	X	5.3	X								

36. Tempo do grupo													
S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N
1.1	X	3.1	X	5.1	X	7.1	X						
1.2	X	3.2	X	5.2	X	7.2	X						
				5.3	X	7.3	X						

37. Condições para crianças com incapacidades													
S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N
1.1	X	3.1	X	5.1	X	7.1	X						
1.2	X	3.2	X	5.2	X	7.2	X						
1.3	X	3.3	X	5.3	X	7.3	X						
1.4	X	3.4	X										

A. Sub-escala (Itens 34-37) Pontuação	26
B. Número de itens cotados	4
Espaço e Mobiliário - Pontuação (A ÷ B)	6,5=7

País e pessoal																		
38. Condições para necessidades país												1	2	3	4	5	6	7
S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N					
1.1	X	3.1	X	5.1	X	7.1	X											
1.2	X	3.2	X	5.2	X	7.2	X											
		3.3	X	5.3	X	7.3	X											
		3.4	X	5.4	X													

39. Condições para necessidades pessoais													
S	N	S	N	NA	S	N	S	N	S	N	S	N	
1.1	X	3.1	X		5.1	X	7.1	X					
1.2	X	3.2	X		5.2	X	7.2	X					
		3.3	X		5.3	X	7.3	X					
		3.4	X		5.4	X							
				X									

40. Condições necessidades profissionais pessoal													
S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N
1.1	X	3.1	X	5.1	X	7.1	X						
1.2	X	3.2	X	5.2	X	7.2	X						
1.3	X	3.3	X	5.3	X								

41. Interação e cooperação do pessoal													
S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N
1.1	X	3.1	X	5.1	X	7.1	X						
1.2	X	3.2	X	5.2	X	7.2	X						
1.3	X	3.3	X	5.3	X	7.3	X						

42. Supervisão e avaliação do pessoal													
S	N	S	N	NA	S	N	S	N	S	N	S	N	
1.1	X	3.1	X		5.1	X	7.1	X					
1.2	X	3.2	X		5.2	X	7.2	X					
					5.3	X	7.3	X					
					5.4	X							

43. Oportunidades para desenvolvimento profissional													
S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N	S	N
1.1	X	3.1	X	5.1	X	7.1	X						
1.2	X	3.2	X	5.2	X	7.2	X						
		3.3	X	5.3	X	7.3	X						
				5.4	X								

A. Subescala (Itens 38-43) Pontuação	31
B. Número de itens cotados	6
Espaço e Mobiliário - Pontuação (A ÷ B)	5,2=5

Total e Pontuação Média			
	Cotação	Itens cotados	Pontuação Média
Espaço e Mobiliário	44	8	5,5=5
Rotinas / Cuidados	26	5	5,2=5
Pessoais			
Linguagem - Raciocínio	27	4	6,75=7
Atividades	46	10	4,6=5
Interação	35	5	7
Estrutura do programa	26	4	6,5=7
País e pessoal	31	6	5,2=5
Total	235	42	5,6=6

Apêndice C

Análise de conteúdo dos Grupos de Discussão Focalizada nas crianças de EPE

Categoria	Subcategoria	Indicadores	Unidade de registo
Preferências das crianças	Brincar	Faz-de-conta	“na casinha” (freq. 3), “fazer comida”, “Às mães e aos pais”, “aos casais”
		Motricidade	“à apanhada” (freq.4), “futebol” (freq. 3), “escondidas”,
		Locais	“ir ao parque”, “brincar lá fora” (freq. 2)
		Artes	“desenhar” (freq.5)
	Áreas	Área do Faz-de-conta	“Brincar na casinha” (freq.6), “garagem” (freq.3)
		Área da Expressão Plástica	“desenhos” (freq. 4), “pintura”

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

		Área da biblioteca	“biblioteca”, “adoro ler”
		Área das construções	“jogos de construção” (freq.2)
	Jogos	Motricidade	“jogar à bola” (freq.5), “jogo da raposa” (freq.2), “escondidas” (freq.4), “jogo da batata quente”, “apanhada” (freq.5)
		Tecnologia	“roblox”, “jogos da bluey”
		Construção	“jogo dos imans”
	Concepções das crianças em relação às atividades lúdicas	Aprendizagem	Existe
Não existe			“Não” (freq.3)

