



Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto
Instituto Politécnico da Guarda

Relatório de Estágio da Prática de Ensino Supervisionada

Cátia Ascenso Gameira

Mestrado em Educação Pré-escolar e Ensino do 1º Ciclo do
Ensino Básico

Novembro de 2011



Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto
Instituto Politécnico da Guarda

Relatório de Estágio da Prática de Ensino Supervisionada

Cátia Ascenso Gameira

Mestrado em Educação Pré-escolar e Ensino do 1ºCiclo do
Ensino Básico

Orientador: Professor Doutor Carlos Reis
Co-orientadora: Professora Elisabete Brito

Novembro de 2011

Agradecimentos

Agradeço ao meu orientador Professor Doutor Carlos Reis e à minha co-orientadora Professora Elisabete Brito, que sempre se mostraram disponíveis para me orientar neste percurso.

Agradeço também ao Professor Cooperante Júlio Pereira e ao supervisor de estágio Professor Doutor Carlos Francisco, pela orientação e apoio que me facultaram ao longo do estágio.

À minha grande amiga, Cristina Pinto, que me sugeriu este mestrado e me apoiou durante a sua frequência.

A toda a minha família, o meu agradecimento pela colaboração e incentivo que me deu nas diferentes etapas deste percurso.

Resumo

A frequência do Mestrado em Ensino Pré-escolar e 1º Ciclo do Ensino Básico (1º CEB) implica a frequência da unidade curricular de Prática de Ensino Supervisionada. O estágio em Ensino Pré-Escolar foi realizado durante a frequência da licenciatura em Educação de Infância, que foi concluída em 2002 com a média final de 14 valores, motivo pelo qual não foi necessária a sua realização. O estágio de 1º CEB foi realizado no decorrer do ano letivo de 2010/2011, tendo lugar na escola de Ensino Básico (EB) 1 de S. Julião, pertencente ao agrupamento de escolas de Gouveia.

O estágio, realizado numa turma de 1º ano, foi organizado em 10 regências, perfazendo um total de 40 horas. Em algumas regências esteve presente o professor supervisor.

Devido à minha experiência em Ensino Pré-Escolar (há 9 anos que leciono) pude constatar que o lúdico tem um papel fundamental no processo de ensino-aprendizagem. É através de jogo que a criança conhece o meio que a rodeia, que estabelece os primeiros contactos com os objetos e com as pessoas e aprende a viver em sociedade, participando ativamente nesse processo.

No decorrer do estágio em 1º CEB verifiquei que, devido à faixa etária das crianças e às suas características, o jogo seria um recurso de aprendizagem adequado quer como motivação inicial, quer como consolidação e até avaliação. Compreendo, para tal, o jogo individual ou/e coletivo como essencial para o processo de ensino e aprendizagem, pelo que decidi debruçar-me sobre esta temática no capítulo teórico deste relatório.

Assim, o capítulo III intitula-se: “A Relevância do Jogo no Ensino Pré-escolar e 1º Ciclo do Ensino Básico”, sendo feita uma pequena revisão bibliográfica que compreende uma perspetiva histórica sobre a importância do lúdico no ensino, referindo autores desde Platão a autores da atualidade.

Ainda neste capítulo serão sugeridos alguns jogos e materiais manipuláveis de carácter lúdico-didático que poderão ser utilizados no Ensino Pré-escolar e/ou no 1º CEB. Estes materiais são algumas propostas que visam a exploração de diferentes conteúdos de forma motivadora e possibilitando a participação ativa da criança no processo de ensino-aprendizagem, facilitando as aquisições nas diferentes áreas de desenvolvimento.

Palavras-chave: educação pré-escolar; 1º ciclo do ensino básico; jogo; lúdico.

Índice

Agradecimentos	iii
Resumo	iv
Índice de figuras	vi
Índice de Tabelas	vi
INTRODUÇÃO	1
CAPÍTULO I - ENQUADRAMENTO INSTITUCIONAL.....	4
O Agrupamento de Gouveia	7
Caraterização da Escola	13
Caraterização da Sala de Aula.....	15
Caraterização Socioeconómica e Psicopedagógica da Turma.....	17
CAPÍTULO II - DESCRIÇÃO DO PROCESSO DE PRÁTICA DE ENSINO SUPERVISIONADA	20
Regência de 16/03/2011	24
Regência de 17/03/2011	27
Regência de 18/03/2011	29
Regência de 21/03/2011	31
Regência de 22/03/2011	32
Regência de 09/05/2011	34
Regência de 10/05/2011	36
Regência de 11/05/2011	38
Regência de 12/05/2011	40
CAPÍTULO III - A RELEVÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO PRÉ-ESCOLAR E NO 1º CEB.....	41
1 - Perspetiva histórica	41
2 – O Contributo do Jogo no Desenvolvimento da Criança.....	47
3 – Conceito e Relevância do Lúdico na Didática Atual.....	49
4 – Propostas de Jogos Didáticos	53
4.1- Jogo “Matemática em Campo”	53
4.2 - Jogo “A Lagoa da Matemática”	57
4.3 - Jogo “A Roda das Perguntas”	59
CONCLUSÃO	64

Índice de figuras

Figura 1	Mapa do concelho de Gouveia.....	4
Figura 2	Fachada da Escola EB1 de S. Julião – Gouveia.....	13
Figura 3	Sala de aula do 1º ano.....	15
Figura 4	Planta da sala do 1º ano.....	15
Figura 5	Colar de contas.....	25
Figura 6	Quadro do registo do tempo.....	26
Figura 7	Jogo “A Roda das Perguntas”.....	27
Figura 8	Maqueta com o ciclo da água.....	29
Figura 9	Pequeno quadro branco.....	31
Figura 10	Mobile com alfabeto.....	33
Figura 11	Cartões com imagens de objetos.....	35
Figura 12	Objetos utilizados no jogo do saco.....	36
Figura 13	Cartões para a construção de padrões.....	38
Figura 14	Peças do jogo “Matemática em campo”.....	54
Figura 15	Jogo “matemática em campo” com os jogadores.....	54
Figura 16	Jogo da Glória.....	55
Figura 17	Tabuleiro do jogo “Na Lagoa da Matemática”.....	57
Figura 18	Tabuleiro do jogo “A Roda das Perguntas”.....	59
Figura 19	Colar de contas e respetiva caixa.....	61
Figura 20	Jogo explorado como ábaco.....	62
Figura 21	Jogo concebido para concretizar operações matemáticas... ..	62

Índice de Tabelas

Tabela 1	Lista nominal da turma de 1º ano de S. Julião.....	17
----------	--	----

INTRODUÇÃO

A profissão docente não é adquirida após a formação. Ser professor “aprende-se” todos os dias. Ser professor exige uma atualização constante e uma busca exaustiva de novos métodos para se atingir o objetivo primordial: ensinar. Essa busca conduz à aprendizagem do próprio professor e, conseqüentemente, à aprendizagem bem sucedida dos seus alunos. Foi esta necessidade de progredir que me levou à frequência deste Mestrado, visando uma atualização de novas técnicas e métodos de ensino e uma melhoria do meu desempenho docente. Essa frequência também me permitiu um aprofundamento das atuais teorias de educação, dos seus benefícios e desvantagens.

Foi este processo de atualização que me suscitou interesse pela pesquisa de novos materiais que poderiam ser utilizados na sala de aula, tendo em vista a motivação e a participação do aluno no processo de ensino-aprendizagem.

No decorrer da frequência do Mestrado em Ensino Pré-escolar e 1º Ciclo do Ensino Básico, foram solicitados diversos trabalhos que tiveram como objetivo primordial o aprofundamento das didáticas e a procura de formas inovadoras de abordar conteúdos. Neste sentido, procurei criar materiais apelativos, diligenciando formas criativas de proporcionar uma aprendizagem ativa, referida como um dos princípios orientadores da ação pedagógica do 1º CEB.

“Os programas propostos para o 1º ciclo implicam que o desenvolvimento da educação escolar, ao longo das idades abrangidas, constitua uma oportunidade para que os alunos realizem experiências de aprendizagem ativas, diversificadas, integradas e socializadoras que garantam o direito ao sucesso escolar de cada aluno” (Organização Curricular e Programas, 2004:23).

É nesta demanda de formas de aprendizagens com estas características, que surge muitas vezes o recurso a jogos, tão pertinentes nos primeiros níveis

de ensino, pois esta relevância do jogo no ensino não surge apenas no 1º Ciclo do Ensino Básico. Também as Orientações Curriculares para o ensino pré-escolar focam a sua importância ao defender que,

“Adotar uma pedagogia organizada e estruturada não significa introduzir na educação pré-escolar certas práticas “tradicionais” sem sentido para as crianças, nem menosprezar o caráter lúdico de que se revestem muitas aprendizagens, pois o prazer de aprender e de dominar determinadas competências exige também esforço, concentração e investimento pessoal” (Orientações Curriculares para a Educação Pré-escolar, 1997:18).

Compreende-se pois toda a importância que o lúdico, e consequentemente o jogo, representa no processo de ensino e aprendizagem. Este aspeto não é apenas defendido pelos pedagogos atuais, pelo contrário, é um assunto que mereceu toda a atenção de vários pedagogos notáveis, como Platão, Rousseau, Montessori, Chateau, Piaget entre muitos outros.

Evidentemente que a utilização do jogo no ensino não pode ser considerada auto-suficiente. O facto de aqui serem apresentados diversos autores que defendem a sua utilização, não significa que o ensino se deve basear apenas na utilização do jogo. Apenas se considera a sua utilidade pedagógica no contexto escolar, podendo ser utilizado em diferentes momentos, quer como motivação inicial, consolidação e até de avaliação.

Assim, este relatório de estágio encontra-se estruturado em três capítulos. O primeiro capítulo contém o Enquadramento Institucional – Organização e Administração Escolar e a Caracterização Socioeconómica e Psicopedagógica da Turma.

No segundo capítulo, será apresentada a Descrição do Processo de Prática de Ensino Supervisionada, que contém uma síntese do estágio e respetivas reflexões. Por fim, no terceiro capítulo será abordada a temática “A Relevância do Jogo no Ensino Pré-escolar e 1º CEB”.

Nos dias de hoje, cada vez mais os docentes necessitam de recorrer a atividades e experiências que permitam à criança uma participação ativa no processo de ensino-aprendizagem possibilitando, assim, o desenvolvimento da sua personalidade de uma forma autónoma. Foi esse o objetivo primordial

como estagiária e como docente. Surgindo daí o meu interesse na temática do jogo, realizando uma pesquisa de autores que destacam a sua utilidade pedagógica e, por fim, serão colocadas algumas sugestões de jogos didáticos elaborados durante a frequência do mestrado e/ou para o respetivo estágio.

CAPÍTULO I - ENQUADRAMENTO INSTITUCIONAL

Caraterização do meio

A Prática de Ensino Supervisionada (PES) decorreu na Escola EB1 de S. Julião, que se localiza na cidade de Gouveia. Pertencendo ao Distrito da Guarda, Gouveia é sede de um município com 302,49 km² do qual fazem parte 22 freguesias (figura1). Gouveia, conhecida por “cidade jardim”, dista 50 km da capital de distrito e aproximadamente a mesma distância de Viseu.



Figura 1- Mapa o concelho de Gouveia. Fonte: <http://www.wikiemergia.pt>, acedido a Agosto 2011

História Local

Com uma história que remonta aos Túrdulos, Gouveia obteve privilégios para os seus moradores através de um foral atribuído por D. Sancho I em 1186, aspeto que foi fundamental para assegurar o seu repovoamento. No decorrer do ano de 1217, D. Afonso II renovou-lhe o foral acrescentando-lhe regalias, e, em 1510, Gouveia recebeu novo foral, desta vez manuelino.

