

Aprender a Ser através do Jogo infantil Um estudo em contexto do Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico

Relatório de Estágio

Nádia Micaela da Silva Pacheco

Mestrado em
**Educação Pré-Escolar e Ensino do
1.º Ciclo do Ensino Básico**



Ponta Delgada
2019

Aprender a Ser através do Jogo infantil Um estudo em contexto do Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico

Relatório de Estágio

Nádia Micaela da Silva Pacheco

Orientadoras

Professora Doutora Josélia Mafalda Ribeiro da Fonseca

Professora Doutora Maria Isabel Cabrita Condessa

Relatório submetido como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em
Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico



A melhor forma de ser feliz é contribuir para a felicidade do s outros.

(Banden-Powell, sd)

Agradecimentos

Chegada ao fim de mais uma longa jornada, cheia de obstáculos, de vitórias e de companheirismo, não posso deixar de agradecer aqueles que sempre estiveram comigo.

Em primeiro lugar, quero agradecer à minha família, em especial aos meus pais pela oportunidade de continuar os meus estudos e pelo apoio incondicional durante a minha caminhada.

De seguida à minha colega de estágio, pela sua revelação enquanto pessoa e profissional. E por toda a amizade que mostrou ao longo do Mestrado e nas horas mais difíceis.

Às minhas orientadoras de relatório, a Professora Doutora Josélia Mafalda Ribeiro da Fonseca e a Professora Doutora Maria Isabel Condessa, pelas suas orientações e disponibilidade. Pelo carinho e pela amizade, ao longo deste processo.

Às orientadoras e cooperantes de estágio do Pré-Escolar e do 1.º Ciclo. Por todo o apoio, dedicação e partilha de experiências que contribuíram para a minha formação.

A todas as crianças que conheci durante o meu percurso académico, em especial todas as que fizeram parte dos meus estágios.

Às Guias, pela paciência e dedicação, enquanto minhas “cobaias”. E pelas ausências durante a minha formação profissional.

Por último, ao meu Gangue de coração pelo incentivo e amizade ao longo deste último ano. Ficarão para sempre no meu coração.

Muito obrigada a todos vós!

Resumo

O presente relatório de estágio reflete sobre o processo de formação nas práticas pedagógicas desenvolvidas nas unidades curriculares de Estágio Pedagógico I e II, no âmbito do Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico.

Durante o nosso estágio propusemo-nos aprofundar o tema *Aprender a Ser através do Jogo*, fundamentando e implementando um conjunto de atividades pedagógico-didáticas para a criação de ambientes promotores de aprendizagens das crianças/alunos, com especial realce no desenvolvimento de competências socio afetivas e morais.

Sentimos a necessidade de analisar as potencialidades do jogo infantil, quer ao nível da Educação para a Cidadania, enquanto estratégia favorável à aprendizagem socio-afetiva e moral; quer ao nível do ensino da Educação Física, enquanto área curricular favorável ao desenvolvimento de competências de formação pessoal e social e de cidadania, mesmo quando integrada com diferentes áreas do currículo como realizámos nas nossas práticas.

Desta forma, o relatório apresenta-nos a descrição, análise e reflexão de algumas das práticas educativas e pedagógicas desenvolvidas nas escolas de estágio, sobretudo as mais relacionadas com a nossa temática. Para a realização de um pequeno estudo, contámos com dois grupos experimentais - o nosso grupo de estágio do pré-escolar (15 crianças), o nosso grupo de estágio do 1.º ciclo (13 crianças) e, um terceiro grupo de controlo, com crianças do 1.º ciclo (9 crianças). As crianças foram avaliadas num conjunto de comportamentos, através de grelhas de avaliação aplicadas em dois momentos, o que resultou numa apreciação da evolução de comportamentos de desenvolvimento Pessoal e Social / Cidadania de cada criança.

Nos contextos de estágios tivemos a oportunidade de criar um ambiente de ensino-aprendizagem mais centrado em atividades de jogo, adequados ao escalão etário e aos conteúdos curriculares, que possibilitaram promover, ainda que poucas, algumas competências de cidadania nos dois grupos de estágio, com realce para *compreende as regras do jogo, aceita a derrota e respeita o colega da mesma equipa*.

Podemos concluir que estas práticas pedagógicas foram uma mais valia na nossa formação e, para além disso, foram fundamentais para perceber o processo de desenvolvimento das competências socio-afetivas e morais das crianças.

Palavras-chave: Estágio; Educação Pré-Escolar e 1.º Ciclo do Ensino Básico; Jogo; Competências Sócio afetivas e Morais

Abstract

This Internship Report comes within the scope of the work developed in the Pedagogical Internship I and II curricular units, integrated in the Master in Preschool Education and Teaching of the 1st Cycle of Basic Education (CBE), of the University of the Azores. In this paper we seek to make a connection between theory and practice by exposing the work done in both internship contexts, highlighting the importance of playful activity in childhood.

Playing is very important in the life of a human being, especially in the life of a child, because it is through play activities that children are motivated to learn and develop themselves in an integral way. In this sense, the game was the support of the chosen deepening theme.

Throughout our internships, in preschool and 1st cycle, we performed many playful practices - "Discovering the Game". From the observations and reflections made there, as well as others from both the small study in the 2nd internship and the broader empirical study with professionals, we were able to build our perceptions as an intern.

The first study took place with students from the 1st CBE internship (n = 9) to reinforce the observations already made and better understand the impact of the games used during the internship, their opinion about the promoted knowledges and their preferences and suggestions. In the more extensive empirical study conducted with teaching professionals, we aimed to know the conceptions and practices of teachers of Preschool/1st cycle (n = 79) regarding the game and its importance in the learning of their students in classroom context.

From this research we realize that professionals agree that the game is important in the affective, cognitive, social and physical-motor development, that students show interest in playing educational games and that by playing they are learning.

In the course of her training, learning and development made possible by the diverse experiences in the school context, the intern emphasizes that it was a very enriching experience for her growth as a person and future education professional.

Keywords: Internship; Pedagogical practices; Preschool; 1st CBE; Educational game; Learning.

Índice Geral

Agradecimentos	i
Resumo	ii
Abstract	iv
Índice de Figuras	viii
Índice de Quadros	ix
Lista de Anexos	x
Lista de Abreviaturas e Siglas	x
Parte I - Enquadramento Teórico	4
1. Capítulo 1. O Jogo Infantil: concepções e impacto no desenvolvimento da criança	4
1.1. Perspetivas de vários autores sobre o jogo.....	4
1.2. Classificação de jogo.....	5
1.3. A criança e o seu desenvolvimento	10
1.4. O Jogo Infantil como recurso na aquisição de competências da criança na Educação pré-escolar e no Ensino do 1.º ciclo	17
2. Capítulo 2. A Formação de Educadores/Professores.....	21
2.1. Procedimentos Fundamentais à Profissão Educador/ Professor.....	25
2.2. Observação	25
2.3. Planificação	26
2.4. Reflexão	27
2.5. Avaliação.....	29
Parte II - O Estágio Pedagógico I e o Estágio Pedagógico II	30
Introdução	30
3. Capítulo 3. O Estágio I - realizado na Educação Pré-Escolar (EPE)	31
3.1. Caraterização do Meio Envolvente	31
3.2. Caraterização da Escola EPE	32
3.3. Caraterização dos Espaços de atividades e das rotinas	34
3.4. Caraterização do Grupo:.....	37

3.5.	Construindo as “Atividades de Intervenção na Prática Pedagógica” - Análise e Reflexão de uma Seleção	39
3.6.	Atividade 1: Jogo 1 – “Vamos Aprender”.....	45
3.7.	Atividade 2: Jogo 2 – “Os três porquinhos”.....	48
3.8.	Atividade 3: Jogo 3 – “O jogo dos Botões do Pijama”	51
4.	Capítulo 4. O Estágio Pedagógico II – 1.º Ciclo do Ensino Básico	53
4.1.	Caraterização do Meio Envolvente	53
4.2.	Caraterização da Escola	54
4.3.	Caraterização da Sala de aula e das rotinas.....	55
4.4.	Caraterização da Turma	56
4.5.	Construindo as “Atividades de Intervenção na Prática Pedagógica” - Análise e Reflexão de uma Seleção	57
4.6.	Calendarização das atividades.....	59
4.7.	Atividade 1: Jogo 1 – “À descoberta dos seres vivos”	61
4.8.	Atividade 2: Jogo 2 – “STOP aos Animais”	65
4.9.	Atividade 3: Jogo 3 – “Queimado”	67
	Parte III – Estudo de Aprofundamento.....	70
5.	Capítulo 5. O Estudo Empírico: Aprender a ser através do jogo	70
5.1.	Enquadramento e Objetivos do Estudo	70
5.2.	Amostra do estudo.....	74
5.3.	Procedimentos para a elaboração do estudo.....	75
5.4.	Apresentação e Discussão dos Resultados	80
5.5.	Síntese dos Resultados	88
	Considerações Finais	90
	Referências	92
	Anexos:	96

Índice de Figuras

Figura 1- Escola EPE	32
Figura 2- Agenda Semanal do Pré-escolar	33
Figura 3- Planta da Sala	35
Figura 4- Tabuleiro	45
Figura 5- Cartas.....	45
Figura 6- Lançamento de Bola.....	47
Figura 7- Equilíbrio.....	47
Figura 8- Contorno da Bola.....	47
Figura 9- As crianças a lançar o dado	47
Figura 10- Só um apoio.....	50
Figura 11- Preparação para dois apoios	50
Figura 12- Lançamento do dado.....	52
Figura 13- Contagem de Botões.....	52
Figura 14- Escola do 1.ºCiclo.....	54
Figura 15- Horário 1.ºCiclo.....	55
Figura 16- Planta da Sala	56
Figura 17- Desenhar.....	63
Figura 18- Lançamento do dado.....	63
Figura 19- Tabela de Avaliação.....	64
Figura 20- mata	67
Figura 21- lançamento da bola ao ar	67
Figura 22- Passe para “queimar”.....	69
Figura 23- Passe do capitão à equipa	69

Índice de Quadros

Quadro 1- Quadro de Classificação do Jogo para Jean Piaget (1975), apresentado por Roberto Resendes (2012, p.24).....	7
Quadro 2- Classificação do Jogo para Roger Caillois, apresentado por Ferran, Mariet & Porcher (1978, p.59).....	9
Quadro 3- Calendarização das Atividades e Temas (6 sessões).....	42
Quadro 4- Atividades desenvolvidas no pré-escolar.....	42
Quadro 5- Objetivos traçados.....	58
Quadro 6- Calendarização das Atividades.....	59
Quadro 7- Fases de aplicação do estudo.....	75
Quadro 8- Jogos desenvolvidos pela Estagiária, temas, áreas e forma de organização.	76
Quadro 9- Jogos desenvolvidos pela Estagiária no 1.º Ciclo.....	77
Quadro 10- Apreciação dos resultados globais de cada aluno – 1.ª e 2.ª momentos de avaliação.....	81
Quadro 11- Apreciação dos resultados nos comportamentos de OCFPS/CD – No Grupo Experimental 1 (Pré-Escolar).....	82
Quadro 12- Apreciação dos resultados globais de cada aluno – 1.ª e 2.ª momentos de avaliação.....	84
Quadro 13- Apreciação dos resultados nos comportamentos de OCFPS/CD – No Grupo Experimental 2 (1.º Ciclo).....	85
Quadro 14- Apreciação dos resultados globais de cada aluno – 1.ª e 2.ª momentos de avaliação.....	86
Quadro 15- Apreciação dos resultados nos comportamentos de OCFPS/CD – No Grupo de Controlo.....	87

Lista de Anexos

Anexo 1- Instrumento lúdico-pedagógico.....	97
Anexo 2- Grelha de observação de Comportamentos do desenvolvimento Pessoal e Social / Cidadania.....	109

Lista de Abreviaturas e Siglas

EPE – Educação Pré-Escolar

1.º CEB – 1.º Ciclo do Ensino Básico

OCEPE – Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar

MEM – Movimento da Escola Moderna

OCDPS/CD- observação de Comportamentos do desenvolvimento Pessoal e Social / Cidadania

Introdução

O presente relatório de estágio surge no âmbito do Mestrado em Educação Pré-escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico, da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, da Universidade dos Açores. E cumpre o estipulado no Decreto-Lei 79/2014 de 14 de maio, que define o regime jurídico da habilitação profissional para a docência, condição indispensável para o desempenho da atividade docente, que é validada com a obtenção do título do grau de Mestre. Neste sentido, torna-se importante relatar as práticas desenvolvidas nos dois contextos de iniciação à prática profissional de estágio, no Estágio Pedagógico I e Estágio Pedagógico II.

No decorrer deste documento iremos considerar, primeiro um aprofundamento de questões teóricas, baseado em pesquisas de literatura especializada, subordinadas ao tema e a princípios essenciais à formação profissional. Seguidamente, relatemos aspetos dos nossos estágios, tendo por base alguns propósitos, nomeadamente dar a conhecer os contextos dos estágios no Pré-Escolar e no 1.º Ciclo; as planificações das práticas de intervenção pedagógica, tendo em conta quer as necessidades das crianças, quer o trabalho planeado pela(s) Educadora/Professora cooperantes; os registos das nossas práticas de intervenção desenvolvidas, baseados na observação e reflexão.

Assim sendo, o tema de aprofundamento escolhido para o nosso relatório denomina-se “Aprender a Ser através do Jogo infantil – Um estudo em contexto do Pré-Escolar e Ensino do 1.º Ciclo do Ensino Básico”. Foi aprofundado no decorrer dos estágios, sendo o jogo e o desenvolvimento da criança analisados no contexto do Pré-Escolar e do 1.º Ciclo. Esta escolha partiu do pressuposto que o jogo é uma estratégia importante no desenvolvimento integral da criança. Desta forma, selecionamos os seguintes objetivos para o estudo da temática:

- Aprofundar conhecimentos e práticas sobre o Papel do Jogo Infantil, enquanto promotor de competências socio afetivas.
- Incentivar as crianças à participação em jogos infantis variados;
- Refletir o impacto das práticas intervenção pedagógicas nas mudanças de competências socio afetivas e morais.
- Criar um ambiente educativo que favoreça o processo de socialização das crianças através dos jogos infantis;

De acordo com Callois, (1990, p. 26), o jogo é “(...) uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento.” Para além da componente lúdica, o jogo potencia a criança ao longo do seu processo de aprendizagem, contribuindo para o seu desenvolvimento integral (domínios cognitivos, psicomotores, sócios afetivos e morais).

Nesta perspetiva, Condessa, (2015, p. 157) afirma que

[n]uma aprendizagem inicial da e para a vida, trabalhar com os jogos possibilitamos atingir diversos objetivos, entre outros, reforçar os conteúdos aprendidos, mesmo em outras áreas de saber; fazer as suas próprias descobertas; e desenvolver as múltiplas inteligências (...) o movimento da criança para o desenvolvimento perceptivo e cognitivo.

Deste modo, o estudo implementado pretende conhecer o desenvolvimento de competências de Cidadania, nas crianças, em situação de jogo. Assim, aplicámos jogos a dois grupos experimentais e a um grupo de controlo, de forma a comparar a evolução das competências desenvolvidas pelos três grupos da amostra.

No que diz respeito à estrutura do relatório, o documento encontra-se organizado em três partes. A primeira parte reporta-se ao enquadramento teórico que contempla dois capítulos: o primeiro capítulo intitula-se “O Jogo Infantil: conceções e impacto no desenvolvimento da criança”, no qual aprofundamos as conceções dos diversos autores sobre o jogo, a importância do jogo no desenvolvimento da criança e a educação de valores; no segundo capítulo, analisamos a “Formação de Educadores/Professores”, sob o ponto de vista teórico, em que expomos os procedimentos inerentes à formação inicial de professores.

A segunda parte do relatório, intitulada o “Estágio Pedagógico I e Estágio Pedagógico II”, divide-se em dois capítulos: no primeiro capítulo, O Estágio I - realizado na Educação Pré-Escolar (EPE), contextualizamos as práticas pedagógicas, desenvolvidas durante o Estágio do Pré-escolar e no segundo capítulo, O Estágio Pedagógico II – 1.º Ciclo do Ensino Básico, enquadrámos as práticas pedagógicas, desenvolvidas no estágio do 1.º Ciclo.

Na terceira e última parte, “Estudo Empírico – Aprender a Ser através do Jogo”, apresentamos o estudo de aprofundamento, através da descrição do enquadramento e objetivos do estudo, da amostra participante, dos instrumentos e procedimentos para a

elaboração do estudo, da apresentação e discussão dos resultados e, por último, realizamos a síntese desses mesmos resultados.

Finalmente, apresentamos as considerações finais do relatório, nas quais mostramos as conclusões, limitações e potencialidades do estágio e da investigação efetuada.

Parte I - Enquadramento Teórico

1. Capítulo 1. O Jogo Infantil: conceções e impacto no desenvolvimento da criança

1.1. Perspetivas de vários autores sobre o jogo

Definir o sentido da palavra jogo torna-se difícil, pois este conceito é complexo e como vamos ver, há diferentes leituras e teorias para tentar explicar e compreender o conceito de jogo, nomeadamente perspetivas biológicas, psicológicas, culturais e sociológicas.

Kamii (1996) define o jogo “como um conjunto de atividades às quais o organismo se entrega, principalmente pelo prazer da própria actividade” (p.26). E aponta o jogo com uma função biológica, em que todas as capacidades devem ser exercitadas de modo a não atrofiam.

Numa perspetiva psicológica, Claparède (Chateau, 1961), define o jogo como “o trabalho, o bem, o dever, o ideal de vida. É a única atmosfera em que o seu psicológico pode respirar e, sequeitamente, pode agir” (p.16).

No entanto, para Caillois (1990), “O jogo (...) introduz o indivíduo na vida, no seu todo, aumentando-lhe as capacidades para ultrapassar os obstáculos ou para fazer face às dificuldades” (p.16).

Numa visão mais cultural, podemos analisar que, desde os primórdios que o jogo está presente na formação do Ser, segundo Pereira, Palma & Nídio (2009), o jogo “transcende o tempo e o espaço: está fortemente presente nos dias de hoje, mas acompanha o homem desde sempre” (p.103).

Na mesma linha, Philippe Ariès e Jean Chateau, citado por Ferran, Mariet & Porcher (1978), mostram-nos a imortalidade do jogo infantil, como ele é transmitido “de geração em geração com uma pureza e uma fidelidade totais, que ultrapassam de

longe as que encontramos nos conhecimentos herdados e ensinados” (p. 11). Assim, através da transmissão de gerações em gerações, o jogo permanece intato e idêntico, após séculos e até milénios.

Por sua vez, numa perspectiva sociológica, como advoga Huizinga, (Caillois, 1990, p.23), o jogo é uma ação ou atividade livre, fictícia, de simulação e que impregna o jogador, num determinado tempo e espaço. Os jogadores juntam-se ordenadamente, segundo as regras e, conseqüentemente, surgem as relações sociais.

Para Chateau (1961), o jogo “é, antes de tudo, prazer, é também uma actividade séria em que o fingir, as estruturas ilusórias, o geometrismo infantil, a exaltação, etc. têm uma importância considerável” (p.11)

Após esta breve análise, podemos confirmar que o conceito jogo é complexo e que não podemos só nos focar numa única perspectiva, mas numa dimensão multidimensional, nomeadamente que envolva as visões da cultura, sociologia e psicologia, apresentadas anteriormente.

É importante referir que o jogo promove o desenvolvimento e aprendizagem da criança, sendo por isso relevante compreender a sua estrutura e o seu contributo nesta dimensão, a educativa.

1.2. Classificação de jogo

Ao longo dos anos o jogo cresceu na sua importância e enquanto promotor de aprendizagens tornou-se objeto de estudo por vários autores. Estes sentiram a necessidade de classificar os vários tipos de jogos. Assim sendo, veremos algumas destas classificações, nomeadamente, nas três perspectivas analisadas: a psicológica, a sociológica e a cultural.

Piaget, citado por Kamii (1996), “o jogo é a construção do conhecimento pelo menos durante os períodos sensório-motor e pré-operatório” (p. 27). Como forma de explicar esta posição refere que: “para o recém-nascido não existem objectos; por outro lado, os objectos não podem existir para o bebé antes que este possa impor a estrutura dos objectos à massa de sensações amorfas” (p.27).

Segundo a classificação de Stern, citado por Piaget (1971), o autor classifica o jogo em dois grandes grupos: os *jogos individuais* (a conquista do corpo, a conquista das coisas e jogos de interpretação) e os *jogos sociais* (jogos de imitação simples, os jogos de papéis complementares e os jogos combativos). Embora Stern divida o jogo nestes dois grupos, para Piaget, os jogos de interpretação não se tornam muito diferente dos jogos de imitação. A diferença nítida entre os dois jogos, será a presença de regras nos jogos de imitação. Em relação aos jogos individuais, Piaget, distingue em *jogos de exercícios sensório-motores* e o jogo simbólico, afirmando que o *jogo simbólico*, ao contrário do primeiro, envolve ficção e imaginação por parte das crianças.

Já Bühler, citado por Piaget (1971), classifica os jogos infantis em cinco grupos: I) Os *jogos funcionais*; II) Os *jogos de ficção ou de ilusão*; III) Os *jogos recetivos*; IV) Os *jogos de construção*; V) Os *jogos coletivos*. Piaget (1971), considera que os jogos coletivos só se distinguem dos jogos de ficção e de construção, porque este, mais uma vez, apresenta a existência de regras.

Na psicologia do jogo infantil, abordado pelo Ferran, Mariet & Porcher (1978), mostram-nos a evolução do jogo nas crianças. Numa primeira fase, “os jogos de exercícios” (classificado pelo Jean Piaget) ou “jogos funcionais” Chateau, a criança descobre os movimentos do seu corpo e utiliza-o como forma de jogo. Na segunda fase, há o aparecimento dos “jogos simbólicos” segundo Piaget ou “jogos de imitação” de acordo com Chateau, aqui a criança desenvolve jogos de imitação ou de ficção simbólicas sobre o mundo que a rodeia e principalmente os pais. E por último, a fase dos jogos de regras, esta fase aparece quando a criança interage, socializa, com outra ou outras crianças. De seguida mostraremos um quadro apresentado por Resendes (2012, p.24), com uma classificação apresentada na área da psicologia.

Quadro 1- Quadro de Classificação do Jogo para Jean Piaget (1975), apresentado por Roberto Resendes (2012, p.24)

Classificação do Jogo para Jean Piaget (1975) (ponto de vista das estruturas mentais)		
Jogo de Exercício	Jogo Simbólico	Jogo de Regras
<ul style="list-style-type: none"> • É o primeiro a aparecer na criança numa fase pré-verbal; • Não apresenta qualquer técnica particular; • Tem como finalidade o próprio prazer do funcionamento; • Não altera as estruturas existentes, daí não passa por aprender uma nova conduta; • Caracteriza-se especialmente por condutas animais. 	<ul style="list-style-type: none"> • Surge na criança a partir dos dois anos; • A criança elabora uma representação de um objeto ausente; • A maioria dos jogos são sensório motores; • Caracterizados pela ficção mental; • Possibilitam a interiorização e imitação. 	<ul style="list-style-type: none"> • O jogo de regras supõe as relações sociais e interindividuais; • As regras são impostas pelo grupo (geralmente); • Implica um sentido de regularidade; • Resulta da organização coletiva das atividades lúdicas.

Analisando o quadro apresentando anteriormente, é essencial refletir sobre a importância de cada tipo de jogo em cada escalão etário. Assim, no que diz respeito ao **jogo de exercício**, nesta fase, o jogo tem uma grande importância no desenvolvimento das crianças entre os 0 e os 2 anos, nomeadamente, na linguagem, na marcha e na manipulação de objetos. Os movimentos repetitivos de mãos e de pés, o atirar e abanar de brinquedos, e a repetição de sons e balbucios são, de certa forma, jogos de exercícios que dão início ao crescimento e desenvolvimento da criança.

De seguida, os **jogos simbólicos**, apresentam-se no escalão etário dos 2 aos 6 anos, portanto, são crianças que já frequentam o pré-escolar. O **jogo simbólico** não depende diretamente de um adulto para o seu desenvolvimento. A criança é capaz de reproduz atividades e situações da vida adulta. Estas representações permite o desenvolvimento da criatividade e da sua capacidade de representar.

Do mesmo modo, as mais atuais Orientações Curricular para a Educação Pré-escolar (OCEPE), também afirmam que o “jogo simbólico é uma atividade espontânea

da criança, que se inicia muito cedo, e em que, através do seu corpo, esta recria experiências da vida quotidiana, situações imaginárias e utiliza livremente objetos, atribuindo-lhes múltiplos significados” (Silva, Marques, Mota e Rosa ,2016, p.52).

Por último, os **jogos de regras**, eles iniciam-se no fim do pré-escolar e prolonga-se pelo 1.º ciclo. Podemos considera-los jogos sociais, pois implica a formação de um grupo para o desenvolvimento da atividade, bem como, a criação e aplicação de regras.

Considerando os **jogos de regras** como jogos de grupo e observando as investigações de Piaget (1932) e de Devries (1970), citado por Kamii (1996), **o jogo de grupo**, onde são praticadas regras, favorece o desenvolvimento de cooperação, onde a criança coopera voluntariamente com outras crianças, dando lugar ao desenvolvimento social, cognitivo e moral da criança.

Ainda nos **jogos de regras**, podemos ver que os autores Silva, Marques, Mota e Rosa (2016), tem uma perspetiva muito idêntica a Piaget e descrevem os jogos com regras como: “progressivamente mais complexas, são, ainda, ocasiões de desenvolvimento da coordenação motora e de socialização, de compreensão e aceitação das regras e de alargamento da linguagem, proporcionando, ainda, uma atividade agradável que dá prazer às crianças” (p.44).

Assim, podemos classificar os **jogos de grupos**, segundo Kamii (1996), em dois grupos: **a) Jogos não competitivos** – Imitação Simples e os ritos; **b) Jogos competitivos** – Fazer corridas, jogos com o objetivo de visar um alvo; jogos das escondidas; adivinhar; apanhar; imitar.

Ainda numa perspetiva psicológica, o jogo, segundo a teoria evolucionista e biológica de Piaget (Kamii, 1996), tem duas implicações pedagógicas, a primeira é que devemos encorajar as crianças a serem proativas e inteligentes para a “manipulação activa do meio exterior”, porque “uma troca directa com a realidade que se desenvolve a capacidade biológica de base que leva à inteligência” (p.29).

A segunda implicação, diz-nos que o **jogo espontâneo** para a criança é o primeiro contexto e que o educador deve estimular de forma proporcionar a iniciativa e a inteligência da criança. “O jogo dá às crianças uma razão intrínseca para o exercício da sua inteligência e da sua curiosidade “(p.29).