Apêndice D

Análise de conteúdo do questionário às famílias de EPE

Categoria	Subcategoria	Indicadores	Unidade de registo
Conceções das famílias em relação às atividades lúdicas	Implementação de atividades lúdicas	Importância	“Sim” (freq. 16)
		Propósito	“Diversão” (freq. 13), “Prazer” (freq. 8), “Entretenimento” (freq. 8), “Aprendizagens” (freq. 16), “Capacidades” (freq. 11), “Criatividade” (freq. 12), “Curiosidade” (freq. 11)
		Benefícios	“Benefícios cognitivos” (freq. 11), “Benefícios sociais” (freq. 12), “Benefícios emocionais” (freq. 10), “Benefícios físicos” (freq. 9), “Benefícios educacionais” (freq. 14)
	Papel do educador	Relevância	“sim” (freq. 16)
	Perspetivas sobre os filhos	Aprendizagem	“Quando a aprendizagem é objetiva, tendo consciência que está a aprender” (freq. 15), “Quando potencia aprendizagens enriquecedoras, sem que a mesma tenha consciência que está a aprender” (freq. 1)
		Preferência	“Artes plásticas” (freq. 2), “brincar com os colegas”, “desenhos”, “histórias”, “jogar à bola”, “jogo do galo”, “jogos (freq.5), “jogar à bola”, “faz-de-conta”, “na natureza”.

Apêndice E

Análise de conteúdo da entrevista à educadora cooperante

Categoria	Subcategoria	Indicadores	Unidade de registo
Conceções da educadora em relação às atividades lúdicas	Benefícios	Autonomia	“Permitem que a criança aprenda de uma forma autónoma”
		Espontaneidade	“Permitem que a criança aprenda de uma forma (...) espontânea”
		Envolvimento	“Elas envolvem-se”, “permite um outro tipo de envolvimento que as atividades de ensino formal não permitem”.
		Exploração	“Permite explorar”
		Expressão	“Exprimem-se”
		Conhecimento	“Permite que se conheça, que conheça os outros”, “Enquanto educadores consigamos conhecê-las melhor”
		Essencial	“No Pré-Escolar, a aprendizagem tem de ser essencialmente pelo lúdico
	Desafios	Escuta	“Ouvi-las ativamente”

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

		Observação	“É preciso estarmos atentos às necessidades”
		Organização da espaço e materiais	“Ser conscientes da organização da sala”, “um espaço bem organizado convida a explorar e a criar”
		Estímulo	“Atividades serem verdadeiramente estimulantes e desafiantes”
	Papel do educador	Organização	“Seremos organizados”
		Consciência	“ter consciência dos objetivos e do que queremos promover”
		Exigência	“Seremos (...) exigentes”
		Planeamento	“não é apenas brincar por brincar, é preciso saber o que se pretende alcançar”
Utilização das atividades lúdicas	Áreas de conteúdo	Presença	“as atividades lúdicas são possíveis de utilizar em todas as áreas de conteúdo”
		Funcionalidade	“As áreas da sala contemplam todas as áreas de conteúdo”, “na agenda semanal, as tardes de animação cultural são dedicadas às diversas áreas de conteúdo consoante os dias”
	Tempo destinado ao brincar	Disponibilidade	“as áreas sempre disponíveis, por isso, há sempre tempo para brincar na sala”, “Há sempre possibilidade”, “como trabalhamos em projetos, pequenos grupos, num sistema rotativo, eles podem passar pelas atividades e brincar espontaneamente quando o entendem”

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

	Jogos	Tipos de jogos	“Jogos de motricidade, jogos de mesa, jogos musicais, jogos para trabalhar a escrita, jogo com rimas, jogos de movimento”
	Instituição	Importância	“Tudo o que é promovido em termos institucionais, quando convidamos pessoas para vir, nós tentamos que sejam atividades lúdicas até mesmo para os pais perceberem a sua importância.” “É importante a família e a comunidade vir para perceber as aprendizagens que são feitas através do brincar.”
	Espaço exterior	Estímulo	“Precisa de ser mais estimulante”
		Materiais	“O nosso espaço exterior não tem muitos materiais”, “O espaço exterior para ser lúdico nem sempre precisa de ter coisas”
		Criatividade	“Um ambiente que têm de ser criativos”, “Eles conseguem ser muito mais criativos se não tiverem nada”

Apêndice F

Análise de conteúdo do Grupo de Discussão Focalizada nos alunos de 1.ºCEB

Categoria	Subcategoria	Indicadores	Unidade de registo
Conceções dos alunos em relação às atividades lúdicas	Atividades lúdicas	conhecimento	não (freq.18)
Preferências dos alunos	Brincar	Faz-de-conta	“Às mães e aos pais” (freq. 3)
		Motricidade	“Corrida”, “apanhada” (freq.3), “ginástica” (freq.2), “dançar”(freq.3), “brincar às rodas”
		Jogos	“jogar às cartas”, “pedra, papel ou tesoura” (freq.2)
		Artes	“pintar” (freq.2)