Gouveia foi elevada a cidade em 1988 e durante muitas décadas teve uma grande tradição têxtil que tem vindo a perder-se com o encerramento de várias unidades fabris, quer na cidade, quer nas diversas aldeias em redor. Este facto conduziu ao êxodo de grande parte da população ativa.

Património histórico-cultural

Devido à sua antiguidade, Gouveia é muito rica em património histórico-cultural, destacando-se o Convento de S. Francisco, o Monte do Calvário, o edifício dos Paços do Concelho (que era o antigo colégio da Santíssima Trindade) e os vários edifícios da Praça de S. Pedro.

Sendo uma cidade com perto de 4 000 habitantes, Gouveia está bem servida no que diz respeito a espaços comerciais embora também tenham vindo a revelar alguma tendência para encerrar devido à perda de população. A cidade possui ainda diversas infra-estruturas socioculturais, tais como:

- o Estádio do Farvão;
- o Pavilhão Gimno-desportivo;
- as piscinas municipais cobertas de Gouveia;
- o Teatro-cine;
- a biblioteca.

Tem várias associações desportivo-culturais que contribuem ativamente para a dinâmica da cidade e do concelho, destacando-se:

- o rancho folclórico;
- a banda Filarmónica;
- o orfeão;
- a “Viva Aventura”.

No que diz respeito a serviços, Gouveia possui, para além da câmara municipal e das juntas de freguesia, os seguintes:

- repartição de Finanças;
- tribunal;
- CTT;
- posto de turismo;
- esquadra da PSP;
- posto da GNR;
- bombeiro.

Costumes e Tradições

Quanto aos costumes e tradições, destaca-se a grande romaria das Festas do Senhor do Calvário que se realiza todos os anos, em Agosto, e que atrai pessoas provenientes de todo o país.

Para além desta romaria, realizam-se pequenas festas em homenagem aos padroeiros dos vários bairros que constituem a cidade.

Saúde e Bem-estar

Gouveia possui, a nível da saúde e assistência, um recente centro de saúde, um terminal de segurança social, laboratórios de análises, farmácias, e vários consultórios médicos. Possui ainda o Patronato e a ABPG (Associação de Beneficência Popular de Gouveia) que prestam variados tipos de assistência que vão desde a creche a lares da 3ª idade.

Educação

A cidade tem como infra-estruturas de ensino 2 escolas de 1 CEB, uma escola de EB2, uma escola secundária com EB3 e a escola profissional. A direcção do Agrupamento de Gouveia situa-se na escola secundária EB3.

Clima

Gouveia, situada a 700 metros de altitude, possui um clima temperado continental que é fortemente influenciado pela presença da Serra da Estrela. Com estações do ano com características distintas, ocorrem Verões quentes e secos enquanto que os Invernos são um pouco rigorosos, com temperaturas baixas, precipitação e ocasionalmente queda de neve.

O Agrupamento de Gouveia

Este agrupamento foi criado por Despacho do SEE de 25-06-2010 e entrou em funcionamento no ano letivo de 2010/2011, agregando numa única unidade de gestão pedagógica e administrativa os Agrupamentos de Escolas de Gouveia e de Vila Nova de Tazem com a Escola Secundária com 3º Ciclo do Ensino Básico de Gouveia.

Constituem este Agrupamento:

- 1 Escola Secundária (onde funciona a sua sede),
- 12 Jardins de Infância,
- 12 Escolas Básicas do 1.º Ciclo,
- 1 Escola Básica de Gouveia,
- 1 Escola do 2.º e 3.º Ciclos de Vila Nova de Tazem.

O ensino pré-escolar abrange as crianças dos 3 anos de idade até ao primeiro ano de ingresso no ensino básico, sendo a frequência universal a partir do ano em que as crianças atinjam os cinco anos de idade. As crianças desta faixa etária distribuem-se entre a rede pública do Ministério da Educação e a rede particular de solidariedade social, não se tendo registado, nos últimos anos, nenhum caso de crianças que ingressem no 1º Ciclo sem frequência da educação pré-escolar.

Os estabelecimentos dos outros níveis de ensino pertencem todos à rede pública do Ministério da educação.

A Escola Secundária com 3º Ciclo do Ensino Básico de Gouveia, frequentado por 306 alunos reparte-se entre o ensino regular, a via profissionalizante e a formação em regime noturno.

Os cursos profissionais deste estabelecimento de ensino são:

- Técnico de Energias Renováveis
- Técnico de Eletrónica, Automação e Computadores
- Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos
- Técnico de Instalações Elétricas

Os cursos tecnológicos administrados nesta escola secundária são:

- Curso Tecnológico de Desporto
- *Curso de Educação e Formação de Adultos (regime pós-laboral)*
- *Curso de Especialização Tecnológica - Técnico em Gerontologia*

Metas estabelecidas

A missão primordial deste agrupamento é proporcionar um espaço privilegiado para a redescoberta dos valores, nomeadamente na promoção do trabalho em equipa (compreendendo que a aquisição de conhecimentos e competências será facilitadora da realização de percursos pessoais) e valorizar a escola enquanto espaço privilegiado para a cidadania, procurando atingir um elevado grau de satisfação da comunidade educativa.

Assim, as metas principais propostas pelo Agrupamento de Gouveia e que constam no Plano de Ação deste são:

- Cumprir a Lei de Bases do Sistema Educativo e regulamentações subsequentes;
- Promover o desenvolvimento integral e harmonioso da pessoa humana nas vertentes: sensorial, física, intelectual, artística, cívica e moral;
- Contribuir para que os alunos desenvolvam competências, adquiram aprendizagens, atitudes e valores, que lhes permitam, com sucesso, a persecução de estudos e/ou a sua inserção na vida ativa;
- Favorecer o sucesso educativo e a igualdade de oportunidades respeitando ritmos diferenciados de aprendizagem, através da flexibilização curricular, diferenciação pedagógica e diversificação de metodologias nas atividades curriculares e de enriquecimento curricular;
- Promover a capacidade de intervenção da escola na promoção de uma sociedade mais cívica, democrática, justa e humanista.
- Dar primazia à avaliação formativa com valorização dos processos de auto-avaliação regulada e sua articulação com os momentos da avaliação sumativa;

- Promover a valorização da evolução do aluno;
- Incentivar a utilização de modos e instrumentos de avaliação diversificados;
- Fomentar a transparência dos processos de avaliação, nomeadamente, através da clarificação e da explicitação dos critérios adoptados;
- Consolidar a diversificação dos intervenientes no processo de avaliação: professores, alunos, encarregados de educação e técnicos especializados de apoio educativo.
- Erradicar a taxa de abandono/desistência escolar em todos os níveis e ciclos de ensino;

Estratégias

Tentando envolver todos os atores que intervêm no processo educativo e formativo, o Agrupamento de Gouveia concebe várias estratégias das quais se destacam:

- Promoção do sucesso educativo enquanto realização pessoal e coletiva de todos os membros da comunidade escolar;
- Realização de atividades pedagógicas e formas de organização, focadas nas metas a atingir, com especial relevo para as atividades curriculares em sala de aula, mas também para trabalho realizado em outros contextos e para o acompanhamento de alunos em risco de desistência;
- Direcionamento das atividades da escola e o reforço da aprendizagem, em diferentes contextos de trabalho pedagógico, para proporcionar um acompanhamento especialmente orientado para os alunos com maiores dificuldades;
- No contexto das atividades curriculares da sala de aula, adopção de processos de trabalho e de avaliação da aprendizagem focados nas metas, que permitam otimizar o progresso dos alunos de cada turma;

- Sensibilização das famílias para prestarem apoio ao desenvolvimento das competências básicas das crianças e jovens, nomeadamente em actividades de leitura em família e no incentivo ao estudo.
- Promoção de a investigação/aprendizagem/intervenção, valorizando, no currículo escolar, os saberes inerentes ao conhecimento do património cultural, arquitetónico e ambiental;
- No âmbito do estudo acompanhado atribuição de prioridade ao desenvolvimento de competências básicas em Português e Matemática;
- Valorização das vivências dos alunos, ligando-as a situações do quotidiano, no intuito do desenvolvimento do processo ensino aprendizagem;
- Realização de trabalhos de projeto que permitam aos alunos a aquisição de saberes transdisciplinares e interdisciplinares e o desenvolvimento de competências diversas, nomeadamente de pesquisa, de reflexão e de crítica construtiva;
- Organização de eventos que fomentem a aprendizagem, a pesquisa e o trabalho, designadamente concursos, exposições, debates, encontros e conferências;
- Incentivo dos alunos à pesquisa, seleção e organização de informação, transformando-a em conhecimento, através da utilização das TIC em contexto escolar, utilizando as ferramentas e conhecimentos disponíveis de forma adequada e em segurança;
- Dinamização de sessões específicas para pais e encarregados de educação sobre temáticas, que careçam de ser abordadas para otimização de algum aspeto junto da comunidade educativa;
- Criação de situações que motivem e impliquem a participação e responsabilização dos Encarregados de Educação na vida escolar dos educandos;

- Divulgação das regras comportamentais de modo explícito entre os alunos e professores, pessoal não docente e encarregados de educação;

Objetivos gerais:

- Promover um ensino com saberes resultantes de práticas assentes em exigência, criatividade, inovação, tolerância, autonomia e espírito crítico;
- Incluir, valorizar e partilhar todos os saberes e culturas como fator de sucesso e convívio equilibrado de todos os alunos;
- Integrar de forma transversal as TIC;
- Promover a formação para pessoal docente e não docente.
- Desenvolver atitudes de auto estima, responsabilidade, solidariedade, democraticidade e respeito pelos outros.
- Desenvolver nos alunos capacidades de reflexão e formulação de juízos no intuito de tomarem de decisões responsáveis.
- Promover atitudes e hábitos de vida saudáveis.
- Garantir a democraticidade interna das decisões, na defesa de uma escola democrática e livre, que preserve a igualdade de tratamento a todos os seus atores.
- Incrementar a participação dos pais/Encarregados de Educação.
- Estabelecer parcerias e articular atividades entre os estabelecimentos de educação e de ensino, as coletividades, a autarquia e a comunidade em geral.
- Dotar os estabelecimentos de todos os meios necessários à otimização do processo de ensino/aprendizagem.
- Criar condições para que todos os departamentos curriculares tenham um espaço e equipamento de trabalho adequados.
- Organizar a vida e os espaços das escolas, no sentido de assegurar a sua polivalência para o funcionamento de algumas atividades.
- Otimizar os serviços administrativos no sentido de darem uma resposta adequada às novas solicitações impostas pelo novo modelo administrativo;

- Estabelecer um bom ambiente de trabalho e de relação entre os órgãos de direção da escola e os restantes elementos da comunidade escolar e destes entre si.
- Promover a existência de condições que assegurem a plena integração escolar dos alunos;
- Reconhecer a singularidade de cada aluno na sua génese e percurso de vida;
- Fomentar o sentimento de partilha, de forma a estimular o estabelecimento de relações interpessoais harmoniosas e a troca de experiências;
- Promover o equilíbrio afetivo e emocional do aluno ao longo de todo o processo de sociabilização e consequente construção harmoniosa da sua personalidade;
- Garantir que qualquer aluno poderá usufruir de um apoio educativo especial permanente ou temporário.

Caraterização da Escola

A escola do 1º CEB de S. Julião está localizada na freguesia de S. Julião e pertence ao Agrupamento de escolas de Gouveia (figura 2).



Figura 2- Fachada da Escola EB1 de S. Julião
Fonte: Dossier de Estágio

Esta escola é frequentada por cerca de 80 alunos que, na sua maioria, são residentes nesta freguesia, com exceção de alguns que se deslocam de algumas freguesias mais próximas, devido ao local de trabalho dos encarregados de educação.