No que diz respeito à perspectiva dos sociólogos, abordaremos aqui a classificação de Roger Caillois, para o qual o jogo desperta quatro atitudes fundamentais nos jogadores (Quadro 2). Desta forma, ele procede à classificação dos jogos de acordo com as atitudes que despertam nos jogadores. Então as quatro atitudes estão situadas no eixo horizontal do quadro, servem para situar os jogos. O Agon (competição), Alea (sorte), Mimicry (simulacro) e Ilinx (vertigem). E no eixo vertical está a *paidia*, esta variável diz respeito ao princípio de divertimento, de turbulência e de submissão.

Na classificação de Caillois, o Agon, diz respeito aos jogos de competição, atividades desportivas em que é necessário haver competitividade entre os jogadores. Em relação à Alea, esta categoria baseia-se nos jogos de sorte ou azar, o jogo não carece de qualquer habilidade por parte do jogador. A terceira categoria, o Mimicry, são jogos de imitação, de representação onde os jogadores tentam reproduzir personagens. A última categoria diz respeito aos jogos de vertigem, Ilinx, são jogos de alguma adrenalina, jogos radicais.

Quadro 2- Classificação do Jogo para Roger Caillois, apresentado por Ferran, Mariet & Porcher (1978, p.59)

Classificação do Jogo para Roger Caillois				
	AGÔN (Competição)	ALEA (Sorte)	MIMICRY (Simulacro)	ILINX (Vertigem)
PAIDIA algazarra agitação risada	↑ corridas lutas atletismo	lengalengas cara ou coroa	imitações infantis ilusionismo bonecas, brinquedos máscara disfarce	«piruetas» infantis carrocel balouço valsa
 papagaio «solitário» paciências palavras cruzadas LUDUS	boxe esgrima futebol bilhar damas xadrez	apostas roleta lotaria	teatro artes do espectáculo	atrações de feiras ski alpinismo acrobacias
N.B.- Em cada coluna vertical os jogos são classificados aproximadamente numa ordem tal que o elemento <i>paidia</i> é sempre decrescente, enquanto que o elemento <i>ludus</i> é sempre crescente.				

Já Condessa & Fialho (2010, p. 17), numa perspectiva de cultura do brincar, apresentam nove categorias de jogo infantil: atividade e jogos de motricidade fina (exemplo: habilidades de manipulação como equilíbrio, agarrar, receber, bater ou lançar com precisão e à distância, rodopiar ou rolar um objeto com as extremidades, mãos e pés); atividades e jogos de motricidade global (exemplo: habilidades de equilíbrio e locomoção no solo como, correr, saltar com um ou dois pés alternados ou em simultâneos); jogos de regras (exemplo: é uma atividade mais elaborada, com um objetivo e regras, dentro de um espaço, formação de equipas, desenvolve capacidades de velocidade, força e resistência); atividade e jogos de simulacro (exemplo: a criança sente necessidade de imitar situações do dia a dia, especialmente os adultos); jogos e cantigas de roda (exemplo: as crianças cantam de mão dada e usam o ritmo da musica para marcar o ritmo dos movimentos); atividades e jogos de/com lengalengas e/ou cantigas populares (exemplo: conjunto de gestos aliados a rimas, lengalengas ou canções populares e regionais); atividades e jogos de construção- brinquedo (exemplo: construção de brinquedos a partir de recursos naturais e/ou desperdícios da vida corrente); jogos de sorte e azar (exemplo: jogos que resultam do acaso de azar ou fortuna); outros jogos (exemplo: jogos que não estão contemplados nas outras categorias).

1.3. A criança e o seu desenvolvimento

Uma criança é um ser humano no início de seu desenvolvimento e que ainda não chegou à fase adulta. Por outra palavras, criança é todo o ser desde idade recém-nascido até à adolescência. No entanto, de acordo com a Convenção dos Direitos da Criança, criança é todo o indivíduo com menos de 18 anos de idade.

Na Convenção dos Direitos das Crianças em 1989, a UNICEF reuniu os seus Estados Partes e definiu um conjunto de direitos para as crianças do mundo. Assim, eles acordaram que para as crianças terem um desenvolvimento pleno e harmoniosa, elas devem ter direito: a viver em sociedade, a uma educação, crescer num ambiente seguro de paz, de dignidade, de tolerância, de liberdade e de solidariedade.

É neste desenvolvimento pleno e harmonioso que a criança desabrocha enquanto pessoa, se diferencia em relação ao seu mundo e, ao mesmo tempo, se integra. O seu desenvolvimento é a evolução, é o crescimento das suas estruturas somáticas, o crescimento das possibilidades de agir no seu ambiente, e, conseqüentemente, nos progressos de comunicação de compreender e ser compreendido.

Segundo Zabalza (1992, p. 40)

a inteligência infantil tem como suporte bases somáticas, ainda que a sua força e funcionamento se relacionem estritamente com a quantidade e qualidade das experiências vividas pelo sujeito. Os estímulos oferecidos pelo meio ambiente, as relações interpessoais o reforço obtido nas próprias condutas, a própria personalidade (...) são factores do desenvolvimento intelectual-cognitivo dos sujeitos

Outro aspeto a apontar é o desenvolvimento motor e psicomotor da criança, deve-se à maturação funcional do cérebro e ao desenvolvimento físico do corpo, que possibilitam o progresso a nível motor e a nível da integração psicomotora dos seus comportamentos. (Zabalza, 1992)

No progresso de desenvolvimento, a criança deve assimilar os elementos nutritivos que permite o seu crescimento. Desta forma, o processo de integração é um processo ativo, que é necessário “para construir as suas estruturas corporais e a sua personalidade” (Vayer e Roncin, 1994 p. 15).

Segundo Vayer e Roncin (1994), é no processo de integração que a criança agrega tudo aquilo que é necessário para o seu crescimento e desenvolvimento, pois “o desenvolvimento progressivo das suas capacidades de autonomia está estreitamente ligado à experiência corporal: experiência dos elementos uns em relação aos outros, experiência do conjunto de estruturas corporais em relação com a realidade do mundo” (p. 20).

Assim sendo, primeira interação, o primeiro contacto da criança no seu ambiente, é, por norma, a mãe. A comunicação, entre os dois, dá-se pelo contacto, pela troca de sentimentos que se gera entre eles. Durante este contacto, a criança sente-se segura e compreendida pelo outro. Desta forma, a criança sente-se capaz de ampliar os

seus contactos com as outras pessoas do seu ambiente. Por sua vez, após esta segurança, criança inicia “a experiência com o seu corpo enquanto meio de acção, faz a experiência dos espaços e dos seus objectos” (Vayer e Roncin, 1994 p. 40).

O desenvolvimento da criança nas dimensões relacional e social, é como um processo de constante negociação entre as exigências e as necessidades internas, e, por outro lado as exigências e as necessidades externas. Desta forma, o desenvolvimento das potencialidades individuais inicia-se em função dos instrumentos que o meio dispõe.

Nesta perspetiva, o comportamento da criança e o seu desenvolvimento de qualidade é influenciado pela comunicação do seio familiar e no círculo de pessoas onde está inserido. É na presença de outros indivíduos que a criança escolhe os seus parceiros. Esta escolha não é feita ao acaso, há comportamentos no parceiro que influenciam a escolha da criança.

Outra dimensão desenvolvimental importante é a socio afetiva, a criança ao longo do tempo vai formando a sua personalidade e é através da convivência e da partilha com terceiros, que a criança desenvolve os seus estados emocionais e se relaciona com estas pessoas.

Há ainda a considerar no crescimento infantil o desenvolvimento moral da criança, sendo este importante para a realização da nossa temática de Relatório. O desenvolvimento moral diz respeito à formação da consciência axiológica, das regras e normas que permitem à criança o estabelecimento das relações intersubjetivas no seio de uma comunidade e compreender o tecido de relações que sustentam essa comunidade.

Para o estudo do desenvolvimento moral infantil contribuíram dois autores, Piaget e Kohlberg. Piaget define o desenvolvimento moral como um processo de assimilação e de acomodação. A construção dos valores morais dá-se na socialização do indivíduo com terceiros, nos mais variados ambientes. A partir desta socialização, a criança vai construindo os seus valores morais, normas e princípios. Para que estas interações aconteçam, será necessário que a criança passe pelo processo de acomodação e assimilação. O processo de assimilação ocorre quando a criança resolve situações, a partir das suas estruturas cognitivas e dos seus conhecimentos. Já no processo de

acomodação, a criança sofre uma modificação na estrutura mental, quando se depara com uma situação nova e consegue retirar informações relevantes.

Piaget concebe o desenvolvimento moral em três estádios do raciocínio moral da criança,

1. O estádio pré-moral onde não há sentido de obrigação às regras.
2. O estádio heterónimo onde há obrigação às regras e submissão ao castigo.
3. O estádio autónomo onde são considerados os fins e as consequências das regras e a obrigação é baseada na reciprocidade e troca (Valente, 1989, p. 16).

No estádio pré-moral, a criança obedece as regras como sendo um hábito e não por considerar se é correto ou não. No estádio heterónimo, a criança interpreta as regras como atitudes corretas, considerando que o incumprimento e interpretação diferente das regras serão consideradas como atitudes incorretas. Por último, no estádio autónomo, a criança respeita as regras através de acordos mútuos.

Kohlberg defende que o desenvolvimento moral compreende o desenvolvimento do raciocínio e da inferência morais autónomos. Este autor, na sequência dos estudos de Piaget, divide o desenvolvimento moral em três níveis, que por sua vez, contemplam dois estádios cada, dando, assim, lugar a um total de seis estádios.

Assim sendo, os três níveis de desenvolvimento moral kohlbergiano são: pré-convencional, convencional e pós-convencional. O nível pré-convencional divide-se em “estádio da moralidade heterónoma” e do “estádio do individualismo e fins instrumentais”. O nível convencional compreende o “estádio das expectativas interpessoais mútuas” e o “estádio do sistema social e consciência”. E, por último, o nível pós-convencional dividiu-se em “estádio do contrato social ou utilidade e direitos individuais” e “estádio dos princípios éticos universais”.

Segundo Fonseca (2011, p. 81), no estádio da moralidade heterónoma, “o indivíduo submete-se e obedece às regras sociais para evitar a punição” e é considerado “muito egocêntrico e não compreende os pontos de vista e o interesse do outro”. No estádio do individualismo e fins instrumentais. “a criança age para servir os seus

interesses imediatos, mas já reconhece que o outro tem também interesses e necessidades”. Enquanto no estágio das expectativas interpessoais mútuas, “o indivíduo tem ainda uma autonomia limitada, ele age de acordo com o que a sociedade espera que uma boa pessoa faça”. No estágio do sistema social e consciência, “o indivíduo age por obrigação e por dever às leis e regras socialmente estabelecidas” (Fonseca, 2011, p. 81). No estágio do contrato social ou utilidade e direitos individuais, “o indivíduo reconhece-se como um ser de valores e de direitos que são anteriores aos contratos sociais” e “manifesta a preocupação de que as leis e as regras tenham uma utilidade para toda a comunidade” (Fonseca, 2011, p. 81). Por último, no estágio dos princípios éticos universais, “o indivíduo considera que as regras e as leis são válidas porque se consubstanciam em princípios éticos universais, que o reconhecem como pessoa, como um fim em si mesmo” (Fonseca, 2011, p. 81).

Não obstante apresentar esta classificação sistematizada de desenvolvimento moral, importa referir que para os autores este tipo desenvolvimento não é rígido, cada criança tem o seu ritmo de desenvolvimento e pode, por isso, acontecer que crianças com a mesma idade possam estar em estádios morais diferentes. Para Piaget e Kohlberg, o desenvolvimento moral da criança depende de vários fatores, tais como: sociais, culturais, biológicos e psicológicos.

Kohlberg, defende uma “concepção evolutiva desenvolvimental da educação moral, que se fundamenta no desenvolvimento equilibrado da dimensão cognitiva, moral e sócio-afectiva dos indivíduos” (Fonseca, 2011, p. 82)

Desta forma, a criança enquanto ser pertencente a uma sociedade, detém uma identidade construída a partir de valores e de princípios, que norteiam essa sociedade e que lhe são transmitidos, experienciados, sentidos na relação que estabelece com os outros no seio dessa sociedade.

A escola, enquanto instituição social, tem uma enorme responsabilidade na promoção do desenvolvimento moral, afetivo e emocional. A instituição escolar não só tem o dever de promover o desenvolvimento cognitivo da criança, como também de favorecer o seu desenvolvimento moral, isto é o conhecimento de valores, normas e regras e o modo de os analisar e refletir sobre eles. À escola cabe também a tarefa de educar para valores.

A educação axiológica na escola, nomeadamente a forma como é desenvolvida e gerida pelo professor na sua prática pedagógica tem suscitado algumas discussões e reflexões. Durante muito tempo a educação para valores foi perspectivada como um processo de endoutrinação e inclusão moral. O seu grande objetivo consistia em transmitir, de forma acrítica os valores sociais, formar o carácter das crianças de forma a que elas se inserissem plenamente na sociedade. A partir de meados do século XX, os especialistas desta área concebem que a educação moral é mais do que a imposição de regras e normas, deve promover o desenvolvimento da consciência e da inferência morais autónomas, na linha do que defende Kohlberg. Assim, quando se fala em educação moral e axiológica é possível identificar, de acordo com estas duas concepções de educação moral, duas grandes abordagens, a saber: a prescritiva e a abordagem construtivista.

A abordagem prescritiva, segundo Fonseca (2003), está “serviço de uma moral convencional centrada na transmissão da explicitação directa dos valores e normas sociais eleitos por uma determinada sociedade, e no treino de competências sociais adequadas” (p. 60). Assim sendo, podemos considerar a abordagem prescritiva como um processo de transmissão directa de comportamentos, atitudes e valores, e como um processo de imitação, em que o adulto se impõe à criança como um modelo a seguir.

Segundo Menezes (1993), citado por Fonseca (2003, p. 60), as estratégias utilizadas na abordagem prescritiva são “informativo-instrutivas, caracterizando-se pela ênfase na aquisição de valores, comportamentos, através da aceitação acrítica ou heterónoma. São, na verdade, estratégias que privilegiam”, e de acordo com Kohlberg (1981), citado pelo mesmo autor (2003, p. 60), “a endoutrinação moral, plasmada no ensino de virtudes e na formação do carácter”

No que diz respeito à abordagem construtiva, esta concebe a educação não como um produto final, mas como um processo de construção, no qual a criança, enquanto sujeito ativo do processo educativo, vai desenvolvendo gradualmente a sua identidade singular e comunitária.

Assim, podemos afirmar que esta abordagem caracteriza-se pela criação de meios que proporcionam o desenvolvimento moral na criança, baseado no desenvolvimento da inteligência e da inferência morais. Desta forma, há uma estrutura no “processo de

ensino-aprendizagem em metodologias indutivas, baseadas na promoção do conflito sócio-cognitivo, na escolha e justificação pessoal dos valores” (Fonseca,2003, p. 62).

Como forma de promoção do desenvolvimento moral da criança, o professor deve proporcionar um ambiente educativo e pedagógico democrático, desenvolvendo, para o efeito, momentos de debates, discussão de dilemas, espaços de reflexão e resolução de problemas e conflitos, organizando uma espécie de comunidades justas kohlbergianas. Para além disso, cabe ao professor tornar a criança como membro ativo no seu processo de desenvolvimento moral.

Desta forma, e tendo em conta o conjunto das estratégias de exploração reconstrutiva, indicadas por Menezes, e nas quais encontramos o processo de clarificação de valores, a discussão de debates, podemos considerar que o jogo se insere nestas e que é uma grande estratégia para o desenvolvimento moral da criança, na medida em que possibilita o desenvolvimento do raciocínio moral autónomo das crianças, desenvolve competências de análise crítica dos valores. O jogo, e a análise reflexiva que o professor deve realizar no terminus deste, estimula as crianças ao debate e à experiência de valores, na medida em que favorece condições para que elas discutam o certo e o errado, analisem as atitudes e os comportamentos de todos os intervenientes, criando-se condições para estabelecimento de regras e para o reconhecimento da importância destas no seio de uma comunidade. Para além disso, o jogo permite compreender a importância da cooperação, do trabalho em equipa, que são essenciais para a vida em comunidade.

Condessa (2009, p. 44) menciona que Chateau (1987) considera o “jogo introdutório ao grupo social e é o vestíbulo natural do trabalho. Pelo jogo a criança torna-se autónoma, criativa, social e disciplinada. O jogo na escola infantil tem uma função educativa.”

Analisando todos os aspetos do desenvolvimento infantil, é de realçar o facto de que o desenvolvimento psicomotor, cognitivo, social e moral é influenciado pelo meio em que a criança está inserida. Desta forma, será necessário ter um aspeto em conta, as crianças passam a maior parte do seu tempo na escola. Assim sendo, cabe a nós, enquanto educadores/professores proporcionar e incentivar o crescimento integral da criança num espaço seguro e harmonioso.

1.4. O Jogo Infantil como recurso na aquisição de competências da criança na Educação pré-escolar e no Ensino do 1.º ciclo

O jogo é fundamental na aquisição de aprendizagem pois é uma forma de comunicação dos intervenientes, onde expõem os sentimentos, as vivências e os conhecimentos, é um lugar propício para negociações, tomada de decisões e de traçar estratégias/objetivos.

Desta forma, a escola é um lugar de excelência que valoriza o jogo. Pois, o jogo é instrumento complementar nas aprendizagens dos alunos. Segundo, Ferran, Mariet & Porcher (1978), este é complementar em dois sentidos: “1) os sistemas educativos preveem regulamentar períodos reservados aos jogos, (...) para que a eficácia da actividade escolar seja um máximo, é necessário que se estabelece um certo número de períodos de repouso: o jogo torna-se um fermento para o trabalho e é-lhe indispensável para que este atinja o seu pleno rendimento. Por outro lado, o jogo é “regulador da existência escolar”, pois “chinfrim” durante o jogo é muitas vezes “sancionado negativamente pela instituição escolar, mas faz ao mesmo tempo parte dela”, pois “O chinfrim conta-se entre as mais claras e melhores recordações do tempo da escola” (p.10).

O jogo pedagógico, citado por uma Equipa de Formadores da Seies (1997) “entende-se como (...) um conjunto de técnicas com utilização de meios mais ou menos elaborados, que permitem uma participação e envolvimento geral (...) a nível cognitivo e afectivo, implicando a linguagem oral, gestual e corporal e que tem sempre presente um objetivo pedagógico” (p.9).

Na mesma perspetiva, Vygotsky, (Tezani, 2006), analisa dois aspetos a ter em conta no uso do jogo: a afetividade e cognitivo. Para o desenvolvimento da construção do ser psicológico deve-se ao ambiente social e à relação com os seus pares.

Desta forma, Vygotsky, (Tezani, 2006), afirmam que o “desenvolvimento proximal, estabelece forte ligação entre o processo de desenvolvimento e a relação com o indivíduo com o seu ambiente sócio-cultural e com sua situação de organismo que não se desenvolve plenamente sem o suporte de outros indivíduos de sua espécie. (p. 5)

Outra relação apontada pela Tezani (2006), para o desenvolvimento de uma criança, é o contato com outros indivíduos, a escola prima por este contato, se uma criança é mais sabida num determinado assunto, ela pode contribuir para o desenvolvimento de outra criança menos sábia.

Para Tezani (2006), o desenvolvimento no processo de ensino e aprendizagem de uma criança, no espaço escola, deve ter como “ponto de partida o nível de desenvolvimento real, (...) e como ponto de chegada, os objetivos estabelecidos pela escola” (p.5).

Assim sendo, a escola tem um papel fundamental na construção do indivíduo. No que diz respeito ao jogo como veículo promotor do desenvolvimento da criança, este tem como papel importante nos quatro domínios (cognitivo, social, motor e afetivo) das aprendizagens.

E como podemos analisar no Currículo Regional da Educação Básica (CREB), referencial curricular para a educação básica na Região Autónoma dos Açores, Alonso, Sousa, Gonçalves, Medeiros & Carvalhinho (2011, p.126), nomeiam seis pontos chaves que nos permite perceber as implicações do jogo pedagógico no desenvolvimento da criança:

1. O jogo permite a aprendizagem lúdica, dinâmica e interativa.
2. O jogo permite a aprendizagem integrada (domínio do conteúdo curricular – regras do jogo – interação social/cidadania) e significativa.
3. O jogo está adequado ao nível etário e autonomia dos participantes.
4. O jogo satisfaz o tipo de interação pretendida (individual, grupal).
5. O jogo é fácil de usar e de arrumar e é resistente ao desgaste.
6. O jogo tem a definição do funcionamento e das regras do jogo (n.º de participantes, procedimentos de jogo, pontuação, utilizações alternativas do mesmo jogo...).

Analisaremos, agora de forma mais pormenorizada, o desenvolvimento infantil nos quatros domínios desenvolvimento mencionados anteriormente. Em relação ao

domínio cognitivo, o jogo estimula as habilidades manipulativas, as sensações e percepções, a imaginação, a capacidade de processamento de informação e de estruturação da linguagem, bem como, os processos mentais da criança. Assim sendo, Rego, citado por Tezani, 2006), a aplicação dos jogos, oferece “ambientes desafiadores, capazes de estimular o intelecto proporcionando a conquista de estágios mais elevados de raciocínio” (p.6)

No domínio social, o jogo permite às crianças desenvolver competências como: saber esperar pela sua vez, saber comunicar, saber escutar, pedir ajuda, seguir instruções e regras, ajudar os seus pares, partilhar os materiais, celebrar os sucessos. Segundo Silva, Marques, Mota e Rosa (2016), a criança

ao jogar com outros, a criança envolve-se numa diversidade de interações sociais propiciadas por diferentes formas de organização (individual, a pares, em equipas, tais como jogos de perseguição, de precisão, de imitação, etc.), que apelam não só à cooperação, mas também à oposição (jogos só com opositores; com opositores e com objetos; com opositores, com objetos e com o espaço de jogo), situações que podem ser encontradas em muitos jogos tradicionais (p.45).

Para além destes aspetos, segundo Silva, Marques, Mota e Rosa (2016), consideram que o jogo infantil, na idade do pré-escolar,

desempenha um papel importante no desenvolvimento emocional e social, na descoberta de si e do mundo, no alargamento de formas de comunicação verbal e não verbal, na expressão de emoções (medo, surpresa, alegria, tristeza) e como meio de reequilibrar os conflitos interiores da criança (p.52).

Durante os jogos o professor/educador deve manter-se atento às relações estabelecidas, de forma a que não haja situações de injustiça e exclusão de alunos. As situações de cooperação e de interajuda permitirá a aceitação do outro e das suas diferenças.

Quanto ao domínio motor, o jogo não só potencia o desenvolvimento das capacidades físicas e motoras, como facilita o acesso a movimentos de equilíbrio e locomoção cada vez mais específicos, assim como de manipulação no controlo de objetos variados (bolas, cordas, arcos, raquetas, etc.). Através da exploração do próprio

corpo e da noção de tempo e de espaço, a criança interage com o(s) outro(s) em situação de cooperação e/ ou competição. É possível analisar, quer nas orientações curriculares da Educação Pré-Escolar (2016) quer no programa de Expressão e Educação Físico-Motora (2004), nomeadamente no bloco dos jogos, que propõem que a criança ganhe competências variadas, em vários domínios, através do jogo infantil.

Na perspectiva de Alonso et. al. (2011), o jogo “potencializa o conhecimento do corpo e da sua relação com o espaço. Além disso, favorece a aquisição das habilidades motoras básicas, o trabalho em equipa e práticas de educação para a saúde que sustentam o crescimento saudável” (p.41).

Por último o domínio afetivo, o jogo promove o fair play da criança, o espírito crítico, a criança compreende e aplica as regras, respeita os adversários e os elementos da equipa, para além disso, dá oportunidade à criança de saber lidar com as suas frustrações nos momentos de perda e aceitação nos momentos de glória.

O Ministério da Educação (2004), no programa de Expressão e Educação Físico-Motora, vem a reforçar esta ideia, que o aluno deve ter espírito de grupo e respeito pelo outro.

Cooperar com os companheiros procurando realizar as acções favoráveis ao cumprimento das regras e do objectivo do jogo. Tratar os colegas de equipa e os adversários com igual cordialidade e respeito, evitando acções que ponham em risco a sua integridade física (p. 51).

Após todas estas análises, podemos concluir que o jogo é uma componente essencial na formação dos seres humanos, pois Ferran, Mariet & Porcher (1978), “o jogo preenche as funções psicossociais, afectivas e intelectuais no devir infantil” (p.15). Desta forma, o jogo é apontado como parte inerente na formação da criança, pois, ele pode definir como a criança é e no que ele se pode tornar.

E, para além disto, nós enquanto professores e educadores, devemos

potenciar as suas condições de trabalho de modo a que as actividades propostas ocorram em condições eficazes, seguras e motivantes. A escolha dos espaços, dos equipamentos e matérias, assim como a estruturação de actividades e tarefas, definidas em função dos conteúdos e dos objectivos escolhidos, devem

possibilitar “oportunidades enriquecedoras para o repertório motor.” (Condessa, 2006, 16)

2. Capítulo 2. A Formação de Educadores/Professores

No que diz respeito à formação de professores, Portugal tem vindo a apostar mais na formação da classe docente. Aprovando e mudando as leis, de acordo com as necessidades sentidas na área da educação.

Segundo o Decreto Lei n.º 79/2014, de 14 de maio, que define O regime jurídico da habilitação profissional para a docência na Educação Pré-escolar e nos Ensinos Básico e Secundário, há necessidade de garantir um complemento da formação ao nível do mestrado que reforce e aprofunde a formação académica, e assim,

Reconhecendo o valor e o impacto da docência na qualidade da educação, sublinha -se que a preparação de educadores e professores deve ser feita da forma mais rigorosa e que melhor valorize a função docente. Acresce que a necessária renovação dos quadros das escolas e a procura de novos docentes, que nos próximos anos começará progressivamente a fazer -se sentir, obrigam a preparar desde já da melhor forma as novas gerações de educadores e professores. (Decreto Lei n.º 79/2014, p 2819)

De acordo com o mesmo Decreto-lei, vários estudos feitos pela OCDE e a Eurydice, a formação da classe docente tem revelado um aumento muito significativo na qualidade da educação. Os estudos na Finlândia revelaram, que os professores se sentem mais capazes e autónomos na sala de aula, quando lecionam as matérias em que se sentem mais à vontade e com maior conhecimento. Desta forma, a qualidade das aprendizagens dos alunos será maior. (Decreto Lei n.º 79/2014)

A formação de professores, destaca a construção de um estilo próprio e individual do docente na forma de ensinar os alunos. O ambiente escolar e todos os intervenientes influenciam na formação e no perfil do docente. Para os autores Floden e

Buchmann, citado por Gracia (1999, p. 24), “ser professor implica lidar com outras pessoas (professores), que trabalham em organizações (escolas) com outras pessoas (alunos) para conseguir que estas pessoas aprendam algo (se eduquem)”.