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

	Jogos	Motricidade	“basquetebol” (freq.2), “apanhada” (freq.2), “futebol” (freq.2), “corrida” (freq.3), “escondidas” (freq.2) e “ténis”
		Jogos de mesa	“ludo”, “jogo da memória”, “quem é quem”(freq.3)
		Construção	“lego”
	Realização futura	Gostos	“Jogo de tabuleiro” (freq.3), “desenhos”, “apanhada”, “apresentar uma estátua”, “quem é quem” (freq.2), “comer comidas”, “plasticina”, “pintar parede”, “jogo de ginástica”(freq.2), “mães e pais”, “fazer quadros”, “jogos de fazer rir”, “corfebol”, “jogo do stop”.
Conceções dos alunos em relação às atividades lúdicas	Aprendizagem	Existe	“Sim” (freq.16), “sim, aprendemos muitas coisas”. “pensamos mais depressa porque é divertido”,
		Não existe	“Não” (freq.1)

Apêndice G

Análise de conteúdo do inquérito por questionário às famílias do 1.ºCEB

Categoria	Subcategoria	Indicadores	Unidade de registo
Conceções das famílias em relação às atividades lúdicas	Implementação de atividades lúdicas	Importância	“Sim” (freq. 12)
		Propósito	“Diversão” (freq. 5), “Prazer” (freq. 4), “Entretenimento” (freq. 6), “Aprendizagens” (freq. 12), “Capacidades” (freq. 6), “Criatividade” (freq. 7), “Curiosidade” (freq. 6)
		Benefícios	“Benefícios cognitivos” (freq. 10), “Benefícios sociais” (freq.7), “Benefícios emocionais” (freq. 9), “Benefícios físicos” (freq. 7), “Benefícios educacionais” (freq. 12)
	Papel do educador	Relevância	“sim” (freq. 12)
	Perspetivas sobre os filhos	Aprendizagem	“Quando a aprendizagem é objetiva, tendo consciência que está a aprender” (freq. 7), “Quando potencia aprendizagens enriquecedoras, sem que a mesma tenha consciência que está a aprender” (freq. 5)
		Preferência	“Criação de histórias” (freq.2), “Jogos didáticos”, “pintura”, “fantoques”, “jogos de tabuleiro”, “jogo do STOP”, “jogo da memória”, “palavras cruzadas”, “música” (freq. 2), “dança”(freq. 2), “jogos” (freq.5)

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Apêndice H- Análise de conteúdo da entrevista semiestruturada à professora cooperante

Categoria	Subcategoria	Indicadores	Unidade de registo
Conceções da professora em relação às atividades lúdicas	Benefícios	Compreensão	“ajuda-os a perceber melhor as temáticas”, “ajuda (...) a terem percepção
		Manipulação	“ajuda a manusear, (...) manipularem”
		Cooperação	“na parte também do trabalho em grupo, a saberem partilhar e, entre eles ajudam-se porque têm a mesma linguagem e muitas das vezes conseguem perceber melhor com o colega do que connosco”, “desenvolvem (...) o trabalho em equipa”.
		Motivação	“Aumentam a motivação”, “tornar as aulas mais emocionantes”
		Envolvimento	“Aumentam (...) o envolvimento dos alunos e assim participam mais”
		Competências	“desenvolvem a resolução de problemas, a criatividade”
		necessidade	“hoje em dia em que as crianças precisam mais de brincar, porque tem pouco tempo de brincar.”

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

	Desafios	Material	“Falta de material nas escolas”, “falta de recursos”
		Instabilidade	“a instabilidade que às vezes gera-se nas salas”
		Currículo	“exigência do currículo”
		Turmas	“turmas são cada vez mais heterogéneas, e, neste momento, deparo-me com uma turma tão difícil de gerir curricularmente que não consigo dedicar o tempo do brincar como gostaria”
		Formação	“há ainda pouca formação sobre como integrá-las de forma sistemática”
	Papel do educador	Organização	“organizar”
		Controlo	“controlar”