O edifício foi construído em 1982, sem tipo definido, e foi alvo de algumas alterações, nomeadamente a transformação de alguns espaços abertos em salas. Encontra-se um pouco degradado, necessitando de intervenção a nível de pinturas, pavimentos e isolamento. No entanto a escola não será alvo de manutenção uma vez que encerrará,

sendo as crianças transferidas para o novo edifício do centro escolar.

Para servir a totalidade de 5 turmas, a escola, com dois pisos, dispõe de:

- 4 casas de banho para os alunos;
- 2 casas de banho para professores e técnicas operacionais;
- 1 salão polivalente;
- 2 despensas;
- 1 cozinha;
- 1 sala de professores;
- recreio amplo e espaçoso;

Como recursos humanos dispõe de:

- 5 professores;
- 1 professor de Apoio Educativo;
- 1 professor de Ensino Especial;
- 2 técnicas operacionais.

A coordenadora da escola é a Professora Dulce Alcides.

O mobiliário das salas de aulas (mesas e cadeiras) é bastante antigo, mas ainda se encontra funcional e é suficiente.

O edifício não dispõe de serviço de refeitório, pelo que os alunos têm que se deslocar para outras instalações na hora da refeição.

A escola funciona em regime normal, decorrendo as Atividades Curriculares no seguinte horário:

Manhã: 9h – 12h

Tarde: 13.30h – 15.30h

Intervalos: 10.30h – 10.50h

14.30h – 14.40h

As Atividades de Enriquecimento Curricular (AEC) realizam-se no horário:

15.45h – 16.30h

16.45h – 17.30h

Caraterização da Sala de Aula

A sala de aula da turma do 1º ano da escola EB1 de S. Julião é um espaço com bastante luz natural, possuindo janelas em duas paredes. Por estratégia do professor, a sala tem as mesas dos alunos dispostas em U,

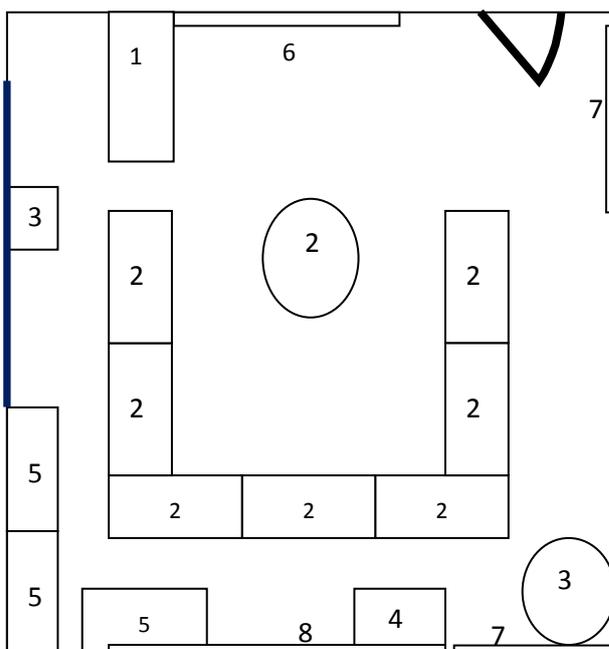


Figura 3- Sala de Aula do 1º ano
Fonte: Dossier de estágio

ficando o resto do mobiliário encostado às paredes da sala (figura 3). Esta disposição das mesas permite uma maior interação entre alunos e professor e possibilita uma maior concentração do grupo, sem haver a distinção entre os que estão sentados à frente (normalmente mais atentos) e

os que estão atrás (geralmente desconcentrados e a destabilizar).

Possui como quadro principal um quadro branco, existindo para além deste, 2 quadros pretos e vários placards de cortiça (figura 4).



Legenda da planta da sala:

- 1- Mesa do professor
- 2- Mesa de aluno
- 3- Mesa de apoio
- 4- Mesa do computador
- 5- Estante
- 6- Quadro branco
- 7- Quadros pretos
- 8- Placards de cortiça
- 9- Janelas

Figura 4- Planta da Sala de Aula do 1º ano
Fonte: Dossier de estágio

Para melhorar o conforto da sala, esta possui aquecedores (para o Inverno) e estores em todas as janelas (para controlar a luminosidade e o calor).

A nível de equipamento tecnológico possui computador com ligação à Internet e com impressora. A escola possui ainda um projector de vídeo que pode ser requisitado pelos professores.

Caraterização Socioeconómica e Psicopedagógica da Turma

Esta turma no início do ano letivo era constituída por 11 alunos, dois dos quais são do 2º ano. Atualmente tem apenas 9 alunos, pois dois alunos pertencentes ao 1º ano foram transferidos para outras escolas do Agrupamento, tal como está descrito na tabela seguinte.

LISTA NOMINAL DA TURMA DO 1º ANO

Nº	Nome	Ano de Escolaridade	Data de nascimento	Género
1	*****	1º	**/**/2004	Feminino
2	*****	1º	**/**/2004	Feminino
3	*****	1º	**/**/2004	Feminino
4	***** a)	1º	**/**/2004	Feminino
5	*****	1º	**/**/2004	Feminino
6	*****	1º	**/**/2004	Masculino
7	*****	1º	**/**/2004	Feminino
8	***** a)	1º	**/**/2004	Feminino
9	*****	1º	**/**/2004	Masculino
10	*****b)	2º	**/**/2003	Feminino
11	*****b)	2º	**/**/2003	Masculino

a) Transferido para outra escola

b) Aluno com apoio educativo (NEE)

Tabela 1- Lista nominal da turma. Fonte: PCT do 1º ano de EB1 de S. Julião

Todos os alunos que estão a frequentar o 1º ano completaram os 6 anos de idade antes de 31 de Agosto, à exceção de uma aluna que os fez no final de Novembro. As duas crianças do 2º ano têm ambas 7 anos.

Com exceção de uma aluna que frequentou o ensino pré-escolar público, todos os outros alunos frequentaram a Creche e o Jardim de Infância da Associação de Beneficência Popular de Gouveia (ABPG). Estes alunos continuam a frequentar o ATL dessa instituição que também proporciona

transporte e alimentação a alguns deles. Há uma aluna que não frequenta esse ATL mas frequenta as Atividades de Enriquecimento Curricular na escola.

Apesar de se tratar de um número reduzido de crianças, é uma turma muito heterogénea, com ritmos e características muito diferenciados, o que exige uma diferenciação de metodologias e estratégias de motivação.

Sendo uma turma de 1º ano, verifica-se alguma imaturidade que se reflete na dificuldade dos alunos em cumprir as regras da sala de aulas, bem como no desenvolvimento da motricidade fina e aquisição de pré-requisitos correspondentes ao ensino pré-escolar. A capacidade de concentração, que permite ouvir e descodificar orientações ou informações, está pouco desenvolvida em grande parte dos alunos da turma.

A dificuldade em compreender as indicações dadas pelo professor exige que, muitas das vezes, seja necessário repetir individualmente as indicações do trabalho a desenvolver. Alguns alunos revelam pouca motivação para acabar as tarefas propostas, reagindo com alguma frustração perante os alunos que já concluíram os trabalhos.

A turma destabiliza-se com facilidade, bastando um simples pormenor para causar agitação e desassossego. Geralmente, após os intervalos e sobretudo no período da tarde, os alunos revelam uma fraca capacidade de concentração, o que se torna um obstáculo à aprendizagem.

A maioria dos alunos é meiga e sociável, mostrando interesse pelas atividades propostas e manifestando comportamentos de cooperação. No entanto, há alguns elementos que são um pouco conflituosos e que revelam dificuldades em cumprir regras sociais, reagindo inapropriadamente quando são chamados à atenção pelo professor.

Os dois alunos do 2º ano (alunos de NEE) representam também comportamentos destabilizadores que impedem a concentração do grupo nas atividades, pois realizam frequentes chamadas de atenção que quebram o ritmo de trabalho de todos. Estes dois alunos, abrangidos pelo Decreto-Lei nº3/2008, beneficiam de ensino especial ministrado por uma docente especializada, duas vezes por semana: à terça-feira de manhã e à quinta-feira à tarde.

A menina com NEE possui Síndrome Fetal Alcoólico que se manifesta essencialmente em:

- limitações cognitivas;
- dificuldades na aquisição de conceitos básicos;
- pouca autonomia.

Esta criança tem momentos em que não colabora e nega-se a realizar os trabalhos. Revela-se inquieta e fala alto sozinha, sendo incapaz de concluir as atividades. No entanto, e uma vez que é uma criança muito afetuosa, se obtiver a atenção do adulto, consegue melhorar o seu comportamento.

O outro aluno com NEE possui Défice de Desenvolvimento, que se traduz resumidamente por:

- limitações cognitivas;
- incapacidade acentuada no domínio cognitivo.

Este aluno está sujeito a uma medicação psicoestimulante para melhorar os níveis de atenção, tornando-o menos agitado. Na ausência da medicação, este aluno revela comportamentos inapropriados para uma sala de aula, destabilizando toda a turma e revelando incapacidade total de realizar os trabalhos. Quando toma a medicação, este aluno apresenta-se mais calmo e consegue realizar as atividades propostas, enquadrando-se perfeitamente na turma.

Estes dois alunos de NEE, uma vez que no ano letivo anterior não atingiram as competências definidas para o 1º ano, foram sujeitos a adequações curriculares. Este ano letivo, sendo alvo de Programas Educativos Individuais, estão a voltar a trabalhar os conteúdos programáticos do 1º ano de escolaridade.

CAPÍTULO II - DESCRIÇÃO DO PROCESSO DE PRÁTICA DE ENSINO SUPERVISIONADA

No âmbito da disciplina de Prática de Ensino Supervisionada, foi realizado um estágio com a duração total de 40 horas em contexto de 1º Ciclo, de acordo com o DL 43/2007. Este estágio teve como lugar a Escola EB1 de S. Julião – Gouveia, numa turma de 1º ano, sob a orientação do professor cooperante Júlio Pereira e do professor supervisor Dr. Carlos Francisco. O estágio foi organizado em 9 regências, com o total de 40 horas algumas das quais sob a supervisão do professor orientador.

A orientação do professor cooperante e do professor supervisor foram essenciais para este estágio e para o meu desempenho futuro como docente do 1º CEB. Mas, apesar do acompanhamento excelente que me facultaram, não posso deixar de referir que o *stress* de estar a ser avaliada deixou marcas no meu desempenho. Talvez uma ansiedade que partia de mim, das minhas próprias metas como profissional, mais do que propriamente daquilo que me estavam a exigir como estagiária.

Tal como é referido por Francisco (2001), são muitos os factores que interferem no desempenho do aluno estagiário (indisciplina dos alunos, supervisão, planificação do trabalho, sobrecarga de trabalho, entre outros). Neste estágio em concreto, senti que muitos destes aspetos influenciaram o meu trabalho, no entanto, o facto de estar a ser supervisionada e a sobrecarga de trabalho (sendo trabalhadora/estudante) foram, sem dúvida, as maiores fontes de *stress*.

No estágio não nos podemos limitar a exercer a profissão. Temos que ter a preocupação de motivar os alunos com atividades inovadoras que, de alguma forma, garantam a correspondência prática dos alunos. Essa preocupação exige muita pesquisa e, obviamente, muita disponibilidade. Procurei sempre criar recursos meus (fichas de trabalho, apresentações PowerPoint, material manipulável). De alguma forma, foi o que sempre me fascinou no ensino; a possibilidade de utilizar a minha criatividade ao serviço da educação. Todavia, o que eu desconhecia era que podia (e devia) utilizar

essa criatividade no ensino do 1ºCEB, pois pensava que era uma característica exclusiva do ensino pré-escolar.

Ao inovar, com novos materiais e métodos, o educador/professor consegue motivar os seus alunos. E ao motivar, o professor tem o objetivo elementar de agradar ao ponto de cativar a sua atenção para os conteúdos pretendidos.

