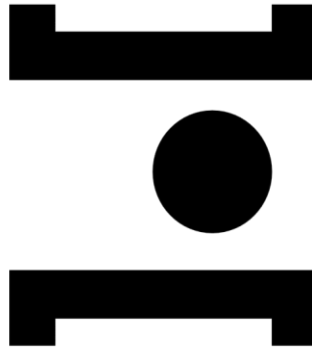


**INSTITUTO POLITÉCNICO DE SANTARÉM**

**Escola Superior de Educação**



**POLITÉCNICO  
DE SANTARÉM**

**A Importância da Ludicidade no Processo de Ensino-Aprendizagem das crianças  
em idade Pré-Escolar**

**Relatório de Estágio apresentado para a obtenção do grau de Mestre em Educação Pré-Escolar.**

**Ana Margarida Branco Esteves**

**Orientação:**

**Prof.<sup>a</sup> Doutora Gracinda Hamido**

**novembro, 2023**

*Quando vejo uma criança,  
ela inspira-me dois sentimentos:  
ternura, pelo que é,  
e respeito pelo que pode vir a ser.*

*(Louis Pasteur)*

## **Agradecimentos**

No final desta etapa tão importante, não quero deixar de agradecer a todos as pessoas que caminharam comigo ao longo deste percurso e que contribuíram para o meu crescimento a nível pessoal e profissional.

Primeiramente agradeço inteiramente a Deus por ser o dono dos meus pensamentos e o mestre das minhas ações. Que sempre, nos momentos mais difíceis da minha vida, esteve presente. Sem a sua infinita bondade, força e misericórdia, este percurso não seria possível de traçar. Posso dizer que “Até aqui o Senhor me ajudou!”.

Quero agradecer aos meus pais por todo apoio e dedicação, e por nunca me deixarem desistir do meu sonho. Sem eles nada seria possível.

Ao meu namorado, por toda a ajuda e incentivo que me deu ao longo desta etapa e por estar sempre presente em todos os momentos da minha vida.

Ao meu irmão e à minha cunhada por sempre se orgulharem de mim, por me animarem sempre e por não permitirem que eu baixasse os braços.

Gostaria, também, de agradecer à minha amiga e companheira de estágio Ana Aranha pela partilha de todas as experiências sempre com uma palavrinha de ânimo e coragem e por tantas vezes me chamar atenção, mostrando-me caminhos alternativos nos diversos obstáculos que ultrapassámos.

Um especial agradecimento às minhas amigas Susana Esculcas e Mónica Prates, que sempre me apoiaram, incentivaram e orientaram-me disponibilizando-se sempre para me ajudar no que mais precisava.

À minha orientadora Prof.<sup>a</sup> Doutora Gracinda Hamido, pela orientação e apoio que me deu para a elaboração do presente trabalho.

Quero agradecer às educadoras cooperantes, por demonstrarem sempre disponibilidade para me ajudarem e por partilharem as suas práticas. Ambas foram bastante importantes no meu percurso e sempre tiveram uma palavra de apoio nos momentos de mais dificuldade.

Por fim, agradeço a todos aqueles que, de alguma forma, contribuíram para a realização deste relatório.

A todos, muito obrigada!

## **Resumo**

A realização deste estudo foi baseada em observações e experiências vividas nos estágios de Creche e Jardim-de-Infância, desenvolvidos a partir da unidade curricular de Estágio em Educação de Infância, que integra o Mestrado em Educação Pré-Escolar.

O presente relatório tem como objetivo a reflexão sobre a importância da ludicidade no processo ensino-aprendizagem. As atividades lúdicas são uma forma de aprendizagem, pois além de promover a relação entre as crianças, também são essenciais para o seu desenvolvimento social, emocional e cognitivo.

A metodologia deste projeto enquadra-se no paradigma interpretativo, constituindo-se como uma investigação qualitativa inspirada na abordagem de investigação-ação. Foi essencial a seleção das ferramentas, no que diz respeito à recolha de informação. Destaca-se a observação participante, as notas de campo, o registo fotográfico e a análise bibliográfica que serviu de base à reflexão sobre o enquadramento teórico e os seus contributos para a praxis.

Irei descrever a importância e as potencialidades que as atividades lúdicas têm no processo de ensino e aprendizagem na educação infantil. Terei por base e fundamentação diversos autores que fundamentam teoricamente as informações descritas.

**Palavras-chave:** Educação Pré-Escolar; Atividade lúdica; Brincar; Processo de ensino-aprendizagem.

## **Abstract**

This report is the result of the culmination of a year and a half of work carried out from experience gained during my academic career, focusing on the internships carried out within the scope of a Masters' degree in Pre-School Education.

This report aims to reflect on the importance of playfulness in teaching-learning. Playful activities are a form of learning; in addition to promoting the relationship between children, they are essential for their social, emotional and cognitive developmental needs.

The methodology of this project fits into the interpretative paradigm, guided by a qualitative investigation and inspired by the action-research approach. The selection of tools was essential in the data collection. The participant observation, field notes, photographic record and bibliographical analysis, will be highlighted, which served as a basis for consideration on the theoretical framework and its contributions to praxis.

I will describe the importance and potential that ludic activities have in the teaching and learning process in early childhood education. It will be based on and substantiated by several authors who theoretically validate the information described.

**Keywords:** Preschool Education; Ludic activity; Play; Teaching-learning process.

## **Abreviaturas e Siglas**

- OCEPE – Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar
- EPE – Educação Pré-Escolar
- IA – Investigação-Ação
- DQP – Manual DQP – desenvolvendo a qualidades em Parcerias
- MEM – Movimento Escola Moderna
- JI – Jardim de Infância

## Índice

Agradecimentos .....	iii
Resumo.....	iv
Índice de Figuras.....	ix
Índice de Tabelas.....	x
Introdução .....	12
Parte I .....	13
1. Contextos de Estágio .....	13
1.1 Prática de ensino Supervisionada em Creche .....	13
1.1.1 Caracterização da Sala .....	13
1.1.2 Caracterização do Grupo .....	14
1.1.3 Projetos .....	15
1.1.3.1 Projeto Pedagógico da Sala .....	15
1.1.3.2 Projeto Pedagógico/Intervenção - “Aprender Brincando” .....	16
1.2 Práticas de ensino Supervisionada em Jardim de Infância.....	20
1.2.1 Caracterização da Sala .....	20
1.2.1.1 Tempo e rotina diária.....	20
1.2.1.2 Espaço e materiais .....	22
1.2.2 Caracterização do Grupo .....	24
1.2.3 Projetos .....	27
1.2.3.1 Projeto Pedagógico da Sala .....	27
1.2.3.2 Projeto Pedagógico/Intervenção – “ABC – Aprender, Brincar e Crescer” .....	28
Histórias no pré-escolar .....	28
Parte II .....	39
1. Enquadramento teórico .....	39
1.1 Fundamentos e princípios da pedagogia para a infância (OCEPE) .....	39
1.2 O papel do educador no processo de ensino/aprendizagem no jardim-de- infância .....	40
1.3 As Atividades Lúdicas em Educação de Infância.....	48

1.3.1 Definição de Atividades Lúdicas .....	48
1.3.2 A Importância do Lúdico no processo de ensino-aprendizagem .....	49
1.4 O Brincar em Educação de Infância .....	52
1.4.1 Definição de Brincar .....	52
1.4.2 A importância do Brincar .....	53
1.5 O jogo na Educação Pré-Escolar .....	56
1.6 Carlos Neto – A urgência de brincar e ser ativo.....	58
2. Percurso de desenvolvimento investigativo .....	60
2.1 Questão Investigativa .....	60
2.2 Objetivos .....	61
3. Metodologia .....	62
3.1 Tipo de Estudo .....	62
3.2 Participantes .....	62
3.3 Instrumentos e procedimentos de recolha de dados .....	62
4. Apresentação e análise de dados .....	64
Reflexão Final .....	71
Referências Bibliográficas .....	76
Webgrafia.....	78
Anexos .....	79

## Índice de Figuras

Figura 1 – a. Espaço comum das crianças e b. Fraldário.....	13
Figura 2 - Caixa das surpresas elaborada pelas estagiárias.....	17
Figura 3 - a. Atividade sobre os Animais e b. Exposição da atividade dos Animais .....	19
Figura 4 a, b e c - Atividades de exploração com caixas de papelão .....	20
Figura 5 - Área da sala vermelha.....	23
Figura 6 a, b e c - Dinamização da história "Todos no Sofá" com participação do grupo .....	31
Figura 7 a e b - Jogo da história "Todos no Sofá" .....	33
Figura 8 a, b, c e d - Leitura da história "Monstro das Cores" .....	34
Figura 9 a e b - Jogo da Memória .....	35
Figura 10 a e b - Jogo do Puzzle .....	36
Figura 11 a e b - Jogo das Cores.....	37
Figura 12 a e b - Jogo dos Frascos das Cores.....	38

## **Índice de Tabelas**

Tabela 1 - Rotina diário.....	21
Tabela 2- Intencionalidades Educativas segundo as OCEPE .....	41
Tabela 3- Áreas e Domínios de conteúdos segundo as OCEPE.....	44

## **Índice de gráficos**

Gráfico 1 - Reconhecem X cores das 6 cores alvo .....	64
Gráfico 2 - Nº de cores que cada criança conhece .....	65
Gráfico 3 - Reconhecem as Emoções.....	66
Gráfico 4 - Associam a emoção às cores.....	67
Gráfico 5 - Identificam as emoções nos rostos das crianças ou nas imagens dos monstros.....	68

## Introdução

O presente relatório de estágio foi desenvolvido no âmbito do Mestrado em Educação Pré-escolar na Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Santarém. Os objetivos deste relatório consistem em refletir sobre o trabalho realizado nos diferentes contextos de estágio, assim como desenvolver competências investigativas que ajudem a responder a uma questão emergente da prática pedagógica.

A escolha do tema “A Importância da Ludicidade no Processo de Ensino-Aprendizagem das crianças em idade Pré-Escolar” reflete o meu interesse, uma vez que considero o brincar importante para o desenvolvimento da criança. Por isso, durante este percurso procurei saber qual a importância dada ao brincar como promotor da construção de conhecimento das diferentes áreas de conteúdo. Entre outros objetivos, pretendi observar a educadora cooperante para verificar como esta desenvolvia atividades que estimulassem o brincar ao mesmo tempo que promovem diversos conhecimentos.

O brincar é uma importante forma de comunicação, é por meio deste ato que a criança pode reproduzir o seu cotidiano. O ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem da criança, da autonomia e da criatividade.

O relatório encontra-se dividido em três partes. A primeira parte diz respeito à componente prática do estágio englobando dois contextos diferentes: Creche e Jardim de Infância. Este capítulo tem um caráter descritivo e reflexivo, que integra uma breve abordagem ao contexto de estágio, a caracterização da instituição, o projeto educativo da instituição, a caracterização da sala e do grupo de crianças, a fundamentação dos projetos de intervenção assim como a avaliação dos projetos realizados ao longo do estágio.

A segunda parte do relatório refere-se à componente investigativa. Inicia-se com a questão investigativa e os respetivos objetivos. De seguida é apresentada uma fundamentação teórica e as metodologias, onde se encontra o tipo de participantes, os instrumentos de recolha, os procedimentos e as conclusões.

Para terminar são apresentadas as considerações finais e realizado um balanço global do caminho percorrido enquanto mestranda e estagiária e as aprendizagens construídas, quer no que se refere à componente prática do estágio quer à investigação realizada. São por último apresentadas as referências bibliográficas e os anexos alusivos ao relatório.

## Parte I

### 1. Contextos de Estágio

#### 1.1 Prática de ensino Supervisionada em Creche

O estágio em contexto de Creche foi realizado numa IPSS em Santarém numa sala de 1 ano. Este estágio teve como objetivo proporcionar novos conhecimentos e múltiplas experiências, com o intuito de enriquecer as metodologias de ensino e implementação, dando assim mais experiência na área da Creche.

##### 1.1.1 Caracterização da Sala

Primeiramente é de salientar a importância da diversificação de materiais/objetos que são disponibilizados às crianças pois elas estão numa fase de exploração e por isso têm que ser atrativos para as mesmas.

A sala era consideravelmente ampla o suficiente para que as crianças pudessem brincar e andar livremente. A sala estava dividida em duas partes: uma parte era o fraldário, ou seja a casa de banho das crianças onde era realizada a higiene e a outra parte era onde se promoviam as atividades e onde brincavam.

Os brinquedos existentes na sala eram adequados à idade das crianças sendo que havia mais de cinco peluches e bonecos de tecido, tal como de bonecos e nenucos, cerca de quatro brinquedos que imitam objetos do quotidiano, cinco veículos para serem empurrados, um lego grande para empilhar e fazer construções, variados livros para a criança manipular e explorar, alguns instrumentos musicais e brinquedos musicais, uma bola grande e algumas pequenas para as crianças agarrarem, pontapearem, entre outros movimentos.

Existia também um auxílio à marcha para desenvolver a habilidade motora (andarilho), brinquedos para movimentos de exploração que envolvem o corpo, nomeadamente um túnel e uma piscina de bolas, um carrinho de transporte, um brinquedo para baloiçar, um espelho grande e um rádio e uma coluna com músicas infantis.



Figura 3 – a. Espaço comum das crianças e b. Fraldário

### 1.1.2 Caracterização do Grupo

O grupo da sala de 1 ano era constituído por catorze crianças, com idades compreendidas entre os doze e vinte e um meses, sendo cinco do género feminino e nove do género masculino.

Em relação ao desenvolvimento motor, quase todas as crianças já tinham adquirido a marcha total, exceto quatro que ainda estavam no processo de aquisição. Assim, das catorze crianças, dez já andavam sem ajuda e quatro ainda gatinhavam sendo que no final da intervenção três dessas quatro crianças já começaram a dar alguns passos sozinhas. Todo o grupo já se sentava e levantava sem ajuda.

No que diz respeito ao controlo da motricidade fina, as crianças começaram a adquirir a capacidade de segurar e manipular objetos, sendo que três crianças já agarravam objetos pequenos com o polegar e o indicador e oito já introduziam objetos pequenos em ranhuras pequenas. Nas brincadeiras com a bola, não conseguimos observar nenhuma criança a pontapeá-la, no entanto doze crianças já lançavam a bola sem direção, sendo o lançamento ainda com pouco alcance. Oito crianças já tentavam receber a bola lançada, ainda que fechassem os olhos quando ao recebê-la. Também não observámos a condução da bola com um pé, sem direção.

Em outras brincadeiras, dez crianças já encaixavam peças de lego, dez já empilhavam caixas de papelão e cinco já simulavam o uso do pente.

Relativamente à alimentação, onze crianças já pegavam na colher e somente na colher pois era o talher que utilizavam na realização da refeição. Todas as crianças comiam a sopa passada. Inicialmente o segundo prato não era comido por todas as crianças, sendo elas cinco crianças a comer sopa e fruta passada. Ao longo do estágio a educadora com a ajuda da auxiliar e as respetivas estagiárias, inseriam na alimentação, das crianças referidas anteriormente, o segundo prato. Reparei também que no início do estágio todas as crianças comiam a futa triturada. Ao longo do tempo reparei que a educadora foi inserindo, às crianças mais velhas, fruta laminada.

No que diz respeito à linguagem, a grande maioria das crianças ainda não falava, no entanto, algumas já sabiam reproduzir os sons de determinados animais e uma ou outra já dizia algumas palavras, nomeadamente o nome dos colegas, de alguns animais ou palavras que ouvia. Algumas das crianças que iniciaram a fala repetiam o que a educadora/auxiliar dizia como por exemplo: “Senta” ou “Já está”.

Em geral foi um grupo cooperativo, sendo possível verificar nos vários momentos da rotina. Em suma, considerei o grupo ativo, participativo, curioso, desperto para novas aquisições na aprendizagem de linguagem e do conhecimento do mundo, com vontade de explorar constantemente todos os brinquedos da sala e os materiais que lhes são fornecidos.

### **1.1.3 Projetos**

#### **1.1.3.1 Projeto Pedagógico da Sala**

O Projeto Pedagógico da Sala, tem por base o Projeto Educativo da Instituição, e é intitulado de “Educar para Saber Sorrir” que tem como objetivo principal delinear um processo educativo que corresponda às características, aos interesses e às necessidades de cada criança, de forma equilibrada e saudável.

Para atingir este objetivo, o Projeto Pedagógico de Sala é constituído por uma grande diversidade de atividades, a serem realizadas de acordo com as idades (1 ano) e interesses das crianças e de modo a desenvolver e estimular as capacidades das mesmas de forma integral.

A Creche deve proporcionar espaços de aprendizagem e prazer. Também deve existir a presença de afeto e harmonia para que seja um espaço agradável á crianças. É um local onde se adquire conhecimento que, no momento, as crianças o julgam útil e necessário pois esse conhecimento lhes desperta a curiosidade para investigar/explorar. Por isso, é fundamental estimular o desenvolvimento global de cada criança, tendo em conta as características individuais e favorecendo atividades interessantes e diferenciadas.

Os objetivos presentes no Projeto Pedagógico de Sala estão relacionados com os objetivos operacionais das áreas de desenvolvimento, nomeadamente desenvolvimento motor, cognitivo e da linguagem, pessoal e social e pensamento criativo que engloba as expressões (plástica, musical), capacidade que a criança tem em representar o real e capacidades físico motoras.

A exploração do tema deste projeto assenta na aprendizagem ativa da criança através das vivências diretas e imediatas que elas vivem no dia-a-dia. Com a interação dos adultos, as crianças irão desenvolver-se através das conversas e brincadeiras que os mesmos realizarem, permitindo à criança sentir-se confiante e com liberdade para manifestar os pensamentos e sentimentos.

A seleção de materiais adequados é também importante para a integração em contexto de aprendizagem ativa. A envolvência de toda a comunidade educativa é fundamental para a concretização do projeto que se pretende instituir, de forma a favorecer a criatividade, autonomia, colaboração, confiança, negociação, avaliação formativa e permanente.

A avaliação é importante para estabelecer a progressão das aprendizagens e desenvolvimento de cada criança. Assim, alguns dos instrumentos de avaliação utilizados por parte da educadora são: observação direta, registos diários, grelhas de observação/avaliação; relatórios de observação do Projeto, programa de acolhimento da criança, relatório do plano individual, portfólio do educador e quadro da rotina diária.

A relação entre a creche e a família também é fulcral para o desenvolvimento equilibrado das crianças, assim é fundamental englobar os pais nas rotinas da creche. Para isso, podem ser

utilizadas estratégias como: reuniões, planificações semanais, atendimento aos pais, encorajar os pais a participar em atividades relacionadas com a instituição, realização de festas na instituição de datas festivas e conversas informais na hora de entrega das crianças.

### **1.1.3.2 Projeto Pedagógico/Intervenção - “Aprender Brincando”**

O nosso tema de projeto baseou-se no Projeto Educativo da Instituição e no Projeto Pedagógico de Sala, que está relacionado com os interesses de cada criança de modo a desenvolver um ambiente calmo e positivo de aprendizagem.

Desta forma, decidimos construir o nosso projeto em conformidade com os interesses e necessidades das crianças, realizando atividades que despertem a atenção das crianças e que desenvolvam as várias áreas de desenvolvimento sempre em prol das necessidades, características e interesses de cada criança.

Estando assim centrado no momento da brincadeira, exploração e nas respetivas sensações que pudessem surgir ao grupo, uma vez que consideramos ser um meio essencial para a criança se desenvolver, para se conhecer a si e aos outros, como afirma Vigotsky citado por Brock, Dodds, Jarvis e Olusoga (2011 pag.57) “A brincadeira contém todas as tendências de desenvolvimento de forma condensada e é em si uma fonte principal de desenvolvimento.”

Assim, como reforça Ferland (2006), o brincar representa o desenvolvimento da criança em relação ao saber-fazer e ao saber- ser, ou seja, desenvolve aptidões e atitudes que virão a ser úteis em diversas situações da sua vida quotidiana.

Foram exploradas com as crianças várias áreas de conteúdo (Formação Pessoal e Social; Expressão e Comunicação; Conhecimento do Mundo) relacionando-as com as diversas atividades que foram planeadas. As atividades em si foram compostas por pequenos jogos lúdicos, experiências, entre outros. Alguns dos conteúdos que abordámos foram: os animais (imagens, imitação e sons), o inverno e outros temas do quotidiano.

Na nossa implementação, com o consentimento da educadora, contámos e mostramos histórias, de modo a inculcar desde cedo o gosto e interesse pela leitura; desenvolver atividades da expressão plástica e musical; desenvolver a memorização das crianças através de jogos e brincadeiras e interagir com as crianças em pequenos diálogos.

Para Ribeiro (2002) “brincar é meio de expressão, é forma de se integrar no ambiente que a cerca. Através das atividades lúdicas a criança assimila valores, adquire comportamentos, desenvolve diversas áreas do conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimora habilidades motoras. No convívio com outras crianças, aprende a dar e receber ordens, a esperar a sua vez de brincar, a emprestar e tomar como empréstimo o seu brinquedo, a compartilhar momentos bons e maus, fazer amigos, a ter tolerância e respeito, enfim, a criança desenvolve a socialização” (p. 56).

Tínhamos como principal objetivo promover momentos de alegria e prazer às crianças, e em simultâneo desenvolver a curiosidade e o desejo de saber.

#### **Objetivo Geral:**

- Aquisição de novos conhecimentos e saberes do mundo que os rodeia.