De acordo com o anexo do Decreto-Lei n.º 241/2001, de 31 de outubro, o perfil dos educadores de infância e dos professores de ensino básicos e secundário tem os mesmos princípios básicos em todos os níveis de ensino e refletem a profissionalização a classe docente. Formosinho (2009), baseando-se Decreto-Lei n.º 240/2001, de 30 de agosto, elucida-nos sobre o perfil do educador de infância e dos professores, que assentam em quatro dimensões:

- Dimensão profissional, social e ética: o professor promove aprendizagens curriculares, fundamentando a sua prática profissional num saber específico resultante da produção e uso de diversos saberes integrados em função das acções concretas da mesma prática, social e eticamente situada.
- Dimensão de desenvolvimento do ensino e da aprendizagem: o professor promove aprendizagens no âmbito de um currículo, no quadro de uma relação pedagógica de qualidade, integrando, com critérios de rigor científico e metodológico, conhecimentos das áreas que o fundamentam.
- Dimensão de participação na escola e de relação com a comunidade: O professor exerce a sua actividade profissional, de uma forma integrada, no âmbito das diferentes dimensões da escola como instituição educativa e no contexto da comunidade em que esta se insere.
- Dimensão de desenvolvimento profissional ao longo da vida: O professor incorpora a sua formação como elemento constitutivo da prática profissional, construindo-a a partir das necessidades e realizações que consciencializa, mediante a análise problematizada da sua prática pedagógica, a reflexão fundamentada sobre a construção da profissão e o recurso à investigação, em cooperação com outros profissionais (p. 161-162).

Tendo em conta a dimensão de desenvolvimento profissional, Feiman (1983), citado por Gracia, 1999), diferencia quatro fases que caracterizam o desenvolvimento profissional do docente. A primeira é a fase “pré-treino” são todos os conhecimentos e

experiências que os professores obtiveram enquanto antigos alunos. A segunda fase denomina-se pela “fase formação inicial” aquisição de conhecimentos pedagógicos e das áreas de conhecimento, bem como, a realização da prática. Esta etapa, é desenvolvida nas instituições de formação de professores. No que refere à terceira fase, “fase de iniciação” o professor aprende, durante os primeiros anos, quais as estratégias de gestão que melhor se adaptam, no ensino. E por fim, a quarta fase, “fase de formação permanente” o professor procura desenvolver e melhorar o seu ensino, através de formações.

Lisboa (2005), citada por Roldão e Alonso (2006, p. 29) refere que “[a] formação inicial é a base da construção da profissionalidade. Durante esta formação adquirimos os conhecimentos basilares para podermos desempenhar corretamente a docência, mas tomamos também conhecimento de quais as características mais importantes (...).”

Na perspetiva de Formosinho (2009) “a formação profissional inicial visa proporcionar aos candidatos à docência uma formação pessoal e social integradora da informação dos métodos, das técnicas e das atitudes e valores científicos, pedagógicos e sociais adequados ao exercício da função de professor” (p. 125).

De acordo com Alarcão et *al.* (2005):

a prática pedagógica na formação inicial de professores tem um papel crucial, permitindo que os formandos equacionem as suas práticas, as experienciem e problematizem, tendo em conta os projectos pedagógicos de escola e de turma, os temas integradores, o programa e o desenvolvimento de cada aluno numa turma. Efetivamente, as práticas, tanto a prática pedagógica (educativa) como a pedagogia da prática (aulas práticas ou teórico/práticas), constituem um lugar de destaque num curso de formação de professores (p. 20).

Neste sentido, Perrenoud (1993, p. 149.) refere que “a formação passará assim pelo contacto com diversas práticas e oferecerá a possibilidade de novas apropriações, graças a uma interação com um professor mais experiente” e afirma que “a formação inicial acompanhará o profissional durante toda a sua vida, pois é um processo contínuo”

As práticas aliadas aos conhecimentos teóricos constituem um currículo formativo na formação de futuros professores. Para Breuse (1986)

mais formativo que informativo, este tipo de formação procura dar ao futuro docente flexibilidade de acção, plasticidade mental, capacidade para fazer face com êxito às situações que poderá encontrar no exercício da sua profissão. Trata-se antes do mais de ensiná-lo a cooperar, a inovar, a comunicar bem, a mudar, a ter dúvidas, a evoluir (citado Garcia ,1999, p. 38).

A formação contínua deve ajudar na educação e no reajusto do papel de professor, adequando o seu desempenho da sua profissão. Desta forma, a formação contínua não faz sentido ser uma formação solitária, mas sim uma formação em conjunto com todo o corpo docente e a instituição. Para Nóvoa, (2002, p. 39) “a troca de experiências e a partilha de saberes consolidam espaços de formação mútua, nos quais cada professor é chamado a desempenhar, simultaneamente, o papel de formador e de formando”.

Segundo Nóvoa (2002), a formação deve contribuir para o espírito autocrítico e de reflexão. Um professor com a capacidade de autoanálise e de autonomia gere um professor mais confiante na busca da sua formação. Por sua vez, a formação contribui para a inovação nas aprendizagens e na aquisição de conhecimentos teóricos e práticos o que tornará uma educação mais qualificada.

Deste modo, o professor para além de ter a capacidade de se autoavaliar e de se auto formar, deve também ter a capacidade de analisar as suas práticas, para uma melhor aprendizagem. Desta forma, é esperado que o professor observe, reflita e avalie toda a dinâmica do grupo e da instituição em que exerce as suas funções, tirando daí elementos essenciais para preparar as suas práticas de ensino.

Realçamos que de acordo com o DL n.º 79/2014 a iniciação à prática profissional organiza-se de acordo com vários princípios devendo promover no formando uma boa atitude, orientada para a melhoria da aprendizagem dos seus alunos e, que no nosso caso, perspectiva o ensino através do jogo. Condessa, Pereira & Pereira (2018, p.246) referem que “as atividades lúdicas para reforço das atividades em aprendizagens específicas e transversais perpassam áreas do currículo e são proveitosas

em todas as fases de desenvolvimento e aprendizagem dos alunos, assim como do professor.”

2.1. Procedimentos Fundamentais à Profissão Educador/ Professor

Neste momento da nossa formação inicial, foi fundamental construir o nosso “saber” nas áreas da: observação, planificação, reflexão e avaliação - quatro procedimentos em interligação constante que nos orientam na nossa profissão. De acordo com o regime jurídico da habilitação profissional para a docência, no artigo 11.º do já citado DL n.º 79/2014, a iniciação à prática profissional organiza-se de acordo com princípios que incluem, entre outras práticas, a observação e colaboração em situações de educação e ensino e a experiências de planificação, ensino e avaliação, numa atitude que promova a melhoria da qualidade do ensino.

2.2. Observação

Uma das primeiras etapas que surge na formação inicial de professores é a intervenção com um grupo/turma. Desta forma, a melhor maneira para conhecer as características e a dinâmica do grupo/turma de intervenção é a observação.

Os momentos de observação são momentos cruciais para o desempenho das funções, enquanto futuros profissionais. De acordo com Pacheco (1995) observação torna o aluno-futuro professor ou professor mais consciente das situações de ensino, de si próprio e dos outros, permitindo-lhe desenvolver destrezas, atitudes, modos e processos de reflexão que conduzem a uma busca deliberada da investigação” (p. 141).

A observação assume um papel importante na tomada de decisão no processo de ensino-aprendizagens. Segundo Estrela (1994), “[a] Pedagogia actual tem chamado atenção para o papel desempenhado pelos processos de observação, diagnóstico e avaliação como fundamento de toda a acção educativa” (p.128).

A observação é uma estratégia benéfica para a mudança das atitudes e dos comportamentos do professor durante o processo de aprendizagem. De acordo com Estrela (1994), a observação irá ajudar o educador/professor a:

- a) Reconhecer e identificar fenómenos;
- b) Aprender relações sequenciais e causais;
- c) Ser sensível às reacções dos alunos;
- d) Pôr problemas e verificar soluções;
- e) Recolher objectivamente a informação, organizá-la e interpretá-la;
- f) Situar-se criticamente face aos modelos existentes;
- g) Realizar a síntese entre a teoria e prática (p. 58).

Nesta sequência, a observação tem como duplo papel de conhecer o contexto escolar para planear as intervenções a serem realizadas e também avaliar estas intervenções. Desta forma, para o nosso processo de formação foi essencial a observação, pois através dela foi-nos possível planificar a nossa ação durante o nosso Estágio Pedagógico I e do Estágio Pedagógico II.

2.3. Planificação

O professor é o responsável por toda a ação e gestão do seu desempenho na sala de aula. A gestão do currículo, do programa e as especificidades de cada aluno, deve ser prevista e planificada, de modo a atingir os objetivos, previamente definidos.

Para Ribeiro & Ribeiro (1989), a planificação tem em conta os “tipos de estratégias, actividades, experiências de aprendizagem a prosseguir, salientando o papel ou actuação do professor e as acções dos alunos nas situações e meios de ensino-aprendizagem que se seleccionam e sequenciam da forma mais eficaz que for possível” (p. 65).

Assim, o mesmo acontece com o estagiário, aquando da preparação do seu estágio. Ao longo do nosso Estágio Pedagógico I e do Estágio Pedagógico II, elaboramos planificações com base nas observações, e traçamos um conjunto de objetivos e de estratégias com a finalidade de garantir intervenções adequadas e orientadas.

Segundo Cró (1998), “O educador e o professor devem utilizar as informações recolhidas das suas intervenções, a fim de orientar a sua acção, isto é, explicitar os resultados da sua educação, para pôr permanentemente em questão os progressos pelos alunos” (p. 37).

A planificação serve como fio condutor para orientar o educador/professor na conceção e preparação da sua ação na sala de aula. Nesta perspetiva, Escudero, citado por Zabalza, (1994, p. 48), afirmar que a planificação consiste em

prever possíveis cursos de acção de um fenómeno e plasmar de algum modo as nossas previsões, desejos, aspirações e metas num projeto que seja capaz de representar, dentro do possível, as nossas ideias acerca das razões pelas quais desejaríamos conseguir, e como poderíamos levar a cabo, um plano para as concretizar.

Durante o nosso Estágio Pedagógico I e do Estágio Pedagógico II, as intervenções e as planificações foram alvo de avaliação e reflexão, de forma a melhorar o nosso desempenho e readequar as planificações/intervenções, de acordo com os objetivos definidos e redefinidos.

2.4. Reflexão

Ao longo do nosso processo formativo, a reflexão esteve muito presente na nossa prática pedagógica. Os momentos de reflexão permitiram criar novas oportunidades de visitar toda a nossa ação e avaliá-la.

De acordo Perrenoud (2002), os profissionais da pedagogia consideram o “professor ou o educador um inventor, um pesquisador, um improvisador, um

aventureiro que percorre caminhos nunca antes trilhados e que pode se perder caso não reflita de modo intenso sobre o que faz (...)” (p. 13).

Deste modo, acreditamos que o ato de refletir sobre a ação permite conhecer as capacidades e a eficácia do desempenho do educador/professor, para além disso, a capacidade reflexiva permite procurar novas soluções para resolver problemáticas a nível pedagógico.

Nesta perspetiva Cunha (2008) refere que o

conhecimento profissional do professor não é um conhecimento limitado temporalmente, nem se pode dar como terminado em termos de aquisição. Ele depende, acima de tudo, de um contexto de acção, que exige constantes actualizações e adaptações, orientando-se numa perspectiva prática, reflexiva, tendo sempre como questões inerentes “O que ensinar?”, “Em que sentido?”, “Como?”, “A quem?”, “Onde?”, “Porquê?” (p. 63).

Para Alarcão e Roldão (2008, p. 30), a reflexão “é valorizada pelas seguintes questões:

- motiva para uma maior exigência e auto-exigência;
- consciencializa para a complexidade da acção docente e para a necessidade de procurar e produzir conhecimento teórico para nela agir;
- contribui para a percepção da relação teoria-prática como um processo de produção de saber e não como uma dicotomia servida por uma lógica de aplicação;
- promove uma atitude analítica da acção e da prática profissional;
- desenvolve o autoconhecimento e a autonomia;
- proporciona maior segurança na acção de ensinar;
- confere maior interesse e capacidade de experimentar novas abordagens.”

Podemos afirmar que o ato de refletir é uma análise que o educador/professor faz, constantemente, sobre as suas ações e tornando-se assim um autocrítico. Após a reflexão o educador/professor é capaz de tomar novas decisões e novas estratégias que visam promover o ensino mais qualificado.

2.5. Avaliação

Segundo Almeida e Fernandes (1992, citado por Serpa, 2010, p. 27), “Qualquer acto avaliativo necessita a clarificação dos seus objetivos”. Assim sendo, no nosso estágio a avaliação das aprendizagens dos nossos alunos foi um dos nossos objetivos. Através da avaliação foi-nos possível adequar as estratégias e as metodologias.

Nesta perspetiva, Silva, Marques, Mata e Rosa (2016) consideram que “Através de uma avaliação reflexiva e sensível, o/a educador/a recolhe informações para adequar o planeamento ao grupo e à sua evolução (...) (p.13).

Neste enquadramento, Ribeiro e Ribeiro (1989) consideram que “a função de avaliar corresponde a uma análise cuidada das aprendizagens conseguidas face às aprendizagens planeadas, o que vai traduzir numa descrição que informa professores e alunos sobre os objectivos atingidos e aqueles onde se levantaram dificuldades” (p. 337).

Neste sentido, Roldão (2004) alega que “avaliar e ser avaliado é normal, faz parte da vida escolar. Avaliar é indispensável em qualquer atividade educativa, isto é, faz parte integrante de qualquer processo educativo. Aliás, ensinar e avaliar constituem dois elementos interdependentes e indissociáveis” (p. 39).

Desta forma, importa dizer que a avaliação, para além de fazer parte do processo de formação dos futuros educadores e professores, também faz parte da prática educativa e do ato educativo. Ou seja, o professor deve não só avaliar os alunos, mas, também as suas ações.

Parte II - O Estágio Pedagógico I e o Estágio Pedagógico II

Introdução

De acordo o Decreto-Lei nº 79/2014, a formação de professores está organizada em dois ciclos de estudo. Cabe ao 1º ciclo de estudos, a licenciatura, assegurar a formação de base na área da docência. E, cabe ao mestrado, 2º ciclo de estudos, certificar um reforço académico nesta área. Nesta legislação, de acordo com o artigo 7.º o mestrado que certifica para a docência inclui as seguintes componentes de formação: a “formação educacional geral, a formação nas didáticas específicas da área da docência, a formação nas áreas cultural, social e ética e a iniciação à prática profissional, que culmina com a prática supervisionada” (p. 2821).

Baseado no Decreto-Lei nº79/2014 em que a iniciação à prática “Inclui a observação e colaboração em situações de educação e ensino e a prática supervisionada na sala de atividades (...) (p. 2821)” e de acordo com o regulamento de estágio da Universidade do Açores, que também prevê a prática supervisionada no 2º ciclo de estudos. Nós, enquanto estudantes estagiários desta instituição, consideramos que o estágio foi um momento crucial no nosso processo de aprendizagem para a futura profissão de Educadora/Professora. Durante este processo, os estagiários, eram acompanhados por um grupo de orientadores de estágio que auxiliam e disponibilizam recursos para uma formação eficaz – orientador de estágio da Universidade e educador/professor cooperante das Escolas. Para além disso, os estagiários eram acompanhados por um colega formando um par pedagógico, com o qual partilhamos grupo e turma de estágio.

Nesta parte do nosso documento apresentaremos uma análise e descrição deste processo, pois iremos realizar, para cada estágio – Pré-Escolar e 1.º Ciclo –, uma caracterização dos contextos onde ocorreram os nossos estágios – escola, envolvimento, grupo/ turma estágios –, bem como apresentamos um conjunto de atividades desenvolvidas e as estratégias associadas, relevando as ações relacionadas com a temática em estudo neste relatório.

3. Capítulo 3. O Estágio I - realizado na Educação Pré-Escolar (EPE)

Ao longo deste ponto iremos apresentar os envolvimentos, contextos e práticas que se realizaram aquando da concretização dos objetivos previamente propostos para o nosso estágio de EPE e que foram os seguintes:

- Observar o contexto do estágio educativos no Pré-Escolar;
- Conceber e planificar as práticas de intervenção pedagógica, tendo em conta as dificuldades e as necessidades das crianças;
- Explorar as potencialidades do jogo no ensino de diferentes áreas do currículo, enquanto uma estratégia favorável às variadas aprendizagens pelas crianças;
- Criar um ambiente educativo que favoreça o processo de socialização das crianças através dos jogos infantis;
- Desenvolver a expressão e a comunicação através das diversas áreas.

3.1. Caraterização do Meio Envolve

A escola do estágio do pré-escolar, Escola EPE, pertence a uma freguesia do concelho de Ponta Delgada, tendo como freguesias vizinhas as Capelas, S. José, S. Sebastião, Fajã de Cima, S. Vicente Ferreira, Relva e Covoada.

A nível socioeconómico, esta freguesia é a maior produtora de leite, considerando a maior “bacia leiteira” de toda a ilha. Os terrenos, desta freguesia, serviam a agricultura e a pecuária. Podemos afirmar que a população trabalhava grande parte na terra e outra grande parte trabalhava no comércio, na indústria e na prestação de serviços, tendo assim de se deslocar para a cidade. Ultimamente com o desenvolvimento da indústria, tem aparecido novas atividades, como serralharias, fábrica de laticínios, construção civil, supermercados, unidade de saúde, bancos, farmácia, seguradoras, posto dos Correios de Portugal “CTT”, Rede Integrada de Apoio ao Cidadão “RIAC”, etc. Perceber quais eram as atividades socioeconómicas e os serviços que freguesia disponha, foi muito importante para a construção de atividades sobre a temática das profissões.

A nível cultural e com contributo para a vertente socioeducativa da população, a freguesia tem as seguintes instituições e associações: Associação Cultural Juventude, um Agrupamento do Grupo Nacional de Escutas, uma Filarmónica, uma Casa do Povo, um grupo Desportivo, um Grupo Folclórico, um Grupo de Cantares, o Ateliê de Tempos Livres e o Centro de Dia de Idosos.

3.2. Caraterização da Escola EPE

A escola do estágio do pré-escolar abrangia dois níveis de ensino, pré-escolar e o 1.º Ciclo do Ensino Básico. Para além do corpo docente que a escola apresentava para estes dois níveis de ensino, 4 educadores e 10 professores do 1.º ciclo, também possuía serviços especializados de apoio educativo, tais como: professores de Educação Especial, Psicólogas, Terapeutas de Fala, Tradutores de Língua Gestual Portuguesa e um professor de Educação Física.

Constituída por um do Plano Centenário, com o bloco A e B, um edifício P3 com um bloco C e ainda dois pré-fabricados que serviam duas salas de 1.º Ciclo, como se pode ver na imagem sobrevoada (Fig. 1).



Figura 1- Escola EPE

Estes edificios eram compostos por: quatro salas do Pré-Escolar; dez salas do 1.º Ciclo; uma sala de apoio; uma sala de informática; uma biblioteca, que nesse momento

tinha os livros numa arrecadação; um ginásio com vários equipamentos e aparelhos portáteis; dois refeitórios; uma cozinha, instalações sanitárias e cinco arrecadações.

O grupo de estágio ocupava uma sala quatro do bloco A, no primeiro edifício da escola. Neste bloco existiam duas salas do pré-escolar, três salas do 1.º Ciclo, uma sala de apoio e três casas de banho.

Como se pode ver na figura 1, no que diz respeito ao espaço exterior, a escola tinha um recreio amplo para o número de alunos, com espaços cobertos (alpendre entre os blocos) e um campo de jogos. O campo de jogos foi um recurso muito importante durante as práticas educativas, pois a estagiária usou o local para as aulas de educação física e para a aplicação do estudo empírico.

As instalações da escola também recebiam o Ateliê de Tempos Livres, que funcionava após o término das aulas.

A escola abria às oito e trinta minutos, as aulas começavam às nove horas. O intervalo da manhã acontecia às dez e trinta até às onze horas, e a hora de almoço das doze e trinta às treze e trinta. As atividades escolares terminavam pelas quinze horas.

Como se pode ver, na figura 2, existia uma agenda que delineava a sucessão de atividades previstas ao longo da semana.

Agenda semanal Pré-escolar					
	2ª feira	3ª feira	4ª feira	5ª feira	6ª feira
9h-9h30	"Mostrar, contar e escrever"	"Mostrar, contar e escrever"	"Mostrar, contar e escrever"	"Mostrar, contar e escrever"	"Mostrar, contar e escrever"
9h30-12h30	Atividades nas áreas e Projetos	Atividades nas áreas e Projetos	Educação Física e	Atividades nas áreas e Projetos	Atividades nas áreas e Projetos
	Plástica	Matemática	Relaxamento	Experiências científicas/ Culinária	Horta
12h30-13h30	Almoço				
13h30-15h	Música/ Escrita de texto	Histórias e Jogo Dramático	Visita de estudo/ Entrevista ao convidado	Dança e Meditação	Conclusão de trabalhos
	Comunicação e Avaliação	Comunicação e Avaliação	Comunicação e Avaliação	Comunicação e Avaliação	Comunicação e Avaliação

Figura 2- Agenda Semanal do Pré-escolar

3.3. Caracterização dos Espaços de atividades e das rotinas

A sala de atividades do grupo de estágio situava-se no rés-do-chão do bloco A. Era uma sala ampla, com cerca de quarenta e cinco metros quadrados, um espaço com muita claridade e com arejamento, pois possuía três janelas grandes que davam para o exterior.

Segundo Teixeira e Reis (2012),

[a] organização do espaço da sala de aula reflete a ação pedagógica do professor, pelo que ele deve avaliar o seu próprio estilo de ensino: se gosta de ver todos os alunos ao mesmo tempo, se vai usar atividades em pequenos grupos, se vai lecionar com exposição a maior parte do tempo, ou outras formas (p. 170)

Assim sendo, a sala de aula da nossa educadora cooperante estava organizada de forma clara e dividida em oito áreas com os respetivos materiais. A área de acolhimento/jogos de construção, a área das ciências, a área da casinha das bonecas, a área da modelagem e pintura, a área da biblioteca, a área do computador, a área de desenho e colagem e a área da matemática, (cf. Fig. 3).

Cada área estava identificada com uma imagem suspensa no teto e tinha um número máximo de utilizadores. Cada criança que a usufruía devia usar um cordão com a respetiva imagem a sinalizar cada uma das áreas. Cada área tinha um limite máximo de cordões que correspondiam à quantidade de crianças que podiam brincar na área.

Na área do acolhimento estavam expostos os seguintes quadros: plano diário; diário de grupo; mostrar, contar e escrever; ideias de trabalhos/projetos; presenças; tempo; agenda semanal; divisão de tarefas; registo das atividades nas áreas; planeamento de projetos de vários tipos e avaliação de projetos. Este espaço servia para promover o diálogo, a organização, o planeamento e a avaliação do trabalho no dia-a-dia. Para além disso, havia canções e lengalengas expostas na parede, para que as crianças cantassem e parafraseassem.

O espaço do acolhimento também era usado para a vertente lúdica e por isso, existiam jogos de construção a três dimensões. Os jogos presentes nesta área eram: legos, blocos de madeira, miniaturas de animais e pessoas, carros, aviões, etc. Para

apoiar esta área, havia estantes de fácil acesso das crianças, de forma a colocar e retirar as caixas com as peças.

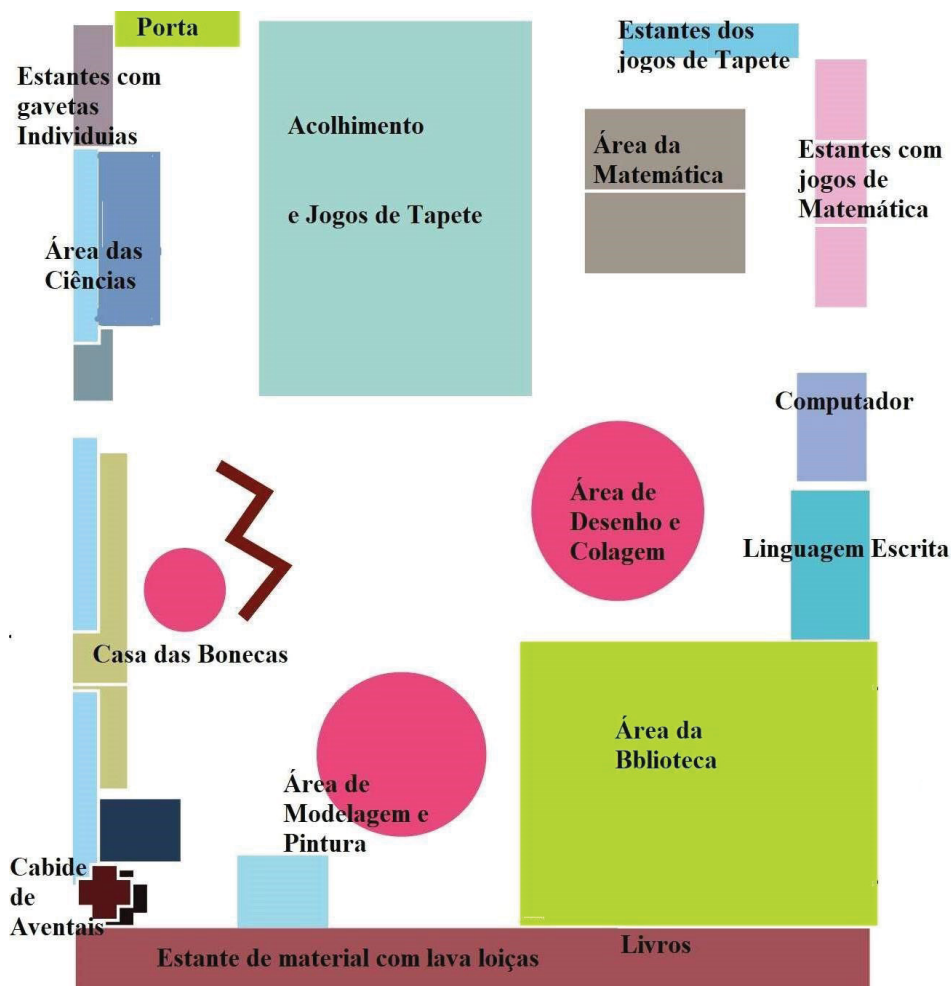


Figura 3- Planta da Sala

A área da modelagem e pintura era composta por uma mesa pequena e duas cadeiras para grupo pequeno. Quando o grupo era maior, as crianças utilizavam a mesa redonda do centro. Para auxílio desta área havia um carrinho com material de reciclagem, um armário de material e acessórios de modelagem e pintura. Esta área estava estrategicamente posicionada, pois situava-se perto do lavatório, facilitando a higiene dos materiais e das crianças.