Inovar, motivar e agradar! Essa foi sempre a minha norma como educadora. Aprendi que poderá ser também a minha norma como professora de 1ºCEB.

No entanto, a realidade é que há muitas décadas que o ensino se rege por programas escolares que de certa forma limitaram a ação do professor. Contudo, ao longo do tempo ocorreram alterações drásticas nesses programas, algumas delas sob a influência da Educação Nova. Este movimento considera que “a educação não é uma missão do professor. A educação é intrinsecamente uma actividade que parte da criança, ou seja, a tarefa, obra e realização da criança” (Cousinet, 1978:91). O aluno passa a ter um papel mais ativo na sua própria educação, enquanto que ao professor cabe organizar e proporcionar um meio rico e estimulante para o aluno explorar.

Com estas novas correntes, os programas deixaram de ser um conjunto de objetivos e conceitos a adquirir pelo aluno, para serem linhas de orientação para o professor, exigindo deste uma postura crítica e dinâmica perante o programa que se lhe é apresentado. A função do professor não se restringe à transmissão de conhecimento, nem o aluno a recetor de informação. Aquilo que é exigido agora ao professor é que considere o aluno como um indivíduo e que valorize a sua personalidade e vivências.

O professor, na sua ação, não se pode esquecer que o aluno não é “uma tábua rasa”, como era preconizado pelos autores da Escola Tradicional. O aluno é possuidor de um passado com experiências e vivências que, de uma forma vincada, marcaram a sua personalidade. A origem, os interesses da criança, os saberes que já possui, devem servir de base para a construção de conhecimento. Neste sentido, as aprendizagens devem ser significativas e

integradas procurando sempre partir daquilo que a criança já conhece para aquilo que queremos que ela aprenda.

Outro aspeto focado no programa de 1º CEB, sob influência dos autores da Escola Nova, nomeadamente Decroly e Maria Montessori, é a utilização de materiais manipuláveis e a diversificação de recursos procurando sempre que as aprendizagens sejam ativas e diversificadas. Nesta linha de pensamento, procura-se que a criança esteja ativa física e mentalmente de forma que a aprendizagem seja realizada através da motivação do aluno.

Outro princípio fundamental na escola de hoje é o facto de se encarar o aluno como um ser social que traz consigo valores, costumes e saberes característicos do seu meio social e, mais em concreto da sua família. Todos estes factores devem ser tidos em conta, proporcionando momentos de partilha entre as diferentes culturas e promovendo a interajuda entre os alunos de forma a que valores como a solidariedade e igualdade sejam vinculados no meio escolar. Assim, as aprendizagens devem ser socializadoras, desenvolvendo sentimentos de pertença a um grupo no qual a criança se sinta protegida de preconceitos e “rótulos” sociais que podem marcar todo o seu processo escolar.

Este foi sem dúvida um dos aspetos que mais marcou este estágio e que de certa forma influenciou toda a minha acção como docente, sendo sob a influência da Educação Nova que me apercebi do papel crucial do jogo no ensino, quer como forma de manipular algo, quer como forma de tornar o aluno em um interveniente ativo do processo de ensino-aprendizagem.

Por motivos profissionais, o estágio foi realizado em dois períodos distintos. O primeiro ocorreu nos dias 16, 17, 18, 21 e 22 de março, o segundo realizou-se nos dias 9, 10, 11 e 12 de maio. Antes de iniciar o estágio pareceu-me pertinente realizar um pequeno estágio de observação, que ocorreu nos dias 14 e 15 de março (*cf.* Dossier de Estágio).

Num contexto de estágio não nos podemos abstrair do facto de se contactar com uma turma a meio do ano letivo e que esta tem sido lecionada por outro docente, tendo sido realizado um percurso com traços característicos que moldaram todos os intervenientes no processo ensino-aprendizagem. O

cunho pessoal do professor no seu método de explicar os exercícios propostos, a forma como controla o grupo, nas regras que tem implementadas são alguns aspetos que o professor estagiário só poderá constatar numa observação. Apenas desta maneira o professor estagiário poderá recolher a informação necessária para orientar a sua postura. Tal como defende Craveiro,

“Quanto à observação e registo educacional, consideramos fundamental o desenvolvimento desta (...) dado que permite ao formando conhecer a criança, avaliar o seu progresso, perceber como age em atividade e interage com os adultos, as outras crianças e objetos. Em consequência, este conhecimento permite uma prática baseada numa planificação e intervenção adequada” (Craveiro, 2004:48).

No 1º CEB, tal como no Jardim de Infância, é fundamental observar as crianças. Numa primeira abordagem, observa-se o grupo como um todo, as suas interações e as características mais superficiais. Numa segunda abordagem, é importante observar cada criança, proceder a registos, fazer questionários ao professor para que o professor estagiário conheça suficientemente bem os alunos para poder interagir com eles, tendo em conta a sua personalidade e individualidade.

Outro aspeto que pude observar foi que a hora em que se leciona é uma condicionante fulcral na aprendizagem, pois a capacidade de concentração e empenho dos alunos vai diminuindo ao longo do dia. Compreendo pois a necessidade de o professor realizar pequenas permutas no horário sugerido pelo agrupamento, explorando, no período da manhã, as áreas curriculares que exigem mais concentração (como a Língua Portuguesa e a Matemática), deixando para o período da tarde as áreas de Estudo do Meio e Expressões que, apesar de terem igual relevância, exigem uma menor concentração.

Regência de 16/03/2011

A minha primeira regência ocorreu no dia 16/03/2011 e decidi começar com a área curricular de Língua Portuguesa. O facto de ter realizado dois dias de observação foi crucial para eu estabelecer os primeiros contactos com os alunos e compreender a dinâmica da sala. Considero que foi fundamental conhecer previamente os alunos pois reduziu consideravelmente o nervosismo da primeira regência.

Achei que seria importante que as fichas que apresentasse fossem totalmente elaboradas por mim, inclusive os próprios textos explorados. No entanto, deparei-me com muitas dificuldades, pois as crianças não conhecem ainda todas as letras e desconhecem os casos de leitura. A seleção de palavras para construir um texto é um processo que implica um grande conhecimento dos conteúdos que já foram abordados pelo professor cooperante. Assim, sobretudo nas primeiras fichas que elaborei, foi crucial o apoio e orientação do professor Júlio Pereira que me alertava para algumas irregularidades que foram surgindo e que fui corrigindo ao longo do estágio.

Em relação ao desenrolar da minha aula de Língua Portuguesa tenho a focar uma má gerência, da minha parte, das atividades para os alunos de NEE pois, devido a uma falha minha nas observações que efetuei, pensei que estes alunos teriam um ritmo mais lento, planificando uma atividade que se revelou insuficiente, de onde se deduz a relevância de uma boa observação.

Na aula de expressão plástica sugeri um trabalho sobre o dia do pai. Recorri a imagens impressas em papel autocolante, o que motivou bastante os alunos por ser um material fora do comum. Sem dúvida, a escolha dos materiais é um aspeto fundamental para o envolvimento dos alunos nas atividades propostas pois, inicialmente, quando expliquei aos alunos aquilo que era pretendido nesta atividade, estes argumentaram que “pintar era coisa de crianças”. No entanto, quando lhes mostrei o papel autocolante, os alunos empenharam-se na sua utilização.

À tarde, na aula de Matemática, recorri a um material manipulável, que preparei para o efeito: o colar de contas, que consiste num fio grosso no qual os alunos enfileiravam contas (figura 5).



Figura 5- Colar de Contas
Fonte: Dossier de Estágio

Maria Montessori, no início do séc. XX, deparou-se com a necessidade de criar materiais que auxiliassem na educação de crianças com dificuldades. Ao obter um grande sucesso junto dessas crianças, Maria Montessori alargou a sua utilização na educação de crianças normais, seguindo assim os princípios da educação ativa defendida pelo Movimento da Escola Nova. A atividade da criança e a sua motivação passam a ser aspetos fulcrais para que esta auto-construa o seu conhecimento.

Assim, e tendo em conta a experiência que tenho em Jardim de Infância, considero que, numa fase em que a criança se encontra na idade das operações concretas, é muito importante que a criança veja, toque, sinta, para que possa conhecer realmente aquilo que lhe é apresentado.

Com o colar de contas é possível esse conhecimento, essa representação concreta de algo que os alunos terão que utilizar no abstrato. Sendo a primeira vez que usei este recurso, o enfiamento das contas foi muito demorado, perdendo-se muito tempo com essa atividade. No entanto, o colar de contas originou muita motivação para a realização da ficha que propus.

Em Estudo do Meio, a utilização de cartazes grandes sobre as quatro estações e o recurso ao quadro de registo do tempo que fiz em cartolina de maquete, foram essenciais para motivar os alunos e cativar a sua atenção (figura 6).



Figura 6 - Quadro de registo do tempo, elaborado com placas de maquete (realizado por Cátia Gameira). Fonte: Dossier de Estágio

Regência de 17/03/2011

Devido a uma atividade sugerida pelo Agrupamento, neste dia, só me foi possível reger no período da manhã. Na aula de Matemática, após relembrar as regras de utilização, utilizei novamente o jogo do colar de contas como recurso para facilitar e motivar os alunos na realização das contagens.

Na aula de Língua Portuguesa, recorri à utilização de um material áudio que foi bem sucedida, conseguindo cativar a turma, facto que comprovei quando realizei o questionário oral e constatei que os alunos responderam corretamente às minhas questões, revelando a concentração com que estiveram a ouvir a narração da história.

Após o questionário oral, recorri a um jogo (figura 7) para motivar os alunos na realização de uma ficha. Considero, tal como muitos autores, que o jogo é uma poderosa atividade que pode ser usada ao serviço do ensino. De facto, “Uma criança que não sabe jogar (...) será um adulto que não sabe pensar” (Chateau, 1975:16). O jogo é uma atividade que influencia substancialmente o desenvolvimento da personalidade, sobretudo a nível social e cultural, pois é através do lúdico que a criança aprende a viver com as regras da sociedade. Tal como é preconizado por Chateau (1975:15), o “jogo é (...) uma exploração gratuita e vinculadora de alegria”. É esse prazer que pode ser aproveitado para motivar a criança a aprender, obtendo dela uma participação mais ativa e, conseqüentemente, mais produtiva.



Figura 7- Jogo A Roda das Perguntas (autoria de Cátia Gameira).
Fonte: Dossier de Estágio

Nesta aula, o jogo “A Roda das Perguntas” suscitou muito interesse por parte de todos, no entanto, a meio da aula chegou um técnico para instalar um projetor na sala para a atividade da tarde. Este aspeto distraiu grande parte dos elementos da turma, tendo sido quase impossível continuar a aula.

A explicação deste jogo encontra-se no último capítulo deste relatório.

Regência de 18/03/2011

Devido a outra atividade sugerida pelo agrupamento, só me foi possível reger durante a manhã. Na aula de Estudo do Meio, usei como suporte apresentações de PowerPoint e a audição de um CD com sons relativos aos estados do tempo. A projeção do PowerPoint cativou muito a atenção do grupo. Ao professor cabe promover esses primeiros contactos com os meios tecnológicos, para o que é essencial que o professor os desmistifique e entenda a importância que estes possam ter no processo de ensino-aprendizagem.

Os meios tecnológicos permitem ao professor abordar várias temáticas de forma lúdica e proporcionam um leque maior de vivências à criança. Neste caso, com o recurso ao computador, pude explorar uma realidade que não é possível trazer numa caixa para a escola. Mas ao visionarem a projeção dos estados do tempo e ao ouvirem os sons do CD, proporcionei a hipótese de vivenciarem essas realidades de uma forma mais real. Tenho igualmente a destacar o papel moderador do professor no que diz respeito à selecção da informação e à frequência do recurso aos meios tecnológicos, não esquecendo que a realidade é sempre um recurso preferível. Neste sentido, utilizei o cubo de gelo para que as crianças pudessem contactar com essa realidade e identificassem os estados da água, podendo depois associá-los aos estados de tempo apresentados no PowerPoint (neve, granizo, nevoeiro, chuva, ...).