#### **Objetivo Específicos:**

- Desenvolver a socialização;
- Estimular sensações e emoções;
- Cooperar com os outros no processo de aprendizagem, nomeadamente partilha de conversa acerca das temáticas, estimulando a linguagem oral.
- Desenvolver a memória;
- Desenvolver a capacidade de atenção e compreensão;
- Desenvolver a motricidade;
- Promover o contacto com a expressão plástica, musical, dramática e físico motora;
- Desenvolver a psicomotricidade, trabalhando a motricidade com diferentes materiais;
- Desenvolver a criatividade, produzindo elaborações plásticas;
- Desenvolver o cuidado e o gosto por histórias.

#### **Estratégias Globais:**

Algumas das estratégias que captaram a atenção das crianças:

- Efeito surpresa (exemplo, caixa das surpresas);
- Materiais didáticos apelativos e diversificado;
- Promover interações.



*Figura 4 - Caixa das surpresas elaborada pelas estagiárias*

#### **Recursos Utilizados:**

Os recursos que utilizamos nas nossas intervenções foram:

- Caixa das Surpresas – este material foi construído pelas estagiárias de modo a criar suspense às crianças antes de iniciarmos as atividades. A caixa tem um buraco na parte da frente onde a criança coloca a mão e tira o objeto que está lá dentro relacionado com a atividade proposta;
- Massa de moldagem confeccionada pelas estagiárias;
- Materiais construídos pelas estagiárias;
- Imagens reais;
- Carimbos de esponja;

- Tintas, pinceis, papel, cola, tesoura;
- Coluna para músicas.

Para a avaliação das atividades recorreremos maioritariamente a **observações diretas**, em que tivemos em atenção as reações das crianças e através de registos fotográficos para que pudéssemos ver alguns pormenores de atitudes/reações das crianças. No final do planeamento de cada atividade foi feita uma reflexão sobre essa mesma atividade.

Para a intervenção, pensamos em algumas estratégias globais para que conseguíssemos manter a atenção das crianças, nomeadamente o efeito surpresa, a utilização de materiais apelativos e diversificados, a promoção de interações por parte das crianças e a execução de atividades em grande e pequeno grupo. Relativamente às atividades realizadas, irei dar alguns exemplos.

Uma das atividades realizadas foi a apresentação de alguns animais, nomeadamente os sons que produziam e alguns aspetos, tais como a cor, o tamanho, o revestimento e os respetivos habitats. Foram escolhidas imagens reais, em A4, da maioria dos animais abordados ao longo do estágio. Para a realização da atividade, foram gravadas canções e sons dos respetivos animais, e com o apoio de uma coluna foi possível reproduzir com uma maior qualidade todas as músicas e sons dos animais. Cada música estava relacionada a um animal.

Como referido, foi confeccionada uma caixa à qual demos o nome de “Caixinha das surpresas” com o objetivo de criar suspense às atividades realizadas. Para isso, colocamos dentro da caixa as imagens dos animais, para irmos retirando uma por uma. Antes de iniciarmos a atividade, foi feito um breve diálogo com as crianças, criando ainda mais suspense na atividade a realizar. Por exemplo: “O que vamos ver?”; “Olha uma caixinha?”; “O que terá lá dentro?”; “Vamos ver?”

Feito o breve diálogo, optamos por colocar primeiro o som do animal. Algumas das crianças revelaram-se logo agitadas devido ao facto de já terem adquirido o conhecimento dos sons dos animais. A agitação das crianças foi notória e algo positivo. Além de movimento do corpo, também demonstraram sinais de envolvimento, expressão verbal de interesse e resposta a desafios feitos pelo adulto, vendo assim o desenvolvimento e aquisição dos conhecimentos, relativamente ao tema dos animais.

Após ter dado a conhecer os sons do animal, ao longo de uns breves segundos, era retirada da caixinha das surpresas a imagem do respetivo animal onde mostramos a cada criança, passando a imagem perto da visão das mesmas onde respetivamente quiseram pegar e tocar. Com isso, salientamos alguns aspetos do animal e da imagem em si, nomeadamente a cor, o tamanho e o seu habitat.



Figura 5 - a. Atividade sobre os Animais e b. Exposição da atividade dos Animais

Outra atividade realizada foi leitura do livro “Oinc!” onde apresentamos os animais existentes na história e o som que cada um produz. Para o auxílio desta atividade tínhamos uma coluna e os áudios com os sons de cada animal. Desta forma, foram projetados os sons que cada animal produzia e as crianças puderam verificar que todos eram diferentes.

Depois da leitura avançamos para a atividade das caixas de papelão. Colocamos caixas de vários tamanhos, espalhadas pela sala onde cada uma de nós estava a controlar a atividade de cada caixa. Para esta atividade contamos com a ajuda da educadora e da auxiliar que foram participando na mesma atividade.

No início da atividade foi proposto à criança que imitasse alguns animais mencionados. A atividade foi iniciada com um diálogo dirigido às crianças. Exemplo: “Como é que o animal anda? Como ele faz?” E de seguida exemplificamos às crianças o que pretendíamos que elas fizessem, passando por baixo das caixas.

Esta atividade foi pensada com a finalidade de enriquecer os conhecimentos da criança, nomeadamente desenvolver os movimentos como o caminhar, o gatinhar, o rastejar, o saltar, entre outros. Em simultâneo fomos dando a conhecer às crianças as deslocações dos animais abordados no decorrer do estágio.

Pretendíamos desenvolver a socialização respetivamente o seu meio envolvente, promover brincadeiras baseadas na representação real, expressar movimentos com o corpo, perceber o esquema corporal e as suas capacidades reais, estimular sensações e emoções, despertar a curiosidade e desenvolver a atenção e concentração.



Figura 11 a, b e c - Atividades de exploração com caixas de papelão

## 1.2 Práticas de ensino Supervisionada em Jardim de Infância

O estágio em contexto de Jardim de Infância foi realizado na mesma IPSS que o estágio anterior, numa sala de 3 anos.

Este estágio teve início em 21 de setembro e terminou a 18 de dezembro. Foi realizado de forma contínua devido ao contexto pandemia, onde foi realizado o estágio em falta, nomeadamente o estágio do 1º ano do 2º semestre de jardim-de-infância. As primeiras três semanas foram essencialmente de observação e as restantes semanas de implementação. A duração e a continuidade deste mesmo estágio teve como objetivo garantir e proporcionar novos conhecimentos e múltiplas experiências, com o intuito de enriquecer as metodologias de ensino e implementação, permitindo assim mais experiência na área de jardim-de-infância.

### 1.2.1 Caracterização da Sala

#### 1.2.1.1 Tempo e rotina diária

A organização do tempo é bastante importante, pois ao longo do dia ocorrem momentos que se repetem diariamente, aos quais chamamos rotinas diárias: a receção, o Bom-Dia, momentos de atividades orientadas, o almoço, momentos de atividades livres, entre outros, são alguns exemplos.

Segundo Hohmann e Weikart (2003), as rotinas permitem “as crianças antecipar aquilo que se passará a seguir e dá-lhes um grande sentido de controlo sobre aquilo que fazem em cada momento do seu dia” (p.8).

A rotina surge como uma forma de estruturação de sequências temporais que possibilitará à criança uma antecipação e consciência do que irá surgir, não a deixando, por isso, ansiosa e insegura por não conseguir prever o que irá fazer. Isto irá facilitar as aprendizagens de cada

criança, no sentido de que começarão a apropriar-se do espaço que a rodeia e da própria sucessão de acontecimentos, ganhando, assim, autonomia e controlo sobre o tempo.

Cada sala possui a sua própria rotina e os seus próprios horários, de acordo com a idade cronológica e com as necessidades de cada criança.

As rotinas da sala dos três anos estão organizadas da seguinte forma:

<b>Horário</b>	<b>Atividade/ Rotina</b>
<b>7h30</b>	Abertura do Pré-Escolar
<b>7h30 - 9h</b>	Acolhimento das crianças
<b>9h - 9h30</b>	Higiene e reforço da manhã
<b>9h30 - 10:30h</b>	Hora Letiva (história, atividades orientadas ou livres)
<b>10:30h - 10:45h</b>	Arrumar a sala/ Colocação das camas
<b>10:45h - 11h</b>	Ida à rua (quando possível)
<b>11h - 11h15</b>	Higiene
<b>11h15 - 12h</b>	Almoço e higiene
<b>12h - 14h30</b>	Hora da sesta
<b>14h30 - 15h</b>	Higiene
<b>15h - 15h15</b>	Avaliação do dia
<b>15h15 - 16h</b>	Lanche e higiene
<b>16h - 18h30</b>	Brincadeira livre e acolhimento das crianças
<b>18h30 - 19h</b>	Prolongamento
<b>19h</b>	Encerramento

*Tabela 1. Rotina diário*

A abertura da instituição é às 7h30, o acolhimento começa a essa hora, devido ao COVID 19 o acolhimento era feito à porta com a desinfecção dos sapatos e mãos e medição de temperatura, de seguida as crianças seguem para a sala com uma auxiliar ou educadora.

As crianças reúnem-se numa das salas até por volta das 8h e depois cada grupo de crianças dirige-se para a sua sala. Entre as 9h e as 9h15, as crianças começam a arrumar os brinquedos, sentam-se no tapete para comerem o reforço da manhã (pão). Após o reforço a educadora canta o “Bom dia” para as crianças, dirigindo-se no fim a cada criança, fazem a marcação do tempo, o chefe do dia vai espreitar à rua e faz uma cruz na tabela de dupla entrada que se encontra na sala e de seguida a educadora conta uma história para o grupo, no final da mesma a educadora faz um pequeno resumo com as crianças de modo a que elas consigam recontar. A partir das 9h45/ 10h00, ocorre o momento de atividade orientada e planificada baseada na história contada, ou seja, onde haja um fio condutor com a leitura do dia, salientar que todas as atividades são executadas consoante as necessidades e competências das crianças e tendo em conta os recursos disponíveis na sala.

Às 10h30, as crianças, começam a arrumar a sala e após a sua arrumação são distribuídos os lençóis para que cada criança vá fazer a sua cama com ajuda da educadora e da ajudante educativa. Após as camas feitas as crianças, quando possível, vão brincar um pouco para a rua livremente.

Por volta das 11h00 voltam à sala e vão fazer a higiene (lavar as mãos para o almoço), depois seguem em comboio para o refeitório e às 11h15 começam a almoçar.

Terminada a hora da refeição, as crianças regressam à sala fazem a higiene e dirigem-se para as suas camas para a hora da sesta. As crianças dormem sensivelmente durante duas horas e meia, das 12h00 às 14:30h. A sala encontra-se escura e silenciosa, para que as crianças adormeçam, a algumas crianças, sensivelmente nove crianças, é-lhes facultada ainda o objeto de transição, de modo a que estas se sintam aconchegadas.

À medida que vão acordando, as crianças permanecem na cama e por volta das 14h30 começam a levantar-se, entregam os lençóis para se dobrarem, tentam calçar os sapatos (maioria ainda necessita da ajuda de adultos) e de seguida vão fazer a higiene (WC e pentear) e vestir o bibe. Quando já estão todos arranjados, sentam-se no tapete e conversam com a educadora sobre o dia na escola. Salientar que os lençóis estão num saco individual para que não haja contato uns com os outros.

Segue-se, então, a hora do lanche, às 15:15h, as crianças sentam-se nos seus lugares habituais e é lhes distribuído um pedaço de pão com manteiga/ fiambre ou queijo, consoante o dia da semana. Para acompanhar o pão, as crianças bebem uma caneca de leite e um dia por semana, normalmente às quartas-feiras, comem um iogurte de colher. Caso queiram repetir o pão, dá-se outro pedaço de pão à criança.

Quando terminada a refeição, as crianças regressam à sala e fazem novamente a higiene e tem um momento de brincadeira livre que sempre que possível é no exterior.

A partir das 16h é o acolhimento por parte dos pais, que é novamente à porta.

### **1.2.1.2 Espaço e materiais**

A sala dos três anos é uma sala pequena, mas com bastante luz natural e com ligação direta para a WC. A sala está organizada por áreas e cada uma delas tem à disposição das crianças diversos materiais, jogos, etc., de acordo com a faixa etária e interesses das mesmas.

Está dividida por áreas: a área da pintura, a área das construções, a área do tapete, a área da biblioteca, a área da casinha e a área dos jogos de mesa.

Todas as áreas estão equipadas com material didático adequado a cada uma. Conforme é sublinhado por Formosinho (1998), as áreas organizadas com “materiais visíveis, acessíveis, variados e interessantes, convidam ao uso e convidam à fala da criança com outra criança, à fala da criança com o adulto, à fala dentro dos pequenos grupos ou no grupo todo” (p. 58).

A área da pintura serve para quando as crianças fazem trabalhos manuais, como pintar, desenhar, moldagem, entre outros. No que diz respeito ao pintar e desenhar todas as crianças têm um estojo com o seu nome com as suas canetas quando é pedido para fazer uma destas tarefas elas têm acesso facilitado ao seu estojo, começando a ter a autonomia de ir buscar, arrumar as canetas e a responsabilidade de não deixar nenhuma caneta sem tampa ou perder.

A área das construções, é um dos sítios onde as crianças podem brincar livremente fazendo construções com legos de vários encaixes. Nesta área há um tapete para que as crianças possam sentar-se e brincar com o material correspondente à área. Aqui também se encontra um cesto grande com diversos animais que as crianças pegam e brincam pela sala ou senta-se nos tapetes a brincar com animais com os colegas.

A área dos jogos de mesa é concebida para as crianças fazerem jogos de encaixe, puzzles, dominós, etc. É uma sala com bastantes recursos didáticos este tipo, em que a educadora vai colocando novos à medida do desenvolvimento das crianças.

A área do tapete serve as crianças se sentarem e conversarem com a educadora sobre os acontecimentos do dia, esta está ligada à área da biblioteca que tem uma estante com diversos livros que as crianças podem explorar no tapete.

A área da casinha tem elementos didáticos ligados às tarefas do dia a dia, como uma mesa com bancos, um fogão com objetos de cozinha, uma cama de bebé e dois nenucos, um móvel e um armário. Nesta área as crianças brincam muito ao faz-de-conta e simulam situações do quotidiano.

Morgado (2004) reforça a ideia de que uma utilização adequada do espaço disponível constitui um contributo importante para o trabalho educativo refletindo-se não só no processo de aprendizagem como na qualidade do ambiente onde decorre a aprendizagem.

A decoração da sala é feita com trabalhos elaborados pelas crianças, tem dois placares para a colocação dos trabalhos manuais das crianças e nas paredes também estão presentes alguns trabalhos realizados por as mesmas, as regras da sala, as “palavras mágicas”, o painel do tempo e do chefe do dia, entre outras coisas.

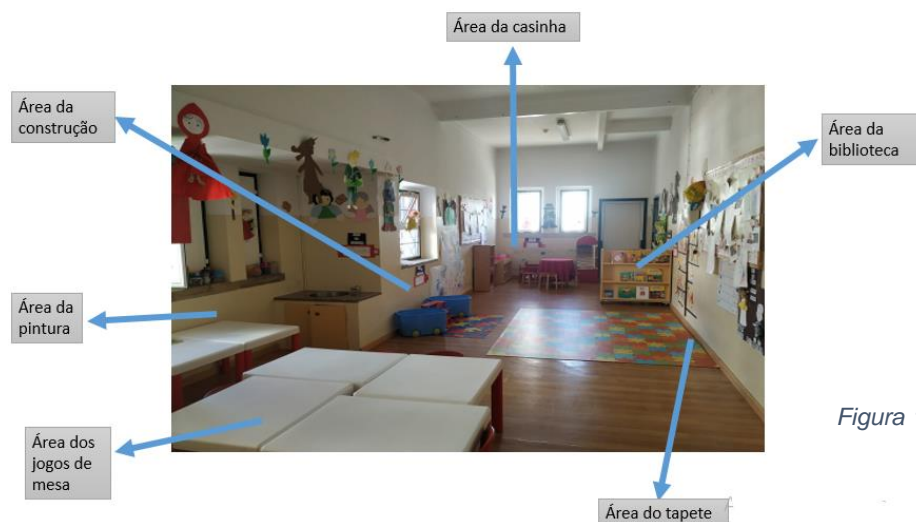


Figura 12 - Área da sala vermelha

Relativamente ao espaço exterior da instituição, neste momento está dividido por zonas e durante a semana a cada sala de pré-escolar é atribuído um espaço onde as crianças podem brincar. Há a zona dos tratores, onde existem variados carrinhos com pedais para as crianças usufruírem, o espaço dos escorregas que é constituído por relva sintética e dois escorregas a uso, a zona das casinhas, como o próprio nome indica, as crianças tem duas casinhas para brincar e explorar e existem ainda mais duas zonas da instituição para as crianças correrem ou fazer um outro tipo de exercício, por exemplo com bolas, dançar, etc.

Apesar de ser um espaço grande com material que as crianças gostam é um espaço pouco verde, sem a existência de árvores, por exemplo.

### **1.2.2 Caraterização do Grupo**

Na sala vermelha dos três anos estavam inscritas dezoito crianças, onze do género masculino e sete do género feminino, mas uma criança deixou de frequentar o Jardim de Infância por tempo indeterminado devido à pandemia de COVID 19. Do grupo de crianças seis completavam ainda os três anos até ao final de dezembro de 2020 e doze completavam já os quatro anos a partir de janeiro de 2021.

Entre o grupo de crianças existe uma boa relação entre si, brincam nas várias áreas da sala, por vezes existem alguns conflitos no que diz respeito à partilha de brinquedos mas que se resolvem rapidamente pois a educadora conversa com as crianças e percebem que têm que saber partilhar. A relação das crianças com os adultos é uma relação de amizade e encontram no adulto segurança e alguém que corresponde às necessidades de cada um.

Todas as crianças do grupo demonstram alguma autonomia quer na sua higiene, quer a alimentarem-se sozinhas, embora haja sempre alguma ajuda por parte da educadora e ajudante. Na hora da sesta, ao longo destes três meses de estágio, observamos evoluções por parte das crianças, inicialmente duas crianças dormiam de fralda e na reta final do nosso estágio deixaram de a utilizar, relativamente aos objetos de transição (chupetas, bonecos, manta) também presenciamos alguma evolução: das oito crianças que usavam chupetas, três deixaram de a usar; apenas uma criança dorme com uma manta e das quatro crianças que dormem com fraldas de pano ou bonecas, duas deixaram de o fazer e começaram a adormecer sozinhos sem auxílio de um objeto de transição. Quando as crianças recebem os lençóis, maioria já tenta fazer a cama sozinha e cerca de sete crianças já a consegue fazer sem qualquer ajuda, as que ainda tem dificuldade ajudam os adultos a fazê-la. Em relação, ao calçado todas as crianças já se descalçam sozinhas e ao acordar maioria já tenta calçar-se sozinha, as crianças mais velhas já o conseguem fazer necessitando de ajuda apenas quando é calçado com atacadores.

O grupo tem interesses variados e é notório o interesse pelas atividades e gosto com que as realizam, por exemplo, na hora da história as crianças todos os dias pedem uma história e

algumas já a recontam com a ajuda da educadora. Também já são autônomos na realização das atividades propostas e na participação da rotina da sala.

No que diz respeito ao desenvolvimento motor, apenas algumas crianças, embora sejam em minoria, têm dificuldade em saltar a pé juntos e o grupo no geral apresenta algumas dificuldades de equilíbrio. Todas já seguram os objetos e materiais utilizando o movimento pinça.

Nas sessões de movimento, dança ou ginástica é satisfatório ver a alegria e empenho com que as crianças a realizam.

No domínio da educação artística, no subdomínio do jogo dramático/ teatro as crianças têm uma grande imaginação na utilização dos materiais disponíveis, por exemplo fazem construções com legos e expressam-se verbalmente e mimicamente dizendo que é um avião, um barco, etc. Já brincam ao faz de conta principalmente na área da casinha, simulando situações do dia a dia, como estar na cozinha, cozinhar, arrumar ou cuidar de um bebê. Segundo Piaget, esta faixa etária é denominada pelo segundo grande estágio do desenvolvimento cognitivo, sendo este o estágio pré-operatório. O estágio pré-operatório localiza-se entre os 2 e os 7 anos. Durante este estágio, as crianças têm um pensamento mágico, imaginativo e metafórico, expressando-se através das brincadeiras do faz de conta, do amigo invisível, dos príncipes e princesas, da crença do Pai Natal, entre outras personagens e fantasias (Tavares, et al., 2007, p. 52).

O subdomínio das artes visuais, é visivelmente uma área com grande interesse por parte de todo o grupo, todas as crianças gostam de pintar, desenhar e fazer outros trabalhos manuais, embora que uma parte do grupo ainda se encontre da fase da garatuja desenham com uma intenção e sabem dizer o que estão a desenhar, salientar que algumas delas ainda tem apenas dois anos. Outras já conseguem definir algumas figuras (objetos, pessoas) nos trabalhos realizados.

A nível do desenvolvimento artístico, as crianças do período pré-escolar, encontram-se no estágio pictórico e começam a desenhar objetos reais ou pessoas. Para além disso, os seus desenhos são formas de comunicarem o que sentem ou o que querem transmitir. Como afirmam Papalia, et al. (2001, p. 290),

*“A criança que desenha os seus sentimentos não precisa de os traduzir em palavras ou de os compreender, nem de se preocupar por dizer coisas erradas. As cores que a crianças escolhe e o que a criança representa podem exprimir emoções profundas.”*

Todas as crianças já conseguem identificar algumas cores e associá-las, como a frutos ou elementos da natureza, por exemplo.