Na área da casinha das bonecas havia todo um mobiliário de cozinha e de quarto de dormir, que possuía material de alimentação e roupa. Esta área privilegiava o jogo

simbólico e a dramatização das situações do dia a dia. Era nesta área que as crianças tomavam a liberdade de expressar e dramatizar vários papéis do quadro familiar, ou outros (mãe, pai, bebê, etc.).

A área da biblioteca era formada por três *poufs*, uma cadeira, um tapete, livros, revistas, dicionários, vários livros, dois fantocheiros e vários fantoches.

Na área da linguagem escrita as crianças tinham ao seu dispor uma mesa com duas cadeiras, um suporte de gavetas com variados materiais: gavetas pequenas com letras do alfabeto (maiúsculas e minúsculas) em cada uma, pequenos ficheiros de palavras com imagem, ficheiros de frases, jogos de divisão de frases em palavras, de encontro de rimas, etc.

A área da informática dispunha de uma mesa com um computador e duas cadeiras. Esta área era procurada para pesquisas, visualização de vídeos temáticos e para abordagem á escrita.

No que diz respeito à área dos jogos de matemática, a área era composta por duas mesas unidas, algumas cadeiras, três estantes baixas e diversos jogos didáticos.

A área das ciências continha uma mesa com duas cadeiras, uma estante com material diversificado, como por exemplo: jogos relacionados com o Conhecimento do Mundo, material para/de experiências, microscópio, papel, lápis de cor, marcadores de feltro, stencils de dinossauros, microscópio, etc.

Para além da sala, organizada por “cantinhos de atividades”, as crianças ainda podiam usufruir do ginásio, que se situava no edifício P3, uma vez por semana, à quarta feira, para as atividades de Educação Física.

Por último, o grupo mantinha a seu cuidado uma horta que estava situada no espaço de recreio. Este espaço englobava: uma zona de lazer com bancos de trocos de árvores cortados; uma horta retangular onde o grupo praticava a sua agricultura e uma horta em espiral com plantas aromáticas e medicinais.

A rotina do grupo começava pelas nove horas, as crianças entravam na sala descalçavam-se e tinham a oportunidade de escrever o seu nome no quadro do Mostrar, Contar e Escrever para partilhar mais tarde. Para além disso, as crianças registavam o

seu no nome no diário de turma, este registo poderia acontecer durante o dia. No diário de turma, as crianças registavam o seu no nome na coluna do que “mais gostavam” ou do que “menos gostavam”. A reflexão e análise deste quadro só era realizada no conselho de turma de sexta-feira. De seguida, o par de crianças, definido no conselho de turma realizado na sexta-feira anterior, fazia a marcação de presenças. No final da chamada, as crianças contabilizavam o número de presenças e de faltas deste dia. Após o registo das presenças, as crianças analisavam o estado do tempo e registavam no quadro do tempo.

Posteriormente, as crianças partilhavam os objetos ou os acontecimentos, de acordo com a ordem de inscrição no quadro “Mostrar, Contar e Escrever”. Por último, as crianças planeavam o seu dia.

Efetuada o acolhimento, seguiam-se as atividades de acordo com a agenda semanal do grupo. Às dez horas e trinta as crianças seguiam para a cantina lanche, após o lanche seguiam para as atividades livre no recreio e regressavam à sala às onze horas. De seguida, as crianças continuavam nas suas atividades letivas até às doze e trinta minutos, hora em que saíam para o almoço e para as atividades livre no recreio, e só regressavam à sala pelas treze horas e trinta minutos. No último tempo, as crianças continuavam em atividades variadas até as catorze e quarenta e cinco minutos. No final destas atividades, as crianças faziam o balanço do dia e avaliavam as atividades.

3.4. Caraterização do Grupo:

No grupo de estágio da EPE estavam inseridas dezasseis crianças, seis do sexo feminino e dez do sexo masculino. Destas dezasseis crianças, duas tinham três anos, sete crianças tinham quatro anos e outras sete crianças tinham cinco anos. Das dezasseis crianças, só três frequentavam o pré-escolar pela primeira vez e os restantes treze pela segunda vez. Era um grupo heterogéneo, pois as crianças encontravam-se em diferentes níveis de aprendizagens.

Na observação realizada pela estagiária ao grupo de crianças e através do(s) diálogo(s) com a educadora cooperante foi possível diagnosticar a maior dificuldade do grupo. O grupo revelava dificuldade na comunicação oral, no que diz respeito à omissão de sílabas, à troca de fonemas e a incorreção na articulação de palavras. Para além disso, algumas destas crianças careciam de terapia de fala, tendo só uma única criança apoio por parte da escola.

Cabe aos educadores refletir, avaliar e organizar as intervenções segundo as características das crianças do grupo. Assim, tendo em conta a análise e reflexão das observações e das tarefas desempenhadas pelas crianças, verificaram-se as lacunas existentes no que dizia respeito à linguagem oral, desta forma, esta situação problemática foi sempre tomada em atenção pela estagiária no desenvolvimento da planificação das suas intervenções.

Segundo as Orientações Curriculares para a Educação Pré-escolar o desenvolvimento da linguagem oral é extremamente importante na educação pré-escolar (Silva et al., 2016, p. 6)

o desenvolvimento da linguagem oral (...), como instrumento de expressão e comunicação que a criança vai progressivamente ampliando e dominando, nesta etapa do seu processo educativo. Importa ainda facilitar, nesta etapa, a emergência da linguagem escrita, através do contacto e uso da leitura e da escrita em situações reais e funcionais associadas ao quotidiano da criança.

Em relação à motricidade geral e fina, nomeadamente: na coordenação e controle nos movimentos globais; na coordenação e controle nos movimentos finos; no equilíbrio em atitudes estáticas e dinâmicas e no manusear os diferentes materiais e utensílios, havia duas crianças com muitas dificuldades.

No que diz respeito a jogos do faz de conta, o grupo apresentava um grande à vontade em representar/dramatizar vários papéis.

Em relação ao jogo de competição entre equipas, as regras não eram bem aceites pelo grupo. Muitas vezes geraram confusão, frustração e opiniões diversas. Já os jogos de imitação e aos jogos individuais, o grupo colaborava e entendia as regras.

Para Condessa (2009, p. 43) “nos primeiros anos, o corpo e o movimento intervêm enquanto requisito necessário para desenvolver na criança a sua capacidade (...) para realizar jogos (de movimento, simbólicos e dramáticos)”.

Quanto à Formação Pessoal e Social, o grupo era, de um modo geral, autónomo, assíduo, participativo, curioso em todas atividades realizadas. Tinha uma boa capacidade de adaptabilidade nas rotinas, nas regras e na dinâmica de sala de aula. A nível de socialização e de cooperação, o grupo revelou um bom desenvolvimento destas competências.

Ao longo da nossa análise iremos considerar estes alunos com Siglas do alfabeto, para manter o sigilo e anonimato.

3.5. Construindo as “Atividades de Intervenção na Prática Pedagógica” - Análise e Reflexão de uma Seleção

No seguimento do que anteriormente foi referido, o educador de infância também deve adquirir competências de observação e avaliação das crianças que constituem o grupo, assim como das dinâmicas que se geram no grupo e na instituição, devendo escolher as metas de aprendizagem e as metodologias que melhor se adaptam ao seu grupo, realizando planificações adequadas e ajustadas pela sua capacidade reflexiva.

Para a avaliar os conhecimentos das crianças, utilizámos a observação direta das nossas intervenções, o registo sempre na grelha de verificação dos descritores atingidos. Para além disso, todas as intervenções foram fotografadas e no final de cada intervenção foram feitas reflexões.

No nosso processo de formação foi-nos solicitado um Projeto Formativo Individual (PFI), realizado com base na apreciação efetuada a partir dos instrumentos acima referidos, durante o estágio observámos, avaliámos e refletimos a evolução do grupo de acordo com a problemática. Acresce a esta proposta a reflexão efetuada à nossa evolução no desempenho das funções de educadora.

Segundo Bieber (1984), Schubert (1986) e Spodek (1973), citado por Formosinho (1996, p.15), “um modelo curricular é uma representação ideal de premissas teóricas, políticas administrativas e componentes pedagógicas de um programa destinado a obter um determinado resultado educativo”. As teorias, de vários especialistas da educação, elucidam como as crianças aprendem e apreendem, como organizam os recursos e as oportunidades de aprendizagem e também esclarecem o que é importante as crianças aprenderem. De acordo com os especialistas da Educação Pré-escolar, existem dois modelos curriculares na Educação de Infância, nomeadamente, o *High-Scope* e o Movimento Escola Moderna (MEM).

A educadora cooperante apoiava a sua prática educativa no modelo curricular MEM, pelo que entendemos, em comum acordo, dar continuidade a o trabalho da educadora e também utilizamos o mesmo modelo, pois consideramos que faria mais sentido para as crianças, uma vez que já estavam habituadas ao tipo de trabalho preconizado pelo MEM. Para além disso, considerámos um desafio, para a nossa formação, o trabalho com a metodologia do MEM.

O MEM aposta na criação de estratégias em todas as áreas do saber, que visem proporcionar uma maior compreensão dos conteúdos. Segundo Formosinho, (1996)

[o]s alunos, com a colaboração do educador, reconstituem, através de projectos de trabalho, os instrumentos sociais de representação, de apropriação e de descoberta que lhes proporcionam uma compreensão mais funda, através dos processos e dos circuitos vividos, da construção e circulação dos saberes científicos e culturais (p. 42).

De acordo com Niza (1991, cit. por Folque, 1999, p. 5), o modelo MEM assenta em três grandes finalidades: “iniciação às práticas democráticas; reinstituição dos valores e das significações sociais e a reconstrução cooperada da cultura”. Assim, este modelo proporciona um trabalho de grupo com estratégia na promoção do desenvolvimento intelectual, moral e cívico.

Tendo em conta o que foi referido, acerca deste modelo, pretendíamos proporcionar às crianças aprendizagens ativas e significativas, através de diversas atividades nas diferentes áreas do conhecimento. Assim sendo, as atividades desenvolvidas durante o estágio foram organizadas em grande grupo, pequenos grupos e

individualmente e utilizámos os recursos existentes na sala de atividades, tais como, o computador e o projetor para demonstração de vídeos, músicas, etc.

As várias temáticas que foram abordadas, e que foram definidas com a educadora cooperante, desenvolveram-se sobretudo através do jogo, pois, os jogos permitem cativar a atenção e desperta a atenção da criança, pretendendo conseguir assim, uma maior aquisição de conhecimentos e conteúdos.

Na perspetiva de Neto (2009), o jogo apresenta as diversas vantagens, principalmente:

na estruturação do cérebro e respetivos mecanismos neurais; na evolução da linguagem e literacia; na capacidade de adaptação física e motora; na estruturação cognitiva e na resolução de problemas; nos processos de socialização; e, finalmente, na construção da imagem de si próprio, capacidade criativa e controlo emocional (p. 20).

Assim sendo, é fundamental que o professor seja um facilitador da aprendizagem, que promove condições e espaços onde os alunos desenvolvam as suas capacidades sociais e afetivas. Para isto, o professor deve recorrer estratégias que favoreçam o desenvolvimento da consciência moral autónoma dos alunos, como seja a clarificação de valores (Raths, Harmin & Simon, 1978) e na qual se insere o jogo infantil.

Desta forma, o jogo na Educação Física Motora promove o desenvolvimento da criança, quando tem de seguir as regras; cooperar ou participar com os colegas; aceitar as diferenças; encorajar os colegas; celebrar o sucesso; permanecer na tarefa; partilhar tarefas; aceitar a derrota; resolver conflitos, entre outros, valores que segundo Lopes e Silva (2009), integram as competências sociais.

As atividades foram planeadas pela estagiária (A) tendo em conta a coordenação com a sua colega de “Par Pedagógico” (Elemento B) e as indicações da educadora cooperante (Quadro 3).

Quadro 3- Calendarização das Atividades e Temas (6 sessões)

Mês	Dias	Mestranda (Elemento A)	Temática
Outubro	2 a 4	Elemento A Elemento B	“Os Planetas”
	9 a 11	Elemento A	“O Outono”
	16 a 18	Elemento B	“A alimentação saudável”
	23 a 31	Elemento A	“A Joanelha”
Novembro	6 a 15	Elemento B	“As profissões”
	20 a 24	Elemento A	“A reciclagem” e o “Dia Nacional do Pijama”
	27 a 30	Elemento B	“As emoções”
Dezembro	4 a 6	Elemento A Elemento B	“O Natal”
	11 a 13	Elemento A Elemento B	“O Natal”

Destas sessões que integraram o nosso estágio iremos apresentar três atividades, selecionadas nas que mais se prenderam com a nossa área de desenvolvimento de relatório “Aprender a Ser através do Jogo Infantil” e que na sua essência foram sempre trabalhadas em interdisciplinaridade, partindo de uma ou mais áreas foco. (Quadro 4)

Quadro 4- Atividades desenvolvidas no pré-escolar

Datas	Áreas	Objetivos e Conteúdos
2 a 4 de outubro	Formação Social e Pessoal	Explorar as competências (Valores/Atitudes): autonomia, partilha/cooperação/ respeito pelas regras da sala e pelos colegas.
	Português	Compreender a informação transmitida oralmente, respondendo às questões que lhe são feitas Partilhar informação oralmente articulando as palavras corretamente
	Artes Visuais	Explorar e manipular o recurso na produção plástica. Utilizar o lápis em pinça Pintar dentro de um espaço limitado
	Conhecimento do Mundo	Identificar os planetas do sistema solar
	Jogo dramático/teatro	Recriar a história representando as personagens e situações nela presente
	Educação Física	Dominar movimentos de deslocamentos: correr
	Matemática	Identificar as cores

9 a 11 de outubro	Formação Social e Pessoal	Explorar as competências (Valores/Atitudes): autonomia, partilha/cooperação/ respeito pelas regras da sala e pelos colegas.
	Conhecimento do Mundo	Identificar fenómenos atmosférico Identificar elementos do Outono
	Artes Visuais	Manusear corretamente os diferentes materiais e utensílios
	Música	Reproduzir pequenas melodias
	Português	Articular corretamente as palavras Partilhar informação oralmente articulando as palavras corretamente Compreender a informação transmitida oralmente respondendo às questões que lhe são feitas
	Matemática	Interpretar classificações
	Jogo dramático/teatro	Recriar a história representando as personagens e situações nela presente
	Educação Física	Dominar movimentos de deslocamentos: correr Controlar os movimentos finos Controlar os movimentos globais Manter o equilíbrio em atitudes estáticas Executar ordens simples
23 a 31 de outubro	Formação Social e Pessoal	Explorar as competências (Valores/Atitudes): autonomia, partilha/cooperação/ respeito pelas regras da sala e pelos colegas.
	Conhecimento do Mundo	Participar com interesse no planeamento e implementação da metodologia que caracteriza o processo de descoberta da investigação científica Questionar sobre os resultados Analisar os resultados Registar os resultados
	Artes Visuais	Explorar os materiais Explorar os recursos Utilizar o lápis pinça fina
	Português	Reconhecer letras Aperceber-se do sentido direcional da escrita Estabelecer relações entre a escrita e a mensagem oral Partilhar informação oralmente articulando as palavras corretamente
	Matemática	Identificar os números Identificar as quantidades Identificar todas as cores
	Educação Física	Dominar movimentos de deslocamentos: correr Manter o equilíbrio em atitudes estáticas
	Jogo dramático/teatro	Recriar a história representando as personagens e situações nela presente

	Dança	Realizar movimentos locomotores Realizar movimentos não locomotores básicos
	Música	Reproduzir pequenas lengalengas
20 a 24 de novembro	Formação Social e Pessoal	Explorar as competências (Valores/Atitudes): autonomia, partilha/cooperação/ respeito pelas regras da sala e pelos colegas.
	Conhecimento do Mundo	Participar com interesse no planeamento e implementação da metodologia que caracteriza o processo de descoberta da investigação científica
	Português	Partilhar informação oralmente articulando as palavras corretamente Compreender a informação transmitida oralmente respondendo às questões que lhe são feitas Estabelecer relações entre a escrita e a mensagem oral Aperceber do sentido direcional da escrita Reconhecer letras
	Artes Visuais	Explorar os materiais Explorar os recursos Utilizar o lápis pinça fina
	Matemática	Identificar os números Identificar as quantidades Contar com correspondência termo a termo o número de casa no tabuleiro Reconhecer o número de pintas no dado
	Conhecimento do Mundo	Manifestar comportamentos de preocupação com o meio ambiente Identificar profissões
	Educação Física	Cooperar em situações de jogo, seguindo orientações ou regras Dominar movimentos que implicam deslocamentos Dominar movimentos que implicam equilíbrios Controlar movimentos de perícia Controlar movimentos de manipulação
4 a 6 de dezembro e 11 a 13 de dezembro	Formação Social e Pessoal	Explorar as competências (Valores/Atitudes): autonomia, partilha/cooperação/ respeito pelas regras da sala e pelos colegas.
	Artes Visuais	Explorar os materiais Explorar os recursos
	Matemática	Utilizar conceitos espaciais (acima, abaixo, frente, trás) Identificar uma forma geométrica (Origami)
	Português	Escrever, convencionalmente ou não, pequenas frases Partilhar informação oralmente articulando as palavras corretamente Escrever, convencionalmente ou não, o seu nome

3.6. Atividade 1: Jogo 1 – “Vamos Aprender”

O jogo “Vamos Aprender” foi uma atividade realizada com o grupo (equipas) a partir de um “jogo de tabuleiro” (figura 1). Este jogo construído para o efeito, era constituído por quarenta casas mais as casas da partida e da chegada, incluindo cinco casas especiais representadas com o amarelo, é a casa (mexe-te) e por um conjunto de cartas (figura 2) com tarefas para as várias áreas em foco: Educação Física (EF), Matemática e a FPS.



Figura 4- Tabuleiro



Figura 5- Cartas

Áreas - Conteúdos e objetivos desenvolvidos

- Educação Física:
 - Cooperar em situações de jogo, seguindo orientações ou regras
 - Dominar movimentos que implicam deslocamento
 - Dominar movimentos que implicam equilíbrio
 - Controlar movimentos de perícia
 - Controlar movimentos de manipulação
- Formação Pessoal e Social Descritores:
 - Cooperar com outros no processo de aprendizagem
 - Ser capaz de ensaiar diferentes estratégias para resolver as dificuldades
- Expressão e Comunicação Domínio da Matemática:
 - Reconhecer o número de pintas no dado

- Contar com correspondência termo a termo o número de casa no tabuleiro.

Para dar início ao jogo, um elemento da equipa devia lançar o dado, de forma a conhecer a ordem de partida. Feito isso, cada equipa colocou o seu *pin* na casa de partida e começou a lançar o dado para percorrer as casas. Se numa das jogadas uma das equipas ficasse na casa amarela, devia tirar uma Carta do baralho.

Posteriormente, a equipa teria de executar a tarefa pedida na carta. Estas tarefas estavam relacionadas com os conteúdos de EF - na área de deslocamentos e equilíbrios, como vários movimentos fundamentais: trepar, correr, saltitar, deslizar, rodopiar, saltar a pés juntos ou num só pé, saltar sobre obstáculos, baloiçar, rastejar e rolar; e na área de perícias e manipulações - com movimentos fundamentais como: lançar, receber, pontapear, lançar em precisão, transportar, driblar e agarrar.

Após a execução da tarefa, o mediador do jogo atribuía a seguinte pontuação à equipa: 2 pontos se fizessem a tarefa correta e obtivessem o resultado pretendido, 1 ponto se fizessem a tarefa, mas o resultado esperado e 0 pontos se não fez a tarefa. Para ganhar o jogo, a criança deveria chegar à casa de chegada com um número certo de casas. Se o número de pontos do dado for demasiado alto, teria de recuar.

Durante o jogo, a criança deveria cooperar com os colegas da sua equipa, incentivando a desenvolver as tarefas propostas no baralho. A equipa teria de ser capaz de resolver todos os obstáculos e dificuldades, através de estratégias pré-definidas. Para além disso, cada criança deveria ser capaz de esperar a sua vez e respeitar os adversários e todos os membros da sua equipa.

Em relação à área da matemática, a criança deveria saber contar o número de pintas do dado e avançar, com o *pin*, o número de casas pedido no dado.



Figura 6- Lançamento de Bola



Figura 7- Equilíbrio



Figura 8- Contorno da Bola

Análise/Reflexão da Atividade

Na aplicação do jogo “Vamos Aprender”, verificou-se alguma dificuldade por parte das crianças em avançar com as casas no tabuleiro, pois, as crianças iniciavam a contagem na casa onde tinham estado antes. Assim, a estagiária teve de apoiar na contagem das casas no tabuleiro.



Figura 9- As crianças a lançar o dado

Inicialmente o jogo foi pensado para que só um elemento realizasse a tarefa pedida na carta, mas, houve a necessidade de o adaptar, pois o grupo tinha dificuldade em manter-se concentrado. Assim sendo, toda a equipa realizou a tarefa pedida na carta e desta forma, houve maior colaboração por parte dos alunos e envolvimento.

Este jogo requeria por parte das crianças a execução de inúmeras tarefas, as pedidas no baralho, nomeadamente: no controlo no lançamento “de precisão” de bola;

no manter o equilíbrio ao andar por cima do banco sueco; controlo de bola ao conduzi-la com os pés no contorno dos pinos (Figuras: 4, 5, 6)

Com este jogo, foi possível proporcionar momentos de debate, em que todas as crianças puderam opinar e desenvolver competências a nível do respeito pelas regras e pelo outro. Na verdade, através do lúdico, as crianças tiveram a oportunidade de clarificar os seus valores e as regras que já conheciam e reconfigurá-las, criando-se assim condições para a assunção de novas formas de ser, estar e interagir com os outros.

O “Vamos Aprender” foi um jogo bem aceite pelo grupo e a pedido das crianças foi prolongado para que todos pudessem executar todas as tarefas existentes no baralho. Além de motivante, reforçando o empenho das crianças na atividade, este jogo também facilitou a observação por parte da estagiária da execução das crianças nas habilidades motoras; na dimensão cooperativa e de ajuda na equipa e, ainda na incapacidade de contagem até 10 através de representação pictórica.

3.7. Atividade 2: Jogo 2 – “Os três porquinhos”

A atividade “O três porquinho” foi realizada para dramatizar a história tradicional dos três porquinhos. Para esta atividade foram necessários três tapetes da “macaca”, construídos com feltros, que correspondiam as casas de cada porquinho. Para o desenvolvimento desta atividade o grupo foi dividido por 3 equipas.

Áreas - Objetivos desenvolvidos

➤ Educação Física:

- Coordenação motora fina ao lançar a malha para a casa.
- Perceção das distâncias, da direção e da força a aplicar a malha consoante a distância da casa pretendida.
- Manter equilíbrio sobre um apoio.
- Manter equilíbrio no lançamento.
- Dominar movimentos que implicam deslocamentos como: saltar, em um e em dois apoios, e correr

➤ Formação Pessoal e Social:

- 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.
- Desenvolver o respeito pelo outro e pelas suas opiniões, numa atitude de partilha.
- Saber cuidar de si e responsabilizar-se pela sua segurança e bem-estar.

➤ Jogo Dramático/ Teatro:

- Representa papéis em momentos de jogo dramático.

➤ Matemática:

- Reconhece os números.

Este recurso permitiu às crianças dramatizar a história dos “três porquinhos” através de um jogo da macaca. Para tal, as crianças (os porquinhos) foram divididas em três grupos e cada grupo ocupou um jogo da macaca que correspondia às casas dos três porquinhos (casa de tijolo, casa de madeira e a casa de palha). E uma criança foi escolhida para ser o Lobo.

As equipas iniciaram o jogo da macaca, um a um, à vez, executavam o jogo da macaca enquanto os restantes elementos deviam ficar na última casa para se manterem a salvo do lobo.

Ao longo do jogo, fomos dando sinal a cada equipa para trocar de casa e iniciar um novo o jogo da macaca. Nesta troca de casa o lobo deveria apanhar o máximo possível de jogadores “porquinhos”. Ganharia a equipa que mantivesse o maior número de porquinhos na sua equipa.

Para a execução da macaca, cada criança deveria lançar a malha para a casa número 1 e saltar ao pé coxinho na casa 2, 3 e 6. Nas casas 4,5,7 e 8 foram colocados os dois apoios em simultâneo. Na última casa, saltava-se com meia volta e retomava-se o sentido em inverso, agarrando na malha, mantendo o equilíbrio.

O jogador que pisasse o risco ou deixasse cair a malha, regressava à casa que estava anteriormente.

Com esta atividade foi possível observar o desempenho das crianças, quanto à Educação Física, nomeadamente, o equilíbrio durante o salto e a recolha da malha, a perceção da distância e da força da criança no lançamento da malha.

Em relação à Formação Pessoal e Social, as crianças tiveram a oportunidade de delinear estratégias de forma a não serem apanhadas pela lobo e estratégias para apanharem os porquinhos. Para além disso, este jogo permitiu às crianças interagirem com a sua equipa, partilhando ideias e respeitando a opinião do outro. Nesta perspetiva, entendemos que fomos ao encontro do que Silva e at (2016, p. 30) defendem, quando reconhecem a importância “(...) de apoiar as crianças a cooperarem entre si, a exporem as suas ideias e a debaterem a forma como fizeram e poderiam melhorar, no desenvolvimento da consciência moral autónoma da criança e no reconhecimento de si como um sujeito ativo no processo educativo.

Por último, este jogo explorou a área da Matemática, no que diz respeito ao reconhecimento dos números colocados nos três tapetes.

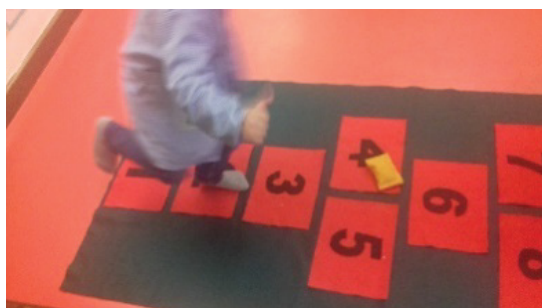


Figura 10- Só um apoio



Figura 11- Preparação para dois apoios

Análise/Reflexão da Atividade

A atividade “Os três Porquinhos” foi realizada com um grupo de dez meninos, foi-nos possível verificar que mais do que este número de meninos seria muito tempo de espera para os restantes jogadores.

Para a realização desta atividade, o ideal seria num ginásio ou espaço no exterior da sala de atividades, pois esta sala tornou-se muito pequena devido à dimensão dos tapetes e do espaço existente entre as personagens do jogo: o lobo e os porquinhos.