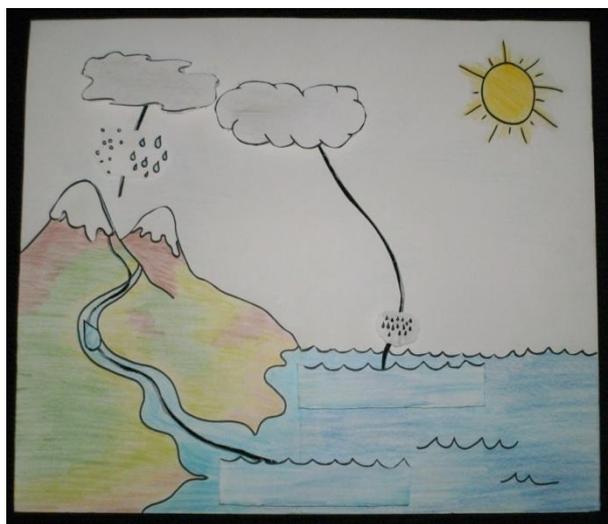


Figura 8- Maqueta com o ciclo da água (elaborado por Cátia Gameira). Fonte: Dossier de estágio

Mais uma vez, recorri a um cartaz (figura 8) feito em cartolina de maqueta que, sendo um material novo, suscitou a curiosidade dos alunos. O facto de nesse cartaz existirem peças que se deslocam, realizando o ciclo da água, foi também um aspeto determinante para a motivação dos alunos.

Depois do intervalo, iniciámos mais uma vez o jogo “A Roda das Perguntas”, no entanto, fomos interrompidos pois a atividade que estava prevista para a tarde foi antecipada para o período da manhã.

Regência de 21/03/2011

Na aula de Expressão Plástica, relembrei o texto “Valéria e Rio” e encaminhei o diálogo para o tema da reciclagem e a sua importância para a proteção da Natureza. Foquei a necessidade de reciclar dado que os recursos naturais estão a esgotar-se e é necessário que todos tenhamos uma atitude cívica e responsável perante este facto. O folheto, um desdobrável, visa a sensibilização para a separação do lixo e sua reciclagem. Abordei assim as duas áreas: expressão plástica e formação cívica.

Após o intervalo, fez-se a plantação de uma árvore no recreio. Esta atividade já estava programada na agenda da escola, e limitou-me bastante o tempo para a área curricular de Língua Portuguesa.

A introdução da letra X com o manuseamento do Xilofone foi algo que cativou logo a atenção de todos, até porque ao fim da aula puderam voltar a brincar com ele. Desta vez, tive a preocupação de organizar melhor a atividade para os alunos de NEE, propondo uma ficha mais extensa e adequada que os manteve concentrados.

Em Matemática introduzi o número 25. Os colares de contas foram reestruturados. Inicialmente as contas estavam dispostas ao acaso mas, por sugestão do professor cooperante, foram reorganizados de 5 em 5 de cada cor, para que as crianças automatizassem a contagens de 5 em 5 e de 10 em 10, facilitando todos os outros cálculos. Os alunos realizaram a ficha sem dificuldade e, à medida que foram acabando, facultei-lhes um pequeno quadro branco com o “esquema em árvore”, no qual poderiam explorar várias opções de cálculo para o número 25 (figura 9).

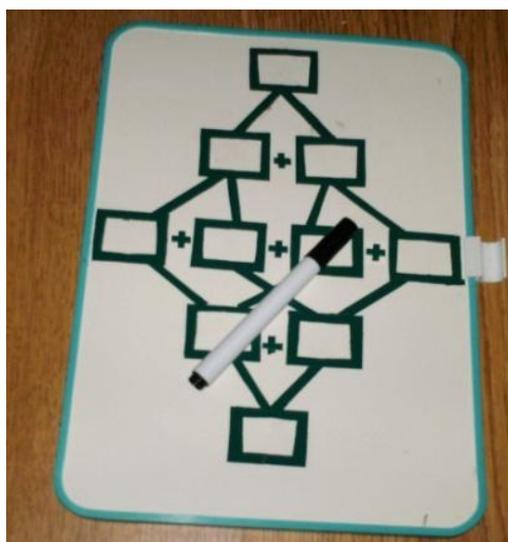


Figura 9- Quadro Branco Individual (adaptado por Cátia Gameira. Fonte: Dossier de estágio.

Regência de 22/03/2011

Nesta regência fui observada pelo professor supervisor. Ultrapassado algum nervosismo inicial, dei início à minha regência, conseguindo-me abstrair por completo da presença do professor, concentrando-me na minha interação com os alunos. Iniciei com uma breve revisão do número 25 e, depois, passei para o número 26, adicionando uma conta ao colar de contas.

A realização da ficha de trabalho numa projeção de PowerPoint no quadro branco foi algo que cativou bastante os alunos que não só estiveram concentrados durante a atividade, como também se empenharam de tal forma na realização das fichas propostas que as realizaram num reduzido espaço de tempo. No restante tempo, recorri a exercícios no quadro e à utilização do pequeno quadro branco com o “esquema em árvore”, que ia passando de mesa em mesa.

Tendo em algumas regências anteriores acontecido sobrarem fichas ou exercícios que não eram concluídos, nesta aula cingi-me à quantidade de exercícios que me pareceu executável. No entanto, a utilização do PowerPoint fez-me refletir em que medida a motivação dos alunos é preponderante para o ritmo e desenrolar da aula. O aluno motivado assimila conhecimentos com muito mais rapidez e empenha-se ativamente no processo de ensino-aprendizagem.

Na área curricular de Expressão Musical e Expressão Motora utilizei um PowerPoint sobre o alfabeto, que encontrei no site: www.youtube.com. Na planificação constavam atividades que implicavam deslocamentos de pares com bola, mas, por sugestão do professor cooperante e do professor supervisor, modifiquei os exercícios, realizando, assim, jogos com passes de bola simples.

À tarde, seria apenas abordada a área curricular de Língua Portuguesa. No segundo tempo recorri novamente à apresentação de PowerPoint sobre o Alfabeto e a uma atividade relacionada com a expressão plástica para fazer uma pequena revisão do mesmo. O recurso a uma atividade de expressão plástica (figura10) e a um material diferente (flores feitas em papel com aroma)

foram aspetos cruciais para cativar e motivar o grupo que, geralmente, de tarde, apresenta um comportamento irrequieto e desconcentrado. Talvez por influência da minha experiência no ensino pré-escolar, parece-me importante que a sala de aula seja um espaço agradável e estimulante para professor e alunos, daí o meu empenho em colocar, nas paredes, elementos coloridos que recordem os conteúdos abordados.



Figura 10- Mobile com alfabeto Fonte: Dossier de estágio

Regência de 09/05/2011

Nesta segunda semana de estágio, a pedido do professor cooperante, recorri, com mais frequência, à utilização dos manuais do que propriamente à elaboração de fichas de trabalho. Este pedido surgiu da necessidade de se fazerem os exercícios dos manuais, sendo difícil de justificar a sua não realização. Como tal o professor cooperante teria que trabalhar posteriormente esses exercícios o que de alguma forma iria prejudicar o normal decorrer do programa, aspeto que eu compreendi, até porque considero que o facto de existir um estágio não pode, de modo algum, prejudicar o ritmo de trabalho implementado pelo professor. No entanto, este acontecimento obrigou-me a refletir um pouco sobre a utilização dos manuais.

Esta experiência de estágio em 1ºCEB deixou-me bem presente a dependência que o 1º ciclo tem dos manuais escolares. Parece-me evidente que, se eu passar pela experiência de lecionar neste nível de ensino, vou ficar condicionada à utilização dos manuais. Sinto que esta pressão não surge apenas do facto de haver manuais, mas sim de todo o sistema educativo, passando pelos agrupamentos, outros professores e até os próprios pais.

Interrogo-me, até, se a utilização abusiva dos manuais não será incompatível com as novas teorias de educação. Com a Educação Nova, tal como defende Bloch, citado por Correia (1997:18) “Os métodos e os programas gravitam à volta da criança e não mais a criança rodando assim-assim à volta de um programa decidido fora dela”. Parece-me, então, um pouco contraditório defender-se teoricamente a individualização do ensino e a participação ativa da criança no processo ensino-aprendizagem, quando os alunos passam 5 horas diárias a realizar exercícios padronizados, que não respeitam o ritmo e o desenvolvimento individual. Claro que um ensino completamente individualizado não é concretizável. No entanto, a dependência dos manuais tornou-se tão óbvia que o docente deixou de ter margem para implementar outros exercícios e outros métodos que seriam mais ajustados a cada turma e a cada aluno em particular.

Tendo em consideração o pedido do professor, e compreendendo toda a sua pertinência, tentei então reformular as minhas planificações de acordo com os objetivos dos manuais. Assim, nesta aula de Língua Portuguesa, optei por fazer um PowerPoint a partir do texto do manual e colocar os exercícios do livro no mesmo, corrigindo-os na projeção (no quadro branco).

Na área curricular de Expressão Plástica, os alunos elaboraram cartões que terão utilidade na próxima aula de Estudo do Meio no dia 10/05/2011 (figura 11).

Na aula de Estudo do Meio, recorri a um jogo para explorar diferentes objetos, no entanto, devido a actividades promovidas pelos professores das AEC, não me foi possível concretizar esse jogo.



Figura 11- Cartões com imagens de objectos (elaborados por Cátia Gameira). Fonte: Dossier de estágio.

Regência de 10/05/2011

Nesta regência de Matemática recorri, mais uma vez, a uma apresentação em PowerPoint para realizar os exercícios e a sua correção. Ao aperceber-me da frequência com que utilizava o projetor questionei-me se não estaria a fazer uma utilização abusiva das TIC durante o meu estágio. No entanto, após uma breve reflexão, constatei que muitas das salas de 1º CEB já possuem quadro interativo, pelo que a sua utilização poderá até ser diária.

Penso até que a utilização dos quadros interativos veio facilitar a função do professor no momento da correção dos exercícios, pois basta digitalizar as fichas de trabalho. Com uma apresentação apelativa, que motiva qualquer criança, constatei neste estágio que o recurso às TIC é indispensável para motivar uma geração que nasce numa época em que as tecnologias fazem parte das nossas vidas. E, mais ainda, concluí que se um método se apresenta eficaz para a aprendizagem, poderá ser utilizado com mais frequência, pois o objetivo primordial é alcançado.

Na aula de Estudo do Meio coloquei em prática a planificação que não pude concretizar no dia 09/05/2011. A atividade consistia num jogo no qual um aluno explorava as características de um objeto mistério (figura 12) que estava dentro de um saco, transmitindo-as aos seus colegas. Os outros alunos



Figura 12- Objetos utilizados no "jogo do Saco". Fonte: Dossier de estágio.

teriam que tentar adivinhar de que objeto se tratava e, recorrendo aos cartões (previamente elaborados na aula de Expressão plástica), tinham que preencher uma tabela no quadro.

Em Língua Portuguesa, no primeiro tempo, utilizei uma ficha de trabalho elaborada por mim e complementei-a com outras duas fichas do manual. No último tempo de Língua Portuguesa fiz um jogo oral com rimas terminadas em AR, em que cada aluno sugeria uma profissão que queria ter e eu depois completava com um verbo terminado em AR, por exemplo:

“Quando for crescida eu vou-me tornar
Numa linda bailarina para dançar,
Num bombeiro para incêndios apagar,
Numa professora para ensinar (...)”

Esta atividade, apesar de os alunos terem revelado interesse, mostrou que não estão familiarizados com este tipo de “jogos”, frequentemente utilizados no Jardim de Infância.