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

		aprendizagem	“manter presente que a atividade vai ajudar a aprender algo”
Utilização das atividades lúdicas	Componentes do currículo	Utilização	matemática, na escrita criativa, na produção de texto, uma vez que é algo que eles não gostam e como a história de Portugal,
	Tempo destinado ao brincar	Disponibilidade	“Hoje em dia é complicado, porque eles não têm muito tempo de liberdade para escolher jogos ou brincadeiras para brincar”
	Jogos	Aplicabilidade	“Costumava. Este ano, sinto-me frustrada nesse sentido, porque não consigo inserir muitas das vezes o jogo no currículo”
		Tipos de jogos	“Jogos que envolvam a parte da articulação das palavras como o jogo do telefone, jogo dos pares e ímpares”
	Espaço e materiais	Organização	“A minha principal preocupação e objetivo a nível do espaço é que o aluno que tem mobilidade reduzida se consiga deslocar” “Tendo em conta que sei que os vou seguir ao longo dos anos, vamos depois desenvolvendo o resto” “a falta de materiais torna a aplicação mais difícil”

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

	Instituição	Importância	“Temos vários materiais que outras escolas não têm, para que possamos fazer jogos de componente lúdica e que promova também a aprendizagem, mas lá está, nem sempre é tão viável como nós gostaríamos”
	Espaço exterior	Dimensão	“é uma dimensão bastante grande que ajuda a isso”
		Materiais	“Temos o parque, o campo. E comparando com outras escolas que estive considero que sim, são suficientes”

Apêndice I

Planificação da atividade "A reciclagem"

18 de abril- A reciclagem							
Área de conteúdo	Domínio	Subdomínios/componentes	Aprendizagens a promover	Estratégias	Recursos		Duração
Área de Formação Pessoal e Social	-	Consciência de si como aprendiz	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ser capaz de participar nas decisões sobre o seu processo de aprendizagem. ▪ Cooperar com outros no processo de aprendizagem 	As crianças encontram-se divididas em dois grupos. Os mesmos devem realizar um percurso, no qual têm de: <ul style="list-style-type: none"> - Caminhar na corda - Andar a pé-coxinho - Pular uma barra (pé juntos) -Saltar os arcos (macaca) -Colocar no ecoponto correspondente. Por último, realiza-se a discussão dos resultados em grande grupo.	Materiais: Arcos Cordas Materiais recicláveis Ecoponto	Humanos Educador a cooperante; Estagiária; Grupo de crianças;	45 min
Área de Expressão e Comunicação	Domínio da Educação Física	-	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cooperar em situações de jogo, seguindo orientações ou regras. 				
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dominar movimentos que implicam deslocamentos e equilíbrios 				
Área do conhecimento do mundo	-	Conhecimento do mundo físico e natural	<ul style="list-style-type: none"> ▪Compreender e identificar diferenças e semelhanças entre diversos materiais (metais, plásticos, papéis, madeira, etc.), relacionando as suas propriedades com os objetos feitos a partir deles 				

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Apêndice J- Planificação da atividade "A rimar"

16 de maio- A rimar						
Área de conteúdo	Domínio	Subdomínios/componentes	Aprendizagens a promover	Estratégias	Recursos	Duração
Área de Expressão e Comunicação	Linguagem Oral e Abordagem à escrita	Comunicação Oral	<ul style="list-style-type: none"> Compreender mensagens orais em situações diversas de comunicação; Usar a linguagem oral em contexto, conseguindo comunicar eficazmente de modo adequado à situação; 	Sem ler o título ou fazer referência ao conteúdo da história, perguntar: <ul style="list-style-type: none"> -O que observam na capa? -Que inseto está desenhado? -Porque será que está a usar óculos? -Qual será a história? 	Livro: Mejuto, E. & Mora S. (2010). <i>A Casa da Mosca Fosca</i> . Kalandraka.	5 min
Área de Expressão e Comunicação	Linguagem Oral e Abordagem à escrita	Comunicação Oral	<ul style="list-style-type: none"> Compreender mensagens orais em situações diversas de comunicação 	Leitura integral da história	Livro: Mejuto, E. & Mora S. (2010). <i>A Casa da Mosca Fosca</i> . Kalandraka.	10 min
Área de Expressão e Comunicação	Linguagem Oral e Abordagem à escrita	Comunicação Oral	<ul style="list-style-type: none"> Compreender mensagens orais em situações diversas de comunicação 	<p>Jogo “Verdadeiro e falso”</p> <p>Realizar perguntas, no qual as crianças devem responder se são verdadeiras ou falsas, através de cartões.</p> <p>Se as crianças tiverem dificuldade em responder, retorna-se à página onde são fornecidas as informações.</p> <p>No final, voltar a ver a história para confirmar</p>	Cartões com verdadeiro e falso	5 min