Esta atividade permitiu a criança conhecer e compreender as regras propostas. Para além disso, foi visível o respeito entre as crianças, em toda a execução da atividade. As crianças com esta atividade conseguiram cumprir com o proposto, nomeadamente na área da Educação Física. A maioria dos alunos conseguiu saltar e apoiar-se só num pé e, também, realizar o salto com a meia volta. Mais uma vez o grupo apelou à exploração do recurso por mais tempo.

Para além disso, a atividade permitiu à criança explorar alguns papéis durante a representação de personagens, o que foi uma mais valia para a compreensão e clarificação dos seus sentimentos e dos seus pares.

3.8. Atividade 3: Jogo 3 – “O jogo dos Botões do Pijama”

Para a atividade houve quatro camisas de pijamas feitas de feltro com vários botões, de várias cores e tamanhos, e um dado.

Áreas - Objetivos desenvolvidos

- Formação Social e Pessoal:
 - Esperar pela sua vez para falar
 - Manifestar a sua opinião justificando a mesma
- Expressão e Comunicação Domínio da Matemática
 - Identificar os números
 - Identificar as quantidades.

Cada criança lançou o dado à vez e ganhou a criança que conseguiu retirar todos os botões do casaco em primeiro lugar.

Para a formação dos grupos equilibrados, a estagiária teve em conta a idade das crianças, bem como, os conhecimentos das crianças em relação ao sentido do número e à correspondência número-objeto.

Para além disso, o grau de exigência foi diferente de grupo para grupo. Por exemplo, as crianças mais novas receberam um dado com os números (1,2,3) e a quantidade de botões por camisa foi de dez; as mais velhas receberam um dado com os números (1,2,3,4,5 e 6) e a quantidade de botões por camisa foi de vinte.



Figura 12- Lançamento do dado



Figura 13- Contagem de Botões

Análise/Reflexão da Atividade

Nesta atividade não houve grandes dificuldades por parte das crianças. Foi necessário de aumentar o número de botões para os diferentes grupos de idade. Pois, as crianças resolviam tudo de forma rápida e eficaz.

Esta atividade permitiu que a criança explorasse os dados e conseguisse fazer a correspondência das pintas do dado com o número de botões das camisas. Para além disso, as crianças tiveram a oportunidade de expressar a sua opinião e colocar dúvidas durante as contagens.

No entanto, todas as crianças compreenderam as regras e souberam gerir o fator de perde e de ganho.

4. Capítulo 4. O Estágio Pedagógico II – 1.º Ciclo do Ensino Básico

Ao longo deste ponto iremos apresentar os envolvimentos, contextos e práticas que se realizaram aquando da concretização dos objetivos previamente propostos para o nosso estágio do 1.º ciclo e que foram os seguintes:

- Observar o contexto do estágio educativos no 1.º ciclo;
- Conceber e planificar as práticas de intervenção pedagógica, tendo em conta as dificuldades e as necessidades dos alunos;
- Explorar as potencialidades do jogo no ensino de diferentes áreas do currículo, enquanto uma estratégia favorável às variadas aprendizagens pelos alunos;
- Criar um ambiente educativo que favoreça o processo de socialização das crianças através dos jogos infantis;
- Desenvolver a expressão e a comunicação através das diversas áreas.

4.1. Caracterização do Meio Envoltente

A escola de estágio do 1.º ciclo situa-se numa freguesia pertencente ao concelho de Ponta Delgada. Esta freguesia é parte integrante da cidade de Ponta Delgada, conta com 2,92 Km² de área e com 7942 habitantes. Tendo como freguesias vizinhas a freguesia de Matriz, a freguesia de Fajã de Baixo e a freguesia de São Roque.

Esta localidade, para além de servir como de freguesia de residência, tinha como grande fonte de rendimento empresas regionais de serviços, como por exemplo: Instituto Nacional de Meteorologia e Geofísica (Delegação dos Açores); a Delegação Regional do Tribunal de Contas e o Estabelecimento Prisional de Ponta Delgada; e de comércio, como por exemplo: a empresa NormaAçores, a Empresa de Eletricidade dos Açores, o Híper SolMar.

A nível cultural e social a freguesia tem as seguintes instituições: Clube Informático, o quartel dos Bombeiros Voluntários, uma filarmónica, o clube de futebol, uma companhia da Associação Guias de Portugal, um grupo da Associação Escoteiros de Portugal e um agrupamento do Corpo Nacional de Escutas.

Para além disso, encontra-se na freguesia instituições de ensino, tais como Creches, Jardins-de-infância, a Escola EB1/JI, Escola EB2,3, Escola Básica e Secundária; e um Polo da Universidade dos Açores.

4.2. Caraterização da Escola

A escola, abrangia dois níveis de ensino, o Pré-Escolar com 61 alunos e o 1.º Ciclo do Ensino Básico com 178 alunos. Esta escola era constituída por um edifício Plano Centenário, com dois blocos, e um edifício escolar P3, como se pode ver na imagem sobrevoada.



Figura 14- Escola do 1.ºCiclo

O edifício Plano Centenário contava com sete salas do 1.ºciclo, um refeitório, uma sala de apoio socioeducativo, uma sala de professores e uma biblioteca. No edifício P3, funcionavam quatro salas do Jardim de Infância, três salas do primeiro ano, uma sala de socioeducativo, duas salas de apoio, duas salas de ensino especial, um ginásio e um refeitório.

No que diz respeito ao espaço exterior, a escola tinha um recreio bastante amplo, para o número de alunos que frequentavam a escola, um campo de jogo, um parque infantil e uma zona coberta, que albergar os alunos em dias de mau tempo.

As instalações da escola também recebiam o Ateliê de Tempos Livres, que funcionava após as aulas

Ano letivo: 2017 - 2018

Tempo	Segunda	Sala	Terça	Sala	Quarta	Sala	Quinta	Sala	Sexta	Sala
09:00 - 09:45					1º CEB		1º CEB		1º CEB	
09:45 - 10:30	1º CEB		1º CEB						EFM	
11:00 - 11:45							INGLÊS			
11:45 - 12:30	EFM				1º CEB				1º CEB	
12:30 - 14:15	1º CEB		INGLÊS				1º CEB			
14:15 - 15:00			1º CEB							
15:00 - 15:45							EFM/NC			

Figura 15- Horário 1.ºCiclo

A escola abria às oito e trinta minutos. As aulas começavam às nove horas. O intervalo da manhã acontecia das dez e trinta às onze horas, e a hora de almoço das doze e trinta às treze e trinta. Terminavam às atividades letivas pelas quinze horas e quarenta e cinco minutos.

4.3. Caracterização da Sala de aula e das rotinas

A sala de aula do 1.º ano do 1.º ciclo, onde decorreram as intervenções das práticas pedagógica, situava-se no edifício P3. Caracterizava-se por ser uma sala com boas dimensões para o número de alunos da turma e com muita claridade, o que, por vezes, afetava, negativamente, o decorrer das intervenções.

No que diz respeito aos recursos, a sala de aula possuía dois quadros brancos, um armário de arrumação de material escolar e fichas, duas estantes para arquivo de capas dos alunos e várias mesas de apoio.

Relativamente à organização da sala de aula, as mesas e cadeiras do coletivo estavam organizadas por filas, o que influenciava, positivamente, o contato com as crianças e a acessibilidade.

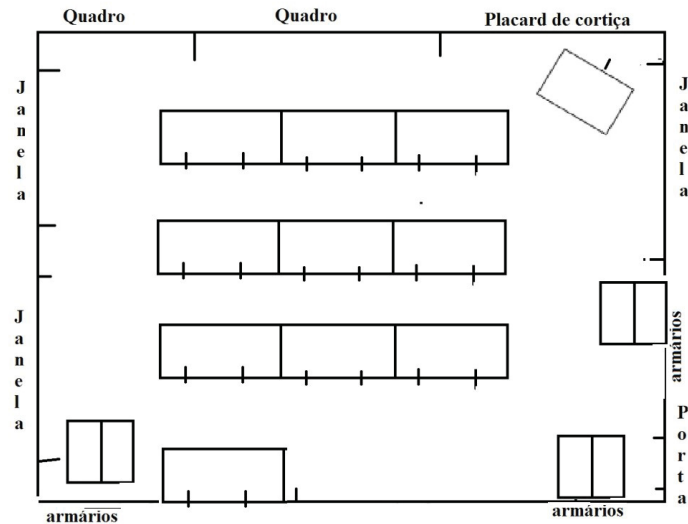


Figura 16- Planta da Sala

4.4. Caraterização da Turma

Na turma de estágio do 1.º ciclo, realizado com um 1.º ano, frequentavam seis crianças do sexo feminino e nove crianças do sexo masculino, num total de quinze alunos. Todas elas com idades compreendidas entre os setes e os oitos anos.

Nesta turma, dois alunos eram considerados crianças com necessidades educativas especiais e frequentavam o apoio pedagógico. E quatro alunos frequentavam o apoio educativo, sendo que um deles estava com retenção de matrícula.

Para além da professora titular, a turma contava com um professor de Educação Física, uma professora de Inglês, uma professora de apoio que estava presente em dois blocos por semana. E, ainda, com uma equipa de psicólogas que prestavam apoio às crianças com necessidades educativas.

Quanto ao nível de desenvolvimento da turma, as áreas que apresentavam maior dificuldade foram a área do Português e da Matemática. Na área do Português as maiores dificuldades eram no domínio da leitura e da escrita e no domínio da oralidade. Na área da Matemática, os alunos apresentavam grandes dificuldades no domínio dos números e operações.

A área do Estudo do Meio, não apresentavam dificuldades na aprendizagem dos conteúdos.

Relativamente às competências de Cidadania, os alunos apresentavam conhecimento e respeito pelas regras da sala de aula e respeitavam toda a comunidade escolar. No entanto, a turma apresentava dificuldades na gestão de opiniões de terceiros, o que tornava muito difícil a gestão da turma nas situações de trabalho de grupo.

Em relação à Expressão Plástica, identificamos uma dificuldade geral da turma, os alunos não conseguiam realizar tarefas de simples recorte e não manuseavam de forma correta a tesoura.

Por fim, na área da Educação Física, de um modo geral, a turma revelou dificuldades na perceção de distâncias e orientação espacial.

Ao longo do nosso trabalho iremos mencionar os nossos alunos com siglas do alfabeto, para manter o sigilo e anonimato.

4.5. Construindo as “Atividades de Intervenção na Prática Pedagógica” - Análise e Reflexão de uma Seleção

No seguimento do que foi referido anteriormente, o professor do 1.º ciclo deve observar e avaliar os alunos, bem como todas as dinâmicas que fazem parte do dia-a-dia, de forma a escolher as metas de aprendizagem e as metodologias mais adequadas aos alunos.

Como forma de avaliar os conhecimentos dos alunos, nós utilizamos as observações diretas das intervenções da professora e, posteriormente, das nossas intervenções. Também foi utilizado o registo em grelhas de verificação dos descritores propostos, os registos fotográficos e as reflexões após as intervenções.

Assim, tendo em conta a análise e reflexão das observações realizadas durante as intervenções, verificámos que a turma era heterogénea, no que diz respeito ao ritmo de aprendizagem e apresentavam diferentes níveis de desenvolvimento.

Para dar continuidade à metodologia realizada durante o estágio da educação pré-escolar, decidimos aplicar como modelo curricular, o MEM. Visto que este é um modelo que proporciona a colaboração entre o professor e os alunos. Para além disso, o modelo MEM incentiva os alunos à prática da democracia, à cooperação entre os seus

pares e à valorização dos comportamentos e de atitudes. Aspeto que valorizamos e pretendíamos explorar nas nossas práticas pedagógicas.

Tendo em conta a cooperação dos alunos entre os seus pares, decidimos utilizar o trabalho de grupo como estratégia, pois, proporciona aprendizagens mais ativas. É de salientar que o trabalho de grupo possibilita aos intervenientes auxiliarem e darem apoio a todos os elementos do grupo, estimula os alunos durante as aprendizagens e ajuda no processo desenvolvimento cognitivo e social.

Para além disso, recorremos ao jogo, pois, tem um grande impacto no desenvolvimento dos alunos. A nível cognitivo existia um desenvolvimento nomeadamente na linguagem, na memória e no raciocínio lógico. A nível psicomotor, no que diz respeito à motricidade fina e geral e ao desenvolvimento da compreensão. A nível socio-afetivo, nomeadamente nas relações com os outros e no autoconhecimento. E, por último a nível moral, particularmente o conhecimento e compreensão das regras impostas pelo jogo, e o respeito pela opinião dos outros. Assim, foram traçados os seguintes objetivos (cf. quadro 5):

Quadro 5- Objetivos traçados

Objetivos	Estratégias da estagiária	Objetivos para as crianças
Explorar as potencialidades do jogo no ensino de diferentes áreas do currículo, enquanto uma estratégia favorável às variadas aprendizagens pelas crianças;	Realizar jogos nas seguintes áreas: Cidadania; Português, Estudo do meio; Matemática; Expressão e Educação Físico-Motora; Expressão Dramática.	O respeito pelos colegas e conhecimento das regras; Conhecimento das questões de leitura e escrita; Interesse no meio social e físico; Desenvolvimentos das capacidades motoras; Expressão de sentimentos e representação de vários papéis;
Criar um ambiente educativo que favoreça o processo de socialização das crianças através dos jogos infantis;	Favorecer interação entre as crianças; Construção de jogos com regras;	O respeito pelas regras; Escutar a opinião dos colegas;

Proporcionar momentos para relato de experiências, enquanto estratégia de desenvolvimento da oralidade e de competências de comunicação;	Realizar atividades e momentos de partilhas entre os alunos;	Expressa verbalmente factos e conhecimentos com clareza; Articula as frases corretamente;
Dinamizar visitas de estudo, a partir das potencialidades do meio envolvente;	Conhecer as potencialidades da freguesia;	Conhecimento das meio envolvente;
Proporcionar atividades de expressão plástica, de forma a desenvolver a motricidade fina;	Realizar atividades de expressão plástica;	Manusear corretamente os diferentes materiais e utensílios.

4.6. Calendarização das atividades

Quadro 6– Calendarização das Atividades

Data	Áreas	Conteúdos
5 a 7 de março	Português	Introdução da letra F/f; Divisão silábica.
	Estudo do meio	Itinerários; Pontos de referência.
	Matemática	Algoritmo da adição; Contagens de 2 em 2, 3 em 3, 4 em 4 e 5 em 5.
	Cidadania	Respeito pelas regras; Respeito pelo outro Autonomia; Gestão de emoções; Cooperação.
	Educação Física	Percursos.
9 a 18 de abril	Português	Singular/Plural; Masculino/Feminino; Sinónimo/Antónimo; Casos de leitura.
	Matemática	Adição.
	Educação Física	Posições de equilíbrio; Deslocamentos em corrida com «fintas» e «mudanças de direção» e de velocidade; Combinações de apoios variados associados com corrida, marcha e voltas; Lançamentos de precisão e à distância; Jogos de competição e cooperação.

	Cidadania	Respeito pelas regras; Respeito pelo outro Autonomia; Gestão de emoções; Cooperação.
	Estudo do meio	Animais; Plantas.
30 de abril e 2 de maio	Português	Grafema SS e S
	Matemática	Números naturais até 70; Contagens até ao número 70; Adições cuja soma seja inferior a 70 e subtrações.
	Expressão Plástica	Estampar o guardanapo no frasco; Recortar e Colar
	Cidadania	Respeito pelas regras; Respeito pelo outro Autonomia; Gestão de emoções; Cooperação.
	Estudo do Meio	Os aspetos físicos do meio local.
22 a 30 de maio	Português	Grafema K, k; Grafema W, w; Grafema Y, y; Consciência fonológica e habilidades fonémicas; Compreensão de texto; Produção escrita; Alfabeto; Leitura.
	Matemática	Tempo; Dinheiro; Medidas: Comprimento; Figuras geométricas; Áreas; Adição; Subtração.
	Estudo do Meio	Caraterização do seu mundo e de outros; À descoberta dos materiais e objetos; À descoberta de si mesmo; À descoberta das inter-relações entre espaços.
	Expressão Musical	Utilização da voz
	Expressão Dramática	Jogo dramático; Linguagem Gestual.
	Educação Física	Posições de equilíbrio; Deslocamentos em corrida com «fintas» e «mudanças de direção» e de velocidade; Combinações de apoios variados associados com corrida, marcha e voltas; Lançamentos de precisão e à distância;

		Jogos de competição e cooperação.
	Cidadania	Respeito pelas regras; Respeito pelo outro Autonomia; Gestão de emoções; Cooperação.
	Expressão Plástica	Exploração de técnicas diversas de expressão.
4 a 6 de junho	Português	Sinónimos e antónimos Número e género de palavras
	Matemática	Números de 0 a 100
	Estudo do Meio	À descoberta dos materiais e objetos
	Expressão Plástica	Pintura
	Cidadania	Respeito pelas regras; Respeito pelo outro Autonomia; Gestão de emoções; Cooperação.
	Educação Física	Posições de equilíbrio; Deslocamentos em corrida com «fintas» e «mudanças de direção» e de velocidade; Combinações de apoios variados associados com corrida, marcha e voltas; Lançamentos de precisão e à distância; Jogos de competição e cooperação.

4.7. Atividade 1: Jogo 1 – “À descoberta dos seres vivos”

A atividade foi desenvolvida junto da turma através de um jogo de tabuleiro, “À descoberta dos Seres Vivos”, uma adaptação do jogo Party & Co.. Neste jogo estiveram presentes as seguintes áreas: Estudo do Meio, Português, Expressão Dramática, Educação Física e Expressão Plástica e Cidadania.

Áreas - Conteúdos desenvolvidos

- Educação Física:
 - Combinações de apoios variados associados com à marcha;
 - Lançamentos de precisão e à distância;
- Estudo do Meio:

- Os seres vivos do seu ambiente
- Português:
 - Fluência de leitura
- Expressão Dramática:
 - Desenvolvimento Auditivo
- Expressão Plástica:
 - Atividades gráficas sugeridas
- Cidadania
 - Respeito pelas regras;
 - Respeito pelo outro
 - Autonomia;
 - Gestão de emoções;
 - Cooperação.

Desta forma, o jogo contou com um tabuleiro para colocar os cartões das provas, um dado em que cada face terá a cor correspondente uma categoria e duas faces de escolha, um temporizador e os cartões objetivos. Para além disso, houve cartões de provas, divididos em quatro categorias (*Quis, Art, Show e Psycho*). Nestas categorias os alunos desenvolveram atividades como Desenhar, Mímica, Perguntas/Respostas, Verdadeiro/Falso.

Antes de iniciar o jogo, a turma foi distribuída por quatro equipas através de uma dinâmica proposta pela estagiária. De seguida, a estagiária leu e explicou as regras e o funcionamento do jogo. O jogo funcionou da seguinte forma, cada equipa recebeu um cartão objetivo, manteve-o oculto. Posteriormente, a equipa escolhida, lançou o dado. Um adversário tirava um cartão da categoria e lia à equipa jogadora. Sempre que a equipa jogadora ganhava a prova, recebia uma imagem de acordo com a categoria que saiu para completar o seu cartão objetivo. Por último, a equipa que está à direita iniciava a sua jogada. Ganhou a equipa que conseguiu completar o seu cartão objetivo. Cada prova teria um tempo limite e seriam marcadas por um temporizador.

Análise/Reflexão da Atividade

Para a execução do jogo, a turma foi dividida em quatro grupos equilibrados. Para a divisão dos grupos, a estagiária teve em atenção o comportamento dos alunos em jogos anteriores e o desempenho das crianças na abordagem prévia dos conteúdos. Desta forma, os alunos poderiam auxiliar uns aos outros, havendo, assim, uma aprendizagem cooperativa e um trabalho de equipa.

Após a formação de equipas, a estagiária partiu para a explicação da atividade, bem como, as regras do jogo. É de salientar que os alunos, de forma geral, no início não perceberam a dinâmica do jogo, pois era um jogo desconhecido. Só a partir da segunda ronda que as crianças foram percebendo a atividade.



Figura 17- Desenhar



Figura 18- Lançamento do dado

De modo geral, este jogo servir para conhecer as competências de Cidadania adquiridas pelos alunos, enquanto situação de jogo e de trabalho de equipa. O jogo é uma forma que colocar os alunos em processo de aquisição de competências, pois a interação com os pares e a socialização, proporciona às crianças o desenvolvimento moral.

O jogo foi um meio para consolidar os conteúdos de uma forma lúdica e divertida. Para auxiliar a estagiária, na avaliação dos comportamentos dos conteúdos, foi criada uma tabela com os descritores necessários e pertinentes para todos as atividades. Para esta atividade, foi usada uma tabela (Fig. 7) para apreciar as competências em Estudo do Meio, Português, Expressão dramática, Expressão plástica

e, por último, Educação Física., que será apresentada de seguida. Usámos, para apreciação de cada conteúdo, uma escala simples dicotómica: CD – realiza com dificuldade; CF – realiza com facilidade.

Áreas	Indicadores	Alunos													
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
Estudo do Meio	Identificar o som dos animais;	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF
	Identificar as características dos animais e plantas;	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD	CD
	Identificar sons isolados;	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF
	Reproduzir sons dos animais;	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF
Português	Ler um texto com articulação e entoação razoavelmente corretas.	CD	CF	CD	CF	CD	CD	CF	CF	CD	CF	CD	CF	CF	CD
Expressão Dramática	Improvisar palavras, sons, atitudes, gestos e movimentos;	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF
Expressão Plástica	Ilustrar de forma pessoal;	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF
E.F.M.	Deslocar-se de acordo com o animal pedido;	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF	CF

Legenda: CD = com dificuldade; CF = com facilidade;

Figura 19- Tabela de Avaliação

Para este jogo, os alunos tinham de trabalhar em equipa, foi de se notar alguma dificuldade neste aspeto. Pois, os alunos B, E, G e o H deveriam conversar entre si antes de dar uma resposta. Situação que muitas vezes não acontecia, o que prejudicava no resultado da resposta. Outra situação presenciada foi o facto de os alunos não esperarem pela vez do grupo e darem a resposta do grupo em jogo. Após alguma insistência por

parte da estagiária, o grupo começou a trabalhar em conjunto e a executar as tarefas de forma cooperativa.

Em relação aos conteúdos abordados, algumas crianças revelaram dificuldades na área do Estudo do Meio, nomeadamente a classificação dos animais, quanto às suas características. O que deu a perceção à estagiária sobre a assimilação dos conteúdos abordados anteriormente.

No que diz respeito às áreas do Português, Expressão Dramática, Educação Física e à Expressão Plástica, os alunos não mostraram qualquer dificuldade em desempenhar as tarefas que abordavam estas áreas e não mostraram dificuldades em perceber o desempenho dos seus colegas nestas áreas.

Em relação ao recurso, os alunos não mostraram qualquer dificuldade em manusearem o material. É um jogo que pode ser adaptado a qualquer área de conteúdos, basta alterar os cartões para a área pretendida.

Podemos concluir que as dificuldades sentidas pelos alunos no decorrer da atividade, contribuíram para a sua Formação Pessoal e Social. Pois, eles desenvolveram as suas competências morais nesta atividade, através da gestão de conflitos e gestão de tarefas.

4.8. Atividade 2: Jogo 2 – “STOP aos Animais”

O jogo do “Stop dos Animais” abordou conteúdos da área do Estudo do Meio, da área da Educação Física e da Cidadania.

Áreas - Conteúdos desenvolvidos

- Educação Física:
 - Posições de equilíbrio;
 - Deslocamentos em corrida com «fintas» e «mudanças de direção» e de velocidade;
 - Lançamentos de precisão e à distância

- Jogo infantil: Stop

➤ Estudo do Meio:

- Os seres vivos do seu ambiente;

➤ Cidadania

- Respeito pelas regras;

- Respeito pelo outro

- Autonomia;

- Gestão de emoções;

- Cooperação.

Para o desenvolvimento do jogo foram necessários crachás com as imagens dos animais, cartões tarefa e uma bola. Inicialmente a turma foi dividida a pares, cada par recebeu dois crachás com o mesmo animal. De seguida, os alunos posicionaram-se de acordo com a divisão desenhada no chão. Depois, a bola foi lançada ao ar e a estagiária pronunciou “Stop ao leão”, por exemplo. Os dois “leões” apanharam a bola e depois disseram Stop. Posto isto, os alunos que estavam a fugir deviam permanecer em posição estática. De seguida, a estagiária retirava um cartão, onde explicava como o par devia-se deslocar até ao par adversário mais próximo para o “matar”. No caso de o par adversário ser atingido pelo par jogador, este saíria do jogo. Os cartões tarefas ditaram a forma de deslocamento do par jogador e o número de passagem de bola entre o par. Ganhou a equipa que se manteve em jogo.

Análise e Reflexão

No decorrer do jogo, foi possível ver uma melhoria gradual no que diz respeito ao trabalho a pares. Inicialmente, os pares não colaboravam em conjunto, mas, depois os alunos chegaram à conclusão de que só podiam vencer se o trabalho fosse em equipa. Mais uma vez, a discussão de estratégias e de problemas, levou à superação do desafio, o que por sua vez favoreceu aos alunos um desenvolvimento moral.

Para a consolidação dos conteúdos do Estudo do Meio, a estagiária aproveitou os cartões utilizados no jogo “à descoberta dos seres vivos” e dinamizou parte do jogo do “STOP aos animais” com perguntas. E, no final do jogo, já foi possível observar uma melhoria em relação aos conteúdos abordados anteriormente.

Em relação ao desempenho dos alunos na área da Educação Física, não houve muitas dificuldades em imitar a locomoção dos animais pedidos, quanto aos diferentes saltos, velocidades e apoio. No que diz respeito às posições de equilíbrio, foi possível observar dificuldades nos alunos E, F, H, I, J e M, pois não conseguiam fazer um trajeto ao pé coxinho. Relativamente à manipulação da bola, foi visível a dificuldade dos alunos em apanhar a bola, e prever a distância dos adversários e a força necessária para o lançamento da bola.

Esta atividade foi importante, pois a estagiária pôde ter a noção do desempenho dos alunos na área de expressão e educação física, sendo esta área lecionada pelo professor de educação física. Para além disso, foi possível observar uma evolução dos alunos, no que diz respeito aos conteúdos do estudo do meio.



Figura 20- mata



Figura 21- lançamento da bola ao ar

4.9. Atividade 3: Jogo 3 – “Queimado”

O jogo do queimado teve como objetivo “queimar” os elementos da equipa adversário e por fim o capitão da equipa.

Áreas - Conteúdos desenvolvidos

➤ Educação e Expressão Física- Motora:

- Coordenação motora no lançamento de precisão;
- Perceção das distâncias, da direção e da força no lançamento;
- Equilíbrio, velocidade de reação e agilidade.