Regência de 11/05/2011

Esta regência foi alvo da observação do professor orientador. Iniciei a minha aula de Língua Portuguesa com uma apresentação em PowerPoint do texto do manual “Para que serve”, fazendo eu a leitura das frases à medida que iam surgindo. Posteriormente, os alunos fizeram uma leitura individual do mesmo. No restante PowerPoint surgem exercícios que estão no manual e outros que acrescentei e distribuí numa ficha de trabalho.

Mais uma vez, verifiquei que a utilização do PowerPoint motiva realmente a turma que, na sua maioria, realiza os exercícios rapidamente para terem a possibilidade de ir ao quadro (projectão) fazer a correção. Contudo, também verifiquei que, excepcionalmente, havia um ou outro elemento que não fazia os exercícios e apenas aguardava que estes fossem corrigidos.

Na área de Expressão Plástica, mais uma vez, utilizei a sua transversalidade para abordar outros temas, neste caso, para elaborar um cartaz de sensibilização para preservar as fontes limpas, uma vez que na regência seguinte iria-se realizar uma deslocação, sugerida pela direcção da escola, para visitar as fontes presentes na freguesia de S. Julião.

À tarde, na aula de Matemática, o recurso a figuras de cartolina revelou-se muito útil para as crianças poderem manipular, explorar e construir os seus próprios padrões (figura 13), visualizando assim a sua construção.



Figura 13- Cartões para a construção de padrões. Fonte: Dossier de estágio

Na aula de Estudo do Meio os alunos realizaram as fichas que estavam planificadas para o dia 09/05/2011. Uma vez que já tinham explorado os objetos cinestésicamente no dia anterior, foi fácil para eles preencherem as

tabelas no quadro e no manual. É muito importante que o aluno contacte com os objectos e vivencie novas situações, pois a memória dos cinco sentidos é muito mais duradoura do que qualquer transmissão de conteúdos que o professor possa fazer. O “jogo do saco” permitiu aos alunos uma exploração exaustiva de objetos do dia, de cujas características muitas vezes não se tinham apercebido.

Regência de 12/05/2011

Na área de Estudo do Meio foi realizada uma deslocação às fontes da freguesia de S. Julião, tendo sido esta atividade proposta pelo agrupamento de Gouveia. Esta deslocação a pé, apesar de interessante, fez com que o grupo de crianças destabilizasse de tal forma que foi quase impossível colocar em prática as atividades propostas para este dia. A sua capacidade de concentração foi comprometida de tal forma que os alunos não percebiam os exercícios, não conseguiam cumprir as regras da sala e nem sequer interagir normalmente uns com os outros nem com os professores (cooperante e estagiária).

Este aspecto faz-me refletir se estas dinamizações, que partem da Câmara Municipal, do Agrupamento ou da própria escola, terão uma função benéfica para os alunos. A meu ver, um pouco de ponderação na escolha destas atividades seria algo crucial para que não se caia num exagero.

Concluí, com esta regência, o meu período de estágio em 1º CEB. Foi uma experiência muito gratificante que contribuiu significativamente para a minha evolução profissional. Recordei, aprendi e ensinei! Compreendi que os métodos de ensino no 1º CEB não são distintos dos utilizados no ensino pré-escolar, o que não pressupõe uma rutura com as atividades lúdicas.

CAPÍTULO III - A RELEVÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO PRÉ-ESCOLAR E NO 1º CEB

1 - Perspetiva histórica

Para compreender até que ponto o lúdico é ou não útil a nível da didática, e discernir se o lúdico no ensino é uma inovação do movimento Escola Nova, parece-me pertinente a realização de uma revisão bibliográfica a respeito dos autores mais importantes para o tema.

Chateau (1956) identifica Platão como um dos primeiros educadores a analisar a ação educativa e a opor-se à educação geral dos sofistas, propondo um ensino sem fins lucrativos visando apenas a aquisição de saber e a mera procura da verdade. É nesta oposição que Platão apresenta novos conceitos de pedagogia e estabelece um elo entre a *Paideía* (educação) e o *Paidiá* (jogo). Estes dois termos têm a mesma raiz da palavra grega *paides* (criança), sendo muito comum a sua utilização dentro do mesmo contexto.

Para este autor da antiguidade, a principal preocupação da pedagogia (*paidagogía*) é incentivar a aprendizagem como uma forma de jogo, no entanto salienta a distinção entre o jogo como passatempo lúdico e o jogo enquanto atividade que se rege por regras e que tem como objetivo a educação da criança. Platão alerta assim para o contraste entre o jogo sério, que tem como objetivo a educação em si, o conhecimento do Bem e sua aplicação, e o jogo frívolo, que distrai a criança e a desvia dos objetivos educacionais.

Apesar de terem existido outros autores que tentaram introduzir um sistema educativo com princípios pedagógicos coerentes e uniformes, a verdade é que Comenius, no séc. XVII, foi o autor do primeiro ensaio de sistematização da pedagogia com a obra *Didactica Magna*. Comenius preconiza a importância da escola-mãe (até aos seis anos) defendendo que até essa idade a criança deverá adquirir as noções mais importantes de todas as ciências pois estas serão a base para a escola elementar (Chateau, 1956).

Comenius, tal como expõe Chateau (1956), defende ainda que o professor é responsável pelo sucesso e motivação dos seus alunos e acrescenta que se não sabemos fazer com que os alunos tenham gosto pelos estudos e disciplina, não será por intermédio de palmatoadas que o conseguiremos. É neste sentido que Comenius recomenda a utilização de jogos.

O contributo de Rousseau na pedagogia nova surge sobretudo da sua nova conceção de criança. Tal como expõe Cousinet (1987), “até à época de Rousseau a educação consiste em preparar a criança para o estado adulto; com Rousseau, a educação consiste em impedi-la de se tornar (demasiadamente cedo) um adulto” (Cousinet, 1987:30). Rousseau, nos meados do séc. XVIII, confere à infância um estado indispensável para a formação do futuro adulto, sendo pois fundamental que se respeite essa etapa, pois a criança tem características distintas dos adultos. O mestre deverá proporcionar à criança o máximo de contacto com a natureza, numa liberdade bem regulada que supostamente levará a criança a querer saber a verdade e a procurá-la por si mesma, sob vigilância atenta do educador.

Também para Rousseau, os jogos são considerados uma oportunidade de ensino livre e espontâneo, cheio de alegria e descontração, ao invés de sofrimento.

Apesar de haver muitos autores, antes do séc. XIX, que atribuem valor educativo ao jogo, a verdade é que Froebel ao criar o Kindergarten, equipado com jogos e brinquedos adequados à criança, estava a conferir ao jogo um papel crucial à ação pedagógica. Froebel (citado por Kishimoto, 1996:12), afirma que “brincar é a fase mais importante da infância – do desenvolvimento humano neste período – por ser a auto-ativa representação do interno – a representação de necessidades e impulsos internos”.

Froebel vê, deste modo, o jogo como fator de desenvolvimento integral da criança, respeitando as motivações e decisões das crianças.

Maria Montessori, com a sua obra *Il metodo della pedagogia scientifica e la casa dei Bambini de 1907*, surge como impulsionadora do movimento Escola Nova, realçando a importância do respeito pelo desenvolvimento natural da

criança. Montessori dá particular destaque aos objetos e meios que rodeiam a criança, pois são estes proporcionam o treino sensorial que a criança necessita para se desenvolver. A criança move-se de forma autónoma no meio e é-lhe permitido agir sobre esses objectos, possuindo assim um papel ativo e relevante na sua própria educação – auto-educação.

A pedagogia de Montessori (1907) preconiza que o papel do educador “consiste em não ensinar, dar ordens, forjar ou moldar o espírito da criança, mas criar-lhe um ambiente apropriado à sua necessidade de experimentar, agir, trabalhar, assimilar espontaneamente e alimentar o seu espírito” (Chateau, 1956:343). Ao contrário da pedagogia de Rousseau, que se caracterizava por algum subjectivismo e liberdade pedagógica, Montessori defendia que o papel do educador era preparar o meio, enriquecendo-o com jogos e outros materiais apelativos escolhidos para um determinado sentido.

Tal como expõe Chateau (1956:346), “Montessori encontra-se, porém, convencida de que a ação, a descoberta, a conquista pessoal da criança devem ser qualquer forma sugeridas e auxiliadas por um ambiente que lhe proporcione oportunidade e a atraia mediante um conjunto de estímulos apropriados, previamente ordenado de acordo com as suas verdadeiras necessidades e capaz de lhe levantar problemas interessantes”. Os jogos são pois um recurso que permite a manipulação e a estimulação cinestésica, de uma forma agradável para a criança.

Em 1920, Celestin Freinet, educador francês, concebeu a ideia de uma escola progressista que se recusava a impor trabalhos aos alunos. No entanto, a sua opinião sobre a utilização do jogo como ferramenta educativa é contrária à de Montessori. Tal como expõe Porcher (1979), Freinet considera que utilizar o jogo na aula é portanto uma espécie de demissão, uma fuga perante a verdadeira dificuldade que caracteriza o autêntico ofício de educador” (Porcher, 1979:72). Pois, Freinet considera o jogo como uma atividade criada para distrair e entreter o homem durante o ócio. Mas é o próprio Freinet que acaba por conceder ao jogo um carácter didático quando introduz o conceito de trabalho-jogo, que consiste num jogo que desempenha a função de trabalho.

Jean Chateau, em meados do séc. XX, na sua obra “A Criança e o Jogo”, faz uma análise mais completa sobre o jogo, focando a sua importância desde os primeiros meses de vida até à idade adulta. Chateau (1975) distingue desde logo o jogo ocioso do adulto, que tem como fim acabar com o tédio, do jogo da criança, que tem como fim a afirmação do EU através da alegria que o lúdico proporciona. Para a criança, o jogo é um desafio que permite que esta afirme a sua personalidade, obedecendo a regras. Este autor, tal como Montessori, realça a necessidade que a criança tem de ordem, pois: “ A ordem facilita, portanto, a ação pela qual o EU se exprime e se afirma” (Chateau, 1975:85). Chateau estabelece ainda a relação entre ordem e regra quando afirma: “A regra é a ordem posta nos nossos actos” Chateau (1975:86). Todos os jogos, mesmo os mais básicos, possuem regras, exigindo o respeito por uma ordem que muitas vezes é a própria criança que a cria, como por exemplo, quando uma criança propõe a ela própria o desafio de caminhar em cima de um muro.

Numa fase posterior, a criança passa a utilizar objetos para realizar esses jogos, tendo sempre em conta as regras de como deve utilizar esses objetos durante um jogo, muitas dessas regras não são impostas pelo adulto, mas é a própria criança que se apercebe que tem que cumprir se quer utilizar corretamente o objeto. É deste modo que a criança compreende a importância de respeitar regras, preparando-a assim para a sua vida adulta. No trabalho, tal como no jogo, há regras a cumprir que são essenciais para o sucesso de determinada tarefa.

Chateau realça também o carácter social do jogo quando afirma: “No jogo, a criança mostra não só a inteligência, mas também a sua vontade, o seu carácter dominante, numa palavra, a sua personalidade” (Chateau 1975:142). Na opinião deste autor, a forma como uma criança joga, bem como o tipo de jogos escolhidos por ela, revelam as características principais da sua personalidade.

Jean Piaget, também nos meados do séc. XX, defendia que o ensino deve ter em conta os interesses e a curiosidade da criança tendo a motivação da aprendizagem um papel crucial no processo de ensino-aprendizagem.

Este epistemólogo apresenta, na sua obra *A Formação do Símbolo na Criança* (1964, trad.1978), os jogos classificados segundo as três fases do desenvolvimento infantil:

- Fase sensório-motor (do nascimento até aos dois anos) – fase em que a criança brinca sozinha, sem regras, nos quais repete gestos e movimentos simples. Inicialmente esses movimentos representam um desafio que exige algum esforço, posteriormente a criança repete-os pelo prazer de ser capaz de dominar essas capacidades motoras. Nesta fase surge o **jogo de exercícios**.