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Área de Expressão e Comunicação	Linguagem Oral e Abordagem à escrita	Consciência Fonológica	<ul style="list-style-type: none"> Tomar consciência gradual sobre diferentes segmentos orais que constituem as palavras 	<p>Jogo tradicional (Jogo das cadeiras): As crianças circulam em silêncio, em torno das cadeiras, enquanto são enumeradas palavras. Os alunos devem sentar-se o mais rapidamente possível quando ouvirem uma palavra terminada em <i>-ar</i>, <i>-er</i>, <i>-ir</i>, <i>-or</i> ou <i>-ur</i>, conforme o solicitado. Quem fica sem cadeira ou quem se senta quando não era suposto, é eliminado. De cada vez que o jogo é reiniciado ou alguém é eliminado, retira-se uma cadeira. Ganha o jogador que conseguir ocupar a última cadeira.</p>	Cadeiras	15 min
	Domínio da Educação Física	-	<ul style="list-style-type: none"> Cooperar em situações de jogo, seguindo orientações ou regras. 			
Área de Expressão e Comunicação	Linguagem Oral e Abordagem à escrita	Consciência Fonológica	<ul style="list-style-type: none"> Tomar consciência gradual sobre diferentes segmentos orais que constituem as palavras 	<p>Jogo do encontra o par: O jogo consiste em identificar e agrupar-se com o colega que tenha</p>	Imagens de animais com a palavra;	15 min

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

				uma imagem cujo nome termine com a mesma sílaba.		
--	--	--	--	--	--	--

Apêndice K

Planificação da atividade "Vamos ao supermercado"

Dia 22 de Maio- Vamos ao supermercado							
Área de Conteúdo	Domínio	Subdomínio/componentes	Aprendizagens a promover	Estratégias	Recursos		Duração
Área de Formação Pessoal e Social	-	Consciência de si como aprendiz	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ser capaz de participar nas decisões sobre o seu processo de aprendizagem. 	<p>Exploração do Euro: Breve contextualização do Euro e exploração de diversas moedas e notas. Realização de diversas moedas e notas, de modo a, posteriormente, utilizarem na área do faz de conta.</p>	<p>Materiais: Moedas e notas Lápis Folhas Canetas</p>	<p>Humanos: Educadora cooperante; Estagiária;</p>	45 min
Área de Expressão e Comunicação	Domínio da Educação artística	Subdomínio das Artes Visuais	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desenvolver capacidades expressivas e criativas através de experimentações e produções plásticas. 				
Área de Formação Pessoal e Social	-	Independência e autonomia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saber cuidar de si e responsabilizar-se pela sua segurança e bem-estar. ▪ Ir adquirindo a capacidade de fazer escolhas, tomar decisões e assumir responsabilidades, tendo em conta o seu bem-estar e o dos outros 	<p>Atividade “Vamos ao supermercado”: A atividade consiste em recriar uma ida ao supermercado, sendo esta uma experiência da vida quotidiana, através do faz-de-conta.</p>	<p>Materiais: Alimentos de plástico da área do faz-de-conta, como frutas e legumes,</p>	<p>Humanos: Educadora cooperante; Estagiária; Grupo de crianças;</p>	1 hora

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

		Consciência de si como aprendiz	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ser capaz de ensaiar diferentes estratégias para resolver as dificuldades e problemas que se lhe colocam. ▪ Ser capaz de participar nas decisões sobre o seu processo de aprendizagem. 	Primeiramente, as crianças são divididas em dois grupos rotativos, no sentido em que enquanto um realiza a atividade, outro encontra-se no exterior. Seguidamente, cada grupo é dividido em clientes e trabalhadores, sendo estes também alternados. Os trabalhadores são dispostos aleatoriamente por diferentes secções (peixaria, talho, padaria e operador de caixa). As restantes secções são de acesso livre. Os clientes têm ao dispor três moedas de 2€ e quatro de 1€, podendo fazer compras livremente, mas tendo em conta que não podem exceder o valor estipulado, sendo este de 10€.	carne, pão e peixe; Moedas de 1€ e 2€;		
Área de Expressão e Comunicação	Domínio da Educação Artística	Subdomínio do jogo dramático/teatro	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizar e recriar o espaço e os objetos, atribuindo-lhes significados múltiplos em atividades de jogo dramático, situações imaginárias e de recriação de experiências do quotidiano, individualmente e com outros ▪ Inventar e representar personagens e situações, por iniciativa própria e/ou a partir de diferentes propostas, diversificando as formas de concretização. 	Os clientes têm ao dispor três moedas de 2€ e quatro de 1€, podendo fazer compras livremente, mas tendo em conta que não podem exceder o valor estipulado, sendo este de 10€.			
	Domínio da Linguagem Oral e	comunicação oral	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Compreender mensagens orais em situações diversas de comunicação. 	Na caixa registadora, encontram-se diversas moedas de 1€ e 2€.			