➤ Cidadania

- Respeito pelas regras;
- Respeito pelo outro
- Autonomia;
- Gestão de emoções;
- Cooperação.

O piso foi dividido em quatro campos. Os campos centrais maiores do que os campos dos extremos. Formamos duas equipas, através de nomeação direta, de modo a que ficassem equilibradas em número de jogadores. Cada equipa elegeu um capitão. As equipas posicionaram-se nos campos centrais. E os capitães nos campos dos extremos, mas no lado contrário à sua equipa.

Só podia jogar com as mãos. Após a troca de bola, com o mínimo de dois passes entre os jogadores e o seu capitão, os jogadores/capitão podia lançar a bola ao jogador da equipa adversária para “queimar”. Os jogadores da equipa adversária deviam desviar-se do lançamento do adversário. O jogador que era queimado juntava-se ao capitão e iniciava uma nova jogada. Se a bola saísse do campo, a bola pertencia à equipa que estivesse mais perto. Após o último jogador ser “queimado” o capitão trocava do campo de extremos para o campo central. Ganhou a equipa que “queimou”, por último, o capitão adversário.

Análise e Reflexão

Após a execução destas atividades, a estagiária conseguiu ter a percepção do desenvolvimento da turma a nível da Educação Física. Algumas crianças da turma revelaram dificuldades na coordenação motora durante o lançamento da bola. Em precisão, com impacto na percepção das distâncias durante o lançamento da bola e em acertar os adversários.

Para além das dificuldades, foi visível as capacidades da turma em relação ao deslocamento em velocidade, mudança de direções e o equilíbrio.

Quanto a área de Cidadania, os alunos mostraram dificuldades na gestão de emoções, nomeadamente na aceitação de derrota. Neste domínio, foi necessário a intervenção da estagiária para ajudar a mediar um pequeno debate entre as equipas, o que mostrou ser importante para resolver esta questão. Também foi difícil a gestão nas questões de esperar pela sua vez, cooperação com os colegas de equipa e respeitar as regras. No entanto, para superar estas dificuldades, os alunos foram rever as regras e depois discutimos sobre as mesmas.

Desta forma e analisando todos as dificuldades dos alunos tanto na Educação Física e na Cidadania, cabe a nós, enquanto professores desenvolver iniciativas, de debate e de discussão para colmatar as dificuldades das crianças e aperfeiçoá-las. E, para além disso, se o professor estimular o aluno na construção ativa das suas aprendizagens, o aluno não terá dificuldade em aceitar certas situações. Como por exemplo, a construção de regras com a participação de todos os alunos.



Figura 22- Passe para “queimar”



Figura 23- Passe do capitão à equipa

Parte III – Estudo de Aprofundamento

5. Capítulo 5. O Estudo Empírico: Aprender a ser através do jogo

5.1. Enquadramento e Objetivos do Estudo

Para a concretização do nosso relatório de estágio, sobre o tema Aprender a Ser através do Jogo, pesquisámos alguma fundamentação que nos revelou ser fundamental para enquadrar os propósitos deste pequeno estudo empírico, que privilegiou as Áreas de Formação Pessoal e Social e Cidadania e as Expressões, nomeadamente a Educação Física.

A escolha deste tema deveu-se à necessidade de aprofundar as potencialidades do jogo infantil a vários níveis: quer na Educação para a Cidadania, enquanto estratégia favorável à aprendizagem socio-afetiva e moral; quer no Ensino da Educação Física (EF), enquanto conteúdo favorável à aprendizagem socio-afetiva e moral, bem como, no ensino de diferentes áreas do currículo, enquanto uma estratégia favorável às variadas aprendizagens.

Graças à nossa formação ao longo da vida, apoiada em muitas atividades extracurriculares realizadas no âmbito das Guias - Escoteiros, acreditamos que as crianças ao terem a oportunidade de jogar, “elas aprendem e apreendem o mundo, experimentam diferentes habilidades motoras, cognitivas e sociais, reproduzem e recriam situações do quotidiano, desenvolvem a cooperação, aprendem a lidar com situações de conflito” (Condessa, 2009, p.109). Assim, deste modo pensamos que será uma mais valia a utilização do jogo como recurso para uma Educação para os Valores.

De acordo com Fonseca (2005), o ser humano é um ser inacabado, pois o seu desenvolvimento é um processo contínuo e que se prolonga em toda a sua existência. A construção do eu só é possível num contexto comunicacional, onde são fornecidos os princípios, os modelos e os valores que permitem a sua construção.

Desta forma podemos afirmar que o ser humano está em constante auto e hetero-conhecimento. A sua construção, nomeadamente através da aquisição de competências, de conhecimentos e de personalidade advém da educação. Esta construção é orientada sob valores adquiridos ao longo da vida e do processo educativo/formativo.

Sabendo que o ser humano está inserido numa sociedade e numa cultura, onde esta se orienta de acordo com os seus valores, e que estes intervêm na construção da identidade dos indivíduos, convém esclarecer o que se entende por valores. De acordo com Bolívar (1992, cit por Fonseca, 2011, p. 71), os valores, segundo “como estruturas cognitivas que permitem ao sujeito não só ordenar, interpretar fenómenos da realidade física e social, mas que às vezes guiam o seu modo de se orientar nela”.

Percebendo que os valores são importantes na construção da personalidade do ser e com base neles são tomadas as suas decisões e as suas atitudes. Então, cabe a nós profissionais de educação compreender o nosso papel no processo de formação do cidadão. Segundo Beltrão e Nascimento (2000, p.27), a escola tem como “duplo papel da educação, quer como ensino, quer como desenvolvimento, formação e cultura”.

Nesta mesma linha de pensamento, segundo a Lei de Bases do Sistema Educativo, Lei nº 46/86, de 14 de outubro, podemos analisar o artigo 3.º, alínea b), onde é mencionado que um dos princípios organizativos do sistema educativo é o de “contribuir para a realização do educando, através do pleno desenvolvimento da personalidade, da formação do carácter e da cidadania, preparando-o para uma reflexão consciente sobre os valores espirituais, estéticos, morais e cívicos e proporcionando-lhe um equilibrado desenvolvimento físico”.

Beltrão e Nascimento (2000) entendem que é urgente educar para a cidadania, pois o facto de haver um maior contacto com diferentes povos, a existência de um multiculturalismo, a inconstância da sociedade, incerteza do futuro, a complexidade do mundo e a sua capacidade de mudança, leva a que haja pensamentos e ações contraditórias do que é correto e incorreto. Assim a escola deve criar condições de discussão e de reflexão sobre os seus valores.

Assim sendo, é fundamental que na educação axiológica o educador/professor seja um facilitador da aprendizagem, que promove condições e espaços onde os alunos cresçam e fortaleçam os seus valores e saibam reconhecer a sua importância. Para o efeito, o educador/professor deve recorrer estratégias que favoreçam o desenvolvimento da consciência moral autónomas das crianças/alunos, como seja a clarificação de valores (Raths, Harmin & Simon, 1978) e na qual se insere o jogo infantil.

Neste seguimento e sendo um momento crucial na nossa formação, achamos importante estabelecer uma relação entre a educação para os valores e a sua aprendizagem através do jogo. Pois o jogo para além de uma componente lúdica, também tem como potencial contribuir para o desenvolvimento integral da criança, no que diz respeito aos domínios cognitivos, psicomotores e sócio afetivos.

De acordo com a Enciclopédia Fundamental Verbo (1982, p.835), o jogo define-se como “uma actividade espontânea e gratuita, livre, mas sujeita a regras, que em si mesma encontra a sua finalidade primária, mas que ao mesmo tempo realiza a sublimação de vários instintos e tendências.”

Rodrigue (2005) aponta o jogo infantil como toda a atividade lúdica, apropriada às idades das crianças, que muitas vezes está relacionada com a diversão, a descoberta e o desenvolvimento.

De acordo com Condessa & Fialho (2010, p. 17),

O brincar e o jogo, desde as formas mais simples de imitação e atividade simbólica até às formas mais elaboradas de atividades de criação, expressão e competição, permitem que a criança tome consciência de si e do outro, interiorizando assim a sua cultura de origem e os valores que lhe são inerentes, aprendendo a agir, a interagir e a comunicar em sociedade.

As várias formas de jogo simples, relacionam-se com a espontaneidade da brincadeira das crianças, e decorrem em diversos momentos quando a criança está só, ou interage com os seus pares. Já o jogo simbólico um jogo de faz conta onde a criança tem a oportunidade de encarnar várias personagens, como animais, pessoas, etc. Para além disso, a criança recria várias situações que podem ser imaginárias ou reais, exprimindo os seus sentimentos. O jogo simbólico também, pode-se tornar coletivo o que torna a dramatização num “enredo” mais elaborado e com mais personagens.

Através destas situações de jogo infantil, a criança aprende a socializar com outras crianças. Sendo este um meio muito enriquecedor na formação pessoal e social da criança. No decorrer das atividades de faz conta é possível explorar questões de socialização e de afetividade da criança.

Desta forma, cabe aos professores/educadores utilizar o jogo como estratégia na promoção da Educação para os valores. A partir do jogo é possível fomentar valores como o respeito pelos o outro, a partilha de objetos entre as crianças, a verdade, o diálogo entre as crianças e o educador, a autonomia, a amizade, bem como a responsabilidade.

Quer o jogo simbólico, na Expressão Dramática, quer as várias formas de jogo na Educação Física se assumem se como conteúdo, mas visam o trabalho sobre a educação de valores. Na Educação pré-escolar o jogo está associado ao jogo de movimentos, ao jogo simbólico e ao jogo infantil. Já no 1.º ciclo o jogo está associado ao jogo infantil mais elaborado (cumprimento de maior n.º de regras) e aos jogos de equipas (interação e respeito em relação pelos outros). Assim, o jogo na Educação Física não só exige um bom domínio de habilidades motoras fundamentais (locomoção e manipulação), uma boa capacidade física e coordenativa, assim como, a gradual compreensão e a aceitação das regras e, conseqüentemente, uma boa interação com os colegas.

Um estudo realizado na Região Autónoma dos Açores (RAA), diz-nos que uma das finalidades educação física é promover “a formação de hábitos, atitudes e conhecimentos relativos à interpretação e participação nas estruturas sociais, no seio das quais se desenvolvem as actividades físicas, valorizando: a iniciativa e a responsabilidade pessoal, a cooperação e a solidariedade; (...)” (Dinis, Onofre, Carvalho, Mira e Carreiro da Costa, 2001, p.9). Neste estudo, baseado numa pesquisa realizada junto de profissionais do 1.º ciclo sobre o Ensino da EF na RAA, quando os professores titulares foram inquiridos quanto às finalidades da EF no 1.º Ciclo, constatou-se que cerca de 28% desses professores “...sugerem as referências à formação de um bom cidadão, (...)” como a segunda finalidade mais importante, imediatamente a seguir à prática física e desportiva.

Na mesma linha, podemos concluir que a Educação Física promove a Educação de Valores em situações de jogo, como por exemplo, seguir as regras; cooperar ou participar com os colegas; aceitar as diferenças; encorajar os colegas; celebrar o sucesso; permanecer na tarefa; partilhar tarefas; aceitar a derrota; resolver conflitos, entre outros, valores que segundo Lopes e Silva (2009), integram as competências sociais.

O jogo tem um grande impacto no desenvolvimento da criança. A nível cognitivo há um desenvolvimento nomeadamente a linguagem, a memória e o raciocínio lógico. Também a nível psicomotor, no que diz respeito à motricidade fina e geral e ao desenvolvimento da compreensão. E, por último a nível socio-afetivo, nomeadamente nas relações com os outros e no autoconhecimento. Desta forma, cabe ao educador/professor promover desde cedo atividades que beneficiem a Educação de Valores através do jogo no desenvolvimento da criança.

No, âmbito do que atrás foi fundamentado realizámos este trabalho no âmbito do nosso estágio, partindo da questão:

Qual o impacto do uso do Jogo Infantil, realizado a partir de atividades do currículo, para desenvolver a dimensão Pessoal e Social da criança?

O nosso propósito com este estudo, foi conhecer os comportamentos das crianças em situação de jogos, perceber se revelam comportamento esperados para a sua faixa etária e analisar o seu desenvolvimento ao longo do tempo e ao longo das várias aplicações.

Neste sentido, decidimos explorar os seguintes objetivos – a maioria referentes ao estágio pedagógico no grupo/turma de estágio:

- Analisar as potencialidades do jogo infantil enquanto estratégia favorável às aprendizagens socio-afetiva e moral nas crianças;
- Delinear formas de jogo infantil, como veículo na formação da criança como futuro cidadão;
- Apreciar o impacto do jogo infantil no Ensino da/ pela Educação Física, enquanto conteúdo favorável à aquisição de comportamentos de formação Pessoal e Social/ Cidadania.

5.2. Amostra do estudo

O nosso estudo foi realizado com 37 crianças – divididas por três grupos: o nosso grupo de estágio do pré-escolar (15 crianças), o nosso grupo de estágio do 1.º ciclo (13 crianças), que formaram os nossos dois grupos de intervenção e, um terceiro

grupo do 1.º ciclo (9 crianças), que constituíram o nosso grupo de controlo. Iremos considerar estes alunos com Siglas do alfabeto, para manter o sigilo e anonimato.

5.3. Procedimentos para a elaboração do estudo

Para a realização do nosso estudo, passámos por várias etapas, conforme o apresentado no quadro que se segue (Quadro 7). Neste sentido, inicialmente foi construído um instrumento lúdico-pedagógico, um livro para o Pré-escolar e outro para o 1.ºCiclo, com vários jogos infantis tendo por base a aprendizagem em várias áreas se do currículo, onde se integra a Educação Física/Expressão e Educação Físico-Motora, para conhecer e promover o desenvolvimento nos domínios afetivos e sociais das crianças e dos alunos (Anexo 1) e que serviu de base à segunda etapa, de intervenção.

Quadro 7- Fases de aplicação do estudo

1.ª Fase	Construção de um Instrumento lúdico-pedagógico			
2.ª Fase	Avaliação e Intervenção com Instrumento lúdico-pedagógico (IILP)	Avaliação 1.º momento	Intervenção Pedagógica	Avaliação 2.º momento
		Grupo Estágio EPE (Gr. Exp1)	Com Intervenção baseada no IILP	Grupo Estágio EPE (Gr. Exp1)
		Turma –A Estágio 1.º C (Gr. Exp2)		Turma –A Estágio 1.º C (Gr. Exp2)
		Turma B – 1.º Ciclo (Gr. Controlo)	Sem Intervenção no IILP	Turma B – 1.º Ciclo (Gr. Controlo)

ETAPA 1 – Construção do Instrumento lúdico-pedagógico (Anexo 1)

Para a construção dos livros foi necessário ter em conta vários aspetos:

1. As faixas etárias das crianças/alunos;
2. Tipos de jogos (jogos motores, jogos de competição e jogos de cooperação);
3. Os valores, atitudes e comportamentos esperados em cada jogo;
4. Partilha de atividades, futuramente.

O nosso intuito com a construção dos livros, foi orientar o facilitador no momento da aplicação do jogo e focar os aspetos a analisar durante o decorrer das atividades.

ETAPA 2 – Avaliação e Intervenção na Prática Pedagógica – com Instrumento lúdico-pedagógico

No que diz respeito ao desenvolvimento do estudo, aplicámos variados jogos propostos no nosso livro – sempre com o intuito de promoção de valores associados à formação pessoal e cidadania e repetimos alguns deles passados alguns meses.

No grupo de estágio, do pré-escolar, dinamizámos doze jogos durante o período de estágio e passado seis meses voltamos a aplicar três dos doze jogos realizados anteriormente.

Quadro 8- Jogos desenvolvidos pela Estagiária, temas, áreas e forma de organização.

Jogo	Metodologia	Área	Data
Jogo do intruso “outono”	Pares	Conhecimento do Mundo/Matemática/Formação Social e Pessoal	10 de outubro
Jogo dramático “A magia da estrela do Outono”	4 grupos	Linguagem Oral e Abordagem à escrita/Educação Artística/Formação Social e Pessoal	10 de outubro
Jogo da “barra do lenço”	Grande Grupo	Educação Física/ Formação Social e Pessoal	11 de outubro
Jogo do “macaquinho chinês”	Grande Grupo	Educação Física/ Formação Social e Pessoal	11 de outubro
Jogo “Joaninha de que cor”	Grande Grupo	Educação Física/ Formação Social e Pessoal	25 de outubro
Jogo “Joaninha, dá licença”	Grande Grupo	Educação Física/ Formação Social e Pessoal	25 de outubro
Jogo do “lencinho”	Grande Grupo	Educação Física/Formação Social e Pessoal	25 de outubro
Jogo “Botões do Pijama”	4 Grupos	Formação Social e Pessoal/Matemática	20 de novembro
Jogo “vamos aprender”	2 Grupos	Formação Social e Pessoal/Matemática/Educação Física	22 de novembro
Jogo “Raposa e os Coelhoos”	Grande Grupo	Educação Física/ Formação Social e Pessoal	22 de novembro
Jogo “o telefone estragado”	Grande Grupo	Linguagem Oral e Abordagem à escrita	23 de novembro

Jogo “Os três porquinhos”	3 Grupos	Educação Física/Formação Pessoal e Social/Jogo Dramático/ Teatro	30 de novembro
2.º Avaliação			
Jogo do lencinho ☼ ☼	Grande Grupo	Educação Física/Formação Social e Pessoal	18 de junho
Jogo “Raposa e os Coelhos” ☼☼ ☼	Grande Grupo	Educação Física/ Formação Social e Pessoal	18 de junho
Jogo Barra do Lenço ☼	2 Grupos	Educação Física/ Formação Social e Pessoal/ Matemática	18 de junho

Legenda: ☼ - Jogo 1 selecionado; ☼☼ - Jogo 2 selecionado; ☼☼☼ - Jogo 3 selecionado

Em relação aos alunos do 1.º ciclo, a aplicação dos jogos foi feita à turma de estágio durante o estágio e a uma turma de controlo no final do estágio. Foram aplicados 15 jogos à turma de estágio, mas só quatro jogos foram comparados entre as duas turmas.

Quadro 9- Jogos desenvolvidos pela Estagiária no 1.º Ciclo

JOGOS	Metodologia	Área	Data
Jogo (nomes, objetos e animais)	3 Grupos	Português/ Cidadania	5 de março
Jogo “A fada manda”	Grande grupo	Educação Física/ Cidadania	5 de março
Jogo “O Bingo do F”	Individual	Português/ Cidadania	7 de março
Jogo “Dominó da Adição”	Pares/Trio	Matemática/ Cidadania	7 de março
Caça ao Tesouro	3 Grupos	Estudo do meio / Cidadania/ Educação Física Motora	7 de março
Jogo da memória “ce e ci”	Pares	Cidadania/Português	10 de abril
Jogo “À descoberta dos seres vivos”	4 Grupos	Cidadania/Estudo do meio/Educação Físico-Motora/ Plástica / Português	16 de abril
Jogo “STOP Animais”	Pares	Cidadania/Estudo do meio/Educação Físico-Motora	18de abril
Jogo da memória “vamos às compras”	Pares	Matemática/ Cidadania	23 de abril
Jogo “O alfabeto”	Grupo de 4 alunos	Português/ Cidadania	25 de abril
Jogo “Gincana dos sentidos”	2 grupos	Estudo do Meio / Expressão Físico Motora/ Cidadania	30 de abril
Jogo do queimado ☼	2 Grupos	Educação Física/ Cidadania	15 de maio
Jogo a raposa e os coelhos ☼ ☼	Grande Grupo	Educação Física/ Cidadania	15 de maio
Jogo da corrente ☼☼ ☼	Grande Grupo	Educação Física/ Cidadania	15 de maio
Jogo da Barra do Lenço	2 Grupos	Educação Física/ Cidadania/	15 de maio

☼☼☼☼		Matemática	
Grupo de Estágio e Grupo de Controlo			
Jogo do Lencinho	Grande Grupo	Educação Física/ Cidadania	21 de junho
Jogo Barra do Lenço	2 Grupos	Educação Física/ Cidadania/ Matemática	21 de junho
Jogo do Queimado	2 Grupos	Educação Física/ Cidadania	21 de junho
Jogo a Raposa e os Coelhos	Grande Grupo	Educação Física/ Cidadania	21 de junho

Legenda: ☼ - Jogo 1 selecionado; ☼☼ - Jogo 2 selecionado; ☼☼☼ - Jogo 3 selecionado; ☼☼☼☼ - Jogo 4 selecionado

Como suporte da análise ao estudo, considerámos os seguintes instrumentos de recolha:

1. Observação direta, resulta de um procedimento de recolha de informação com o objetivo de identificar comportamentos durante a ação.
2. Reflexões, durante a observação, houve um registo de situações e acontecimentos em relação aos comportamentos das envolvidos no processo de estudo.
3. Grelhas de análise, no fim das ações, foram registadas as observações em grelhas (Anexo 2)
4. Registo Fotográfico.

Para a avaliação dos comportamentos observados relativamente à formação pessoal e social e cidadania - Grelha OCFPS/CD (Anexo 2) elegemos os seguintes pontos de análise:

1. Trabalha em equipa
2. Compreende as regras do jogo
3. Respeita as regras do jogo
4. Analisa as falhas do jogo
5. Defende o correto
6. Aceita a derrota
7. Respeita o colega da mesma equipa
8. Respeita o colega da equipa adversária
9. Partilha os objetos

Numa perspetiva pessoal e analisando cada tópic, entendemos que a criança *trabalha em equipa*, quando esta percebe que há mais elementos na equipa e que são essenciais no decorrer da atividade. Para além disso, consegue definir e traçar estratégias e objetivos com o intuito de alcançar bons resultados. No *compreender as regras*, a criança deve ser capaz de reproduzir e aplicar todas as regras durante a atividade. Para além disso, deve ser capaz de cumprir as mesmas. Na *análise das falhas* do jogo, a criança deve ser capaz de expor a sua opinião, debatendo o que está errado e o que está certo. Em relação ao *aceitar a derrota*, a criança deve compreender que no jogo há vencedores e vencidos, e deve mostrar uma atitude de *fairplay* durante e após a atividade. Outro aspeto é o respeito, a criança deve *aceitar as atitudes e comportamentos dos colegas*, sendo ou não da mesma equipa. Por fim, a criança deve *ser capaz de partilhar todos os objetos* durante o decorrer da atividade.

Estes tópicos foram apreciados numa escala qualitativa, escala essa que foi transposta para uma escala quantitativa. nomeadamente:

- Adquirido – A (2 valores);
- Em aquisição – EA (1 valor);
- Não adquirido– NA (0 valor);
- Não observado – NO (0 valor);
- Faltou – F (0 valor).

Como o propósito deste estudo, foi conhecer os comportamentos das crianças em situação de jogos, perceber se revelam comportamento esperados para a sua faixa etária e analisar o seu desenvolvimento ao longo do tempo e ao longo das várias aplicações, realizámos a avaliação desses comportamentos em dois momentos: antes e depois da intervenção (grupos de estágio) e num período semelhante com o terceiro grupo, o grupo controlo.

Hellison (2003, cit. por Silva, 2016), valoriza a formação de responsabilidade ao referir que o jogo na Educação Física que segundo o autor promove o “Respeito pelos

direitos e pelos sentimentos dos outros (...); Esforço (...); Auto-Direcção (...); Ajudar os outros e liderar (...)" (p. 15).

Para a construção do recurso lúdico pedagógico – o livro (Anexo 1), a estagiária criou fichas de jogos que pudessem ser exploradas e compreendidas por qualquer educador/professor ou pelas crianças de forma autónoma, a partir do 1.º ano. Nas fichas de jogos para os professores, está presente os objetivos das aprendizagens, a dinâmica, a descrição do jogo, o objetivo do jogo, as regras e o material necessário. No que diz respeito às fichas de jogos para os alunos, podemos ver a descrição do jogo, o objetivo do jogo, as regras e o material necessário.

Para desenvolver o projeto com a grupo/turma, a estagiária apresentou um livro com várias fichas de jogos para que as crianças pudessem escolher alguns jogos que gostassem de explorar.

5.4. Apresentação e Discussão dos Resultados

Nesta parte iremos apresentar alguns dados obtidos através da aplicação dos Instrumentos atrás referidos – Grelha de observação de Comportamentos do desenvolvimento Pessoal e Social / Cidadania (OCFPS/CD), para caracterizar a nossa amostra quanto à temática do estudo.

Para a obtenção dos valores absolutos, foi necessário transformar a escala qualitativa em escala quantitativa. Sendo assim, a escala teve com valor de 2 a 0 para cada item avaliado, como ficou mencionado atrás, consideramos: adquirido – A = 2 valores; Em aquisição – EA = 1 valor; Não adquirido – NA = 0 valores; Não observado – NO = 0 valores; Faltou – F = 0 valores.

Para o processo de análise dos resultados, teremos em conta dois aspetos a avaliar: primeiro faremos a comparação dos resultados, individuais, obtidos pelas crianças entre a primeira aplicação e a segunda aplicação. Para realizar desta comparação foi necessário somar todos os valores obtidos, por cada criança, na primeira avaliação e na segunda e posteriormente determinámos a diferença para obter os valores de evolução dos comportamentos de cada criança. Sendo que o valor máximo, por

criança, no grupo do pré-escolar é de 54 e da turma de estágio do 1.º ciclo e da turma de controlo, é de 72. Este valor foi achado a partir da seguinte operação (valor máximo por OCFPS/CD X o número total de jogos).

O segundo aspeto a analisar, são os itens referentes aos Comportamentos do desenvolvimento Pessoal e Social / Cidadania (OCFPS/CD), analisados por grupo. Para a realização desta avaliação de resultados foi necessário somar os valores obtidos, em cada OCFPS/CD, da primeira e da segunda avaliação, e proceder à comparação de modo a avaliar a evolução ou não. Sendo que os valores máximos de cada item é 90 no grupo do pré-escolar, 104 na turma de estágio e 72 na turma de controlo. Este valor foi obtido através da seguinte operação (valor máximo por OCFPS/CD, por criança x o número total de jogos).

Evolução das Crianças nos Comportamentos do desenvolvimento Pessoal e Social / Cidadania (OCFPS/CD). - Análise por Grupo (Experimental 1; Experimental 2 e Controlo)

Grupo Experimental 1 - Crianças do Estágio do Pré-Escolar

A partir dos resultados obtidos no grupo de crianças mais novas, apresentados no quadro 10, verificamos vários aspetos a realçar.