- Fase pré-operatório (dos 2 aos 6 anos) – nesta fase a criança adquire a noção de regras e interage com os outros em jogos de faz de conta, sendo considerada a fase do **jogo simbólico**. Neste estágio faz-se a aquisição da representação, aspecto de muita relevância em termos de desenvolvimento humano que possibilitará à criança a sua transição para o estágio das operações concretas. É durante esta fase que a criança desenvolve a linguagem, interagindo com os outros. Piaget inclui nesta fase os jogos exploratórios, os jogos de imitação e os tradicionais. São estes jogos que vão fazendo que, gradualmente, a criança perca o seu egocentrismo.

- Fase das operações concretas (dos 7 aos 11 anos) - este estágio é caracterizado pela existência de um pensamento concreto e dominado pelos jogos em grupo, com regras (jogos tradicionais de competição cooperativa). O **jogo de regras** é considerado por Piaget como uma atividade lúdica do ser socializado que consiste na aplicação efetiva de regras e cooperação entre os jogadores. Esta cooperação só se consolida por volta dos 10 anos.

Piaget ainda considera um quarto estágio a partir dos 12 anos até aos 16 anos, o das operações formais, que não será aqui abordado por não se incluir na faixa etária que está em análise neste trabalho.

Verifica-se, com esta revisão bibliográfica, que a utilização do jogo não é uma conceção exclusiva da Escola Nova, pois desde a antiguidade que a sua utilização é defendida havendo, no entanto, autores que se opõem ao seu recurso. Esta oposição advém, muitas das vezes, da definição de lúdico, pois se considerarmos o jogo como uma simples atividade do ócio não conseguiremos atribuir-lhe lugar no ensino. Contudo, se considerarmos que, “o

jogo contribui para a construção da personalidade, permite a relação com os outros e com o meio ambiente, permite a exploração, a manipulação e a experimentação numa dicotomia onde a aprendizagem e brincadeira andam de mãos dadas” (Dias, 2005:127), verificamos o seu valor para a didática. Os métodos didáticos, munidos de um caráter lúdico, tornam-se mais apelativos e estimulante, transformando a aprendizagem em algo motivante e útil para o aluno.

2 – O Contributo do Jogo no Desenvolvimento da Criança

Após esta perspetiva histórica do jogo como ferramenta didática, é importante realçar a sua importâncias nas diferentes áreas de desenvolvimento, para perceber até que ponto o lúdico pode ser útil ou não no desenvolvimento global e harmonioso da criança. Esta relevância é bastante óbvia no nível do ensino pré-escolar, pois quase todas as atividades, propostas no Jardim de Infância, têm um carácter lúdico.

A transição para o 1º CEB não significa pois uma rutura com este tipo de atividades. Pelo contrário, o professor, sabendo que o aluno ainda sente necessidade de brincar, pode utilizar esse prazer pelo lúdico e promover o desenvolvimento harmonioso do aluno.

Quando se fala em atividades lúdicas destaca-se imediatamente o carácter sócio-afetivo que o jogo possui. Na verdade, é através do jogo que a criança estabelece os primeiros contactos com aqueles que a rodeiam. É dessa interação que a criança se afirma como indivíduo, pois é “com os jogos, a criança vai aprendendo a viver em sociedade, a relacionar-se com os outros, com as regras sociais, consigo mesmo de forma a construir o seu desenvolvimento integral” (Dias, 2005:126).

As atividades lúdicas contribuem, igualmente, para que a criança desenvolva sentimento de pertença social e cultural, promovendo o respeito por diferentes maneiras de ser e de saber. Os jogos tradicionais contribuem para esse desenvolvimento moral e social, uma vez que é através destes que a criança interioriza tradições crenças e valores morais do grupo social a que pertence.

O jogo, para além de ter um carácter social, exige também comunicação, sendo dessa exigência que muitas vezes leva a criança a sentir necessidade de desenvolver a sua linguagem. Uma criança que brinca com outras precisa de desenvolver formas de comunicação que possibilitem a interação, não se restringindo apenas à comunicação verbal, mas recorrendo também à utilização de materiais e do próprio corpo para transmitir uma mensagem.

Os jogos desenvolvidos no ensino pré-escolar, utilizados no domínio das expressões plástica, motora, dramática e musical visam o desenvolvimento de diferenciadas formas de comunicação, que pressupõem a utilização de todo o corpo, tal como é exposto nas Orientações Curriculares para a Educação Pré-escolar (1997:57),

“O domínio das diferentes formas de expressão implica diversificar as situações e experiências de aprendizagem, de modo a que a criança vá dominando e utilizando o seu corpo e contactando com diferentes materiais que poderá explorar, manipular e transformar de forma a tomar consciência de si próprio na relação com os objetos”.

Todos estes contributos do jogo para o desenvolvimento global da criança são cruciais para que esta se desenvolva como ser social autónomo e ativo, e facilitam todo o processo de aquisição de conhecimentos. Enquanto a criança joga e brinca, realiza descobertas e utiliza informações que de algum modo contribuem para o seu desenvolvimento cognitivo. Cabe ao professor, constatada a utilidade do jogo, adaptar e criar novos materiais lúdico-didáticos que contribuem para a aprendizagem, promovendo estratégias diversificadas e significativas que motivem os alunos a participar neste processo.

3 – Conceito e Relevância do Lúdico na Didática Atual

A palavra lúdico tem a sua origem na palavra latina *ludus* que significa jogos. O conceito de lúdico abrange os jogos (de grupo ou individuais), brinquedos e prazer. Segundo Dias (2005),

“O jogo é uma ocupação séria da criança que a absorve e preenche. Nele está implícito o desejo de avançar nas descobertas, a vontade de saber mais, de tocar, cheirar, de transformar tudo reproduzindo emoções agradáveis. Constituindo a vida da criança, o jogo abrange condutas variadas, preenche condições diversas, obedece aos impulsos e gostos individuais” (Dias 2005:123).

Por ter estas características, é que o jogo foi considerado desde a antiguidade, como útil para o processo de ensino. Aos longos dos séculos os autores foram atribuindo-lhe cada vez mais destaque, à medida que iam caminhando na direção de considerarem a criança como um ser com características próprias e que o ensino deve ter em conta o seu ritmo de desenvolvimento, capacidades e interesses.

O jogo auxilia a criança a adquirir autonomia e incentiva-a a revelar a sua personalidade, quer quando realiza pequenos jogos dramáticos sozinha ou quando joga com outras crianças.

Ao conferirmos ao jogo um caráter didático não nos podemos esquecer que este é um meio de estimulação psico-social que permitirá à criança adquirir esquemas práticos que permitiram o desenvolvimento da linguagem e a aquisição de conhecimentos.

Os brinquedos, também considerados como jogos, estimulam fisiológica, psicológica e socialmente a criança, mesmo quando utilizados isoladamente. O carrinho de brincar, a boneca, a vassoura como cavalo de corrida são exemplos de brinquedo que, apesar de a criança os utilizar sozinha, levam-na a um jogo de imitação que contribui para a formação da sua personalidade.

O jogo coletivo, talvez mais comum a nível do contexto escolar, torna-se mais abrangente uma vez que ajuda a criança a desenvolver-se como ser ativo na sociedade a que pertence. Tal como é referido por Dias (2005), “no jogo

coletivo a criança aprende o que é ganhar e perder, aprende a decidir o que é justo e o que é errado, a escolher e a ser escolhido, aprende a trabalhar valores como o respeito, a honestidade, a cooperação, a justiça ou a tolerância” (Dias, 2005:126).

A didática, como ramo da pedagogia, procura fundamentar e regular os processos de ensino e aprendizagem, colocando em prática as diretrizes das teorias pedagógicas. Ao longo da história, a didática foi evoluindo com as teorias que iam sendo apresentadas. Atualmente, seguem-se modelos que procuram uma participação ativa por parte da criança. O movimento Educação Nova, que teve como precursor Rousseau, defende essa atividade por parte da criança, bem como o respeito pela personalidade da criança.

Parece pertinente, então, fazer uma pequena abordagem às teorias de aprendizagem para compreender até que ponto conferem, ou não, utilidade ao lúdico. O conceito de aprendizagem surge, atualmente, como “uma construção pessoal, resultante de um processo experiencial, interior à pessoa e que se traduz numa modificação de comportamento relativamente estável” (Alarcão e Tavares, 1990:86). A aprendizagem implica que o indivíduo passe por uma determinada experiência que, após ser assimilada, vai provocar alterações no sujeito. No entanto, as diferentes teorias de aprendizagem têm definições divergentes para este conceito.

a) Teorias behavioristas

As teorias behavioristas, defendida por autores como Watson, Thordike, e Skinner entre outros, consideram a aprendizagem como o resultado de um condicionamento. Pressupõem a existência de um estímulo que origina uma determinada resposta a qual pode ser recompensada (se correta) conduzindo à sua repetição, facto que contribui para a aprendizagem. Segundo os behavioristas, a aprendizagem surge “como uma forma de condicionamento, resultado de uma associação entre estímulos específicos e reações específicas, suscetíveis de serem reforçadas até à otimização se estiverem na

linha da aprendizagem desejada ou ignoradas até à extinção e eventualmente punidas se afastarem o aluno dessa finalidade” (Alarcão e Tavares, 1990:96).

Numa perspetiva pessoal, posso considerar que o jogo pode ser utilizado como forma de exercício e que o facto de se perder ou vencer é, por si só, uma forma de recompensa. Por exemplo, num jogo de perguntas, o jogador à medida que vai respondendo corretamente às questões vai obtendo pequenas vitórias que o estimularão a continuar a responder corretamente, contribuindo assim para a aprendizagem. O jogo pode ser também utilizado como exercício de memorização no qual, de uma forma lúdica, se motiva a criança a realizar a repetição de determinado exercício.

b) Teorias cognitivistas

As teorias cognitivas, que têm como representantes Piaget, Bruner e Ausubel consideram a aprendizagem como “uma atividade funcional, exploradora, imaginativa e criadora, assente no processo altamente seletivo da percepção e da atribuição de significado aos objetos e aos acontecimentos no contexto, na situação em que se encontram ou ocorrem e na sua relação com os fins que o sujeito se propõe alcançar” (Alarcão e Tavares, 1990:101). Para os defensores desta teoria, o essencial é conhecer a criança, a sua personalidade, as suas experiências anteriores e conhecimentos já adquiridos e, a partir destes, motivar a criança a tentar descobrir e posteriormente compreender os novos conceitos. Surge assim o ensino por descoberta, no qual a criança tem um papel ativo na sua própria aprendizagem, realizando pesquisas, observações, análise e resolução de problemas. Este tipo de atividades tornam as aprendizagens significativas, uma vez que pressupõem que o aluno descubra e compreenda os novos conhecimentos relacionando-os com os que já tinha anteriormente.

Os jogos também obtiveram um papel de relevância nas teorias cognitivistas, pois, uma vez que estas defendem a aprendizagem ativa e o respeito pelos estádios de desenvolvimento, também instituem que as atividades devem ser adequadas a estes. Tal como já foi referido, Piaget

(1978) considera a existência de diferentes estádios, com diferentes jogos que os caracterizam (jogos de exercício, jogos simbólicos e jogos de regras), pressupondo sempre que o prazer de jogar pode ser considerado como motivação.

c) Teoria de ensino/aprendizagem

Considera-se a existência de uma terceira teoria de desenvolvimento: a teoria de ensino/aprendizagem. Esta teoria, mais completa que as anteriores, considera que o conceito de ensino e aprendizagem estão intrinsecamente ligados, estabelecendo uma relação entre o modo como as crianças aprendem e os métodos utilizados pelos docentes na sala de aula. É na teoria de ensino-aprendizagem que aspetos como a motivação, compreensão, recompensa e auto-avaliação adquirem uma relevância notável.