O subdomínio da música é bastante trabalhado durante a rotina das crianças pois a educadora canta com eles várias músicas durante o dia. Maioria do grupo já conseguem identificar alguns instrumentos, repetir ritmos simples, acompanhar canções com palmas e outros movimentos.

No geral todo o grupo canta algumas canções ou refrãos sozinhos, o que quer dizer que conseguem memorizar canções trabalhadas.

No domínio da Linguagem Oral e Abordagem à Escrita, é notório o gosto das crianças por histórias. É frequentemente contada uma história ao grupo e estão sempre bastante atentos e interessados. Ao nível da linguagem, ao longo do estágio também foi notável a evolução de linguagem em algumas crianças, havia crianças que falavam pouco e não era muito perceptível e evoluíram de forma muito rápida em que no final já conseguíamos dialogar e perceber o que elas diziam. Maioria do grupo já tinha uma linguagem perceptível embora que ainda estivesse em aquisição, apenas umas das crianças tem dificuldade na linguagem expressiva e começou a falar durante este período. No grupo, maior parte das crianças conseguem expressar-se em diversos contextos e fazem breves descrições dos acontecimentos do dia. Com a ajuda da educadora dizem rimas, lengalengas e recontam histórias.

No domínio da matemática, todo o grupo consegue contar pelo menos até cinco e identificar quantidades e têm noções de grande/ pequeno, maior/ menor e pouco/mais. Já conseguem identificar algumas formas (quadrado, círculo que elas designam por bola, triângulo), por exemplo presente em livros ou um objeto da sala.

O conhecimento do mundo é abordado diariamente e eles já conseguem identificar animais e algumas das suas características, frutos e alimentos, elementos da família e partes do corpo. Estes temas são abordados em livros, atividades ou canções com movimentos.

Em geral o grupo é cooperativo, sendo possível verificar nos vários momentos da rotina. Em suma, consideramos o grupo ativo, participativo, curioso, observador e desperto para novas aquisições na aprendizagem de linguagem e do conhecimento do mundo, com vontade de explorar constantemente todos os brinquedos da sala, os materiais que lhes são fornecidos e atividades propostas.

Por fim, verificámos que os adultos têm sempre em conta o bem-estar das crianças, procurando estabelecer uma relação de amizade e de confiança. As crianças aderem com entusiasmo às atividades dinamizadas, quer estas sejam orientadas ou não, mostrando sempre interesse e empenho. Assim, segundo a tabela de bem-estar e envolvimento enquadrámos o grupo, em geral, no nível 4. Em relação ao bem-estar, as crianças durante o dia sentem-se bem, felizes, alegres e satisfeitas, são espontâneas e aparentam ser quem realmente são, brincam com sons e cantam, são descontraídas e não mostram quaisquer sinais de stress ou tensão, têm energia e são acessíveis ao ambiente. No que diz respeito ao envolvimento, há atividades com momentos intensos, pois as crianças estão envolvidas nas atividades sem interrupções, na maioria das vezes há concentração real, mas durante alguns breves momentos a atenção é mais superficial, há motivação por parte do grupo e as capacidades e imaginação, até certo ponto refletem-se nas atividades.

É ainda de referir que, na sala onde estagiamos são estabelecidas regras, criadas pela educadora em conjunto com as crianças, para uma melhor organização da sala. Essas regras, normalmente, são respeitadas e cumpridas.

### **1.2.3 Projetos**

#### **1.2.3.1 Projeto Pedagógico da Sala**

O projeto curricular de grupo da educadora tem como título “Descobrir o Mundo com Histórias...”, segundo as palavras da educadora as histórias têm um grande potencial no desenvolvimento das crianças, quer emocional, social ou cognitivo e através das mesmas podem trabalhar-se problemas que podem ocorrer na infância ou simplesmente questões sensíveis como medos, sentimentos e outros assuntos do dia a dia.

As histórias podem estimular a imaginação das crianças e contribuir para a transmissão de valores como alegria, amor, partilha, cooperação, coragem, igualdade, amizade, respeito, entre outros. Também desenvolvem funções cognitivas importantes para o pensamento: comparação, raciocínio lógico, relações temporais ou espaciais, pensamento divergente e convergente. Importante ainda referir que são fulcrais para o enriquecimento do vocabulário. Assim, a educadora com o seu projeto pretende: dinamizar a biblioteca, histórias com máscara (dramatização), pincelar histórias (expressão plástica), melodias de histórias (momentos musicais) e evidências, através de histórias, datas comemorativas, matematizar histórias, criar histórias próprias com as crianças a partir de outras contadas e recontadas e ouvir histórias contadas por contadores de histórias com outros tipos de suporte, música, fantoches, dramatizações.

Os temas abordados serão de acordo com as necessidades e interesses das crianças de modo a realizar atividades significativas para as crianças, considerando os seus desejos e curiosidades. As atividades propostas serão situações de diversos contextos e através de várias formas de expressão e de troca de experiências resultantes da vivência com os outros, quer seja do grupo ou de ações vividas intergrupo.

### **1.2.3.2 Projeto Pedagógico/Intervenção – “ABC – Aprender, Brincar e Crescer”**

*“(…) a criança é um ser para quem a ficção corresponde à natural necessidade de compreender o mundo.*

*O que as histórias contam à criança permite um estilhaçar de paredes de vidro que a limitam, levando-a a penetrar no mundo que quer conquistar, mas também lançam luz em zonas obscuras do seu íntimo, clarificando dúvidas, desfazendo medos, construindo, enfim, uma identidade.” (Veloso, 2005)*

#### **Histórias no pré-escolar**

Os livros, hoje em dia, estão presentes em quase todas as instituições de crianças. É importante que as crianças tenham desde cedo contato com os livros e com histórias, assim algumas salas já têm a área da biblioteca onde as crianças podem explorar e manusear livremente alguns livros, tal como podemos observar na sala onde estagiamos.

Ao contar uma história, as crianças conseguem desenvolver a imaginação, a criatividade, a oralidade, incentiva o gosto pela leitura, contribui na formação da personalidade da criança envolvendo o social e o afetivo.

O educador pode e deve utilizar a leitura de histórias como ponto de partida meio para despertar a curiosidade nas crianças para certos temas, como emoções, valores, o mundo que as rodeia, para esclarecer questões que surjam previamente por estas, e também ser um meio para o desenvolvimento de outras atividades.

Estas são também essenciais para o desenvolvimento e aquisição da linguagem pois as crianças alargam o seu vocabulário e desenvolvem a sua linguagem oral quando lhes é pedido para recontar uma história, por exemplo, estando a trabalhar em simultânea a atenção.

Segundo Cavalcanti (2005, citado em Coelho, 2013) as histórias são um fator de desenvolvimento para as crianças. As histórias permitem conhecerem-se a si mesmas através de diálogos e da realidade, bem como na relação entre a família e o mundo que rodeia. A criança pode ultrapassar os seus medos, dificuldades, problemas e angústias, mas também adquire informações do seu mundo, desta forma, sentindo-se segura e confiante, é capaz de enfrentar novos desafios.

Dias e Neves (s.d.) referem que é através das histórias que a criança “tem a oportunidade de enriquecer e alimentar a sua imaginação, ampliar o seu vocabulário, permitir a sua auto identificação, desenvolver o pensamento lógico, a memória, estimular o espírito crítico, vivenciar momentos de humor, diversão, satisfazer a sua curiosidade e adquire valores para a sua vida.” (p. 37).

Assim, o educador quando lê uma história deve proporcionar “um ambiente de encantamento, suspense, surpresa e emoção, no qual o enredo e os personagens ganham vida, transformando tanto o narrador como o ouvinte.” (Mateus, s.d., p. 11).

## Fundamentação do Projeto ABC – Aprender, Brincar e Crescer

O projeto que desenvolvi com a minha colega de estágio Ana Aranha, teve como ponto de partida o Projeto Curricular de Grupo, o qual se baseia em Histórias, estando inserido na Área de Conteúdo da Expressão e da Comunicação. Assim, desenvolvemos um projeto, tendo em conta sobretudo os interesses e necessidades das crianças, onde este promova a exploração, ao mesmo tempo que respeita a curiosidade e o ritmo de desenvolvimento de cada criança.

O tema surgiu, como já foi mencionado, não só após a leitura do Projeto Curricular de Grupo, mas também pelo interesse e gosto que as crianças têm por ouvir histórias (ponto observado no estágio). Assim optamos por planificar diversas atividades ligadas às histórias pois através destas há um mundo para explorar com as crianças.

Segundo Mata (2008), “é indiscutível e de largo consenso a importância da prática de leitura de histórias, enquanto atividade regular, agradável e que proporciona interações e partilha de ideias, conceções e vivências” (p. 78). Para Santos (2010) a leitura de histórias contribui não só para “o desenvolvimento da linguagem e o enriquecimento do vocabulário” como também para “a criação de hábitos de leitura” (p.14), isto porque, “a criança apesar de ainda não ler [...] desenvolve comportamentos e atitudes características de um leitor, baseada na observação daquele que elege como modelo e lhe serve como ponto de referência” (Santos, 2010, p. 13).

Assim, o nosso projeto foi pensado tendo por base as histórias e com essas fazer um elo de ligação com as diferentes áreas de conteúdo. Ou seja, que através de uma história consigamos enriquecer conhecimentos, proporcionar momentos lúdicos e experiências novas, quer seja nas diferentes áreas da expressão, quer na matemática ou no conhecimento do mundo, como podemos observar no nosso contexto de estágio. Como por exemplo serem desenvolvidos aspetos de sensibilidade estética, imaginação, *role playing* e linguagem. No seguimento desta perspetiva, consideramos fulcral desenvolver nas crianças o seu espírito crítico, criar situações em que se confrontem com um conhecimento científico e fundamentado. Por conseguinte, não se pretende que as crianças adquiram um saber literário, mas sim experiências significativas, suscetíveis de serem postas em prática na vida quotidiana. De acordo com as OCEPE (2016) “a educação pré-escolar é a primeira etapa da educação básica no processo de educação ao longo da vida...” (p.15), por isso com a leitura de histórias podemos ajudar as crianças a desenvolver esta primeira fase do seu crescimento pois através das histórias podemos levar a criança ao encontro das restantes áreas de conteúdo importantes para a educação pré-escolar. O nosso projeto teve como principal objetivo a leitura de histórias e através delas, conduzir as crianças a adquirir novas aprendizagens, ajudando-as de forma mais motivadora a relacionarem-se com a matemática, com o conhecimento do mundo, com a expressão plástica, entre outras áreas fundamentais para o seu desenvolvimento.

## **Objetivos do projeto**

Tendo em conta que o nosso projeto se baseia nas histórias com elo de ligação às diferentes áreas de conteúdo, estipulamos alguns objetivos gerais que pretendemos alcançar e continuar a desenvolver nas crianças, com base na criação de contextos e atividades lúdicas que visam:

- Praticar a socialização (cooperação, partilha) e o respeito mútuo
- Desenvolver a autonomia;
- Desenvolver competências a nível do desenvolvimento sensório-motor, cognitivo, sócio afetivo e de comunicação;
- Conhecer-se a si e ao outro e ao meio que a rodeia;
- Fomentar a necessidade de saber, de aprofundar os seus conhecimentos;
- Estimular o gosto e interesse pela leitura;
- Desenvolver a oralidade;
- Desenvolver competências de linguagem, de raciocínio, de cognição, de concentração e de atenção;
- Desenvolver a motricidade grossa e fina;
- Desenvolver e estimular a capacidade criativa e imaginativa;
- Estimular os sentidos, a curiosidade e a descoberta;
- Proporcionar novas experiências, vivências e sensações;
- Expressar sentimentos, desejos e emoções através de diferentes formas de expressão;
- Promover a desinibição.

## **Estratégias Globais**

Algumas das estratégias utilizadas:

- Organização intencional do espaço e do tempo, privilegiando um contexto lúdico;
- Utilização de materiais didáticos apelativos e diversificados;
- Promoção de atividades como o jogo didático, o jogo simbólico e o jogo dramático para promover interações;
- Organização de atividades lúdicas em grande e pequeno grupo;
- Efeito surpresa.

## **Avaliação**

A avaliação do projeto terá por base os seguintes elementos avaliativos:

- Observação direta (registo dos conhecimentos das crianças);
- Registo fotográfico.

Nas observações diretas, tivemos em atenção as reações das crianças e através de registos fotográficos para que possamos ver alguns pormenores de atitudes/reações das crianças. No final da implementação de cada atividade fizemos uma reflexão sobre a execução da mesma. Para a intervenção, pensamos em algumas estratégias para captar ao máximo a atenção das crianças, utilizando materiais apelativos e diversificados, a promoção de interações entre as crianças e a execução de atividades em grande e pequeno grupo. Relativamente às atividades realizadas, irei dar alguns exemplos.

Uma das atividades foi a leitura do livro *"Todos no sofá"* de Luísa Ducla Soares. Em simultâneo com a leitura foi realizada outra atividade. Tínhamos uma cartolina feita por nós (estagiárias) onde estava desenhado um sofá e em cima do sofá estavam todos os animais da história. Esses animais estavam colados com velcro, com o objetivo de os mover para outro sítio da cartolina. Na cartolina também estavam presentes os números, do 1 ao 9. O objetivo deste material didático era mover as imagens dos animais do sofá para os respetivos números, consoante a sua saída do sofá. À medida que se lia a história, um animal saltava (saía) do sofá, ficando cada vez menos animais no sofá. E assim foi explorado com as crianças a noção de número.



Figura 16 a, b e c - Dinamização da história "Todos no Sofá" com participação do grupo

Depois da leitura da história foram explorados com as crianças os habitats dos animais nomeados na história, através de um material didático. O material consistia num círculo em cartolina, dividido com imagens dos habitats de cada animal. As crianças tinham que colocar a imagem de cada animal no respetivo habitat. Para isso foram coladas nas molas as imagens reais dos animais. A criança teria que colocar a mola na fatia correspondente. O jogo poderia ser realizado em grupo, a pares ou individualmente.

Este material ficou na sala para que cada criança pudesse explorar e observar livremente. E nessa sequência pôde observar-se que a grande maioria das crianças iam buscar o material didático para poder jogar e explorar. Em algumas situações eles chamavam-nos para os ajudar e noutras sentávamos nós para ajudar e dialogar com eles. Com este jogo também

podemos trabalhar a área da matemática, ao contar os animais e os seus habitats, a ordem do aparecimento dos animais na história e a noção do grande/pequeno.

Os principais objetivos desta atividade eram o conhecimento dos animais e os respetivos habitats, estimular o gosto, a curiosidade e o desejo por aprender, a aquisição de novo vocabulário e a estimulação da atenção, da reflexão e da memorização e sobretudo proporcionar momentos de satisfação e prazer. Relativamente à utilização das molas foi uma estratégia pensada para as crianças trabalharem o movimento pinça, desenvolvendo a motricidade fina e a autonomia pessoal.

No decorrer da atividade, a qual foi várias vezes repetida, para que todas as crianças pudessem jogar pelo menos uma vez, foi realizada com base no diálogo. Esse diálogo foi baseado em conteúdos relacionados com os animais e os seus habitats. Assim como também outros aspetos abordados: a sua cor, as características do seu revestimento, o seu tamanho, a sua alimentação e até os hábitos ou gostos peculiares que os animais têm.

Foi notório o envolvimento das crianças no jogo didático. As crianças adquiriram vários conhecimentos em diferentes áreas. A grande maioria das crianças não sabiam os habitats dos animais e por meio deste jogo obtiveram esse conhecimento, alargando assim o vocabulário. E com a ajuda das imagens conheceram algumas características desses mesmos habitats.

Inicialmente observou-se dificuldade na realização do movimento em pinça, respetivamente com a mola, ao realizar o jogo da roda dos habitats. Revelaram alguma dificuldade, no entanto esse movimento foi trabalhado ao longo da semana e no decorrer do estágio, ao jogar várias vezes o respetivo jogo.

Na área do conhecimento do mundo, elas conseguiram identificar algumas características dos animais como as suas onomatopeias, a alimentação (por exemplo, o coelho gosta de cenouras), o tamanho (o rato é pequeno e o elefante é grande, por exemplo) e mostraram gosto e curiosidade pelo tema trabalhado.

As crianças foram associando certas características dos habitats aos respetivos animais. Ex: *“O pato anda na água, pois ele gosta!”* – Criança M. *“Os burros gostam de estar deitados na palha.”* – Criança G.

As crianças também realçaram características dos animais, tais como: *“O elefante tem uma tromba”* – Criança F. e *“A vaca é grande.”* – Criança F.

A matemática também esteve presente tendo sido trabalhada com as crianças, através da contagem dos animais presentes no jogo didático, pois a contagem é trabalhada diariamente com o grupo e o mesmo já sabe contar pelo menos até 10. Embora por vezes necessitam de um incentivo para continuar, desenvolvem já noções matemáticas nomeadamente, a sensibilização de números, a ordem do surgimento dos animais e o tamanho dos mesmos (pequeno/grande).





Figura 24 a, b, c e d - Leitura da história "Monstro das Cores"

Dado o tema do livro, construímos jogos para trabalhar com as crianças, seja individual ou em grupo. Foi construído um jogo da memória, um puzzle, um jogo das cores e o jogo do frasco das emoções.

- **Jogo da Memória**

Este jogo foi construído com cartolina preta e com as imagens dos monstros. Todos os cartões tinham o par do respetivo monstro. Depois da construção, os cartões foram plastificados para que o material pudesse durar o maior tempo possível.

Para captar a atenção das crianças foi construído um jogo, que para o grupo, ainda era novidade. Logo já foi um jogo desafiador, onde as crianças teriam que conhecer as suas regras. Pode ser realizado, individualmente, a pares ou em grupo. Na maioria das vezes foi realizado a pares. No decorrer da atividade, esteve sempre presente o diálogo onde inicialmente teve uma exemplificação e explicação de como seria efetuada a atividade.

Também foi questionado à criança qual o par que tinham encontrado (monstro/emoção) ou qual é que estava à procura e a sua respetiva cor.

Os objetivos deste jogo foi proporcionar divertimento e prazer nas crianças, exteriorizar sentimentos e emoções, alargar o vocabulário, proporcionar momentos de diálogo e reflexão, adquirir novos conhecimentos (nomeadamente as cores), dar a conhecer emoções e aprender a expressá-las, desenvolver a memorização, promover a atenção e concentração e estimular a destreza manual.

A maioria das crianças entenderam facilmente as regras do jogo, outras demoraram um pouco mais a entender. No entanto terminamos a semana com as crianças a dominarem o jogo. No decorrer do jogo foram colocadas questões às crianças como: “De que cor é esse monstro?”; “O que é que ele está a sentir?”; “Que expressão faz quando está a sentir essa emoção?”. De uma forma geral, todas as crianças souberam responder à maioria das questões. Notou-se que estavam envolvidas e empolgadas na realização do jogo. Também verificou-se a cooperação e a ajuda entre colegas, ajudando-se no decorrer do jogo. Por exemplo, a criança tentava explicar ao colega que tinha que encontrar o monstro igual ao primeiro que tirou do jogo. As crianças também perceberam que tinham que respeitar a sua vez, deixando o colega jogar também.

Relativamente à destreza manipulativa, as crianças revelaram ter manipulação nas cartas do jogo, sabendo também que umas das regras principais do jogo era não estraga-lo, pois se estragassem não poderiam jogar mais.

Inicialmente as crianças revelavam dificuldade em identificar as cores dos monstros e os seus respetivos significados. No entanto, essa dificuldade foi diminuindo à medida que foram jogando os jogos. Observou-se o desenvolvimento e a capacidade expressiva e criativa através das suas produções, pois à medida que viravam a carta do monstro, as crianças diziam a sua cor, o nome da emoção presente e a sua expressão facial.

E ainda, neste jogo foi trabalhado com as crianças a memorização e a concentração onde melhoraram significativamente o raciocínio lógico e a linguagem. Contudo, esteve muito presente a linguagem oral que foi bastante desenvolvida, aumentando assim o seu vocabulário e com ela exprimiram os seus sentimentos e emoções.



Figura 27 a e b - Jogo da Memória

- **Jogo do Puzzle**

Este jogo foi construído com cartolina preta e com as imagens dos monstros e cortada a meio da imagem, de forma horizontal. Depois da construção, os cartões foram plastificados para que o material pudesse durar o maior tempo possível.

Foi proposto às crianças que construíssem os respetivos monstros das cores. Também foi proposto que construíssem o monstro que lhes era pedido no momento. Por exemplo, foi pedido que construísse o monstro de uma respetiva cor e também de uma respetiva emoção. Assim foi subindo o nível de dificuldade na construção do puzzle. Também foi proposto às crianças que construíssem um ou vários monstros consoantes os seus gostos e preferências. Foi explicado às crianças como se jogava, no entanto houve poucas crianças que tiveram dificuldade em realizar o mesmo. Também houve uma criança que construiu de forma diferente, usando cores/monstros diferentes. Perguntei a essa mesma criança do porquê de ter feito de cores diferentes. A criança respondeu: “Gosto mais assim.” – Criança G.

De seguida perguntei-lhe as cores que escolhera e disse-me corretamente (verde e amarelo). Depois propus à criança que continuasse a fazer o puzzle como ela mais gostava. Houve cores que ficaram trocadas, como na primeira construção. Dada a construção de todos os monstros, ainda lhe pedi que fizesse o puzzle mas com as cores corretas, ou seja com as pernas e o tronco de cores iguais. E assim o fez de forma correta.

Neste jogo foram trabalhadas, essencialmente, a memorização, a concentração e a lógica. Todas as crianças desenvolveram a todos os níveis, nomeadamente os mencionados. De certo modo, foi dado a liberdade para a criança ser criativa na construção do puzzle, não limitando o gosto, o interesse e a vontade da criança na construção do mesmo.