Quadro 10- Apreciação dos resultados globais de cada aluno – 1.ª e 2.ª momentos de avaliação

Alunos [3-5 anos]	1.ª Avaliação		2.ª Avaliação		Evolução	
	Valores absolutos	Percentagem	Valores absolutos	Percentagem	Valores absolutos	Percentagem
A	21	38,9%	26	48,1%	5	9,2%
B	8	14,8%	23	42,6%	<u>15</u>	27,8%
C	26	48,1%	26	48,1%	0	0%
D	<u>41</u>	75,9%	<u>52</u>	96,0%	11	20,1%
E	21	38,9%	26	48,1%	5	9,2%
F	25	46,3%	37	68,5%	12	22,2%
G	18	33,3%	<u>29</u>	53,7%	11	20,4%
H	20	37,0%	26	48,1%	6	11,1%
I	16	29,6%	26	48,1%	10	18,5%
J	<u>26</u>	48,1%	26	48,1%	0	0
K	25	46,3%	26	48,1%	1	1,8%
L	24	44,4%	25	46,3%	1	1,9%
M	24	44,4%	25	46,3%	1	1,9%

N	2	3,7%	20	37,0%	<u>18</u>	33,3%
O	2	3,7%	10	18,5%	8	14,8%
Média	19,9	36,9%	26,9	49,7%	6,9	12,8%

De acordo com o quadro, podemos analisar que o aluno D teve sempre a maior percentagem na primeira e na segunda avaliação, ficando em quarto lugar, no que diz respeito à sua evolução. O aluno B teve a mais baixa percentagem na primeira avaliação e uma subida significativa na segunda avaliação, o que revela a maior percentagem quanto a evolução deste aluno no seu comportamento.

Através deste quadro podemos analisar que os alunos A e C não mostraram uma evolução no seu comportamento, obtendo, assim, um valor nulo.

É de referir que os alunos K, L e M obtiveram um valor muito baixo, quanto à sua evolução.

Segundo o quadro, a média dos alunos foi de 36,9% na primeira avaliação e 49,7% na segunda avaliação. Comparando estes resultados, conseguimos perceber que as crianças tiveram uma pequena evolução nos comportamentos em análise, de 12,8%.

Ainda no grupo do pré-escolar, conseguimos analisar os resultados obtidos na totalidade do grupo para cada um dos “comportamentos de cidadania” observados (OCFPS/CD), como se pode ver a partir do quadro 11, os seguintes resultados:

Quadro 11- Apreciação dos resultados nos comportamentos de OCFPS/CD – No Grupo Experimental 1 (Pré-Escolar)

OCFPS/CD	1.ª Avaliação		2.ª Avaliação		Evolução	
	Valores absolutos	Percentagem	Valores absolutos	Percentagem	Valores absolutos	Percentagem
Trabalha em equipa	32	35,5%	43	47,7%	11	12,2%
Compreende as regras do jogo	<u>42</u>	<u>46,6%</u>	<u>51</u>	<u>56,6%</u>	9	10,0%
Respeita as regras do jogo	38	42,2%	<u>48</u>	<u>53,3%</u>	10	11,1%
Analisa as falhas do jogo	36	40,0%	45	50,0%	9	10,0%

Defende o correto	<u>37</u>	<u>41,1%</u>	40	44,4%	3	3,3%
Aceita a derrota	26	28,8%	<u>48</u>	<u>53,3%</u>	<u>22</u>	<u>24,4%</u>
Respeita o colega da mesma equipa	33	36,6%	<u>48</u>	<u>53,3%</u>	15	16,7%
Respeita o colega da equipa adversária	32	35,5%	<u>48</u>	<u>53,3%</u>	<u>16</u>	<u>17,8%</u>
Partilha os objetos	22	24,4%	32	35,5%	10	11,1%
Média	33,1	36,7%	44,7	49,7%	11,6	13,2%

O comportamento com a percentagem mais alta, tanto na primeira como na segunda avaliação, foi “Compreende as regras do jogo”, embora, não haja uma evolução muito significativa comparada com outros comportamentos.

“Aceita as derrotas”, foi o ponto que se mais destacou na evolução das crianças, como percentagem de 24,4%, podemos verificar que na primeira avaliação a percentagem foi de 28,8% e na segunda avaliação, de 53,3%.

Segundo o Quadro 11, a média dos resultados obtidos na primeira avaliação é de 36,7%, na segunda avaliação é de 49,7%. Analisando estes resultados podemos afirmar que a evolução média foi de 13,2%

Como sabemos, segundo as novas OCEPE (2016) “O desenvolvimento da Formação Pessoal e Social baseia-se na organização do ambiente educativo, construído como um ambiente relacional e securizante, em que a criança é valorizada e escutada (...)” (p. 33) assim, na aprendizagem do cumprimento da regra, a criança pode ter mis “bem-estar” e uma melhor apetência para a aprendizagem na escola. Também Condessa, Pereira & Pereira (2018, p. 245), num estudo realizado com profissionais da infância, reforçam a importância do jogo no uso da regra e da interação positiva.

Creemos que os jogos de atividades oferecidas, nomeadamente o *Jogo queimado* e o *Jogo das correntes* podem ter contribuído para este resultado, que embora não seja muito demarcado pela positiva, pareceu-nos favorável.

Grupo Experimental 2 - Crianças da Turma de Estágio do 1.º Ciclo

A partir O quadro 12, conseguimos analisar os seguintes resultados,

Quadro 12- Apreciação dos resultados globais de cada aluno – 1.ª e 2.ª momentos de avaliação

Alunos [6 aos 7]	1.ª Avaliação		2.ª Avaliação		Evolução	
	Valores absolutos	Percentagem	Valores absolutos	Percentagem	Valores absolutos	Percentagem
A	<u>41</u>	<u>56,9%</u>	<u>47</u>	<u>65,2%</u>	6	8,3%
B	<u>41</u>	<u>56,9%</u>	<u>47</u>	<u>65,2%</u>	6	8,3%
C	<u>35</u>	<u>48,6%</u>	38	52,7%	3	4,1%
D	<u>35</u>	<u>48,6%</u>	<u>43</u>	<u>59,7%</u>	8	11,1%
E	17	23,6%	32	44,4%	<u>15</u>	<u>20,8%</u>
F	34	47,2%	37	51,3%	3	4,1%
G	34	47,2%	42	58,3%	8	11,1%
H	20	27,7%	30	41,6%	10	13,9%
I	17	23,6%	28	38,8%	<u>11</u>	<u>15,2%</u>
J	34	47,2%	38	52,7%	4	5,5%
K	34	47,2%	41	56,9%	7	9,7%
L	34	47,2%	<u>40</u>	<u>55,5%</u>	6	8,3%
M	34	47,2%	39	54,1%	5	6,9%
Média	31,5	43,7%	38,6	53,5%	7,1	9,7%

os alunos A e B indicam a mesma percentagem na primeira avaliação (56,9%) e na segunda avaliação (65,2%), e conseqüentemente a mesma percentagem de evolução (8,3%).

Segundo os resultados do quadro 12, os alunos C e F apresentam uma percentagem mais baixo, quanto à sua evolução, o que significa que não houve grandes alterações entre a primeira e a segunda avaliação.

As percentagens mínimas foram de 23,6% na primeira avaliação, 38,8% na segunda avaliação e 4,1% na evolução. Como percentagens máximas, o quadro 12 apresenta na primeira avaliação 56,9%, na segunda avaliação 65,2% e por fim, a percentagem máxima da evolução dos alunos foi de 20,8%.

Ainda no grupo experimental do 1.º Ciclo, conseguimos analisar os resultados obtidos na totalidade do grupo para cada um dos “comportamentos de cidadania” observados (OCFPS/CD), como se pode ver a partir do Quadro 13.

O quadro 13, apresenta

Quadro 13- Apreciação dos resultados nos comportamentos de OCFPS/CD – No Grupo Experimental 2 (1.º Ciclo)

OCFPS/CD	1.ª Avaliação		2.ª Avaliação		Evolução	
	Valores absolutos	Percentagem	Valores absolutos	Percentagem	Valores absolutos	Percentagem
Trabalha em equipa	49	47,1%	63	60,5%	14	13,4%
Compreende as regras do jogo	<u>56</u>	<u>53,8%</u>	<u>67</u>	<u>64,4%</u>	11	10,6%
Respeita as regras do jogo	48	46,1%	57	54,8%	9	8,7%
Analisa as falhas do jogo	48	46,1%	52	50,0%	4	3,9%
Defende o correto	42	40,3%	52	50,0%	10	9,7%
Aceita a derrota	42	40,3%	53	50,9%	11	10,6%
Respeita o colega da mesma equipa	<u>50</u>	<u>48,0%</u>	<u>64</u>	<u>61,5%</u>	14	13,5%
Respeita o colega da equipa adversária	48	46,1%	61	58,6%	13	12,5%
Partilha os objetos	28	26,9%	32	30,7%	4	3,8%
Média	45,6	43,8%	55,6	53,4%	10	9,6%

O comportamento “Analisa as falhas do jogo” e “Partilha os objetos” com os resultados mais baixo quanto à evolução das crianças nestes pontos. Tendo como percentagem de 3,9%.

Em contraste, podemos apontar dois comportamentos que obtiveram uma evolução significativa. Segundo os resultados, “Respeita o colega” e “Trabalha em equipa” com 13,5% e 13,4%, respetivamente.

Analisando a média dos resultados, considerámos, que a turma teve uma evolução de 9,6% nos comportamentos em situação de jogo.

O processo de formação do indivíduo é complexo, então cabe ao professor arranjar estratégias que promova o desenvolvimento neste processo. Desta forma, Beltrão e Nascimento (2000, p. 190) acreditam que a “A participação numa competição desportiva implica a aceitação de regras; o autocontrolo, a aceitação e o respeito pelas diferenças, a gestão de conflitos e a cooperação com os outros.” Concluindo que a “Educação Física é uma componente importante do exercício da Cidadania” (p. 190).

Grupo Controlo - Crianças da Turma do 1.º Ciclo

A partir dos resultados obtidos, quadro 14, pela turma de Controlo, podemos verificar que

Quadro 14- Apreciação dos resultados globais de cada aluno – 1.ª e 2.ª momentos de avaliação

Alunos [6 aos 7]	Valores absolutos	Percentagem	Valores absolutos	Percentagem	Valores absolutos	Percentagem
A	36	50,0%	<u>40</u>	<u>55,5%</u>	<u>4</u>	<u>5,5%</u>
B	32	44,4%	34	47,2%	2	2,7%
C	32	44,4%	32	44,4%	0	0,0%
D	<u>39</u>	<u>54,1%</u>	39	54,1%	0	0,0%
E	<u>37</u>	<u>51,3%</u>	38	52,7%	1	1,3%
F	36	50,0%	<u>41</u>	<u>56,9%</u>	<u>5</u>	<u>6,9%</u>
G	34	47,2%	36	50,0%	2	2,7%
H	34	47,2%	35	48,6%	1	1,3%
I	33	45,8%	33	45,8%	0	0,0%
Média	34,7	48,2%	36,4	50,5%	2	2,3%

a percentagem dos alunos C, D e I foi nula, o que indica que não houve qualquer tipo de evolução.

De acordo com os resultados do quadro 14, os alunos A e F obtiveram uma evolução significativa, com as seguintes percentagens, 4 e 5, respetivamente.

É de salientar que os restantes alunos não obtiveram uma evolução muito significativa, apresentando percentagens de 2 e 1 %. O que leva a uma média muito baixa, 2,3%.

Ainda no grupo de controlo do 1.º Ciclo, conseguimos analisar os resultados obtidos na totalidade do grupo para cada um dos “comportamentos de cidadania” observados (OCFPS/CD), como se pode ver a partir do quadro 15.

De acordo com os resultados do quadro 15, podemos verificar que

Quadro 15- Apreciação dos resultados nos comportamentos de OCFPS/CD – No Grupo de Controlo

OCFPS/CD	1.ª Avaliação		2.ª Avaliação		Evolução	
	Valores absolutos	Percentagem	Valores absolutos	Percentagem	Valores absolutos	Percentagem
Trabalha em equipa	36	50,0%	37	51,3%	1	1,3%
Compreende as regras do jogo	<u>40</u>	<u>55,5%</u>	<u>48</u>	<u>66,6%</u>	8	<u>11,1%</u>
Respeita as regras do jogo	<u>47</u>	<u>65,2%</u>	<u>45</u>	<u>62,5%</u>	-2	-2,7%
Analisa as falhas do jogo	36	50,0%	37	51,3%	1	1,3%
Defende o correto	38	52,7%	38	52,7%	0	0,0%
Aceita a derrota	36	50,0%	37	51,3%	1	1,3%
Respeita o colega da mesma equipa	36	50,0%	37	51,3%	1	1,3%
Respeita o colega da equipa adversária	36	50,0%	38	52,7%	2	2,7%
Partilha os objetos	18	25,0%	19	26,3%	1	1,3%
Média	35,8	49,8%	37,3	51,7%	1,4	1,9%

O ponto sobre o “Respeitar as regras”, teve uma percentagem negativa (-2,7%), quanto à evolução das crianças.

Segundo os resultados do quadro R, o item “compreende as regras do jogo” foi o ponto com maior percentagem (11,1%), indicando uma evolução na compreensão das regras.

Apesar deste aumento, podemos verificar que a média das OCFPS/CD é de 1,9%, assim, consideramos uma evolução pouco significativa.

O facto de não haver uma evolução muito significativa, acreditamos que o jogo trouxe vantagens para estes alunos. De acordo com Neto (2009, p. 20) os jogos são vantajosos no desenvolvimento humano, nomeadamente “na capacidade de adaptação física e motora; na estruturação cognitiva e na resolução de problemas; nos processos de socialização; e, finalmente, na construção da imagem de si próprio, capacidade criativa e controlo emocional.”

5.5. Síntese dos Resultados

Terminada a apresentação e análise dos resultados obtidos no estudo, será importante refletimos sobre o impacto do jogo infantil no Ensino da Educação Física, enquanto conteúdo favorável à aquisição de comportamentos de Formação Pessoal e Social/ Cidadania, dos grupos/turmas participantes do estudo.

Em relação à apreciação dos resultados globais de cada aluno – 1.^a e 2.^a momentos de avaliação, notamos que o grupo Experimental 1 obteve a mais percentagem na evolução dos primeiros resultados para os segundos, finalizando com uma média de 12,8%. De seguida, o grupo Experimental 2 com uma média de 9,7% e por último, o grupo de Controlo com uma média mais baixa de 2,3%.

Na questão da análise da apreciação dos resultados nos comportamentos de OCFPS/CD, deparamos com resultados bastante diferentes nos três grupos de amostra. O grupo Experimental 1 apresenta como maior percentagem a competência de “aceita a derrota” com 24,4%. De seguida, o grupo Experimental 2 com uma média de 13,5% na competência “respeita o colega da mesma equipa”, e por último, o grupo de Controlo com uma média 11,1% na competência “compreende as regras do jogo”.

Podemos verificar que na apreciação dos resultados globais de cada aluno – 1.^a e 2.^a momentos de avaliação e na apreciação dos resultados nos comportamentos de OCFPS/CD, o grupo Experimental 1 obteve a maior média na comparação da evolução. Em contrapartida, o grupo de Controlo apresentou as mais baixas médias, na comparação da evolução.

Estes valores comparativos entre os dois grupos de estágio, com o grupo controlo, permitem-nos deduzir que houve algum impacto da intervenção realizada junto das turmas de estágio, onde intencionalmente a estagiária recorreu ao jogo para a aquisição de comportamentos favoráveis, quanto às dimensões socio afetiva e moral.

Considerações Finais

Chegar ao fim deste relatório é resumir toda um conjunto de situações que nos fizeram crescer e aprender. Para nós, o estágio proporcionou experiências incríveis, umas mais positivas que outras, mas que contribuíram para o desenvolvimento da nossa formação pessoal e profissional. A oportunidade gerir/assumir um grupo/turma, enquanto estagiários, deu-nos ferramentas para a nossa futura profissão.

Refletindo sobre o nosso percurso durante o estágio, podemos considerar que foram momentos de muita ansiedade e de muito trabalho. Conciliar o bem-estar das crianças com os nossos objetivos e ambições, foi sem dúvida um constante desafio.

Acreditamos que os objetivos a que nos propusemos concretizar no Estágio Pedagógico I e no Estágio Pedagógico II foram atingidos. Pois, durante as práticas pedagógicas, tivemos sempre em conta as potencialidades do jogo como veículo promotor do desenvolvimento da criança, bem como estratégia de aprendizagem de conteúdos nas diversas áreas do conhecimento.

As crianças e os alunos foram desafiados constantemente, pela estagiária, a participar nas atividades de cariz lúdicas e pedagógicas. Ao longo do desenvolvimento das práticas pedagógicas, foram visíveis o envolvimento e o entusiasmo das crianças pelas atividades, bem como, o desenvolvimento de competências. Estas situações foram sem dúvida grandes recompensas pelo nosso esforço e dedicação.

Sabendo que o jogo também desenvolve competências nos vários domínios, a estagiária teve o cuidado em envolver várias áreas e diversificar também teve em conta este aspeto durante a construção dos jogos e durante a aplicação dos mesmos.

No final das práticas pedagógicas, podemos afirmar que o jogo é uma estratégia com grande potencial pra trabalhar todas as áreas de conteúdos, pois permitiu a aquisição de conteúdos de várias áreas assim como promover a vivência e a experiência de situações axiológicas, afetiva e sociais que favoreceram o desenvolvimento de competências e atitudes essenciais à vivência em comunidade, tais como: o respeito pelo outro e pelas suas opiniões, o reconhecimento do trabalho em equipa e das regras para o bom funcionamento desta e o saber lidar com a derrota.

Um aspeto positivo a apontar às práticas pedagógicas, é o facto de o estágio ser partilhado. Consideramos este aspeto muito importante e enriquecedor para o nosso desenvolvimento enquanto futuros profissionais. Partilhar objetivos, ambições e receios, também é contribuir para o nosso crescimento enquanto cidadãos.

Outro aspeto a apontar é o facto de a prática ser supervisionada por orientadores e cooperantes. Ter a oportunidade de partilhar informações, de observar comportamentos “exemplares” e de saber escutar as críticas construtivas, é sem dúvida um aspeto positivo na nossa prática de ensino supervisionada.

Um aspeto negativo a apontar às práticas no Estágio Pedagógico I e no Estágio Pedagógico II, é o facto dos estagiários terem pouco tempo de observação. O que torna difícil delinear objetivos, traçar estratégias e construir atividades adequadas ao grupo/turma.

Em relação ao estudo empírico, sentimos que a amostra foi pequena, o que pode influenciar na comparação de resultados. A inexistência de um grupo de controlo com idades do pré-escolar também não permitiu comparar os resultados eficazmente. Além disso, tivemos muitos participantes que faltaram em algumas avaliações, o que tornou a amostra ainda mais pequena.

Outro aspeto que melhora, era a seleção e aplicação dos jogos. Sentimos, durante a aplicação do estudo que poderíamos selecionar jogos mais diversificados quanto às competências a serem desenvolvidas.

Concluindo este relatório, afirmamos que não é o fim de uma etapa, mas sim a continuação do nosso percurso de formação e de crescimento. Foi um percurso longo e árduo, mas os momentos de alegria inspira-nos a querer mais e a fazer mais por todas as crianças.

Referências

- Alarcão, I., & Roldão, M. (2008). *Supervisão. Um contexto de desenvolvimento profissional dos professores*. Mangualde: Edições Pedagogo.
- Alarcão, I., Cachapuz, A., Medeiros, T., & Jesus, H. (2005). *Supervisão - Investigações em contexto educativo*. Ponta Delgada: Universidade de Aveiro, Governo dos Açores, Direção Regional da Educação e Universidade dos Açores.
- Alonso, L. S. (2011). *Referencial Curricular para a Educação Básica na Região Autónoma dos Açores*. Secretaria Regional da Educação e Formação/Direção Regional da Educação e Formação.
- Alonso, L., & Roldão, M. (2006). *Ser professor do 1.º Ciclo - Construindo a profissão*. Minho: Almedina.
- Beltrão, L., & Nascimento, H. (2000). *O Desafio da Cidadania na Escola*. Lisboa: Editorial Presença.
- Caillois, R. (1990). *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia.
- Chateau, J. (1961). *A criança e o jogo*. Coimbra: Atlântida Ed.
- Condessa, I. &. (s.d.). Being and Learning with Physical Education. In Full Texts XII SIEFLAS . Em L. D.-L. Liepzig 2016. Germany: Universitat Liepzig.
- Condessa, I. (2006). Os ambientes facilitadores de aprendizagem na educação física infantil. *Cinergis*, V.7, n.º 1, (pp. p.9-27). Santa Cruz do Sul.: EDUNISC.
- Condessa, I. (2009). (Re)Aprender a Brincar. Da Especificidade à Diversidade. Em I. Condessa, *A Educação Física na Infância. Aprender: a Brincar e a Praticar* (pp. 37-49). Ponta Delgada: Universidade dos Açores.
- Condessa, I. C. (2015). A Matemática, a Educação Física e o Jogo: Discursos e Práticas para o Ensino na Educação Básica. . Em A. P. Garrão, *Investigar em Educação Matemática: Diálogos & Conjunções numa Perspetiva Interdi*.
- Condessa, I. C., & Fialho, A. (2010). *(RE)Aprender a brincar: na barca do pirata*. Ponta Delgada: Universidade dos Açores.
- Condessa, M., & Pereira, V. &. (2018). A importância da atividade lúdica na escola. Da perspetiva dos professores à realidade vivida. Em D. s. ensino, *M.T. C. Trevisol, N. Feldkercher & D. P. Pensin (Organizadores)* (pp. 1.ªEdição, pp: 225-247). Campinas SP Brasil: Editora Mercado de Letras.
- Cró, M. (1998). *Formação inicial e contínua de Professores/Educadores - Estratégias de Intervenção*. Porto: Porto Editora.
- Cunha, A. (2008). *Ser peofessor- Bases de uma Sistematização Teórica*. Braga: Casa do Professor.
- Dinis, J. O. (2001). *Educação Física no 1.º Ciclo do Ensino Básico na Região Autónoma dos Açores. . .* Angra do Heróismo: DREFD.

- Equipa de Formadores da SEIS. (1997). *Jogos Pedagógicos*. Lisboa: Instituto do emprego e formação profissional.
- Estrela, A. (1994). *Teoria e prática de observação de classes*. Porto: Porto Editora.
- Ferran, P., Mariet, F., & Porcher, L. (1978). *Na escola do jogo*. Lisboa: Estampa.
- Folque, M. (1999). A influência de Vigotsky no modelo curricular do Movimento da Escola Moderna para a educação pré-escolar. *Escola Moderna*, n.º5, pp. 5-12.
- Fonseca, J. (2003). *A Educação de Valores: concepções e práticas Educadoras*. Braga: Universidade do Minho.
- Fonseca, J. (2005). *Educação e Valores: que relação?*. Arquipélago: Ciências da Educação.
- Fonseca, J. (2011). *A Cidadania como Projecto Educacional: Uma Abordagem Reflexiva e Reconstitutiva*. Angra do Heroísmo.
- Formosinho, J. (1996). *Modelos Curriculares para a educação da infância*. 1.ª edição. *Coleção Infância*. Porto: Porto Editora.
- Formosinho, J. (2009). *Formação de Professores. Aprendizagem profissional e acção docente*. Porto: Porto Editora.
- Gracia, C. M. (1999). *Formação de Professores- Para uma mudança educativa*. Porto: Porto Editora.
- Harmin, M., Raths, L. E., & Simon, S. B. (1978). *Values and Teaching: Working with Values in the Classroom*. Columbus, Ohio: Charles E. Merrill Publishing.
- Kamii, C. (1996). *A Teoria de Piaget e a Educação Pré-Escolar*. Lisboa: Instituto Piaget.
- Lopes, J., & Silva, H. S. (2009). *A aprendizagem cooperativa na sala de aula - Um guia prático para o professor*. Lisboa: Lidel- Edições Técnicas, Lda.
- Ministério da Educação. (2004). *Organização Curricular e Programas*. Lisboa: Ministério da Educação.
- Neto, C. (2009). A importância de brincar no desenvolvimento da criança: uma perspectiva ecológica. Em I. C. Condessa (Org.), *(Re) Aprender a Brincar: Da Especialidade à Diversão* (pp. 19-35). Ponta Delgada: Nova Gráfica, Lda.
- Nóvoa, A. (2002). *Formação de professores e trabalho pedagógico*. Lisboa: Educa.
- Pacheco, J. (Formação de Professores teoria e praxis). 1995. Minho: Instituto de Educação e Psicologia – Universidade do Minho.
- Pereira, B., Palma, M., & Nídio, A. (2009). Os jogos tradicionais infantis: o papel do brinquedo na construção do jogo. Em I. C. Condessa (Org.), *(Re) Aprender a brincar: Da especificidade à diversidade* (pp. 103-114). Ponta Delgada: Nova Gráfica.

- Perrenoud, P. (1993). *Práticas pedagógicas profissão docente e formação perspectivas sociológicas*. Lisboa: Publicações Dom Quixote. Instituto de Inovação Educacional.
- Perrenoud, P. (2002). *A prática reflexiva no ofício do professor: profissionalização e razão pedagógica*. Porto Alegre: Artmed Editora.
- Piaget, J. (1971). *A formação do Símbolo na criança- imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro : Zahar Editores.
- Resendes, R. C. (2012). *As Potencialidades do Jogo Infantil no Desenvolvimento da Criança*. Ponta Delgada: Universidade dos Açores.
- Ribeiro, A. C., & C., R. L. (1989). *Planificação e avaliação do ensino -aprendizagem*. Lisboa: Universidade Aberta.
- Rodrigue, C. (2005). *Jogos tradicionais: del curriculum a la classe*. Sevilla: Wanceulen Ed. Deportiva, S.L.
- Roldão, M. (2004). *Gestão do Currículo e Avaliação de Competências – As questões dos professores*. Lisboa: Editorial Presença.
- Serpa, M. (2010). *Compreender a Avaliação Fundamentos para Práticas Educativas*. Lisboa : Edições Colibri.
- Silva, I. L., Marques, L., Mata, L., & Rosa, M. (2016). *Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar* . Lisboa: Ministério da Educação/Direção-Geral da Educação .
- Texeira, M. T., & Reis, M. F. (2012). *A Organização do Espaço em Sala de Aula e as Suas Implicações na Aprendizagem Cooperativa*. Obtido de Meta: Avaliação.
- Tezani, T. (2006). O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento . *O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos*, pp. 1-16.
- Valente, M. O. (1989). *A Educação para os Valores*. In e. a. Lemos Pires, *O Ensino Básico em Portugal*. Porto: Edições ASA.
- Vayer, P., & Roncin, C. (1994). *Psicologia actual e desenvolvimento da criança*. Lisboa: Instituto Piaget.
- Zabalza, M. (1994). *Planificação e Desenvolvimento Curricular na Escola*. Porto: Edições ASA.
- Zabalza, M. A. (1992). *Didáctica da Educação Infantil*. Rio Tinto: Edições Asa.