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

	Abordagem à Escrita		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usar a linguagem oral em contexto, conseguindo comunicar eficaz 				
Domínio da matemática		Números e operações	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar quantidades através de diferentes formas de representação (contagens, desenhos, símbolos, escrita de números, estimativa, etc.). ▪ Resolver problemas do quotidiano que envolvam pequenas quantidades, com recurso à adição e subtração. 				
		Interesse e Curiosidade pela matemática	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mostrar interesse e curiosidade pela matemática, compreendendo a sua importância e utilidade. ▪ Sentir-se competente para lidar com noções matemáticas e resolver problemas. 				

Apêndice L

Planificação da atividade "Vamos à mata"

Dia 24 de maio- Vamos à mata							
Área do conteúdo	Domínio	Subdomínio/ componentes	Aprendizagens a promover	Estratégias	Recursos		Duração
Área do conhecimento do mundo	-	Abordagem às ciências	<ul style="list-style-type: none"> Compreender e identificar características distintivas dos seres vivos e reconhecer diferenças e semelhanças entre animais e plantas. 	<p>As crianças devem explorar a mata, que se encontra perto do jardim-de-infância. As crianças têm ao seu dispor diversos utensílios de cozinha, lupas, folhas e lápis, podendo explorar e brincar livremente. Ademais, as crianças devem coletar diversos elementos da natureza.</p>	<p>Materiais:</p> <p>Utensílios de cozinha; Lupas; Folhas; Lápis;</p>	<p>Humanos:</p> <p>Educadora cooperante; Assistente operacional; Estagiária;</p>	1 hora

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

<p>Área do conhecimento do mundo</p>	<p>-</p>	<p>Mundo tecnológico e Utilização das Tecnologias</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizar diferentes suportes tecnológicos nas atividades do seu quotidiano, com cuidado e segurança. ▪ Desenvolver uma atitude crítica perante as tecnologias que conhece e utiliza 	<p>Com os elementos coletados, pesquisa-se os nomes dos mesmos, através da utilização da tecnologia. Esta atividade</p>	<p>Computador; Cartolina; Caneta;</p>	<p>Estagiária</p>	<p>30 min</p>
<p>Área de Expressão e Comunicação</p>	<p>Domínio da Linguagem Oral e Abordagem à Escrita</p>	<p>Identificação de convenções da escrita</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪Reconhecer letras e aperceber-se da sua organização em palavras. ▪Aperceber-se do sentido direcional da escrita. ▪Estabelecer relação entre a escrita e a mensagem oral. 	<p>realiza-se apenas com as crianças que querem participar.</p> <p>Conforme identificam os nomes, as crianças escrevem numa cartolina o nome de cada elemento.</p>			
		<p>Comunicação oral</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪Usar a linguagem oral em contexto, conseguindo comunicar eficazmente de modo adequado à situação (produção e funcionalidade). 	<p>No final da aula, as crianças comunicam com as restantes, as descobertas.</p>			

Apêndice M

Planificação da atividade "Segue a história, guia o robô"

Dia 14 de março- "Segue a história, guia o robô"						
Estudo do meio	Sociedade/natureza/tecnologia	Desenhar mapas e itinerários simples de espaços do seu quotidiano, utilizando símbolos, cores ou imagens na identificação de elementos de referência. Relacionar espaços da sua vivência com diferentes funções, estabelecendo relações de identidade com o espaço.	Linguagens e textos Pensamento crítico e pensamento criativo Desenvolvimento pessoal e autonomia	Atividade "Segue a história, guia o robô": Observação e interpretação de um mapa. Identificar funções de espaços presentes no mapa. Traçar itinerários de acordo com dados fornecidos.	Temporais: 2h Materiais: Computador; Projetor; Mapa; Folha branca; Espaciais: Mesas da sala	-Observação direta; -Interesse e empenho; -Participação; -Identificação das funções dos espaços; -Realização do itinerário; -Descrição das posições dos objetos; -Criatividade; - Mobilização de diferentes critérios de argumentação.
Matemática	Geometria e medida Orientação espacial Posição e localização	Descrever a posição relativa de pessoas e objetos, usando vocabulário próprio e explicando as suas ideias. Saber científico, técnico e tecnológico Sensibilidade estética e artística	Localizar e descrever posições de objetos. Desenhar um itinerário à escolha e, posteriormente, apresentar à turma.			
Artes visuais	Interpretação e comunicação Experimentação e criação	Dialogar sobre o que vê e sente, de modo a construir múltiplos discursos e leituras da(s) realidade(s). Experimentar possibilidades expressivas dos materiais e das diferentes técnicas, adequando o seu uso a diferentes contextos e situações.				