Relativamente à linguagem, também esteve presente como em qualquer outra atividade, onde puderam fazer observações, colocar as suas questões e interesses. Houve construção de diálogo entre colegas e estagiárias, o que beneficiou a relação entre ambos e a aquisição de palavras e saberes.

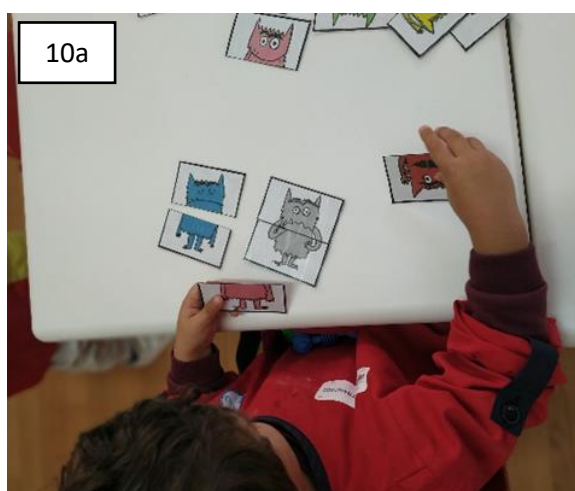


Figura 30 a e b - Jogo do Puzzle

- **O jogo das cores**

O jogo das cores desenvolve-se num círculo feito em cartolina e uma folha branca pintada e repartida em seis partes iguais. Cada divisão do círculo estava pintada com as cores do monstro das cores. Para além do círculo havia seis molas de madeira com as imagens a cores dos respetivos monstros. Todo o material estava plastificado, para ter mais durabilidade.

Com base no diálogo foram colocadas várias questões já mencionadas nos jogos anteriores. Tais como: “De que cor é esse monstro?”; “Que emoção ele representa?”; “Como é que fazemos quando estamos a sentir essa emoção?” Estas perguntas foram colocadas à medida que o jogo foi realizado.

O jogo consistia em colocarem o respetivo monstro na cor correspondente e associar a respetiva emoção. A dificuldade mais evidente que notei foi a manipulação da mola, ou seja, em encaixar a mola no círculo.

Também reparei que algumas crianças não sabiam as cores todas e hesitavam em responder logo assim que perguntava. Quando se perguntava às crianças que sentimento representava aquele monstro, elas primeiro faziam a expressão facial e só depois diziam a emoção correspondente.

Com este jogo aprofundamos mais as cores e o manuseamento das molas com os respetivos monstros. Também esmiuçámos o jogo, aproveitando ao máximo o seu conteúdo. Foram novamente abordados os sentimentos dos monstros e as suas expressões.

As crianças mostravam-se envolvidas com o jogo, mostrando-se empolgadas e motivadas com o mesmo. Esteve presente o diálogo, que beneficiou a criança no seu desenvolvimento social e cognitivo. A criança, por meio do diálogo demonstrou estar satisfeita e ter adquirido alguns conhecimentos.



Figura 33 a e b - Jogo das Cores

- **Jogos dos frascos das emoções**

Neste jogo encontram-se os frascos da história. Aqui em vez de colocar as imagens dos monstros das cores nos respetivos frascos, têm que colocar pecinhas de plástico das cores correspondentes ao mesmo. Nos respetivos frascos está papel crepe das cores correspondentes às peças. Para que assim a criança possa associar a cor das peças ao conteúdo dos frascos.

Para este jogo foram escolhidas algumas peças de várias cores. O objetivo do jogo era que colocassem as peças nos frascos correspondentes às cores das peças. Houve alguns enganos, mas logo as crianças apercebiam-se e emendavam logo, tirando a peça e colocando-a no frasco correto. As crianças estavam bastantes concentradas na realização, tanto que se notou que quando se enganavam, tentavam logo emendar.

À medida que iam jogando os jogos, notou-se bastante que já dominavam as cores e as emoções que estávamos a trabalhar. Ao jogar manifestavam-se, com a linguagem verbal, os seus conhecimentos e a sua satisfação pela atividade.

Também se notou a cooperação entre colegas, por exemplo, dar as peças ao colega para meter no respetivo frasco. Souberam trabalhar em equipa, onde partilharam os seus conhecimentos e até mesmo as suas incertezas. Tudo isto cria um ambiente rico em partilha e uma ótima socialização por parte de criança e estagiária/educadora e entre crianças.

Para que as crianças pudessem familiarizar-se com o tema das cores, era perguntado à criança de que cor era a peça que tinha na mão. Inicialmente observou-se que as crianças não sabiam ou trocavam o nome das cores, mas no decorrer do jogo a criança começou a familiarizar-se. Ao colocar a peça no frasco, era exigido às crianças que trabalhassem o raciocínio, a lógica e até mesmo a memória.



Figura 36 a e b - Jogo dos Frascos das Cores

## Parte II

### Contextualização do estudo

Na parte teórica, apresentam-se diversos autores de referência no que diz respeito ao brincar, à aprendizagem e ao desenvolvimento da criança nos momentos de atividade lúdica, seguindo-se uma abordagem do brincar em contextos educativos, destacando-se o lugar do brincar nos normativos oficiais que organizam a ação do educador, o papel do adulto e a importância da organização dos espaços físicos e sociais nos contextos de infância.

#### 1. Enquadramento teórico

##### 1.1 Fundamentos e princípios da pedagogia para a infância (OCEPE)

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

*Deste modo, a aprendizagem influencia e é influenciada pelo processo de desenvolvimento físico e psicológico da criança, sobretudo numa fase da vida em que essa evolução é muito rápida. Por isso, em educação de infância, não se pode dissociar desenvolvimento e aprendizagem.” (M. Educação; 2016, página 8)*

Todas as relações e interpelações que a criança estabelece com os outros e com o meio envolvente contribuem para a aquisição de experiências e oportunidades de aprendizagem. E o brincar não é diferente. Sabemos que o brincar implica existir uma envolvimento consigo mesma, com o meio envolvente e/ou com o outro.

Numa brincadeira a criança desenvolve características, tanto físicas como do conhecimento do mundo e com isso adquire aprendizagens de diversas áreas. A criança ao brincar também aplica os seus conhecimentos e nela os desenvolve.

No decorrer da brincadeira, através das ações das crianças, é possível que o educador identifique situações, nomeadamente, comportamentos distintos nos diferentes ambientes, conflitos emocionais e cognitivos, ideias e interesses. Para verificar essas mesmas situações o educador tem o papel de proporcionar ao grupo momentos de brincadeira, de diálogo e de convivência (entre crianças e educadora).

*“Contudo, cada criança não se desenvolve e aprende apenas no contexto de educação de infância, mas também noutros em que viveu ou vive, nomeadamente no meio familiar, cujas práticas educativas e cultura própria influenciam o seu desenvolvimento e aprendizagem. Neste sentido, importa que o/a educador/a estabeleça relações próximas com esse outro meio educativo, reconhecendo a sua importância para o desenvolvimento das crianças e o sucesso da sua aprendizagem.” (M. Educação; 2016, página 9)*

É de extrema importância que o educador valorize o brincar, pois é através do brincar que a criança cria, recria, inventa, reinventa, explora, revive situações do dia-dia, que se conhece e dá a conhecer e que descobre o mundo que a rodeia.

A brincadeira permite que a criança crie situações imaginárias. A criança aprende a brincar, desde cedo, através das relações que estabelecem com os outros sujeitos.

## **1.2 O papel do educador no processo de ensino/aprendizagem no jardim-de-infância**

A educação tem um papel fundamental no desenvolvimento da sociedade na atualidade. Este importante papel é um desafio desenvolvido pelo educador que, tem em mãos, o futuro da sociedade, que são as crianças, tendo de agir consciente e responsabilmente perante estas. Considera-se, neste sentido, que as características essenciais que um educador deve ter são o facto **de ele ser um modelo**, pois para as crianças, um educador é um mestre e uma referência para a vida e assim sendo, deve ter a consciência dos seus atos pois tudo o que faz irá repercutir-se na criança.

Deve também **ser comunicador**, pois ele relaciona-se com os outros através da comunicação, numa profissão baseada na relação, no amor, na partilha de afetos e vivências diárias. Deve ser **estimulador/ incentivador**, pois embora o centro da educação seja a criança, é através do educador que são passados não só as competências técnicas, mas também os conhecimentos, atitudes e valores.

Educar é um processo de comunicação e afetividade que se estabelece para chegar a cada criança, criando condições para que elas próprias sejam capazes e cresçam a todos os níveis. O educador de Infância tem a seu cargo diversas funções nomeadamente desenvolver um currículo que promova aprendizagens integradas. Para que isso aconteça o **educador deverá ter uma Intencionalidade que passa por: observar; planejar; agir; avaliar; comunicar e articular.**

Observar	Observar cada criança e o grupo para conhecer as suas capacidades, Interesses e dificuldades são necessárias para adequar o processo educativo às suas necessidades.
Planear	Planear implica que o educador reflita as suas Intenções educativas e as formas de as adequar a cada criança, prevendo situações e experiências de aprendizagem.
Agir	Concretizar nas ações as suas Intenções educativas e adapta-las às propostas das crianças.
Avaliar	Avaliar o processo e os efeitos, implica tomar consciência da ação para adequar o processo educativo às necessidades das crianças.
Comunicar	Comunicar à família e à equipa de trabalho o conhecimento que o educador adquire da criança e do modo como este evolui.
Articular	Articular a continuidade educativa marcada pela entrada para a educação pré-escolar como para o 1º ciclo do ensino básico.

*Tabela 2- Intencionalidades Educativas segundo as OCEPE*

Principalmente deve ter em conta os saberes trazidos pelas crianças, o meio social e cultural envolvente das famílias, a fim de que a educação Pré-Escolar, como primeira etapa da educação básica, se desenvolva com qualidade, de forma a ser a base de uma estrutura de suporte de uma educação que se desenvolve ao longo da vida. O educador/ professor deve assim, adaptar-se às necessidades do grupo e de cada criança, dando-lhe uma resposta mais adequada. A base desta relação é a confiança que permite que os alunos adquiram aprendizagens significativas e que desenvolvam o interesse em saber mais.

O grande objetivo do educador é promover um desenvolvimento harmonioso das crianças aos níveis intelectual, físico e afetivo, tendo em conta as características individuais de cada uma e o meio em que está inserida (família e sociedade envolvente).

De acordo com as Orientações Curriculares (1997, p. 43) “A família e a instituição de educação pré-escolar são dois contextos sociais que contribuem para a educação da mesma criança; importa por isso, que haja uma relação entre estes dois sistemas.” O diálogo deve ser estabelecido entre as crianças e os pais, as crianças e o educador, a instituição, o educador e os pais deve ser uma preocupação permanente para promover a educação da criança e a sua inserção na sociedade.

*“Sendo a criança sujeito e agente do processo educativo, participa e é ouvida nas propostas da iniciativa do/a educador/a, que está atento/a e apoia as propostas implícitas ou explícitas da criança.*

*A observação do brincar e de situações da iniciativa das crianças é um meio de conhecer os seus interesses, um conhecimento que pode ser utilizado para o/a educador/a planejar novas propostas, ou apoiar o desenvolvimento de projetos de pequenos grupos ou de todo o grupo.”*

*(M. Educação; 2016, Pág.18)*

O projeto curricular de grupo vai sendo revisto, modificado, e ajustado através do planeamento, da ação e da avaliação que é alargada e aprofundada ao longo do ano. Ao longo de todo o processo, o educador: *“prevê em cada dia a sua ação do dia seguinte, sendo que, a partir do que observa, regista e documenta sobre o desenvolvimento do processo e das aprendizagens das crianças, recolhe elementos para avaliar e refletir, numa base semanal ou mensal. Esta reflexão, sobre a pertinência e sentido das oportunidades educativas proporcionadas, permite perceber se contribuíram para a aprendizagem de todas e de cada uma das crianças”* (M. Educação; 2016, pág. 18)

As orientações curriculares são uma referência para boas práticas. Todavia é necessário que o educador adote um modelo, o que não significa necessariamente um modelo padronizado, mas sim um modo próprio de abordar o processo de ensino-aprendizagem com o objetivo de uma educação de Infância com qualidade.

*“O modelo curricular é um importante andaime para apoiar o professor na procura de um quotidiano com Intencionalidade educacional, em que as crianças se envolvem, persistem, aprendem e desenvolvem um habitus de aprender”* (Oliveira Formosinho, 2007:30 In Marchão, 2012:78).

**“Intencionalidade educativa – construir e gerir o currículo –** *A ação profissional do/a educador/a caracteriza-se por uma intencionalidade, que implica uma reflexão sobre as finalidades e sentidos das suas práticas pedagógicas e os modos como organiza a sua ação. Esta reflexão assenta num ciclo interativo – observar, planejar, agir, avaliar – apoiado em diferentes formas de registo e de documentação, que permitem ao/a educador/a tomar decisões sobre a prática e adequá-la às características de cada criança, do grupo e do contexto social em que trabalha. O desenvolvimento deste processo, com a participação de diferentes intervenientes (crianças, outros profissionais, pais/famílias), inclui formas de comunicação e estratégias que promovam esse envolvimento e facilitem a articulação entre os diversos contextos de vida da criança.”* (M. Educação; 2016, pág. 5)

#### **Para gerir e construir o Currículo há que ter em conta:**

- A intencionalidade permite atribuir sentido à ação;
- Observar, registar e documentar para planejar e avaliar;
- Planejar para prever e antecipar o que é mais importante desenvolver;
- Acolher sugestões das crianças e situações imprevistas;
- Planejar a avaliação;

- Valorizar as formas de aprender e os progressos das crianças;
- Planear e avaliar com as crianças;
- Participação de outros profissionais;
- Participação dos pais/famílias;
- Caracterização inicial para elaborar o projeto curricular de grupo;
- Planeamento e avaliação do desenvolvimento e aprendizagem das crianças;
- Avaliação formativa dos progressos de cada criança;
- Comunicar e articular – com as crianças, com as famílias/EE e com os outros profissionais da equipa da sala.

As OCEPE mencionam a interligação do desenvolvimento de aprendizagens. Assim sendo, o educador deverá interligar as diferentes áreas de conteúdo como os seus domínios.

*“Consideram-se as “áreas de conteúdo” como âmbitos de saber, com uma estrutura própria e com pertinência sociocultural, que incluem diferentes tipos de aprendizagem, não apenas conhecimentos, mas também atitudes, disposições e saberes-fazer. Deste modo, a criança realiza aprendizagens com sentido, sendo capaz de as utilizar noutras situações quotidianas, desenvolvendo atitudes positivas face às aprendizagens e criando disposições favoráveis para continuar a aprender.” M. Educação (; 2016, pág.31)*

As Áreas de Conteúdo são áreas em que se manifesta o desenvolvimento humano ao longo da vida e são comuns a todos os graus de ensino. Na educação pré-escolar designam formas de pensar e organizar a intervenção do educador e as experiências proporcionadas às crianças.

As Orientações Curriculares para a educação pré-escolar identificam três áreas de intervenção prioritária:

- Formação Pessoal e Social;
- Expressão e Comunicação;
- Conhecimento do Mundo.

## Áreas de Conteúdo

<u>Área de formação pessoal e social</u>	Esta é uma área transversal, que promove atitudes e valores que permitem à criança tornar-se um cidadão consciente e solidário.
<u>Área de expressão e comunicação</u>	A área de expressão e comunicação engloba diversas aprendizagens relacionadas com o desenvolvimento psicomotor e simbólico, que por sua vez permitem a compreensão de diferentes formas de linguagem.
- Domínio das expressões motoras, dramática, plástica e musical	Estes domínios podem ser vistos de forma Independente ou de forma complementar. Para serem explorados a criança deverá viver diversas situações e experiências de aprendizagem.
- Domínio da linguagem oral e abordagem á escrita	Este domínio aborda a expressão oral e a expressão escrita. No que respeita à abordagem escrita, esta visa uma perspectiva de literacia para a “leitura” de imagens e para compreender para que serve a escrita. Já no que concerne à abordagem oral, este subdomínio tem o intuito de proporcionar momentos de comunicação para compreender a maneira como a criança fala e se exprime.
- Domínio da matemática	O domínio da matemática proporciona a construção do pensamento, e o quotidiano possibilita diversas aprendizagens matemáticas.
<u>Área de conhecimento do mundo</u>	Esta área incita a criança à exploração do meio próximo e dos contextos em que a criança vive. Ela sente um desejo enorme pelo saber e é curiosa por natureza. Essa mesma curiosidade é fundamental na EPE para, assim, se criar situações que estimulem a descoberta e a exploração do meio envolvente.

Tabela 3- Áreas e Domínios de conteúdos segundo as OCEPE

As áreas de conteúdo baseiam-se nos fundamentos e princípios comuns a toda a pedagogia para a educação de infância. Todas as áreas estão interligadas e são indissociáveis para o desenvolvimento e aprendizagem na educação de infância.

*“A perspectiva holística, que caracteriza a aprendizagem da criança e que está subjacente ao brincar, estará também presente na abordagem das diferentes áreas de conteúdo. Ao brincar, as crianças vão-se apropriando de conceitos que lhes permitem dar sentido ao mundo e em que o/a educador/a pode reconhecer o contributo para a aprendizagem de diversos tipos de conhecimento, tais como, a língua, a matemática, as ciências. É esta curiosidade e interesse das crianças por explorar e compreender que dará progressivamente lugar à sua participação*

*no desenvolvimento de projetos de aprendizagem mais complexos, que mobilizam diferentes áreas de conteúdo. Não há, assim, uma oposição, mas uma complementaridade e continuidade, entre o brincar e as aprendizagens a realizar nas diferentes áreas de conteúdo.”*

*(M. Educação; 2016, pág. 31)*

A aprendizagem e o desenvolvimento da criança está inteiramente ligado ao brincar. O ato de brincar desperta a curiosidade e o interesse por novas descobertas. É a brincar que as crianças descobrem o mundo, onde se comunicam e onde se inserem num contexto social. Onde testam os seus limites, confirmam as suas capacidades, desenvolvem a autoconfiança e a autoestima.

O brincar é uma atividade lúdica que pode e deve ser desenvolvida na escola, já que permite a criança desenvolver-se em diversas áreas como: cognitiva, social, física, motor, além de representar momentos vivenciados anteriormente a partir da brincadeira. O brincar e o aprender estão interligados e articulam-se com o reconhecimento da criança como sujeito e agente do processo educativo.

Moyles (2002) afirma que *“o brincar é realizado por puro prazer e diversão e cria uma atitude alegre em relação à vida e à aprendizagem.”*

O conceito de aprendizagem está implícito nos momentos de brincadeiras e de jogos das crianças, momentos estes que promovem a alegria, prazer e a satisfação das crianças, pois através destes momentos as crianças imaginam, constroem e aprendem.

*“Brincar é uma das tarefas da infância com maior responsabilidade no desenvolvimento cognitivo, emocional, social e motor. Através do brincar assiste-se ao desenvolvimento da criatividade, da imaginação, da experimentação de papéis e da compreensão do mundo que rodeia a criança. Ao brincar, a criança dá forma aos seus pensamentos, ao que observa à sua volta, exprime as suas emoções, interpreta o que acontece consigo e com os que a rodeiam e ensaia comportamentos.”* (Marques, 2019, pág.22)

Pode ser visto como algo que tem uma função educativa, que promove as aprendizagens e possibilita o aumento do conhecimento e das suas capacidades, sendo fundamental para a aprendizagem e para o desenvolvimento social, cultural e pessoal das crianças.

O brincar auxilia na aprendizagem, por isso, torna-se necessário que o educador mobilize o lúdico. Proporcionando momentos e tarefas e interações lúdicas, o educador pode obter informações importantes e de grande valor sobre as suas crianças, além de estimulá-los na criatividade, autonomia, interação com seus pares, na construção do raciocínio lógico matemático, nas representações de mundo e de emoções, ajudando assim, na compreensão e desenvolvimento do universo infantil.

O educador tem um papel muito importante na educação, pois ele é o mediador entre o aluno e o conhecimento, proporcionando situações de aprendizagem para desenvolver as capacidades afetivas, cognitivas, emocionais e sociais.

Além do educador, um mediador externo importante à criança são os brinquedos e artefactos (objetos, indumentárias, etc.) e, em especial, a presença de outras crianças, que lhes permite conversar, explorar o mundo e brincar com alguém, ou discutir ou estar em conflito com um companheiro, confrontar diferentes pontos de vista e soluções para um problema, entre outros.

Segundo Teixeira (2014) *“para que o brincar aconteça, é necessário que o professor tenha consciência do valor das brincadeiras e dos jogos para a criança, o que indica a necessidade de esse profissional conhecer as implicações nos diversos tipos de brincadeiras. Bem como saber usá-las e orientá-las”*. (Teixeira, 2014, p.65)

### **Os 6 princípios da educação pré-escolar:**

1. O **desenvolvimento** e a **aprendizagem** são vertentes indissociáveis.
2. O **reconhecimento da criança como sujeito do processo educativo**, o que significa que a educação deve sempre partir do que a criança já sabe de modo a valorizar os seus saberes como base para novas aprendizagens.
3. A **construção articulada do saber**, o que implica que as diferentes áreas a contemplar deverão ser abordadas de uma forma globalizante e integrada.
4. A **exigência de resposta a todas as crianças**, o que pressupõe uma pedagogia diferenciada, centrada na cooperação, em que cada criança beneficia do processo educativo desenvolvido com o grupo.
5. A **continuidade educativa** como processo que parte do que as crianças já sabem e aprenderam, criando condições para o sucesso nas aprendizagens seguintes.
6. A **intencionalidade educativa** que decorre do processo reflexivo de observação, planeamento, ação e avaliação desenvolvido pelo educador, de forma a adequar a sua prática às necessidades das crianças.