Outras referências - legislação e regulamentos:

Decreto-lei n.º 79/2014, de 14 de maio;

Decreto-Lei n.º 240/2001 de 30 de agosto

Decreto-Lei n.º 241/2001, de 31 de outubro

Lei de Bases do Sistema Educativo, Lei n.º 46/86, de 14 de outubro

Anexos:

Anexo 1

Instrumento lúdico-pedagógico

LIVRO PEDAGÓGICO- DIDÁTICO

I



Nidia Pacheco

Ano: 1.º	Área: Expressão Físico Motora e Cidadania
Jogo do Queimado	n.º de jogadores: 8 ou +
Competências Físico-Motora:	
<ul style="list-style-type: none"> • coordenação motora no lançamento de precisão; • percepção das distâncias, da direção e da força no lançamento; • equilíbrio, velocidade de reação e agilidade. 	
Competências cooperativas:	
<ul style="list-style-type: none"> • respeitar os colegas; • respeitar as regras; • cooperação com a equipa; • aceitar a derrota. 	
Objetivo do jogo: “queimar” todos os jogadores da equipa adversária.	
Material: Bola pequena e giz (marcação dos campos).	
Descrição do jogo: Campo amplo e de piso regular. O piso dividido em quatro campos. Os campos centrais maiores do que os campos dos extremos. Formam-se duas equipas, equilibradas em número de jogadores. Cada equipa elege um capitão. As equipas posicionam-se nos campos centrais. E os capitães nos campos dos extremos, mas no lado contrário à sua equipa.	
Regras: Só podem jogar com as mãos. Após a troca de bola, com o mínimo de dois passes entre os jogadores e o seu capitão, os jogadores/capitão pode lançar a bola ao jogador da equipa adversária para “queimar”. Os jogadores da equipa adversária devem desviar-se do lançamento do adversário. O jogador que é queimado junta-se ao capitão e inicia nova jogada. Se a bola sair do campo, vai pertencer à equipa que estiver mais perto. Após o último jogador ser “queimado” o capitão troca do campo de extremos para o campo central. Ganha a equipa que “queimar”, por último, o capitão adversário.	

Ano: 1.º	Área: Expressão Físico Motora e Cidadania
Jogo das “Raposas e os Coelhos”	n.º de jogadores: 8 ou +
Competências Físico-Motora:	
<ul style="list-style-type: none"> • equilíbrio e a habilidade durante a corrida; • velocidade de reação e agilidade. 	
Competências cooperativas:	
<ul style="list-style-type: none"> • respeitar os colegas; • respeitar as regras; • cooperação com a equipa; • aceitar a derrota. 	
Objetivo do jogo: Apanhar e não se deixar apanhar.	
Material: giz (marcação das tocas e do campo).	
Descrição do jogo: Num campo amplo, marca-se as tocas dos coelhos. Cada coelho deve trocar de toca sem que a raposa o apanhe. Sempre que um coelho é apanhado, junta-se às raposas. Termina o jogo quando o último coelho é apanhado.	
Regras: A raposa só pode apanhar um coelho de cada vez. A raposa não deve entrar na toca do coelho. O coelho não pode demorar muito tempo na troca da toca.	

Jogo da Corrente	n.º de jogadores: 8 ou +
Competências Físico-Motora:	
<ul style="list-style-type: none"> • equilíbrio e a habilidade durante a corrida; • velocidade de reação e agilidade. 	
Competências cooperativas:	
<ul style="list-style-type: none"> • respeitar os colegas; • respeitar as regras; • cooperação com a equipa; • aceitar a derrota. 	
Objetivo do jogo: Apanhar e não deixar ser apanhado.	
Material: giz (marcação das tocas e do campo).	
Descrição do jogo: O ringe é dividido em três campos. O campo central é mais pequeno do que os extremos. Dois jogadores dão a mão, formando a corrente, e os restantes estão num campo dos extremos. Os jogadores devem passar de um extremo para o outro, de forma, a não serem apanhados pela “corrente”. Termina o jogo quando o último jogador for apanhado.	
Regras: A “corrente” não pode entrar nos extremos. A “corrente” não pode “partir”, se “partir” não poderá apanhar os jogadores. Quando a “corrente partir”, os elementos devem de voltar a dar as mãos. Quando o jogador for apanhado, este deve-se juntar à corrente.	

Ano: 1.º	Área: Expressão Físico Motora e Cidadania
Jogo da Barra do lenço	n.º de jogadores: 7 ou +
Competências Físico-Motora:	
<ul style="list-style-type: none"> • equilíbrio e a habilidade durante a corrida; • velocidade de reação e agilidade. 	
Competências cooperativas:	
<ul style="list-style-type: none"> • respeitar os colegas; • respeitar as regras; • cooperação com a equipa; • aceitar a derrota. 	
Competências cognitivas: atenção e memória.	
Objetivo do jogo: Apanhar o lenço e regressar para o seu campo sem que o adversário o toque.	
Material: giz e lenço.	
Descrição do jogo: O ringe é dividido em dois campos. São formadas duas equipas e os jogadores são alinhados ao fundo do seu campo. Um aluno é escolhido para ficar com o lenço na mão e este deve estar à mesma distância das duas equipas. Cada equipa dá um número a cada elemento da sua equipa. O jogador que for chamado deve-se deslocar em corrida para o lenço e tentar apanhar antes do adversário. Após apanhar o lenço, o jogador deve correr até ao seu campo sem ser agarrado pelo adversário.	
Regras: O elemento que apanhar o lenço não pode ser apanhado pelo adversário. O jogador que chegar à linha do fundo sem ser apanhado, ganha um ponto para a equipa. O elemento que tem o lenço pode: recitar “água”, o que significa que todos os jogadores devem ficar imóveis; dizer “fogo”, o que significa que todos os jogadores devem correr até ao lenço e tentar apanhá-lo; chamar mais do que um número para ajudar o companheiro a obter o lenço. Ganha a equipa que tiver mais pontos.	

Ano: 1.º	Área: Expressão Físico Motora e Cidadania
Jogo da Macaca	n.º de jogadores: 1 ou +
Competências Físico-Motora:	
<ul style="list-style-type: none"> • coordenação motora fina no lançamento; • percepção das distâncias e direção; • equilíbrio sobre um apoio durante o salto e no segurar a malha. 	
Competências cooperativas:	
<ul style="list-style-type: none"> • respeitar os colegas; • respeitar as regras; • esperar pela sua vez. 	
Objetivo do jogo: lançar a malha de forma a acertar nas casas.	
Material: giz e malha.	
Descrição do jogo: o jogador lança a malha para a casa número 1 e salta a pé-coxinho para as casas 2,3 e 6. Nas casas 4-5 e 7-8 o jogador coloca os dois pés em simultâneo. Na última casa, casa número 9, o jogador salta com meia volta e percorre as casas no sentido inverso. Quando chegar à casa com a malha, o jogador tenta agarrar a malha sem perder o equilíbrio e sem pisar esta casa. Posto isto, o jogador volta a lançar, mas para a casa seguinte e, assim sucessivamente.	
Regras: o jogador não pode pisar a casa onde se encontra a malha. O jogador que pisar um risco perde a vez para o outro jogador. O jogador que perder equilíbrio perde a sua vez para o outro jogador. O jogador que substituir deve iniciar a sua jogada na mesma casa que o jogador anterior perdeu.	

Ficha do aluno	
Jogo do Queimado	n.º de jogadores: 8 ou +
Objetivo do jogo: “queimar” todos os jogadores da equipa adversária.	
Material: Bola pequena e giz (marcação dos campos).	
Descrição do jogo:	
<ul style="list-style-type: none"> • Campo amplo e de piso regular. • O piso dividido em quatro campos. Os campos centrais maiores do que os campos dos extremos. • Formam-se duas equipas, equilibradas em número de jogadores. Cada equipa elege um capitão. • As equipas posicionam-se nos campos centrais. • E os capitães nos campos dos extremos, mas no lado contrário à sua equipa. 	
Regras:	
<ul style="list-style-type: none"> • Só podem jogar com as mãos. • Após a troca de bola, com o mínimo de dois passes entre os jogadores e o seu capitão, os jogadores/capitão pode lançar a bola ao jogador da equipa adversária para “queimar”. • Os jogadores da equipa adversária devem desviar-se do lançamento do adversário. • O jogador que é queimado junta-se ao capitão e inicia nova jogada. • Se a bola sair do campo, vai pertencer à equipa que estiver mais perto. • Após o último jogador ser “queimado” o capitão troca do campo de extremos para o campo central. • Ganha a equipa que “queimar”, por último, o capitão adversário. 	

Ficha do aluno	
Jogo das “Raposas e os Coelhos”	n.º de jogadores: 8 ou +
Objetivo do jogo: Apanhar e não se deixar apanhar.	
Material: giz (marcação das tocas e do campo).	
Descrição do jogo:	
<ul style="list-style-type: none"> • Num campo amplo, marca-se as tocas dos coelhos. • Cada coelho deve trocar de toca sem que a raposa o apanhe. • Sempre que um coelho é apanhado, junta-se às raposas. • Termina o jogo quando o último coelho é apanhado. 	
Regras:	
<ul style="list-style-type: none"> • A raposa só pode apanhar um coelho de cada vez. • A raposa não deve entrar na toca do coelho. • O coelho não pode demorar muito tempo dentro da toca. 	

Ficha do aluno	
Jogo da Corrente	n.º de jogadores: 8 ou +
Objetivo do jogo: Apanhar e não deixar ser apanhado.	
Material: giz (marcação das tocas e do campo).	
Descrição do jogo: <ul style="list-style-type: none"> • O ringe é dividido em três campos. • O campo central é mais pequeno do que os extremos. • Dois jogadores dão a mão, formando a corrente, e os restantes estão num campo dos extremos. • Os jogadores devem passar de um extremo para o outro, de forma, a não serem apanhados pela “corrente”. • Termina o jogo quando o último jogador for apanhado. 	
Regras: <ul style="list-style-type: none"> • A “corrente” não pode entrar nos extremos. • A “corrente” não pode “partir”, se “partir” não poderá apanhar os jogadores. • Quando a “corrente partir”, os elementos devem de voltar a dar as mãos. • Quando o jogador for apanhado, este deve-se juntar à corrente. 	

Ficha do aluno	
Jogo da Barra do lenço	n.º de jogadores: 7 ou +
Objetivo do jogo: Apanhar o lenço e regressar para o seu campo sem que o adversário o toque.	
Material: giz e lenço.	
Descrição do jogo:	
<ul style="list-style-type: none"> • O ringe é dividido em dois campos. • São formadas duas equipas e os jogadores são alinhados ao fundo do seu campo. • Um aluno é escolhido para ficar com o lenço na mão e este deve estar à mesma distância das duas equipas. • Cada equipa dá um número a cada elemento da sua equipa. • O jogador que for chamado deve-se deslocar em corrida para o lenço e tentar apanhar antes do adversário. • Após apanhar o lenço, o jogador deve correr até ao seu campo sem ser agarrado pelo adversário. 	
Regras:	
<ul style="list-style-type: none"> • O elemento que apanhar o lenço não pode ser apanhado pelo adversário. • O jogador que chegar à linha do fundo sem ser apanhado, ganha um ponto para a equipa. • O elemento que tem o lenço pode: -recitar “água”, o que significa que todos os jogadores devem ficar imóveis; -dizer “fogo”, o que significa que todos os jogadores devem correr até ao lenço e tentar apanhá-lo; -chamar mais do que um número para ajudar o companheiro a obter o lenço. • Ganha a equipa que tiver mais pontos. 	

Ficha do aluno	
Jogo da Macaca	n.º de jogadores: 1 ou +
Objetivo do jogo: lançar a malha de forma a acertar nas casas.	
Material: giz e malha.	
Descrição do jogo:	
<ul style="list-style-type: none"> • O jogador lança a malha para a casa número 1 e salta a pé-coxinho para as casas 2,3 e 6. • Nas casas 4-5 e 7-8 o jogador coloca os dois pés em simultâneo. • Na última casa, casa número 9, o jogador salta com meia volta e percorre as casas no sentido inverso. • Quando chegar à casa com a malha, o jogador tenta agarrar a malha sem perder o equilíbrio e sem pisar esta casa. • O jogador volta a lançar, mas para a casa seguinte e, assim sucessivamente. 	
Regras:	
<ul style="list-style-type: none"> • O jogador não pode pisar a casa onde se encontra a malha. • O jogador que pisar um risco perde a vez para o outro jogador. • O jogador que perder equilíbrio perde a sua vez para o outro jogador. • O jogador que substituir deve iniciar a sua jogada na mesma casa que o jogador anterior perdeu. 	

Anexo 2

Grelha de observação de Comportamentos do desenvolvimento Pessoal e Social / Cidadania

Grelhas Pré-escolar

1ª avaliação

Jogo da “barra do lenço” 11 de outubro

Participantes e idade	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
Aspetos a analisar	5,09	5,03	5,02	5,1	5,01	4,11	4,11	4,11	4,09	4,09	4,03	4,02	4,01	4	3,08	3,01
Trabalha em equipa	NA	NA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	NA	EA	NA	NA	EA	EA	NA	NA
Compreende as regras do jogo	EA	NA	EA	A	EA	A	NA	EA	EA	EA	EA	NA	EA	EA	NA	NA
Respeita as regras do jogo	EA	NA	EA	A	EA	EA	NA	EA	EA	EA	EA	NA	EA	EA	NA	NA
Analisa as falhas do jogo	EA	EA	EA	A	NO	NA	EA	EA	EA	EA	EA	NO	NO	NO	NO	NO
Defende o correto	EA	EA	EA	A	EA	EA	NA	EA	EA	EA	EA	NA	EA	EA	NA	NA
Aceita a derrota	NA	NA	EA	A	NA	NA	NA	NA	NA	EA	EA	NA	EA	EA	NA	NA
Respeita o colega da mesma equipa	NA	NA	EA	EA	EA	EA	EA	NA	NA	EA	EA	NA	EA	EA	NA	NA
Respeita o colega da equipa adversária	NA	NA	EA	EA	EA	EA	EA	NA	NA	EA	EA	NA	EA	EA	NA	NA
Partilha os objetos	EA	NA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	NA	EA	EA	NA	EA	EA	NA	NA

Adquirido – A; Não adquirido – NA; Em aquisição – EA; Não observado – NO; Faltou - F.

Jogo do lencinho- 25 de outubro

Participantes e idade	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
Aspetos a analisar	5,09	5,03	5,02	5,1	5,01	4,11	4,11	4,11	4,09	4,09	4,03	4,02	4,01	4	3,08	3,01
Trabalha em equipa	EA	NA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	NA	EA	EA	NA	EA	EA	NA	NA
Compreende as regras do jogo	EA	NA	EA	A	EA	A	NA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	NA	NA
Respeita as regras do jogo	EA	NA	EA	A	EA	EA	NA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	NA	NA
Analisa as falhas do jogo	EA	EA	EA	A	EA	NA	EA	EA	EA	EA	EA	NA	EA	EA	NA	NA
Defende o correto	EA	EA	EA	A	NO	EA	NA	EA	EA	EA	EA	NO	NO	NO	NO	NO
Aceita a derrota	NA	NA	EA	A	NA	EA	NA	NA	NA	EA	EA	NA	EA	EA	NA	NA
Respeita o colega da mesma equipa	EA	NA	EA	EA	EA	EA	EA	NA	NA	EA	EA	NA	EA	EA	NA	NA
Respeita o colega da equipa adversária	EA	NA	EA	EA	EA	EA	EA	NA	NA	EA	EA	NA	EA	EA	NA	NA
Partilha os objetos	EA	NA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	NA	EA	EA	NA	EA	EA	EA	NA

Adquirido – A; Não adquirido – NA; Em aquisição – EA; Não observado – NO; Faltou - F.

Jogo "Raposa e os Coelhoos" 22 de novembro

Participantes e idade	A	B	C	D	E	F	H	G	I	J	K	L	M	N	O	P
Aspetos a analisar	5,09	5,03	5,02	5,1	5,01	4,11	4,11	4,11	4,09	4,09	4,03	4,02	4,01	4	3,08	3,01
Trabalha em equipa	EA	NA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	NA	EA	EA	NA	NA
Compreende as regras do jogo	EA	NA	EA	A	EA	A	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
Respeita as regras do jogo	EA	NA	EA	A	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
Analisa as falhas do jogo	EA	EA	EA	A	EA	NA	EA	EA	EA	EA	EA	NA	EA	EA	NO	NA
Defende o correto	EA	EA	EA	A	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	NO	EA	EA	NA	NA
Aceita a derrota	EA	NA	EA	A	NA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	NA	EA	EA	NA	NA
Respeita o colega da mesma equipa	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
Respeita o colega da equipa adversária	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
Partilha os objetos	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO

Adquirido – A; Não adquirido – NA; Em aquisição – EA; Não observado – NO; Faltou - F.

2ª avaliação

Jogo da “barra do lenço” 18 de junho

Participantes e idade	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
Aspetos a analisar	5,09	5,03	5,02	5,1	5,01	4,11	4,11	4,11	4,09	4,09	4,03	4,02	4,01	4	3,08	3,01
Trabalha em equipa	EA	EA	EA	A	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	NA	NA
Compreende as regras do jogo	EA	EA	EA	A	EA	A	A	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	NA	NA
Respeita as regras do jogo	EA	EA	EA	A	EA	A	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	EA	NA
Analisa as falhas do jogo	EA	EA	EA	A	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	EA	NA
Defende o correto	EA	EA	EA	A	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	NA	NA
Aceita a derrota	EA	NA	EA	A	EA	A	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	EA	EA
Respeita o colega da mesma equipa	EA	EA	EA	A	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	EA	EA
Respeita o colega da equipa adversária	EA	EA	EA	A	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	EA	EA
Partilha os objetos	EA	EA	EA	A	EA	A	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	EA	NA

Adquirido – A; Não adquirido – NA; Em aquisição – EA; Não observado – NO; Faltou - F.

Jogo do lencinho 18 de junho

Participantes e idade	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
Aspetos a analisar	5,09	5,03	5,02	5,1	5,01	4,11	4,11	4,11	4,09	4,09	4,03	4,02	4,01	4	3,08	3,01
Trabalha em equipa	EA	EA	EA	A	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	NA	NA
Compreende as regras do jogo	EA	EA	EA	A	EA	A	A	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	EA	EA
Respeita as regras do jogo	EA	EA	EA	A	EA	A	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	EA	NA
Analisa as falhas do jogo	EA	EA	EA	A	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	EA	NA
Defende o correto	EA	EA	EA	A	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	NA	NA
Aceita a derrota	EA	NA	EA	A	EA	A	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	EA	EA
Respeita o colega da mesma equipa	EA	EA	EA	A	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	EA	EA
Respeita o colega da equipa adversária	EA	EA	EA	A	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	EA	EA
Partilha os objetos	EA	EA	EA	A	EA	A	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	EA	NA

Adquirido – A; Não adquirido – NA; Em aquisição – EA; Não observado – NO; Faltou - F.

Jogo "Raposa e os Coelhos" 18 de junho

Participantes e idade	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
Aspetos a analisar	5,09	5,03	5,02	5,1	5,01	4,11	4,11	4,11	4,09	4,09	4,03	4,02	4,01	4	3,08	3,01
Trabalha em equipa	EA	EA	EA	A	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	NA	NA
Compreende as regras do jogo	EA	EA	EA	A	EA	A	A	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	NA	NA
Respeita as regras do jogo	EA	EA	EA	A	EA	A	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	EA	NA
Analisa as falhas do jogo	EA	EA	EA	A	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	EA	NA
Defende o correto	EA	EA	EA	A	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F	NO	NO	NO	NO
Aceita a derrota	EA	NA	EA	A	EA	A	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	EA	EA
Respeita o colega da mesma equipa	EA	EA	EA	A	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	EA	EA
Respeita o colega da equipa adversária	EA	EA	EA	A	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	EA	EA
Partilha os objetos	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO

Adquirido – A; Não adquirido – NA; Em aquisição – EA; Não observado – NO; Faltou - F

Grelhas 1.º Ciclo

Avaliação turma de estágio

Jogo queimado 15 de maio

Aspectos a analisar	Participantes														
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
Trabalha em equipa	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	NA	EA	EA	EA	EA	F
Compreende as regras do jogo	A	A	A	A	EA	EA	EA	F	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F
Respeita as regras do jogo	EA	EA	EA	EA	NA	EA	EA	F	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F
Analisa as falhas do jogo	EA	EA	EA	EA	NA	EA	EA	F	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F
Defende o correto	EA	EA	EA	EA	NA	EA	EA	F	NA	NA	EA	EA	EA	EA	F
Aceita a derrota	EA	EA	EA	EA	NA	EA	EA	F	NA	NA	EA	EA	EA	EA	F
Respeita o colega da mesma equipa	A	A	EA	EA	EA	EA	EA	F	NA	NA	EA	EA	EA	EA	F
Respeita o colega da equipa adversária	A	A	EA	EA	EA	EA	EA	F	NA	NA	EA	EA	EA	EA	F
Partilha os objetos	A	A	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F

Adquirido – A; Não adquirido – NA; Em aquisição – EA; Não observado – NO; Faltou - F

Jogo Raposa e os Coelhos 15 de maio

Aspetos a analisar	Participantes														
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
Trabalha em equipa	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	NA	EA	EA	EA	EA	F
Compreende as regras do jogo	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F
Respeita as regras do jogo	EA	EA	EA	EA	NA	EA	EA	F	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F
Analisa as falhas do jogo	EA	EA	EA	EA	NA	EA	EA	F	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F
Defende o correto	EA	EA	EA	EA	NA	EA	EA	F	NA	NA	EA	EA	EA	EA	F
Aceita a derrota	EA	EA	EA	EA	NA	EA	EA	F	NA	NA	EA	EA	EA	EA	F
Respeita o colega da mesma equipa	A	A	EA	EA	EA	EA	EA	F	NA	NA	EA	EA	EA	EA	F
Respeita o colega da equipa adversária	A	A	EA	EA	EA	EA	EA	F	NA	NA	EA	EA	EA	EA	F
Partilha os objetos	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO

Adquirido – A; Não adquirido – NA; Em aquisição – EA; Não observado – NO; Faltou - F

Jogo das correntes- 15 de maio

Aspectos a analisar	Participantes	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
Trabalha em equipa		EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	NA	EA	EA	EA	EA	F
Compreende as regras do jogo		EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F
Respeita as regras do jogo		EA	EA	EA	EA	NA	EA	EA	F	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F
Analisa as falhas do jogo		EA	EA	EA	EA	NA	EA	EA	F	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F
Defende o correto		EA	EA	EA	EA	NA	EA	EA	F	NA	NA	EA	EA	EA	EA	F
Accepta a derrota		EA	EA	EA	EA	NA	EA	EA	F	NA	NA	EA	EA	EA	EA	F
Respeita o colega da mesma equipa		A	A	EA	EA	EA	EA	A	F	NA	NA	EA	EA	EA	A	F
Respeita o colega da equipa adversária		EA	A	EA	EA	EA	EA	EA	F	NA	NA	EA	EA	EA	EA	F
Partilha os objetos		NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO

Adquirido – A; Não adquirido – NA; Em aquisição – EA; Não observado – NO; Faltou - F

Jogo da barra do lenço - 15 de maio

Aspetos a analisar	Participantes	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
Trabalha em equipa		EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	NA	EA	EA	EA	EA	F
Compreende as regras do jogo		EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F
Respeita as regras do jogo		EA	EA	EA	EA	NA	EA	EA	F	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F
Analisa as falhas do jogo		EA	EA	EA	EA	NA	EA	EA	F	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F
Defende o correto		EA	EA	EA	EA	NA	EA	EA	F	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F
Aceita a derrota		EA	EA	EA	EA	NA	EA	EA	F	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F
Respeita o colega da mesma equipa		EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F
Respeita o colega da equipa adversária		EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F
Partilha os objetos		EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F	EA	EA	EA	EA	EA	EA	F

Adquirido – A; Não adquirido – NA; Em aquisição – EA; Não observado – NO; Faltou - F

Turma controle

Jogo do queimado 21 de junho

Aspectos a analisar	Participantes	A	B	C	D	E	F	G	H	I
Trabalha em equipa		EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
Compreende as regras do jogo		A	EA	EA	A	A	A	EA	EA	EA
Respeita as regras do jogo		A	EA	EA	A	A	A	EA	EA	EA
Analisa as falhas do jogo		EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
Defende o correto		EA	EA	EA	A	EA	EA	EA	EA	EA
Aceita a derrota		EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
Respeita o colega da mesma equipa		EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
Respeita o colega da equipa adversária		EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
Partilha os objetos		EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA

Adquirido – A; Não adquirido – NA; Em aquisição – EA; Não observado – NO; Faltou - F

Jogo da Raposo e dos Coelhos- 21 de junho

Participantes Aspetos a analisar	A	B	C	D	E	F	G	H	I
Trabalha em equipa	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
Compreende as regras do jogo	A	EA	EA	A	A	A	EA	EA	EA
Respeita as regras do jogo	A	EA	EA	A	A	A	EA	EA	EA
Analisa as falhas do jogo	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
Defende o correto	EA	EA	EA	EA	A	A	EA	EA	EA
Aceita a derrota	EA	EA	EA	EA	A	EA	EA	EA	EA
Respeita o colega da mesma equipa	A	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
Respeita o colega da equipa adversária	A	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
Partilha os objetos	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO

Adquirido – A; Não adquirido – NA; Em aquisição – EA; Não observado – NO; Faltou - F

Jogo das correntes – 21 de junho

Participantes	A	B	C	D	E	F	G	H	I
Aspectos a analisar									
Trabalha em equipa	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
Compreende as regras do jogo	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
Respeita as regras do jogo	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
Analisa as falhas do jogo	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
Defende o correto	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
Aceita a derrota	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
Respeita o colega da mesma equipa	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
Respeita o colega da equipa adversária	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
Partilha os objetos	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO

Adquirido – A; Não adquirido – NA; Em aquisição – EA; Não observado – NO; Faltou - F

Jogo da Barra do lenço- 21 de junho

Participantes	A	B	C	D	E	F	G	H	I
Aspectos a analisar									
Trabalha em equipa	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
Compreende as regras do jogo	EA	NA	NA	EA	EA	EA	EA	EA	NA
Respeita as regras do jogo	EA	NA	NA	EA	EA	EA	EA	EA	NA
Analisa as falhas do jogo	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
Defende o correto	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
Aceita a derrota	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
Respeita o colega da mesma equipa	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
Respeita o colega da equipa adversária	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA
Partilha os objetos	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA	EA

Adquirido – A; Não adquirido – NA; Em aquisição – EA; Não observado – NO; Faltou - F

UNIVERSIDADE DOS AÇORES
Faculdade de Ciências Sociais e
Humanas

Rua da Mãe de Deus
9500-321 Ponta Delgada
Açores, Portugal