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

		<p>Apreciar os seus trabalhos e os dos seus colegas, mobilizando diferentes critérios de argumentação.</p>				
Português	<p>Oralidade Compreensão</p>	<p>Saber escutar para interagir com adequação ao contexto e a diversas finalidades (nomeadamente, reproduzir pequenas mensagens, cumprir instruções, responder a questões);</p>				

Apêndice N

Planificação da atividade "Vamos ao supermercado"

Dia 30 de maio- Vamos ao supermercado						
Matemática	Relações numéricas Composição e decomposição Adição e subtração Significado e usos da adição e subtração	Compor e decompor números naturais até ao 100, de diversas formas, usando diversos recursos e representações. Interpretar e modelar situações com adição nos sentidos de acrescentar e juntar e resolver problemas associados. Interpretar e modelar situações com subtração, nos sentidos de retirar, completar e comparar, e resolver problemas associados.	Raciocínio e resolução de problema Informação e comunicação Linguagens e textos Relacionamento interpessoal Pensamento crítico e pensamento criativo	Atividade “Vamos ao supermercado”: A atividade consiste em recriar uma ida ao supermercado, sendo esta uma experiência da vida quotidiana, através do faz-de-conta. Primeiramente, os alunos são divididos em dois grupos rotativos, ou seja, em clientes e trabalhadores, Os trabalhadores são dispostos aleatoriamente por diferentes secções (peixaria, talho, padaria e operador de caixa). As restantes secções são de acesso livre. Os clientes têm ao dispor moedas de 1€, 2€ e notas de 5€, podendo fazer compras livremente, mas tendo em conta que não podem exceder o valor estipulado, sendo este de 15€. Os operadores de caixa têm também dinheiro de modo a	Temporais: 1h30 Materiais: Notas; Moedas; Alimentos; Materiais recicláveis; Sacos; Carteiras; Mesas; Cadeiras; Caixas; Espaciais: Sala de aula	-interesse e empenho -Segue as regras da atividade - Realiza contagens e somas simples com recurso a dinheiro fictício; - Efetua compras respeitando o limite estipulado; - Recebe e/ou dá troco de forma adequada - Exprime-se de forma clara e adequada ao contexto; - Interage verbalmente com colegas; - Colabora com os colegas; - Demonstra autonomia ao tomar decisões;
Português	Oralidade Expressão	Utilizar padrões de entoação e ritmo adequados na formulação de perguntas, de afirmações e de pedidos.				
Expressão dramática/teatro	Experimentação e criação	Construir personagens, em situações distintas e com diferentes finalidades.				

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Cidadania e desenvolvimento	2.º Grupo	Literacia financeira e educação para o consumo		Na caixa registadora, encontram-se diversas moedas de 1€ e 2€.		- Adapta-se ao papel desempenhado; - Participa ativamente no debate, respeitando a vez de falar e ouvindo os colegas.
Estudo do meio	Natureza	Identificar os fatores que concorrem para o bem-estar físico e psicológico, individual e coletivo		Observação e debate sobre os alimentos comprados pelos alunos (alimentação saudável)		- Identifica alimentos saudáveis e menos saudáveis. - Justifica as escolhas alimentares feitas durante a atividade. - Revela capacidade de reflexão, mostrando abertura para rever ou melhorar as suas escolhas alimentares após a discussão.

Apêndice O

Planificação da atividade "Jogos em família"