### **Os 9 Objetivos da educação pré-escolar**

1. Promover o **desenvolvimento pessoal e social** da criança com base em experiências de vida democrática numa perspetiva de educação para a cidadania.
2. Fomentar a inserção da criança em grupos sociais diversos, no respeito pela pluralidade das culturas, favorecendo uma progressiva consciência como membro da sociedade.
3. Contribuir para a **igualdade de oportunidades** no acesso à escola e para o sucesso da aprendizagem.
4. Estimular o desenvolvimento global da criança no respeito pelas suas características individuais, inculcando comportamentos que favoreçam aprendizagens significativas e diferenciadas.

5. Desenvolver a **expressão e a comunicação** através de linguagens múltiplas como meios de relação, de informação, de sensibilização estética e de compreensão do mundo.
6. Despertar a curiosidade e o pensamento crítico.
7. Proporcionar à criança ocasiões de **bem-estar e de segurança**, nomeadamente no âmbito da saúde individual e coletiva.
8. Proceder à despistagem de inadaptações, deficiências ou precocidades e promover a melhor orientação e encaminhamento da criança.
9. Incentivar a **participação das famílias** no processo educativo e estabelecer relações de efetiva colaboração com a comunidade.

## 1.3 As Atividades Lúdicas em Educação de Infância

### 1.3.1 Definição de Atividades Lúdicas

**lú·di·co** (latim *ludus*, -i, jogo, divertimento, distração + -ico)

adjetivo

1. Relativo a jogo ou divertimento. = RECREATIVO

2. Que serve para divertir ou dar prazer.

"Lúdicas", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2021, <https://dicionario.priberam.org/L%C3%BAAdicas> [consultado em 19-05-2022].

A palavra "lúdico" tem a sua origem na palavra *ludus*, que em latim, significa brincar.

As atividades lúdicas são caracterizadas como brincadeiras que envolvem jogos ou interações com crianças e com adultos. As atividades lúdicas são atividades em que a criança está intimamente envolvida de forma autónoma e realiza-as expressando-se através de atitudes de afeto, momentos de partilha que são subjacentes ao prazer que a atividade lhe proporciona. No seguimento que foi dito anteriormente será importante referir que as aprendizagens resultam a partir das atividades em que a criança está envolvida. Já as atividades não lúdicas a criança não as realiza por prazer, é algo que lhe foi imposto.

O objetivo das atividades lúdicas é ensinar e ao mesmo tempo proporcionar momentos de prazer e diversão para quem as pratica. No caso das crianças, tais atividades também têm o papel importante de auxiliar no desenvolvimento em diversos aspetos.

Segundo Pessanha (2001), o conceito "atividade lúdica" é complexo de definir, mas de fácil identificação. Com o passar do tempo, tem-se vindo a constatar que a atividade lúdica incentiva e promove o desenvolvimento harmonioso da criança a nível cognitivo, social e afetivo.

Luckesi (2005) afirma que a ludicidade é caracterizada pela plenitude da experiência, ou seja, a prática lúdica de uma atividade requer uma dedicação específica do ser humano. Evidenciando que:

*"Tomando por base os escritos, as falas e os debates, que tem se desenvolvido em torno do que é lúdico, tenho tido a tendência em definir a atividade lúdica como aquela que propicia a plenitude da experiência. Comumente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-la ou não. O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos". (Luckesi, 2005).*

### 1.3.2 A Importância do Lúdico no processo de ensino-aprendizagem

Na educação Infantil é notória a influência positiva das atividades lúdicas. O Educador tem um papel muito importante no sentido de proporcionar momentos ricos e diversificados, dar ferramentas às crianças com a intencionalidade de proporcionar momentos lúdicos em que estas façam aprendizagens naturalmente e de forma envolvida e implicada. Promover junto das crianças momentos, experiências e dinâmicas em que estas se tornem agentes da sua própria aprendizagem. Isto porque é muito importante inculcar nas crianças a noção de que aprender pode ser divertido.

As iniciativas lúdicas nas escolas potenciam a criatividade, e contribuem para o desenvolvimento intelectual das crianças. A criança expressa-se, assimila conhecimentos e constrói a sua realidade quando está a praticar atividades lúdicas. Também demonstra os seus saberes, a sua experiência, os seus gostos e interesses.

Estudos e pesquisas têm comprovado a importância das atividades lúdicas, no desenvolvimento das potencialidades humanas das crianças, proporcionando condições adequadas ao seu desenvolvimento físico, motor, emocional, cognitivo, e social.

Conforme Luckesi (2000) *“o que a ludicidade traz de novo é o fato de que quando o ser humano age de forma lúdica vivencia uma experiência plena”*, isto é, ele vive intensamente na efetivação da atividade. Assim sendo, o trabalho empregando na ludicidade pode contribuir para que a criança tenha maior empenho pela atividade e que se empenhe na sua prática de forma prazerosa.

A atividade lúdica tem como intenção causar prazer e entretenimento a quem pratica. São lúdicas as atividades que propiciam experiência, associando o ato, o pensamento e o sentimento. São vários os sentidos envolvidos no momento da brincadeira: a imaginação, a criatividade, a imitação, a atenção e a memória.

O lúdico favorece significativamente o desenvolvimento infantil, pois colabora na aprendizagem, na influência mútua com o ambiente, na comunicação, na socialização, na expressão e na construção do seu próprio pensamento, justificando a sua importância como orientador do método de ensino aprendizagem.

Santos (2011) afirma que: *“A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural [...], facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento”*. (Santos, 2011, p. 12). É imprescindível a diversificação de experiências proporcionadas e materiais estimulantes, para que seja suscitada a motivação e o interesse das crianças nas brincadeiras realizadas em cada espaço.

Os primeiros anos de vida são muito importantes na formação da criança. Durante este período a criança constrói a sua identidade, e desenvolve a sua estrutura intelectual, física

emocional e afetiva, assim como é um momento privilegiado para a realização de oportunidades de aprendizagens significativas.

De acordo com o Princípio 7.º da Declaração dos direitos da Criança (UNICEF, 1959) *“A criança deve ter plena oportunidade para brincar e para se dedicar a atividades recreativas, que devem ser orientadas para os mesmos objetivos da educação: a sociedade e as autoridades públicas deverão esforçar-se para promover o gozo dos direitos.”*

Portanto, devem ser várias as estratégias a adotar, nomeadamente as atividades lúdicas que se revelam uma forma de cativar as crianças e promover um bom desenvolvimento a todos os níveis. Para que sejamos capazes de motivar as crianças para a realização de algum momento ou atividade é importante que acreditemos no que estamos ou lhes queremos transmitir. A confiança, a segurança e a satisfação que o educador transmite e que observa nas crianças são primordiais em todo este processo.

Depois de concluída uma atividade, é importante que o educador reflita sobre as aprendizagens realizadas, projetando novas estratégias para que as próximas atividades sejam apelativas e agradáveis para cada criança. Pressupõe-se assim a continuidade de estímulos, a diversidade de experiências e momentos lúdicos e sobretudo a inovação destes, nunca descuidando nem desvalorizando o nível e o ritmo que cada criança tem para a aprendizagem. Esta motivação e criação de uma envolvência apelativa é um fator que faz com que as crianças se sintam entusiasmadas a concretizar um dado momento.

O ensino baseado no lúdico, tornou-se mais prazeroso, pois as crianças aprendem e desenvolvem-se mais através das brincadeiras e das atividades lúdicas. Haverá uma distinção entre brincadeira (espontânea da criança, por vezes induzida e mesmo participada pelo adulto), *tal como nos refere Silva e Sarmento (2017) quando reconhecem “que a criança, na sua brincadeira, é um “senhor todo-poderoso” e um ser autossuficiente”, pois, apesar de ser dependente dos pais ou de outros adultos para os diversos cuidados diários, ela, enquanto brinca, sente que domina parte da vida, que é capaz de escolher sozinha ao que quer brincar, como quer brincar e o que fazer com o material que encontra ao seu dispor.” (2017:41)*

As crianças são estimuladas através da atividade lúdica (como tarefa ou conjunto de tarefas programadas estrategicamente pelo adulto/educador), *“através desta prática o sujeito busca conhecimento do próprio corpo, resgatam experiências pessoais, valores, conceitos buscam soluções diante dos problemas e tem a percepção de si mesmo como parte integrante no processo de construção de sua aprendizagem, que resulta numa nova dinâmica de ação, possibilitando uma construção significativa”. (Pinto e Tavares, 2010, p. 233).*

Por meio das atividades lúdicas, a criança consegue desenvolver-se com mais facilidade, pois existe um intercâmbio e uma absorção de alguns conteúdos vivenciados. A inclusão do lúdico no ensino torna-se fundamental, sendo uma ferramenta à qual os educadores precisam aderir com a intencionalidade educativa de promover aprendizagens significativas nas crianças.

*“A introdução do lúdico na vida escolar do educando é uma maneira muito eficaz de repassar pelo universo infantil para imprimir-lhe o universo adulto, nossos conhecimentos e, principalmente, a forma de interagirmos. A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita à aprendizagem, do desenvolvimento pessoal, social e cultural e colabora para boa saúde mental e física.”* (Salomão, Martin e Jordão, 2015, p.4).

De acordo com Grosso (2013, p. 18), salientando Oliveira-Formosinho “é necessário remetermo-nos a diferentes perspetivas, ou seja, a perspetiva das crianças, dos educadores, pais e investigadores.” Desta forma, considera-se que, quando existem atividades lúdicas diversificadas e interações/relações positivas e significativas, as crianças sentem-se mais capazes, mais seguras e predispostas a adquirirem diversas aprendizagens e um desenvolvimento mais harmonioso.

O facto de a criança ver legitimada, valorizada e mesmo estimulada pelo adulto esta forma privilegiada de agir brincando, e de aprender através dessa ação, reassegura sucessivamente a criança de que pode ter iniciativa, fazer perguntas, fazer as coisas à sua própria maneira, de modos diferentes dos outros e igualmente válidos. Potencia a sua capacidade de iniciativa, a sua auto-estima, convicção de que é capaz, e claro a sua autonomia.

## 1.4 O Brincar em Educação de Infância

### 1.4.1 Definição de Brincar

brin-car - Conjugar

verbo intransitivo

1. Divertir-se.
2. Entreter-se com alguma coisa infantil.
3. Galhofar; gracejar.
4. Agitar maquinalmente.
5. Proceder levemente.

"brincar", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2021, <https://dicionario.priberam.org/brincar> [consultado em 24-05-2022].

Ao consultar um dicionário, deparamo-nos com diversos significados para a palavra brincar, e todos eles nos passam a ideia de diversão, distração, agitação, faz de conta. A brincadeira é o lúdico em ação. Brincar refere-se à ação da criança, traduzida em comportamentos autodirigidos, expressão de atitudes e emoções, tradução espontânea do que conhece, dos significados que atribui às coisas e pessoas, ação que se acompanha de prazer. Destaca-se a dimensão expressiva da própria criança, e da iniciativa e "comando" das ações pela própria criança, e não pelo Educador ou pela regra (de jogos de regras por exemplo) ou pela avaliação (fazer ou dizer certo ou errado).

Na ludicidade são propostas atividades lúdicas desenvolvidas como estratégia do Educador, que aproxime a criança da aprendizagem colocando-a em condições / contextos / tarefas que possam "atrair" a motivação, o prazer, a expressão da criança. A ideia será aproximar estas atividades de uma situação de brincadeira, mas nem tudo o que é considerado lúdico corresponde a uma ação de brincar.

Brincar é importante em todas as fases da vida, mas na infância ele é ainda mais essencial: não é apenas um entretenimento, mas, também, aprendizagem. A criança, ao brincar, expressa sua linguagem por meio de gestos e atitudes, as quais estão repletas de significados, visto que ela investe sua afetividade nessa atividade. Por isso a brincadeira deve ser encarada como algo sério e que é fundamental para o desenvolvimento infantil." (Rolim, Guerra & Tassigny, 2008:177)

Para definir o ato de brincar, é de salientar a importância do brincar para o desenvolvimento integral do ser humano nos aspetos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo. O **ato de brincar** possibilita o processo de aprendizagem da criança, pois facilita a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo, desta forma, uma relação estreita entre jogo e aprendizagem. Brincar é a ação que a criança exerce quando está no processo de autoconhecimento, e de conhecimento de tudo o que a rodeia.

*“Brincar seria, assim, um sinónimo de socialização das crianças no mundo adulto, equivalendo essa socialização à preparação para a vida, pela Incorporação antecipada, de papéis sociais” (Ferreira, 2004:198).*

É extremamente importante e necessário consciencializar os pais, educadores e sociedade em geral sobre a ludicidade que deve ser vivenciada na infância, ou seja, de que o brincar faz parte de uma aprendizagem prazerosa não sendo somente lazer, mas sim, um ato de aprendizagem.

*“O brincar não pode ser pensado nas instituições de educação infantil como uma atividade de descanso entre uma atividade dirigida ou outra. É muito mais do que isso. O brincar precisa estar integrado na proposta pedagógica da escola, ocupando um lugar concomitantemente a outros, não estando desvinculado das demais atividades da instituição. Dentro das instituições de Educação infantil, a organização da rotina, o espaço, a forma como são organizados os materiais educativos podem influenciar nas representações e maneiras como adultos e crianças sentem, pensa e interage neste espaço.” (Araújo, 2015:7).*

Neste ponto de vista entende-se que o planeamento das ações lúdicas é recomendado e que seja exercido numa atividade conjunta entre a coordenação pedagógica e os educadores, tendo como objetivo a conquista de resultados expressivos para o processo ensino-aprendizagem das crianças envolvidas.

#### **1.4.2 A importância do Brincar**

*“A criança desenvolve-se pela experiência que institui desde pequena. Essa experiência da realidade é essencial para que se tenha uma visão maior do mundo em que vive e alcance uma relação satisfatória na infância, adquirindo novas descobertas. A brincadeira proporciona à criança desenvolver sua cognição, como: a memória, o raciocínio, a criatividade, pois ela aprende brincando.” (Santos, pág.23)*

Num contexto de educação pré-escolar é essencial que o educador se mostre tranquilo, disponível e interessado em ouvir as crianças, em participar nas suas brincadeiras, em apoiar nas suas necessidades, em partilhar experiências com as mesmas, num ambiente de respeito, liberdade e reciprocidade.

É através do brincar que a criança pode desenvolver as habilidades de memória, atenção, imitação, imaginação e habilidades motoras como equilíbrio e coordenação. O brincar potencializa o desenvolvimento, aprende a conhecer, a fazer, a conviver. Estimula a curiosidade, a autoconfiança e autonomia, desenvolve a linguagem, o pensamento, e a atenção.

Por intermédio da brincadeira, a criança explora e reflete sobre a realidade e a cultura na qual está inserida, interiorizando-a. A experimentação de diferentes papéis sociais (o papel de mãe, pai, bombeiro, super-homem) através do faz-de-conta, permite à criança compreender o papel do adulto e aprender a comportar-se e a sentir como ele, constituindo-se como uma

preparação para a entrada no mundo dos adultos. A criança procura assim conhecer o mundo e conhecer-se a si mesma.

Segundo Vigotski *“Ao brincar, a criança estabelece um “mundo paralelo”, alheio ao real: mesmo dentro de uma brincadeira livre e imaginativa, se percebe o vínculo existente entre a experiência de vida da criança e o enredo ou a forma de suas brincadeiras. A brincadeira, também dentro do contexto do “faz de conta”, preserva uma identidade com o mundo real, de onde extrai os modos de agir, a dinâmica das relações interpessoais, as falas, os gestos, as regras de conduta socialmente observáveis, etc.”* (Dametto, J. & Bragagnolo A. 2020:366).

Através da brincadeira, a criança tem oportunidade de simular situações e conflitos da sua vida familiar e social, o que lhe permite a expressão das suas emoções. Brincar é uma forma segura das crianças encenarem os seus medos, as suas angústias e a sua agressividade e de tentarem elaborar e resolver os seus conflitos internos.

Outro aspeto importante no brincar é o desenvolvimento do raciocínio, da atenção, da imaginação e da criatividade. Na medida em que as crianças brincam, adquirem novas aptidões, nomeadamente na linguagem e ajudam a criança a pensar, conforme a realidade de forma criativa.

O brincar desempenha um papel igualmente importante na socialização da criança, permitindo-lhe aprender a partilhar, a cooperar, a comunicar e a relacionar-se, desenvolvendo a noção de respeito por si e pelo outro, bem como sua autoimagem e autoestima.

A criança, por meio da brincadeira, reproduz o discurso externo, construindo seu próprio pensamento. Segundo Vygotsky (1984), *“A linguagem tem importante papel no desenvolvimento cognitivo da criança à medida que sistematiza as suas próprias experiências e ainda colabora na organização dos processos em andamento.”*

Segundo Marques (2022:21) *“Enquanto brincam as crianças expressam emoções e medos, diminuem ansiedades, mostram a forma como compreendem o mundo, fazem perguntas, partilham dúvidas, constroem sentidos e significados.”*

Por outras palavras, a criança ao estar envolvida na brincadeira não está simplesmente a brincar e a usar objetos, ela atribui-lhes significado e sentido às suas ações.

Garvey (1992:12) **afirma que o ato de brincar tem diversas particularidades**, não sendo só o fator social. Assim, esta autora caracteriza esta atividade como:

1. *“Brincar é agradável, divertido. Mesmo quando não é acompanhado por sinais de alegria é avaliado positivamente por quem brinca.*
2. *Brincar não tem objetivos extrínsecos. As suas motivações são Intrínsecas não estando ao serviço de outros objetivos. Efectivamente, consiste mais num despoletar da actividade em si do que num esforço dedicado a qualquer fim particular. Em termos utilitários, é Inerentemente improdutivo.*
3. *Brincar é uma actividade espontânea e voluntária. Não obrigatória e escolhida livremente por quem brincar.*

4. *Brincar implica um certo empenhamento activo por parte do sujeito.*
5. *Brincar tem algumas relações sistemáticas com o que não é brincar”*

O brincar não é de todo um impulso, mas sim algo bastante significativo para a criança, uma vez que a atividade lúdica está relacionada com a criatividade, a resolução de problemas, a aprendizagens de línguas não maternas e a aprendizagem dos diversos papéis sociais.

Segundo Paiva (1995), ao brincar também se travam amizades, aprende-se a respeitar o próximo, adquire-se e compreende-se a importância do cumprimento das regras e descobre-se as potencialidades do seu próprio corpo e dos seus cinco sentidos. Por isso, é tão importante falar de brincar quando se fala do desenvolvimento Infantil.

Ao falarmos de brincar, não podemos esquecer o quão importante é o ambiente que proporcionamos à criança para esta realizar as suas atividades lúdicas. Sendo o ambiente um ponto fulcral para o desenvolvimento da criança e tendo uma larga importância no currículo da educação de Infância, cabe ao educador organizá-lo, tendo em conta o seu aspeto físico, social e temporal.

Podemos então concluir que brincar é intrínseco à criança, é uma necessidade e até um direito, tal como plasmado na Declaração dos direitos das Crianças. *“A criança deve ter plena oportunidade para brincar e para se dedicar a actividades recreativas, que devem ser orientados para os mesmos objectivos da educação; a sociedade e as autoridades públicas deverão esforçar-se por promover o gozo destes direitos.” (Declaração dos Direitos da Criança:1959, Princípio 7º)*

*“O direito ao brincar, ao jogo, à atividade física e ao desporto é o resultado de uma consciência progressiva acumulada nas últimas décadas e certificada pela evidência científica, baseada em teorias, trabalhos de investigação e projetos de intervenção em múltiplos contextos de ação.” (Neto, 2022, p. 57)*

## 1.5 O jogo na Educação Pré-Escolar

*“Nunca foi tão importante para a Humanidade a tomada de consciência dos benefícios de brincar (jogo livre e espontâneo), jogar (jogo com regras) e fazer atividade física e desporto (jogo institucionalizado e com regras universais. Necessita-se urgentemente de espaço e tempo para o jogo nas nossas vidas, para procurar prazer, capacidade de adaptação e felicidade, visando um desenvolvimento sustentável em termos de saúde física e mental.”*  
(Neto, 2020, p. 45)

Segundo Neto, “o significado, em latim, de «jogo» (game) é *jocare* ou recreio de espírito, distração e divertimento, astúcia, fingimento e luta.”

O termo “jogo” é utilizado em numerosos contextos, mas, no âmbito do trabalho que desenvolvemos, apenas interessa os significados em que a palavra jogo pode significar brinquedo, divertimento ou passatempo recreativo sujeito a certas regras.

*“(...) o jogo apresenta várias facetas conceptuais e uma delas é o brincar (jogo exploratório, de ação, espontâneo e livre).”* (Neto, 2020, p.37)

É difícil estabelecer bem a fronteira entre jogo e brincadeira. Os termos jogo, brincadeira e lúdico, são usados, por vezes, como se tivessem o mesmo significado e outras vezes como se fossem conceitos diferentes. Segundo Neto (2020): *“Existem muitas taxonomias ou formas de categorizar as brincadeiras e formas de jogar na infância. No entanto, podemos agrupar essas atividades lúdicas em quatro grandes grupos:*

- O **jogo simbólico** (*pretend play*) entendido como a forma de extensão da imaginação em representações de vários papéis (*faz-de-conta*), através da expressão verbal e não-verbal, sons, linguagem e objetos e numa imensa variedade de relações entre o real e a fantasia, em situações de jogo dramático ou sociodramático (por exemplo, brincar aos médicos, imitando os pais, telefonar para figuras imaginárias ou reais, etc.).

- O **jogo com objetos** (*play material*), definido como a capacidade de manusear ou manipular objetos diversos (*naturais, didáticos, tradicionais, etc.*), movido pela curiosidade com progressiva complexidade, de acordo com a idade, o sexo, a crença, a situação geográfica e com a cultura em diversos contextos de ação. São disso exemplo as construções, brincar com materiais soltos («*tralha*»), brinquedos previamente construídos ou criados pelo sujeito, pedras, paus, folhas, areia, ramos, etc.

- O **jogo social** (*social play*), através do uso de regras simples ou complexas e com definição de critérios na interação social, em que aquelas podem ser reveladas, exploradas e alteradas. São usualmente observadas formas de jogo isolado, observador, paralelo, cooperativo e de oposição (como jogar à macaca ou ao mata, ou com o pião, berlinde, elástico ou à bola, etc.).

- O **jogo de atividade física** (*physical activity play*), relacionado com o dispêndio de energia através de várias formas de atividade motora (movimentos posturais, locomotores e manipulativos, gestuais e interativos), incluindo as estereotípias rítmicas, o jogo de exercícios e de luta e perseguição, que vai aumentando de complexidade ao longo da idade (como gatinhar, correr, agarrar, lançar, equilibrar-se, trepar, lutar, jogar à apanhada, etc.). (Neto, 2020, p. 38 e 39)

Os jogos, as brincadeiras, os brinquedos e todas as atividades lúdicas acompanham o desenvolvimento da civilização humana, desde seus primórdios. Huizinga (2014) argumenta que o jogo puro e simples é o princípio vital de toda civilização, é uma função da vida. O autor integra o conceito de jogo no conceito de cultura e evidencia que o jogo é encontrado em todas as atividades humanas e precede a própria cultura, ou seja, a cultura surge sob forma de jogo. O autor destaca que as funções do jogo podem ser resumidas em dois aspectos fundamentais: uma luta por alguma coisa e a representação de alguma coisa.

Na sua definição de jogo, inclui argumentos como: “(...) o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana” (Huizinga, 2014, p.33)

## 1.6 Carlos Neto – A urgência de brincar e ser ativo

*“A brincadeira pode ser a resposta para a maioria dos males” (Carlos Neto)*

*“Todos os estudos apontam para que as crianças ativas tenham mais capacidade de aprendizagem de concentração, além de, a longo prazo, maior probabilidade de terem sucesso” (Carlos Neto)*

Carlos Neto é professor e investigador da Faculdade de Motricidade Humana (FMH), em Lisboa. É um dos maiores especialistas mundiais na área da brincadeira e do jogo e da sua importância para as crianças. Para este professor, o ato de brincar é um assunto muito sério. Trabalha com crianças há mais de quarenta anos e há uma coisa que o preocupa: o sedentarismo, a falta de autonomia dada pelos pais às crianças e a ausência de tempo para elas brincarem livremente, correndo riscos e tendo aventuras.

O brincar é um ato inerente à criança, e através do mesmo a criança desenvolve-se, explora o mundo que a rodeia, faz as suas aprendizagens, as quais se tornam mais vinculativas pois a criança encontra-se implicada na brincadeira.

Numa entrevista feita a Carlos Neto realizada por Carla Macedo a 25/02/2018 permitiu entender o seu ponto de vista relativamente ao ato do brincar e o tempo que é dado para esse feito. Carlos Neto dá bastante ênfase à importância do brincar, referendo que “(...) brincadeira pode ser a resposta para a maioria dos males”. Explica por que razão o brincar é a melhor prescrição para um desenvolvimento saudável das crianças.

Ainda refere: *“Estamos a criar uma geração de crianças doentes, afastadas da sua fisicalidade, da realidade e que dificilmente serão adultos empreendedores”*. Cada vez mais as crianças estão a ser privadas de brincar. A partir do momento em que vão para a escola, as crianças perdem o tempo que tinham para brincar, pois têm intervalos curtos e muito tempo de hora letiva. A falta de tempo para brincadeira não só pode, como é prejudicial para a saúde das crianças. Por meio do brincar as crianças aprendem inúmeras coisas.

Estudos apontam que as crianças ativas têm mais capacidade de aprendizagem de concentração, além de, a longo prazo, maior probabilidade de terem sucesso.

Contudo, é bastante pertinente rever a importância da brincadeira e da duração e qualidade dos intervalos escolares. Como refere Neto: *“Brincar permite adquirir instrumentos fundamentais para a resolução de problemas, tomada de decisões e permite também o desenvolvimento de uma capacidade percetiva em relação ao espaço físico e em relação aos outros. Além de que muitos estudos evidenciam que, quanto mais tempo a criança tem de atividade lúdica e física no recreio, maior capacidade de concentração tem na sala de aula. Já para não dizer que manter o corpo ativo é uma forma de combater o flagelo dos nossos tempos que é o sedentarismo.”*

Este autor defende que o brincar beneficia inúmeras áreas na vida de uma criança, sendo elas física, social ou psicológica. O brincar deveria estar sempre presente na vida da criança, pois o ato de brincar é um estimulador do desenvolvimento.

Tal como refere Neto: *“Porque brincar não é só manipular brinquedos, é estar em confronto com a natureza, com o risco, com o imprevisível e com a aventura. E uma criança que não o faz, dificilmente no futuro assumirá riscos, enfrentará adversidades com segurança...”*

O presente vai determinar o futuro das crianças e tudo o que se fizer, vai-se refletir posteriormente. As crianças do “hoje”, serão os adultos do “amanhã”.

Como refere Neto: *“Estamos a criar totós, dependentes, inseguros e sem qualquer cultura motora. Vemos crianças de 3 anos que, ao fim de dez minutos de brincadeira dizem que estão cansadas, outras de 5 e 6 anos que não sabem saltar ao pé-coxinho. Já as de 7 não sabem saltar à corda e algumas de 8 anos não conseguem atar os sapatos. É o que chamo de iliteracia motora”*

Há imensas crianças com dificuldades motoras de coordenação, desde o saltar ao eixo, ao pé coxinho. Não sabem correr, não sabem trepar. Tudo isto resultou da cultura do medo que impôs regras. Hoje as crianças raramente se confrontam com o desconhecido. Mas o problema não se nota só nas escolas.

*“Na verdade, existe muito pouca harmonização do tempo de família. E é preciso perceber que as crianças não devem brincar apenas entre elas; precisam de tempo para experimentar e brincar com os pais também. Assim sentem-se mais seguras.” (Neto, 2018)*

Na infância e durante todas as idades, o brincar é estruturante. Faz parte do nosso comportamento espontâneo e do organizado. Beneficia imenso a espontaneidade, a criatividade, o plano sensorial, percetivo, social, cognitivo e, essencialmente, a relação emocional.

## 2. Percurso de desenvolvimento investigativo

A questão investigativa surgiu ao longo do meu percurso acadêmico, no decorrer de cada estágio, tendo surgido o interesse em compreender “A importância da Ludicidade no processo de ensino-aprendizagem das crianças em idade Pré-Escolar”.

### 2.1 Questão Investigativa

O objeto de investigação deste projeto, centra-se na observação e nas aprendizagens feitas pelas crianças numa sala de educação pré-escolar, tendo por base atividades lúdicas. Os espaços/momentos foram intencionalmente escolhidos com o intuito de observar e registar as aprendizagens feitas pelas crianças de forma lúdica, embora o foco do estudo incidisse nas atividades orientadas pelos adultos.

Neste contexto a questão central desta investigação é: **Qual a importância e o impacto da Ludicidade na aprendizagem das crianças em idade pré-escolar?**

Para responder a esta questão desenvolveu-se um conjunto de atividades lúdicas, com o intuito de analisar o comportamento das crianças individualmente e em grupo nas suas interações, nível de envolvimento e iniciativa, nível de exploração autónoma e o papel do educador na organização e dinamização das atividades, e se essas atividades estão relacionadas com as aprendizagens feitas.

*“O ensino aprendido é uma realidade que engloba fatores internos (pessoais) e externos (culturais, históricos e sociais) que possibilita a evolução de um processo criativo e a ludicidade torna-se um meio pelo qual essa construção se realiza tendo em vista o desenvolvimento integral do sujeito aprendiz. Por meio das experiências proporcionadas pelas brincadeiras e jogos é possível identificar aprendizagens que se expressam em diversas dimensões, sejam elas de ordem motora, relacional, comunicativa e cognitiva e nelas o acesso e apropriação dos bens culturais se realizam à medida que é oportunizado à criança essa aprendizagem.” (Almeida, Ferreira, 2018, p. 5)*

Esta problemática surgiu da necessidade sentida de refletir sobre a importância das potencialidades do lúdico, da sua influência e da eficácia na promoção de aprendizagens na criança. A problemática escolhida partiu sobretudo de um interesse pessoal, com a finalidade de compreender através da observação das crianças no contexto de atividades e da leitura de autores de referência, de que maneira podem as atividades lúdicas promover um melhor desenvolvimento das crianças, refletindo sobre as práticas pedagógicas implementadas em contexto de estágio.

Momentos de atividades lúdicas, onde se desenvolvem potencialidades da criança beneficiam e revelam impactos na vida adulta, pois é a partir de uma formação integral que a criança tem as bases para alcançar bons resultados numa futura vida académica, profissional, pessoal e

também nas relações interpessoais. A interação com o meio é a responsável de grande parte da nossa formação como indivíduos.

Assim, o querer aprofundar e enriquecer os meus conhecimentos são os principais motivos desta minha escolha, uma vez que o intuito é melhorar a minha prática, procurar e reconhecer estratégias para um bom desenvolvimento da criança.

## 2.2 Objetivos

Para responder a esta questão investigativa desenvolvi um processo de observação e exploração de atividades lúdicas em contexto de sala, analisando o envolvimento e bem-estar das crianças na realização de atividades lúdicas, procurando observar e identificar as aprendizagens e os benefícios que as crianças podem adquirir através dessas mesmas atividades e o desenvolvimento de potencialidades, tal como se configura na ação da Educadora.

No sentido de ter um fio condutor definiram-se alguns objetivos que permitissem chegar mais além neste processo de descoberta da importância da ludicidade no processo de ensino aprendizagem das crianças. Assim sendo, pretende-se:

- Perceber a capacidade de autonomia das crianças nas atividades lúdicas;
- Observar o nível de interesse/envolvimento das crianças na realização das atividades lúdicas;
- Perceber se as atividades lúdicas contribuem para a aquisição da aprendizagem.

*“Embora muitas das aprendizagens das crianças aconteçam de forma espontânea, nos diversos ambientes sociais em que vivem, num contexto de educação de infância existe uma intencionalidade educativa, que se concretiza através da disponibilização de um ambiente culturalmente rico e estimulante, bem como do desenvolvimento de um processo pedagógico coerente e consistente, em que as diferentes experiências e oportunidades de aprendizagem têm sentido e ligação entre si. Neste processo, o desenvolvimento de relações afetivas estáveis, em que a criança é acolhida e respeitada, promove um sentimento de bem-estar e a vontade de interagir com os outros e com o mundo.”* (M. Educação, 2016, pág. 8 e 9)

### **3. Metodologia**

#### **3.1 Tipo de Estudo**

O presente estudo utiliza uma metodologia inspirada na Investigação-ação. A Investigação-ação pode ser caracterizada como: “(...) um processo reflexivo que caracteriza uma Investigação numa determinada área problemática cuja prática se deseja aperfeiçoar ou aumentar a sua compreensão pessoal. Esta Investigação é conduzida pelo prático – primeiro, para definir claramente o problema; segundo, para especificar um plano de ação (...)” (Mckernan, 1988 cit. por Máximo-Esteves, 2008:20).

Segundo Coutinho (2009): *“Sabendo que a metodologia da Investigação-Ação alimenta uma relação simbiótica com a educação, que é a que mais se aproxima do meio educativo sendo mesmo apresentada como a metodologia do professor como investigador (Lotorre, 2003, p.20) e que valoriza, sobretudo, a prática, tornando-a, talvez o seu elemento chave, importa, então, (...), salientar que no pensamento sobre a prática educativa está sempre implícito o conceito da reflexão, que é muito importante para a compreensão dessa simbiose.”*

#### **3.2 Participantes**

Os participantes foram as próprias Educadoras-estagiárias e o grupo de crianças com quem trabalhamos no Estágio em Jardim de Infância, tal como descrito na primeira parte deste Relatório. O grupo era constituído por dezoito crianças, sete do género feminino e onze do género masculino. No entanto houve duas crianças que deixaram de frequentar o Jardim de Infância por tempo indeterminado devido à pandemia de COVID 19.

Relativamente às idades dos participantes, as mesmas estavam compreendidas entre os dois e os três anos seis crianças completavam ainda os três anos até ao final de dezembro de 2020 e doze completavam já os quatro anos a partir de janeiro de 2021.

#### **3.3 Instrumentos e procedimentos de recolha de dados**

Considerando o objeto de estudo nesta investigação, utilizaram-se fichas de avaliação de aprendizagens realizadas pelas crianças. Através do registo e das fichas de avaliação de aprendizagens das crianças foi possível avaliar as aprendizagens feitas pelas mesmas.

Os instrumentos de recolha foram construídos tendo em conta os objetivos propostos para cada atividade (cf. Planificação no Anexo 1). As técnicas de recolha e tratamento de informação predominantes foram as fichas de avaliação (Anexo 2) e as fichas de observação (Anexo 3), notas de campo e fotografias.

O processo de recolha de dados decorreu ao longo do estágio, no contexto de desenvolvimento de atividades durante cerca de 9 semanas, no contexto do desenvolvimento das atividades relacionadas com a História do monstro das cores, conforme planificação

apresentada, através de observação direta e indireta das crianças nos contextos de atividade e em momentos de ação de observação das atividades implementadas cuja intencionalidade tinha como principal foco de interesse a ludicidade.

Para dar resposta á questão formulada, organizaram-se e proporcionaram-se momentos de atividades lúdicas, tendo em conta as áreas e domínios das OCEPE. (Anexo 1)

*“As relações e as interações que a criança estabelece com adultos e com outras crianças, assim como as experiências que lhe são proporcionadas pelos contextos sociais e físicos em que vive constituem oportunidades de aprendizagem, que vão contribuir para o seu desenvolvimento. Deste modo, a aprendizagem influencia e é influenciada pelo processo de desenvolvimento físico e psicológico da criança, sobretudo numa fase da vida em que essa evolução é muito rápida. Por isso, em educação de infância, não se pode dissociar desenvolvimento e aprendizagem.” (M. Educação, 2016, pág. 8)*

Para a recolha e análise de dados foram tidos em conta alguns pontos de observação, sendo eles:

- O tipo de atividade proposto e as experiências de aprendizagem com base nos domínios das OCEPE.
- Raciocínio logico na presente atividade;
- Os comportamentos e intervenções feitos pelas crianças;
- A aquisição e/ou o desenvolvimento das aprendizagens no momento da atividade.
- 

No decorrer de atividade fui registando algumas observações verbais feitas pelas crianças no decorrer da ação. Foi construída uma grelha (anexo 3) de observação para as atividades selecionadas onde está presente a sistematização das aprendizagens feitas pelas crianças no contexto.

Esta grelha foi construída com o auxílio das tabelas de bem-estar e de envolvimento (Bertram, T., & Pascal, C. (2009), onde estão presentes alguns indicadores, tais como: a concentração, expressão facial e postura, a precisão, o tempo de reação, a linguagem e a satisfação. Procurei incorporar alguns destes indicadores na área de formação pessoal e social e na área de expressão e comunicação, juntamente com os seus respetivos domínios.

#### 4. Apresentação e análise de dados

Considerando que a questão inicial para esta investigação consistia na importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem nas crianças em idade pré-escolar os resultados das observações permitiram chegar a um conjunto de considerações que passo a explicitar.

No contexto das Atividades propostas e selecionadas para este estudo, uma delas foi direcionada para o grande grupo, nomeadamente a Hora do Conto e cinco atividades direcionadas para pequenos grupos ou grupo de pares (jogo da memória, jogo do puzzle, jogo das cores e jogo dos frascos das emoções). A descrição com algum detalhe das atividades, tal como foram planificadas e desenvolvidas, foi realizada nas páginas 33 a 38 deste Relatório. Nessa descrição faço referência desde logo a algumas interações ocorridas com as crianças, e entre elas, bem como a dados da observação direta que foi ocorrendo.

O objetivo destas atividades lúdicas foi comprovar que, por meio do brincar, as crianças podem adquirir conhecimento e aprendizagens.

Ao longo das atividades foram observadas diversas aprendizagens: a aquisição do nome das cores, o conhecimento das emoções e saber expressá-las e a associação das emoções às cores.

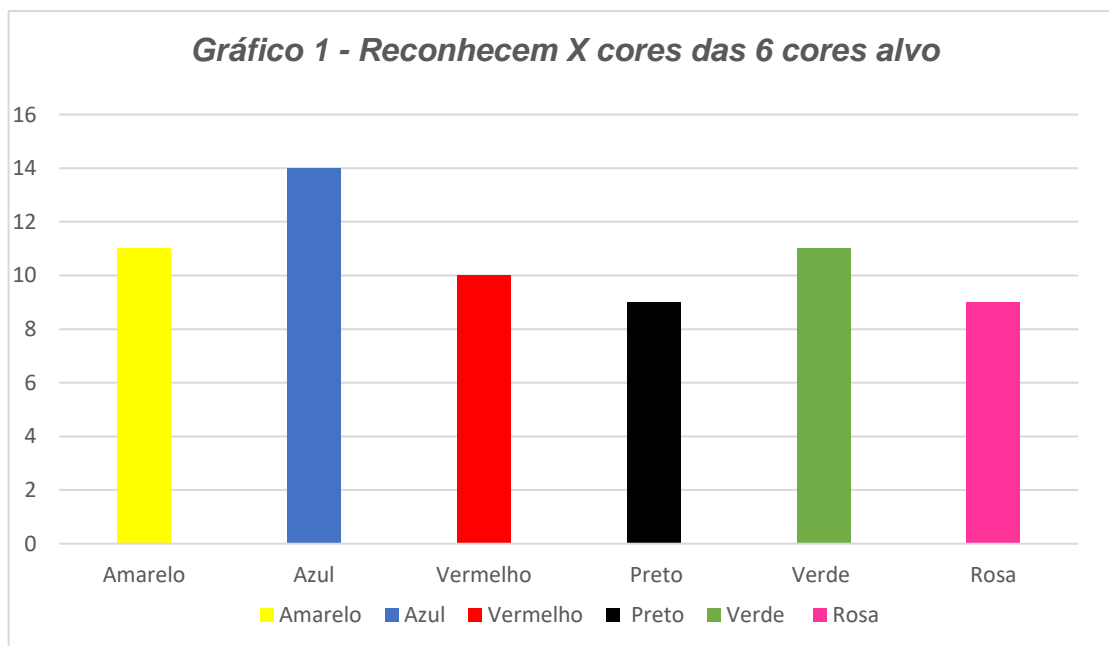


Gráfico 1 - Reconhecem X cores das 6 cores alvo

No **gráfico 1** estão representadas as cores que as crianças aprenderam com as atividades propostas, nomeadamente **11** crianças identificaram a cor amarela, **14** identificaram a cor azul, **10** identificaram a cor vermelha, **9** identificaram a cor preta, **11** identificaram a cor verde e **9** identificaram a cor rosa.

A ludicidade implícita nas atividades relacionadas com a história do Monstro das cores culminaram em aprendizagens das cores por parte de várias crianças, logo a intencionalidade educativa foi bem-sucedida. A grande maioria das crianças adquiriram o nome das cores e já as reconhecem.