Dia 5 de junho- Jogos em família						
Português	Oralidade Expressão	Utilizar padrões de entoação e ritmo adequados na formulação de perguntas, de afirmações e de pedidos.	Raciocínio e resolução de problema	Atividade: “Jogos em família”: Circuito com diversos jogos didáticos das diferentes áreas curriculares para realizar com os membros da família.	Temporais: 1h30 Materiais: Desensaceador es de histórias; Robôs e tapete com itinerários; Cartões com sílabas; Coluna; Cartões com palavras para a mímica; Cartões com desenhos, papeis e lápis; Dardo e setas; Abecedário, imagens e palavras; Dados; Espaciais: Ginásio	-Interesse e empenho; -Colabora com o par; -Segue as regras do jogo; -Junta sílabas, de modo a criar diversas palavras; -Comanda o robô pelas direções correta; -Participa na criação da sequência de dança; -Cria uma história, seguindo os desencadeadores; - Cria uma história com sequência lógica -Desenha conforme a descrição; -Descreve o que vê; -Mobilizar a linguagem elementar das artes;
	Compreensão	Saber escutar para interagir com adequação ao contexto e a diversas finalidades	Informação e comunicação	Criação de palavras: Juntar sílabas de forma a criar palavras;		
	Escrita	Escrever palavras de diferentes níveis de dificuldade e extensão silábica, aplicando regras de correspondência fonema – grafema.	Linguagens e textos	Jogo do robô: -Comandar o robô de forma a deslocar-se para o local indicado;		
	Leitura	Pronunciar segmentos fónicos a partir dos respetivos grafemas e dígrafos, incluindo os casos que dependem de diferentes posições dos fonemas ou dos grafemas na palavra.	Relacionamento interpessoal	Sequência de dança: Criar passos em conjunto, de forma a criar uma sequência de dança.		
			Pensamento crítico e pensamento criativo	Jogo da mímica: Ler a palavra e representar com o corpo a mesma		
			Consciência e domínio do corpo	-Criação de histórias:		
			Sensibilidade estética e artística			

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

	Educação literária	Contar histórias.		Criar histórias com a ajuda de desencadeadores;		-Conta os pontos obtidos;
Estudo do meio	Sociedade/natureza/tecnologia	Realizar itinerários simples de espaços do quotidiano.		Desenho às Cegas: Desenhar consoante a descrição do par		-Completa o abecedário;
Matemática	Números Relações numéricas Composição e decomposição Geometria e medida Orientação espacial Posição e localização Álgebra Regularidades em sequências Sequências de repetição	Compor e decompor números naturais até ao 100, de diversas formas, usando diversos recursos e representações. Descrever a posição relativa de pessoas e objetos, usando vocabulário próprio e explicando as suas ideias Reconhecer e justificar se uma sequência pictórica tem ou não regularidade. Continuar uma sequência pictórica respeitando uma regra de formação dada ou regularidades identificadas		Jogo do dardo: Lançar um objeto e contar os pontos. O jogador com mais pontos ganha. Completar o abecedário: Interligar letras, imagens e palavras Dados da subtração: Realizar contas de subtração		-Realiza contas de subtração;

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

Estudo do meio	Sociedade/natureza/tecnologia	Realizar itinerários simples de espaços do quotidiano.				
Matemática	Números Relações numéricas Composição e decomposição Geometria e medida Orientação espacial Posição e localização Álgebra Regularidades em sequências Sequências de repetição	Compor e decompor números naturais até ao 100, de diversas formas, usando diversos recursos e representações. Descrever a posição relativa de pessoas e objetos, usando vocabulário próprio e explicando as suas ideias Reconhecer e justificar se uma sequência pictórica tem ou não regularidade. Continuar uma sequência pictórica respeitando uma regra de formação dada ou regularidades identificadas				
Artes visuais	Experimentação e criação	Integrar a linguagem das artes visuais, assim como várias técnicas de expressão				

As Atividades Lúdicas como Promotoras de Aprendizagens na Educação Pré-Escolar e no 1º Ciclo do Ensino Básico

	<p>Interpretação e comunicação</p> <p>Apropriação e reflexão</p>	<p>(desenho) nas suas experimentações: físicas</p> <p>Dialogar sobre o que vê e sente, de modo a construir múltiplos discursos e leituras da(s) realidade(s).</p> <p>Mobilizar a linguagem elementar das artes visuais (cor, forma, linha, textura, proporção, espaço, volume)</p>				
Dança	Experimentação e criação	Recriar sequências de movimentos a partir de ideias suas ou dos colegas com diferentes formas espaciais e/ou estruturas rítmicas, evidenciando capacidade de exploração e de composição.				
Expressão dramática/teatro	Experimentação e criação	Explorar as possibilidades motoras e expressivas do corpo em diferentes atividades				

Apêndice P

Link com outros documentos EPE

<https://padlet.com/inesatavares02/portf-lio-educa-o-pr-escolar-ncslyy4tyqgekn6j>

Apêndice Q

Link com outros documentos 1.ºCEB

<https://padlet.com/inesatavares02/portf-lto-1-ciclo-ymkkh8ghz0sf8a5m>