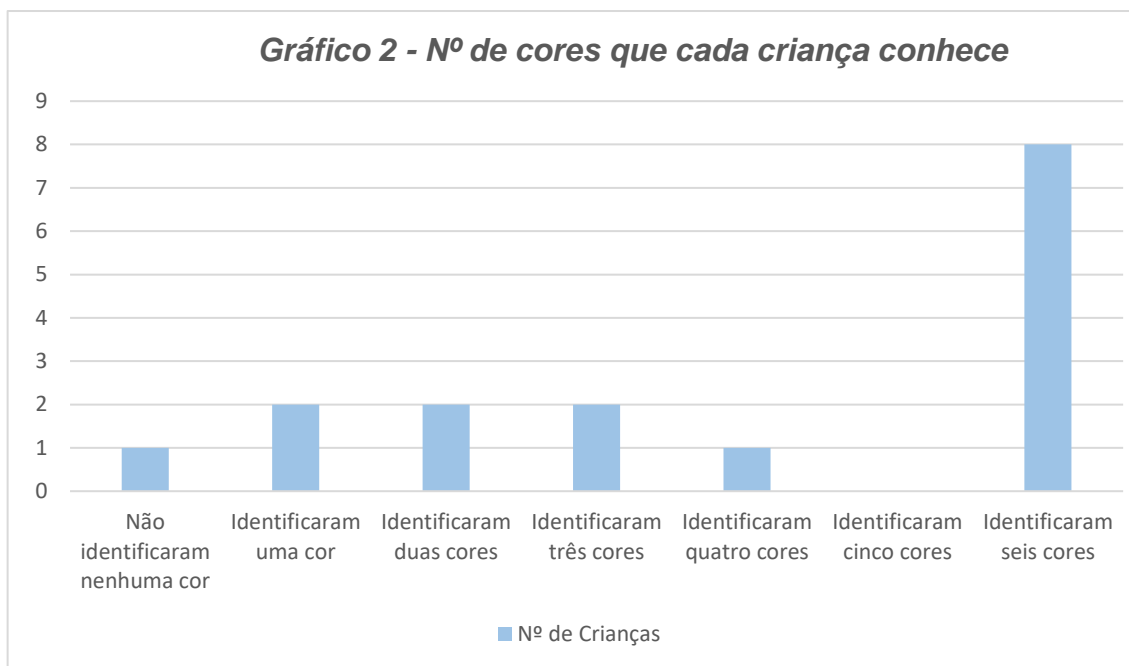
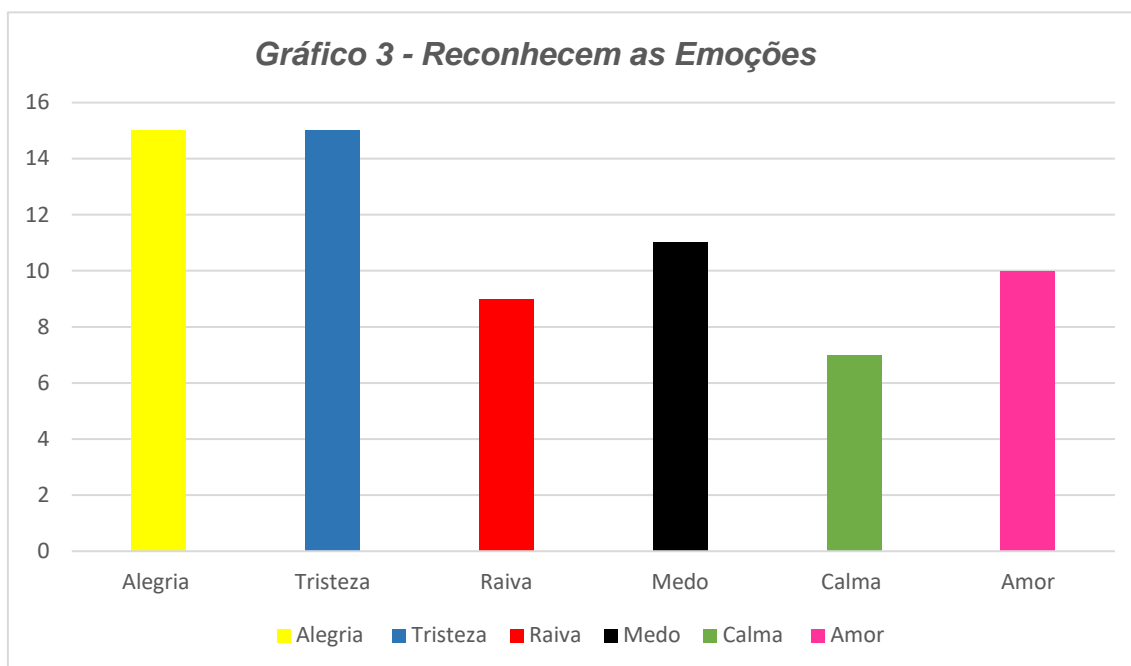


Gráfico 2 - Nº de cores que cada criança conhece

O **gráfico 2** esclarece-nos quanto ao número de cores aprendidas por cada criança. Como podemos observar no gráfico anterior, apenas uma criança não respondeu por revelar alguma timidez, o que não significa que não soubesse, apenas não se expressou. Verificou-se também que 2 crianças aprenderam uma cor, bem como outras 2 crianças aprenderam duas cores e 2 crianças aprenderam três cores.

Os dados também nos mostram que 1 criança consegue identificar quatro cores.

Pode-se verificar que nenhuma criança identificou um conjunto de cinco cores, no entanto 8 aprenderam as seis cores. Face ao exposto, à exceção de 1 criança, as restantes aprenderam cores através das propostas feitas.



*Gráfico 3 - Reconhecem as Emoções*

O **gráfico 3**, no que diz respeito á aprendizagem das emoções pretendia-se que as crianças as reconhecessem e identificassem. Como se pode verificar no gráfico anterior, 15 crianças reconhecem a emoção **Alegria**, durante a atividade proposta, e como foi referido anteriormente as crianças, através da sua expressão facial conseguiram mostrar como ficam alegres.

Relativamente á emoção **Tristeza** 15 crianças conseguiram expressar e identificar. A estratégia utilizada foi a mesma foi pedido á criança para mostrar a expressão facial que representa a respetiva emoção.

Como se pode identificar no gráfico 3, as emoções **Calma** e **Raiva** identificadas por 7 e 9 crianças respetivamente, foram as menos se destacaram nas aprendizagens.

No que concerne ao **Medo**, 11 crianças conseguiram expressá-lo e identificá-lo, referindo várias vezes terem medo dos “sustos” e do “escuro”.

A emoção **Amor** foi referida por 10 crianças que associaram esta emoção á amizade.

Em síntese todas as crianças, á exceção de 1 aprenderam a expressar a emoção da tristeza e da alegria, tendo em conta o referido anteriormente a ludicidade subjacente á atividade proposta no caso da tristeza e da alegria surtiu a intencionalidade pretendida.

No que diz respeito às restantes emoções, embora não tenham sido identificadas unanimemente, todas foram identificadas por mais de metade das crianças do grupo, á exceção da Calma identificada apenas por 7 crianças.

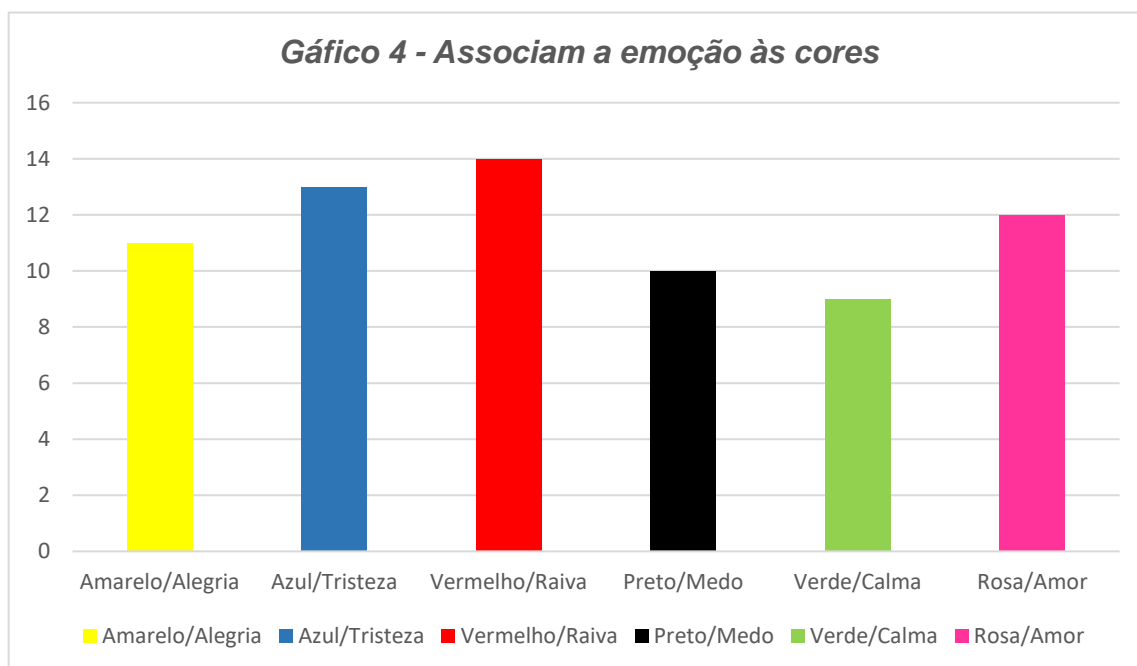
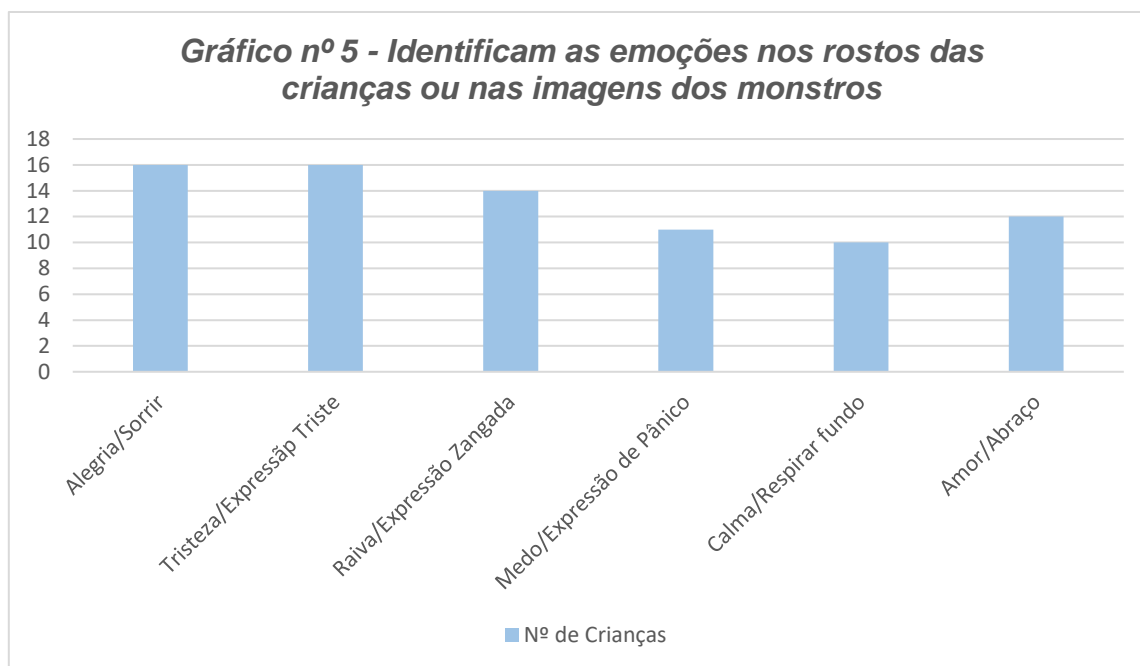


Gráfico 4 - Associam a emoção às cores

O **gráfico 4** representa o número de crianças que são capazes de associar as cores às emoções correspondentes. Ao interpretarmos o gráfico vemos que **11** crianças associam o Amarelo ao sentimento Alegria, **13** associam o Azul à Tristeza, **14** associam o Vermelho à Raiva, **10** associam a cor Preta ao Medo, **9** associam o Verde à Calma e por último, **12** crianças associam o Rosa ao Amor.

Em síntese tal como na história a maior parte das crianças conseguiram organizar e associar, de uma forma geral as cores às emoções.



*Gráfico 5 - Identificam as emoções nos rostos das crianças ou nas imagens dos monstros*

No **gráfico 5** apresentam-se os dados referentes à atividade a qual se pretendia verificar se as crianças aprendiam as expressões intencionalmente transmitidas às mesmas para que estas pudessem reproduzir. Sempre que se mostrava uma imagem de um monstro, as crianças teriam que reproduzir a emoção que diz respeito à imagem.

Podemos observar o gráfico 5 que todas as crianças do grupo conseguiram identificar as emoções **Alegria/Sorrir** e **Tristeza/Expressão triste** nos rostos das crianças ou nas imagens dos monstros, 14 crianças identificaram a emoção **Raiva/Expressão zangada**, 11 crianças identificaram o **Medo/Expressão de pânico**, 10 identificaram a **Calma/Respirar fundo** e por último, 12 crianças identificaram a emoção **Amor/Abraço**.

Tal como em atividades anteriores, as crianças aprenderam e reproduziram facilmente as expressões dos monstros das cores, onde notou-se uma evolução de aprendizagens por parte das crianças relativamente à emoção Calma, onde aumentou o número de crianças que reconheciam essa emoção e que sabiam expressá-la.

Todas as crianças tiveram oportunidade de explorar todos os materiais elaborados. Algumas demonstraram mais interesse na realização das atividades do que outras, no entanto foi notório o nível de aquisição de competências e de aprendizagens.

Moyles (2002) afirma que *“o brincar é realizado por puro prazer e diversão e cria uma atitude alegre em relação à vida e à aprendizagem.”*

No decorrer da atividade e depois da intervenção da Estagiária o jogo orientado passou a ter um carácter livre e espontâneo, visto que as crianças tiveram a oportunidade de explorar os materiais. De forma livre e lúdica, as crianças apelaram à sua criatividade e construíram

monstros de várias cores, situação que despertou a curiosidade de quem os observava, nomeadamente, quando algumas crianças resolveram juntar partes diferentes do corpo dos monstros, ou seja, juntaram a parte da cabeça de uma cor e a parte de baixo de outra cor. Quando questionadas “Porque fizeste um monstro de duas cores?”, as respostas foram muito interessantes e revelaram muitas aprendizagens feitas de forma espontânea e numa brincadeira livre:

Exemplo: *“Porque gosto mais assim”* – Criança M. G.

*“Porque gosto mais de vermelho e amarelo”* – Criança F.

*“Porque o mostro rosa e o amarelo são os que gosto mais”* – Criança M.

*“Às vezes também fico triste e zangado”*. – Criança S.

As interações das crianças no contexto das atividades lúdicas demonstraram que as crianças aprendem melhor em conjunto, num contexto de interação e de relação, o que me despertou a atenção para a necessidade de criar contextos de interação, securizadores e plenos de afetos, onde as crianças podem brincar e desenvolver a sua sociabilidade através de uma interação saudável com os seus pares e sob a supervisão atenta dos adultos.

*“Ao brincar, as crianças vão-se apropriando de conceitos que lhes permitem dar sentido ao mundo e em que o/a educador/a pode reconhecer o contributo para a aprendizagem de diversos tipos de conhecimento, tais como, a língua, a matemática, as ciências. É esta curiosidade e interesse das crianças por explorar e compreender que dará progressivamente lugar à sua participação no desenvolvimento de projetos de aprendizagem mais complexos, que mobilizam diferentes áreas de conteúdo. Não há, assim, uma oposição, mas uma complementaridade e continuidade, entre o brincar e as aprendizagens a realizar nas diferentes áreas de conteúdo.”* (M. Educação; 2016, pág. 31)

Através deste diálogo as crianças realçaram algumas características dos monstros das cores, e até se identificaram com alguns deles. Exemplo: *“Este monstro está zangado. Eu as vezes também fico zangado.”* – Criança G.

*“Olha já sei as cores todas dos monstros. Queres ver?”* – Criança D.

*“O monstro preto tem os olhos muito abertos. Está assustado!”* – Criança F.

Outra situação de diálogo, em que a criança S. constrói o monstro amarelo do puzzle e diz: *“Olha hoje vou mais cedo para casa.”* E eu pergunto-lhe: *“É por isso que estás feliz?”* E a criança S. responde logo de imediato: *“Sim!”*

As atividades onde as crianças tomaram iniciativa, tal como se referiu anteriormente, foram as que refletiram maiores níveis de eficácia na demonstração de aprendizagens realizadas. Quando as crianças brincam juntas elas “ensinam” umas às outras, e consolidam de forma sistemática conceitos.

Nas atividades complementares no âmbito da literacia das emoções demonstrou-se maiores resultados quando as crianças tinham que identificar as emoções expressas no rosto e posturas das outras crianças.

As crianças em vários momentos do dia interpretavam os monstros e assumiam as suas diferentes emoções interagindo uns com os outros. Por exemplo, num momento de brincadeira, uma criança estava a imitar o monstro da tristeza e de seguida veio outra criança imitando o monstro da alegria. A criança que estava a imitar o monstro da alegria tentou animar, de forma espontânea a outra criança com a sua alegria, dando-lhe um abraço. Esse brincar de faz-de-conta, as sessões de *role play*, e os jogos foram determinantes para garantir o sucesso da atividade, demonstrando que o Lúdico, não só favorece a aprendizagem como também todo o desenvolvimento psico-motor e socio emocional da criança.

## Reflexão Final

Com a realização desta pesquisa foi abordada e clarificada a importância do lúdico e do brincar no processo de ensino e aprendizagem e no desenvolvimento das crianças da fase pré-escolar.

A elaboração deste projeto é o resultado de uma longa caminhada prática e reflexiva, que possibilitou aprender e tomar conhecimento de outras concepções sobre o brincar e sobre as competências profissionais de Educadores de Infância. Possibilitou, ainda, tomar conhecimento sobre diversas práticas educativas que favorecem e estimulam o brincar das crianças em contexto da Educação Pré-Escolar.

Foi uma experiência muito positiva e enriquecedora, a nível pessoal e profissional. Consciencializou-me para inúmeros aspetos e obrigou-me a prestar mais atenção a pequenos pormenores. Permitiu-me fazer uma análise dos diferentes pontos de vista dos educadores de infância, relativamente à importância das atividades lúdicas e do brincar como fator de desenvolvimento das crianças. Também um aspeto muito importante, o educador tem um papel fundamental na vida das crianças, e é devido a esta enorme responsabilidade que devemos estar constantemente num processo de aperfeiçoamento dos nossos conhecimentos e do trabalho que é desenvolvido.

Tive algumas dificuldades em iniciar o estudo, pois não sabia por onde começar, embora estivesse confiante no tema. Com a ajuda e motivação da educadora cooperante e de amigos, senti o apoio necessário para seguir em frente.

O estágio veio ajudar a ver a realidade de um jardim-escola e através deste obtive respostas a situações e as dificuldades, por vezes sentidas, e que as reflexões feitas ao longo do estágio vieram clarificar e dar-me a certeza de que é esta a profissão que me vai fazer feliz.

Refletindo sobre ambas as práticas supervisionadas, senti que estas foram fulcrais para o meu desenvolvimento enquanto futura profissional, isto porque ao longo deste percurso fui adquirindo, através das experiências vivenciadas, conhecimentos e aprendizagens que contribuíram de forma muito positiva para o meu crescimento pessoal e profissional.

Através desta experiência percebi as necessidades e capacidades das crianças, o que me fez refletir que os educadores deverão (re)definir as suas práticas educativas e pensar num currículo que se adapte ao grupo de crianças e às suas necessidades individuais.

Ao longo das minhas intervenções fui refletindo sobre o que corria melhor e o que, eventualmente, poderia vir a melhorar, e considero que todas estas reflexões, algumas individuais, outras com a minha colega de estágio ou até mesmo com a educadora cooperante, tornaram-se fundamentais para me ajudarem a crescer e como ser enquanto profissional no ramo da educação, mas essencialmente por desenvolverem o meu sentido crítico e reflexivo.

No que diz respeito ao meu percurso, considero que houve uma progressão significativa, nomeadamente do estágio de creche para o estágio em jardim de infância, em que através das críticas construtivas que fui recebendo, tentei sempre trabalhar mais e melhor a minha prática, trabalhando essencialmente os pontos em que tinha mais dificuldade.

De forma a responder à minha questão de investigação e refletindo a minha experiência, considero que a ludicidade subjacente ao brincar representa uma peça fundamental na vida de uma criança, não só no que diz respeito às aprendizagens realizadas, mas pelas interações entre as crianças e os adultos, e desabafos resultantes das brincadeiras. Cabe ao educador observar, registar e refletir durante os momentos de brincadeiras das crianças, uma vez que é através das brincadeiras que as crianças demonstram alguns comportamentos, sentimentos vividos/sentidos.

Assim, a missão do educador será criar contextos lúdicos, ricos e estimulantes, que proporcionem às crianças oportunidades de aprendizagem dos vários domínios, com propostas de atividades que vão ao encontro dos seus interesses e necessidades e que impliquem da parte da criança um envolvimento de “mãos na massa”, onde a criança tem o papel preponderante e a iniciativa de escolher o que fazer.

*“A observação do brincar e de situações da iniciativa das crianças é um meio de conhecer os seus interesses, um conhecimento que pode ser utilizado para o/a educador/a planejar novas propostas, ou apoiar o desenvolvimento de projetos de pequenos grupos ou de todo o grupo.”*  
(M. Educação; 2016, pág. 18)

Organizar ecossistemas educativos, com intencionalidade educativa, estimulantes e ricos, e acompanhar a criança nas suas descobertas, observando os seus comportamentos e oferecendo estímulos, deve ser o principal papel do educador.

As interações que se estabelecem entre pares e entre adultos e criança devem ser também cuidados, para que haja um equilíbrio entre atividades direcionadas pelo adulto e atividades que decorrem da iniciativa da criança.

A atividade lúdica deve prevalecer no quotidiano das rotinas da educação pré-escolar porque é neste contexto onde a criança experimenta, cria e aprende.

Deste modo, considera-se que o ambiente educativo lúdico e pedagogicamente didático é estimulante e revelar-se-á num ambiente feliz, propício à realização de novas aprendizagens. Sendo motivador, propicia a descoberta, o conhecimento e do desenvolvimento integral de cada criança.

O brincar e toda a atividade lúdica é um aspeto essencial para o desenvolvimento das crianças, sendo essencial a sua prática no decurso da infância, uma vez que, quanto maior a diversidade de experiências, mais diversificadas e significantes serão as aprendizagens realizadas. Assim é importante o educador fornecer os elementos essenciais que as crianças precisam, ou seja, ir ao encontro das necessidades de cada uma, no que se refere ao espaço, rotina e alguns hábitos e interesses, para que as crianças se sintam o melhor possível

podendo assim, proporcionar-lhes inúmeras aprendizagens. A criança necessita ter mais autonomia e iniciativa nas suas escolhas e os adultos deverão guiar o processo de ensino aprendizagem de forma a envolver mais a voz da criança.

*“Embora muitas das aprendizagens das crianças aconteçam de forma espontânea, nos diversos ambientes sociais em que vivem, num contexto de educação de infância existe uma intencionalidade educativa, que se concretiza através da disponibilização de um ambiente culturalmente rico e estimulante, bem como do desenvolvimento de um processo pedagógico coerente e consistente, em que as diferentes experiências e oportunidades de aprendizagem têm sentido e ligação entre si. Neste processo, o desenvolvimento de relações afetivas estáveis, em que a criança é acolhida e respeitada, promove um sentimento de bem-estar e a vontade de interagir com os outros e com o mundo.” (M. Educação; 2016, pág.8)*

É importante que o educador seja um promotor de contextos educativos lúdicos ricos e estimulantes, seja um observador atento e disponível para escutar e observar cada criança, saiba proporcionar um ambiente emocional securizador e rico em afetos e torne o processo de ensino aprendizagem focado na criança e nas suas necessidades e interesses. O educador deve conseguir chegar o mais possível às crianças, com a finalidade de as colocar mais à vontade, no que se refere às interações e confiança nas pessoas que cuidam delas, pois o brincar é um elemento fundamental para a nossa inserção no mundo.

Para concluir, como futura educadora de infância pretendo adotar uma prática reflexiva e crítica para promover desenvolvimento na prática educativa. Devo tentar estar atenta e presente nos principais momentos da rotina das crianças, participar nas brincadeiras das mesmas e proporcionar experiências diferentes, para que todos tenham oportunidade de desenvolver ao máximo as suas potencialidades.

## **“Apenas a brincar”**

Quando me virem a montar blocos  
A construir casas, prédios, cidades  
Não digam que estou só a brincar  
Porque a brincar, estou a aprender  
A aprender sobre o equilíbrio e as formas  
Um dia, posso vir a ser engenheiro ou arquiteto.

Quando me virem a fantasiar  
A fazer comidinha, a cuidar das bonecas  
Não pensem que estou só a brincar  
Porque a brincar, estou a aprender  
A aprender a cuidar de mim e dos outros  
Um dia, posso vir a ser mãe ou pai.

Quando me virem coberto de tinta  
Ou a pintar, ou a esculpir e a moldar barro  
Não digam que estou só a brincar  
Porque a brincar, estou a aprender  
A aprender a expressar-me e a criar  
Um dia, posso vir a ser artista ou inventor.

Quando me virem sentado  
A ler para uma plateia imaginária  
Não riem e achem que estou só a brincar  
Porque a brincar, estou a aprender  
A aprender a comunicar e a interpretar  
Um dia, posso vir a ser professor ou ator.

Quando me virem à procura de insetos no mato  
Ou a encher os meus bolsos com bugigangas  
Não achem que estou só a brincar  
Porque a brincar, estou a aprender  
A aprender a prestar atenção e a explorar  
Um dia, posso vir a ser cientista.

Quando me virem mergulhado num puzzle  
Ou nalgum jogo da escola  
Não pensem que perco tempo a brincar  
Porque a brincar, estou a aprender  
A aprender a resolver problemas e a concentrar-me  
Um dia posso vir a ser empresário.

Quando me virem a cozinhar e a provar comida  
Não achem, porque estou a gostar, que estou só a brincar  
Porque a brincar, estou a aprender  
A aprender a seguir as instruções e a descobrir as diferenças  
Um dia, posso vir a ser Chefe.  
Quando me virem a pular, a saltar a correr e a movimentar-me  
Não digam que estou só a brincar  
Porque a brincar, estou a aprender  
A aprender como funciona o meu corpo  
Um dia posso vir a ser médico, enfermeiro ou atleta.  
Quando me perguntarem o que fiz hoje na escola  
E eu disser que brinquei  
Não me entendam mal  
Porque a brincar, estou a aprender.  
A aprender a trabalhar com prazer e eficiência  
Estou a preparar-me para o futuro.  
Hoje, sou criança e o meu trabalho é brincar.

**Anita Wadley**  
**(Educadora norte-americana)**

## Referências Bibliográficas

- Almeida, Ana Raquel Silva, & Ferreira, Victor Silva (2018). A importância do brincar no desenvolvimento do processo ensino aprendizagem. *Revista de Pós-graduação Multidisciplinar*, São Paulo, 1(5), 115-126.
- Araújo, Vivian Carvalho de (2015) Reflexões sobre o brincar infantil. Disponível em: <http://www.cmif.com.br/revista/materiais/1215525080.pdf>.
- Bertram, T., & Pascal, C. (2009). Manual DQP: Desenvolvendo a Qualidade em Parceria. Lisboa: Ministério da Educação: Direção-Geral de Inovação e de Desenvolvimento Curricular.
- Brock, A., Dodds, S., Jarvis, P. & Olusoga, Y. (2011). *Brincar – Aprendizagem para a vida*. Porto Alegre: Artmed Editora S.A.
- Coelho, H. (2013). *Contar histórias num grupo de 5 anos: que reflexo nas aprendizagens?* (Relatório de Mestrado, Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti, Porto). Disponível a partir de: [http://repositorio.esepf.pt/jspui/bitstream/20.500.11796/1435/1/TM\\_2013\\_PE.HelenaCoelho.pdf](http://repositorio.esepf.pt/jspui/bitstream/20.500.11796/1435/1/TM_2013_PE.HelenaCoelho.pdf)
- Continho, C., Sousa, A., Dias, A., Beça, F., Ferreira, M. J., & Vieira, S. (2009q). *Investigação ação: Metodologia Preferencial nas Práticas Educativas*. *Revista Psicologia, Educação e cultura*, Vol. XIII, nº 2, pp. 455-479.
- Dametto, J. & Bragagnolo A. (2020). O brinquedo e o brincar: apontamentos vigotskianos. *Revista Linhas*. Florianópolis, v. 21, n. 45, p. 363-380. Consultado: [12874-Texto do artigo-61181-1-10-20200430.pdf](#)
- Dias, C., & Neves, I. (2012). *A importância de contar histórias*. Em C. Silva, M. Martins, & J. Cavalcanti, *Ler em família, ler na escola, ler na biblioteca: Boas práticas*. Porto: Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti.
- Ferland, F. (2006). *Vamos brincar? Na infância e ao longo de toda a vida*. (1ª Edição). Lisboa: Climepsi Editores.
- Ferreira, Manuela (2004). *A Gente Gosta é de Brincar com os Outros Meninos*. Porto: Edições Afrontamentos.
- Garvey, C. (1992). *Brincar*. Lisboa: Edições Salamandra. Paiva. (1995). *A brincar também se aprende*. Lisboa: Ministério da Educação. Declaração dos Direitos da Criança:1959, Princípio 7º. Consultado: [https://www.dqe.mec.pt/sites/default/files/ECidania/Docs\\_referencia/declaracao\\_universal\\_direitos\\_crianca.pdf](https://www.dqe.mec.pt/sites/default/files/ECidania/Docs_referencia/declaracao_universal_direitos_crianca.pdf)
- Grosso, A. (2013). *Prática de Ensino Supervisionada em Educação Pré-Escolar – A Relevância da Interação Adulto-Criança no Processo de Aprendizagem e Desenvolvimento*. Departamento de pedagogia e educação. Relatório de estágio. Universidade de Évora.
- Hohmann, M. & Weikart, D. (2011). *Educar a criança*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian Formosinho, J.(1998). Prefácio. In J. O. Formosinho (Ed.), *Modelos curriculares para a educação de infância*. (2ª ed.). Porto: Porto Editora.
- Huizinga, J. (2014) *HOMO LUDENS: O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- Luckesi, Cipriano C. (2002). *Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna*. Salvador.
- Luckesi, Cipriano C. (2000). *Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese*. Salvador, BA: Gepel.
- Mata, L. (2008). *À Descoberta da escrita*. Lisboa: ME.
- Mateus, A., Silva, A., Pereira, E., Souza, J., Rocha, L., Oliveira, M. & Souza, S.: Profa. (s.d.) *A importância da contação de história como prática educativa na educação infantil*. Disponível a partir de: <http://tinyurl.com/owrhugj>
- Marques, I. (2019). *A brincar também se educa*. (1ª edição) Lisboa: Manuscrito.
- Máximo-Esteves (2008). *Visão Panorâmica da Investigação- Acção*. Porto: Porto Editora.
- Ministério da Educação (1997). *Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar*. Lisboa: Ministério da Educação.
- Ministério da Educação (2016). *Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar*. Lisboa: Ministério da Educação.
- Morgado, J. (2004). *Qualidade na Educação – Um desafio aos professores*. Lisboa: Editorial Presença.
- Moyles, J. (2002). *Só brincar? O papel do brincar na educação infantil*. Porto Alegre: Artmed Editora S.A

- Neto, C. (2022). *Libertem as crianças – A urgência de brincar e ser ativo*. Lisboa: Contra Ponto.
- Oliveira.Formosinho, J. (2013). *Modelos Curriculares para a Educação de Infância*. Porto: Porto Editora.
- Oliveira.Formosinho, J. (2013). *A Perspetiva Educativa da Associação Criança*. Porto: Porto Editora.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2001). *O Mundo da Criança*. Lisboa: McGraw - Hill de Portugal, Lda.
- Pessanha, A. (2001). *Actividade Lúdica Associada à Literacia*. Lisboa: Instituto de Inovação Educacional.
- Pimentel, J. (2017). *A importância das histórias no Pré-Escolar*. (Dissertação de Mestrado, Escola Superior de Educação, Coimbra, Portugal). Disponível a partir de: [https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/23129/1/JULIANA\\_PIMENTEL.pdf](https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/23129/1/JULIANA_PIMENTEL.pdf)
- Pinto, C.L.; Tavares, H.M. (2010). *O lúdico na aprendizagem: apreender e aprender*. *Revista da Católica*, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235.
- Pontes, V. & Alencar, D. (2011). *O brincar na educação infantil: um olhar sobre os(as) professores(as) e sua prática pedagógica*. Disponível a partir de: <http://www.ciec-uminho.org/documentos/ebooks/2307/pdfs/10%20Inf%C3%A2ncia%20e%20Ludicidade/O%20brincar%20na%20educa%C3%A7%C3%A3o%20infantil.pdf>
- Ramos, A., & Silva, S. (2014). *Leitura do berço ao recreio. Estratégias de promoção da leitura com bebés*. Em F. Viana, I. Ribeiro, & A. Batista, *Ler para Ser* (pp. 149- 174). Coimbra: Almedina.
- Rolim, A., Guerra, S, Tassigny, M. (2008). *Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil*. *Rev. Humanidades*, Fortaleza. Disponível a partir de: <https://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar%20vygotsky.pdf>
- Salomão, Hérica Aparecida Souza. MARTINI, Marilaine. JORDÃO, Ana Paula Martinez. (2015) *A importância do lúdico na educação infantil: enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado*.
- Santos. C. (2020). *Atividades Lúdicas no Processo de Ensino-Aprendizagem: A Vivência Lúdica nas Escolas da Rede Pública de Ensino no Município de Alcântara Maranhão – Brasil*. Disponível a partir de: <https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/31442/1/DISSERTA%C3%87%C3%83O%20CIBELE.pdf>
- Santos, M. M. (2010). *Leitura partilhada entre o jardim de infância e a família -um projeto de intervenção*. (Dissertação de mestrado, Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti, Porto, Portugal). Disponível a partir de: <http://hdl.handle.net/20.500.11796/1076>
- Sarmento T., Ferreira F., Madeira R., Sílvia A., Sílvia M., Rocha M., Azevedo S., Gomes L., Migueis M., Abrantes N., & Moreira S. (2017). *Brincar e Aprender na Infância*. 1ª edição. Porto: Porto editora
- Sílvia, A. (2016). *Qual o papel da atividade Lúdica no Processo de Ensino-Aprendizagem e no Desenvolvimento das crianças do Pré-Escolar?*. Instituto Superior de Educação de Ciências. Disponível a partir de: <https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/20588/22/1%20-%20tese%20final%C3%ADssimo12.pdf>
- 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 (DGE)
- Tavares, J., Pereira, A. S., Gomes, A. A., Monteiro, M. S., & Gomes, A. (2007). *Manual de Psicologia do Desenvolvimento e Aprendizagem*. Porto: Porto Editora.
- Teixeira, S. R.de O. (2014). *Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca*. 7ª edição. Rio de Janeiro: Wak Editora.
- UNICEF (1959). *Declaração Universal dos Direitos das crianças*. Disponível em: [https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/declaracao\\_universal\\_direitos\\_crianca.pdf](https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/declaracao_universal_direitos_crianca.pdf)
- Vygotsky, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1984

## Webgrafia

<https://novosalunos.com.br/saiba-importancia-das-atividades-pedagogicas-na-educacao-infantil/>

<https://sae.digital/atividades-ludicas-na-educacao/>

[https://www.agrupcadaval.com/documentos/areas\\_conteudo\\_educacao\\_pre-escolar.pdf](https://www.agrupcadaval.com/documentos/areas_conteudo_educacao_pre-escolar.pdf)

<https://www.e-konomista.pt/educacao-pre-escolar/>

<https://www.educare.pt/noticias/noticia/ver/?id=191845&langid=1>

<http://repositorio.aee.edu.br/bitstream/aee/18150/1/Estela.pdf>

<https://pdfs.semanticscholar.org/83f0/45583043f8d25f9f293f2381e8ae598afbcd.pdf>

<https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-brincar-na-educacao-infantil.htm>

<https://ionline.sapo.pt/artigo/411405/carlos-neto-estamos-a-criar-uma-sociedade-de-cativeiro-para-as-criancas-?seccao=Portugal>

<https://www.delas.pt/carlos-neto-entrevista-brincar/familia/389874/>

<http://brainstorminglptic.blogspot.com/2012/01/apenas-brincar-de-anita-wadley.html>

<https://www.delas.pt/carlos-neto-entrevista-brincar/familia/389874/>

# Anexos

## Anexo 1 -Planificação

<b>História “O Monstro das Cores” – 2ª parte</b>			
<b>Áreas de conteúdo</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Recursos</b>	<b>Avaliação</b>
<p><b>Área de Formação Pessoal e Social</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estimular a socialização;</li> <li>- Desenvolver a autonomia pessoal;</li> <li>- Promover a atenção e concentração;</li> <li>- Promover momentos de interação/diálogo entre crianças a partir das atividades;</li> <li>- Desenvolver a memorização.</li> </ul>	<p><b>Humanos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crianças, educadora, auxiliar e estagiárias.</li> </ul> <p><b>Materiais:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Livro “O Monstro das Cores”;</li> <li>• Frascos das emoções;</li> <li>• Jogos lúdicos: puzzle, roda das cores e jogo da memória.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observação direta;</li> <li>• Registo escritos;</li> <li>• Registos fotográficos;</li> <li>• Tabela individual de avaliação de atividades</li> <li>• Tabela Bem-estar e Envolvimento</li> </ul>
<p><b>Conhecimento do Mundo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estimular o gosto, a curiosidade e desejo por aprender;</li> <li>- Adquirir o nome das cores;</li> <li>- Conhecer emoções e saber expressá-las;</li> <li>- Associar emoções às cores.</li> </ul>		
<p><b>Linguagem Oral e Abordagem Escrita</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conversar informalmente adquirindo ao mesmo tempo com um vocabulário fluente e uma articulação correta;</li> <li>- Adquirir e alargar vocabulário;</li> <li>- Proporcionar diálogo e reflexão;</li> <li>- Desenvolver o gosto pela leitura.</li> </ul>		

<b>Atividade/ Estratégias</b>			
<p>Após o Bom Dia e o reforço matinal, a estagiária vai com a criança chefe do dia fazer a marcação do tempo e com todas as crianças fazer a sua presença, onde trabalhamos as tabelas de dupla entrada e a contagem das crianças que estão na sala e as que faltam.</p> <p>Neste dia as crianças em pequenos grupos irão fazer atividades lúdicas relacionadas com o livro “O Monstro das Cores”.</p> <p>Primeiramente iremos recordar a história contada no dia anterior através dos frascos das emoções, depois apresentamos os jogos lúdicos construídos por nós: puzzle dos monstros, roda das cores onde as crianças terão de colocar o monstro correspondente à cor certa que está numa mola e o jogo da memória com as cores.</p> <p>As crianças em pequenos grupos irão fazer os jogos com as estagiárias e a educadora cada uma ficará com um jogo, para que as crianças possam ter atenção e ajuda se necessário, e as crianças irão rodar para realizarem todos os jogos.</p>			

## Anexo 2

### Fichas de avaliação da Criança

#### Questão 1 - Reconhecem X cores das 6 cores alvo

<b>Criança</b>	<b>Amarelo</b>	<b>Azul</b>	<b>Vermelho</b>	<b>Preto</b>	<b>Verde</b>	<b>Rosa</b>
C1						
C2	X	X				X
C3	-	-	-	-	-	-
C4	-	-	-	-	-	-
C5	X	X	X	X	X	X
C6		X		X		
C7	X	X	X	X	X	X
C8	X	X				
C9		X	X		X	
C10		X				
C11					X	
C12	X	X	X	X	X	X
C13	X	X	X	X	X	X
C14	X	X	X	X	X	X
C15	X	X	X	X	X	X
C16	X	X	X		X	
C17	X	X	X	X	X	X
C18	X	X	X	X	X	X
<b>Total</b>	11	14	10	9	11	9

Legenda:

(-) – Ausência

**Questão 2 - Reconhecem X emoções**

<b>Criança</b>	Alegria	Tristeza	Raiva	Medo	Calma	Amor
C1						
C2	X	X		X		X
C3	-	-	-	-	-	-
C4	-	-	-	-	-	-
C5	X	X	X	X	X	X
C6	X	X				
C7	X	X	X	X	X	X
C8	X	X		X		
C9	X	X		X		
C10	X	X				X
C11	X	X				
C12	X	X	X	X	X	X
C13	X	X	X	X	X	X
C14	X	X	X	X	X	X
C15	X	X	X	X		X
C16	X	X	X			
C17	X	X	X	X	X	X
C18	X	X	X	X	X	X
<b>Total</b>	15	15	9	11	7	10

Legenda:

(-) – Ausência

**Questão 3 - Associam a emoção às cores**

<b>Criança</b>	<b>Amarelo/Alegria</b>	<b>Azul/Tristeza</b>	<b>Vermelho/Raiva</b>	<b>Preto/Medo</b>	<b>Verde/Calma</b>	<b>Rosa/Amor</b>
C1						
C2	X	X	X			X
C3	-	-	-	-	-	-
C4	-	-	-	-	-	-
C5	X	X	X	X	X	X
C6		X	X	X		
C7	X	X	X	X	X	X
C8		X	X			X
C9				X	X	X
C10	X	X	X			
C11		X	X			
C12	X	X	X	X	X	X
C13	X	X	X	X	X	X
C14	X	X	X	X	X	X
C15	X	X	X	X	X	X
C16	X		X			X
C17	X	X	X	X	X	X
C18	X	X	X	X	X	X
<b>Total</b>	<b>11</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>12</b>

Legenda:

(-) – Ausência

**Questão 4 - Identificam as emoções nos rostos das outras crianças ou nas imagens propostas**

<b>Criança</b>	Alegria/Sorrir	Tristeza/ Expressão triste	Raiva/ Expressão zangada	Preto/Medo	Calma/ Respirar Fundo	Amor/Abraço
C1	X	X				
C2	X	X	X	X	X	X
C3	-	-	-	-	-	-
C4	-	-	-	-	-	-
C5	X	X	X	X	X	X
C6	X	X				
C7	X	X	X	X	X	X
C8	X	X	X			X
C9	X	X	X	X		
C10	X	X	X	X	X	X
C11	X	X	X			
C12	X	X	X	X	X	X
C13	X	X	X	X	X	X
C14	X	X	X	X	X	X
C15	X	X	X	X	X	X
C16	X	X	X			X
C17	X	X	X	X	X	X
C18	X	X	X	X	X	X
<b>Total</b>	16	16	14	11	10	12

Legenda:

(-) – Ausência

### Anexo 3

#### Grelha de Observação das Atividades: “O Monstro das Cores”

Nome: \_\_\_\_\_ Idade: \_\_\_\_\_

Área	Domínio	Competências	Sim	Não	Às Vezes	
<b>Formação Pessoal e social</b>		Brinca com as outras crianças?				
		Participa nas atividades?				
		Demonstra capacidade e autonomia?				
		Faz escolhas e toma decisões?				
		Demonstra concentração?				
		Demonstra interesse/satisfação na participação?				
<b>Conhecimento do mundo</b>		Manifesta curiosidade por adquirir novos conhecimentos?				
		Reconhece/Identifica os monstros?				
		Reconhece/Identifica as emoções?				
		Reconhece/identifica as cores?				
		Associa a cor ao respetivo monstro?				
<b>Área da Expressão e Comunicação</b>	<b>Expressão Motora</b>	Controla movimentos de perícia e manipulação?				
		Identifica partes do corpo?				
	<b>Domínio da Matemática</b>	Identifica quantidades através de diferentes formas de representação?				
		Recolhe informação e dá resposta a questões colocadas?				
		Recolhe contagens e efetua correspondências?				
		Agrupa objetos segundo atributos? Faz puzzles?				
	<b>Linguagem Oral e abordagem à Escrita</b>		Compreende mensagens orais em situações de comunicação?			
			Utiliza a linguagem oral?			
Desenvolveu o vocabulário?						
Compreende mensagens orais?						
Exprime sentimentos e emoções através da linguagem oral?						
	<b>Educação Artística</b>	Desenvolve capacidade expressiva e criativa através das suas produções?				