O processo de ensino aprendizagem implica, tal como reforça Alarcão e Tavares (1990),

“Um professor que cria condições de aprendizagem e os alunos que se movem no contexto das condições criadas. Para estabelecer essas condições o professor pensa nos objetivos do seu ensino em termos do que vai ensinar e como vai avaliar; pensa, em seguida, nas estratégias de ensino aprendizagem: como motivar os alunos, como mantê-los interessado, como explicar o assunto, como criar condições de prática, fixação, integração e transferência” Alarcão e Tavares (1990:118).

Esta teoria implica uma participação mais ativa de todos os intervenientes do processo educativo, quer por parte do professor, quer por parte do aluno, que não se limita a receber a informação fornecida pelo professor. O aluno, muitas vezes, é impelido a descobrir por si próprio o conhecimento e a pô-lo em prática. É neste contexto que surgem as atividades lúdicas, pois muitas das atividades que implicam que o aluno questione, procure, encontre e utilize informação são muitas vezes tidas pela criança como um jogo. O carácter lúdico dessas atividades é por si só a motivação necessária para que o aluno se envolva no processo.

4 – Propostas de Jogos Didáticos

No seguimento desta revisão de literatura sobre a temática aqui abordada, são sugeridos alguns jogos que foram criados ao longo da frequência deste mestrado, no âmbito das diversas unidades didáticas e/ou do próprio estágio.

São aqui apresentados, a título de exemplo, jogos e materiais manipuláveis, aos quais não deixo de atribuir um caráter lúdico, pois a sua exploração compreende as características fundamentais do jogo infantil tal como são apresentadas por Chateau: “falar de jogo infantil é falar de atividades que encerram gratuidade, alegria, exercício e novidade” (1967:15). Estes materiais lúdico-didáticos são da minha autoria, tendo sido aperfeiçoados em trabalho de grupo.

4.1- Jogo “Matemática em Campo”

Este jogo, da minha autoria, foi criado com o intuito de ser explorado por crianças do ensino pré-escolar. Pretende que, de uma forma lúdica, a criança comece a identificar e distinguir as figuras planas que constituem o campo de futebol. Sempre partindo de uma realidade que as crianças conhecem e até dos seus próprios interesses, a exploração deste jogo permite a introdução às figuras planas e à teoria de conjuntos.

Processos de operacionalização

Partindo de um diálogo sobre o que as crianças fizeram no fim-de-semana, aproveitar a ida ao futebol de alguma criança. Caso nenhuma criança tenha ido ao futebol, o educador deve conduzir a conversa de modo a chegar ao tema Futebol.

Em seguida, explorar através do diálogo e de fotografias de campos de futebol, as características do jogo, do campo e dos jogadores. Mostrar às crianças uma imagem do nosso campo de futebol (uma vez que tem alguns pormenores diferentes de um campo real) e colocar-lhes questões sobre aquilo que vêem.

O educador surge com a caixa do Jogo “Matemática em Campo” e mostra as figuras já feitas, explorando as características de cada uma em particular (figura14). O educador deixa que a criança manipule as peças e que tente construir figuras livremente.

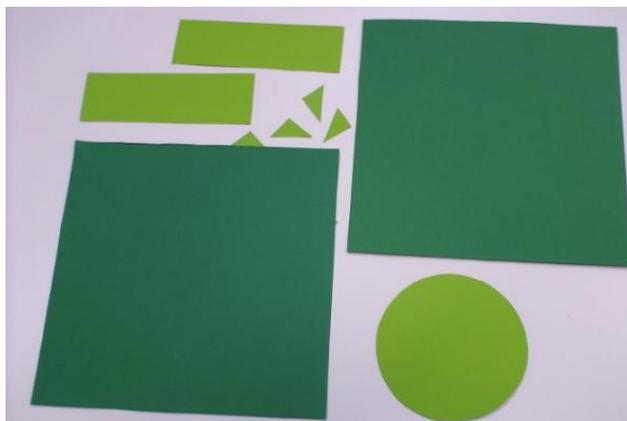


Figura 14- Peças do Jogo Matemática em Campo (autoria de Cátia Gameira)

Após a exploração livre, o educador solicita às crianças que o ajudem a construir um campo de futebol, usando como base a tampa da caixa do jogo.

Para a construção dos jogadores, e no intuito de abordar as simetrias, o educador faculta a cada criança um pedaço de papel dobrado ao meio, onde está desenhada a silhueta de um corpo. A criança recorta ou picota e depois abre a folha. Aparece então a silhueta completa de um corpo.

Uma vez construídos todos os jogadores, as crianças teriam que formar conjuntos segundo as características dos jogadores (figura 15).



Figura 15- Jogo com os jogadores

Para avaliar até que ponto as crianças perceberam a formação dos conjuntos, o educador pode realizar um diagrama de Venn. Este diagrama pode ser feito numa folha de papel ou recorrendo a outros materiais (ex. arcos, lãs, ...).

Definidas as equipas, o educador apresenta a bola e refere a diferença entre a bola (esfera) e a “bola” (círculo). De seguida, estabelecem-se as regras e as crianças, em grupos de 2 ou 4 jogadores, podem jogar com o campo elaborado por todos.

Como atividade de avaliação, o educador coloca uma folha de acetato sobre o campo de futebol. Nessa folha de acetato está desenhado um jogo da glória em que as casas têm cores diferentes que correspondem a cartões com perguntas sobre as figuras geométricas (figura16).



Figura 16- Jogo da Glória

O educador introduz o dado e realça a diferença entre dado (cubo) e o quadrado. Também explica como se utiliza o dado, incentivando a criança a fazer a contagem das pintas do dado.

Após explicar as regras, as crianças jogam em grupos de 2 ou 4 crianças de cada vez.

Competências desenvolvidas por este jogo:

- Conhecer regras e hábitos de comportamento social
- Desenvolver as capacidades de observação e atenção.
- Desenvolver hábitos de trabalho: ordem, atenção...
- Aceitar erros e correções.
- Adquirir novos conceitos matemáticos.
- Utilizar os sentidos para a exploração e identificação de objectos (figuras geométricas).

- Reconhecer diferentes figuras geométricas.
- Identificar as propriedades das figuras geométricas.
- Participar nos jogos respeitando regras e normas.
- Aplicar a coordenação óculo-manual para recortar seguindo um modelo (construção de jogadores);
- Agrupar elementos, segundo uma característica, formando conjuntos.
- Realizar contagens (dos jogadores, das pintas do dado).

4.2 - Jogo “A Lagoa da Matemática”

Este jogo foi criado para ser explorado por qualquer um dos anos do 1º Ciclo do Ensino Básico, pois podem realizar-se nele todo o tipo de operações: adição, subtração, multiplicação e divisão. O facto de ser estruturado de uma forma semelhante ao jogo da glória, leva os alunos a interpretarem-no como um jogo e nunca como um exercício.

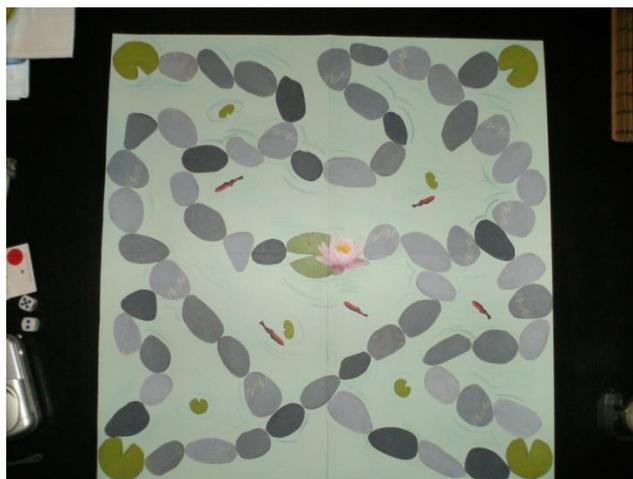


Figura 17- Tabuleiro do jogo "Na Lagoa da matemática"

Processos de operacionalização

O professor faz a apresentação do tabuleiro do jogo “A lagoa da Matemática”, explorando as suas características e questionando a sua utilidade. Posteriormente, procede à explicação das regras do jogo:

O jogo está elaborado para 4 jogadores (pode-se também formar 4 equipas de duas crianças, caso seja um grupo grande). Cada jogador escolhe um sapo em organigrama. Cada sapo tem a sua casa “Partida”, e o objetivo é chegar ao nenúfar central.

Para isso, o jogador deve resolver as operações matemáticas, usando o valor saído no dado e o sinal representado no centro do tabuleiro (se no centro do tabuleiro estiver +5, e no dado sair o número 4, o jogador deve realizar a operação $4+5$ e avança o número de casas que lhe saiu no dado).

Ganha o primeiro jogador que chegar ao nenúfar central. Os outros podem continuar a jogar, até que todos cheguem ao centro.

O mesmo jogo pode ser utilizado para a adição, a subtração e a multiplicação.

As Competências desenvolvidas por este jogo são:

- Desenvolver destreza e estratégias de cálculo mental e escrito, para a resolução de problemas envolvendo adição, subtração e multiplicação.
- Perceber vários sentidos da adição, subtração e multiplicação.
- Compreender a propriedade comutativa e associativa da adição.
- Perceber a relação inversa entre a adição e a subtração.
- Compreender as propriedades da multiplicação: comutativa, associativa e distributiva em relação à adição.
- Descobrir regularidades da contagem (2 em 2 , 5 em 5 , 10 em 10 ...).
- Descobrir a relação de dobro e metade.
- Compreender, construir e memorizar as tabuadas da multiplicação.

4.3 - Jogo “A Roda das Perguntas”

Quando idealizei o jogo “A Roda das Perguntas” foi com o intuito de ser utilizado tanto no ensino pré-escolar como no 1º Ciclo de Ensino Básico. Este jogo exige que o professor prepare previamente a aula, fazendo uma seleção de palavras e frases que serão utilizadas no decurso do jogo. Este jogo pode ser utilizado para qualquer texto que o professor pretenda trabalhar, inclusive, textos do manual escolar.



Figura 18- Jogo "A Roda das Perguntas"

Processos de operacionalização

O professor apresenta o tabuleiro de jogo (figura 18) aos alunos, explorando as suas características, e explica as regras que o regem.

Após a leitura do texto que se pretende trabalhar, realiza-se um questionário oral sobre o texto, o tema, as personagens e a mensagem principal deste.

Inicia-se o jogo de acordo com as seguintes regras:

- Jogam 4 crianças de cada vez, ou 4 grupos;
- O tabuleiro do jogo tem 8 cores diferentes com 4 perguntas correspondentes (32 perguntas no total) e cada jogador tem 8 dados com as mesmas cores do tabuleiro;

- A cor azul claro e a cor azul-escura correspondem a perguntas pré-elaboradas pelo professor relacionadas com o texto em análise, as restantes 24 são questões que se podem adaptar a todos os textos;
- O jogador roda o ponteiro e vê a cor que sai, a essa cor correspondendo uma determinada questão que pode ser de interpretação do texto ou do conhecimento explícito;
- Se o jogador responder certo, retira o dado dessa cor e coloca-o num cesto central, passando a vez ao jogador que se segue. Se o jogador responder erradamente não coloca nenhum dado no cesto central.
- Numa jogada seguinte, se voltar a sair a cor a cuja questão já respondeu acertadamente, volta a responder a uma questão dessa cor: se errar volta a retirar o dado do cesto central e se acertar tem direito a jogar de novo;
- Vence quem ficar sem dados mais rapidamente;

Algumas perguntas são respondidas com recurso à escrita, quer num quadro incorporado no tabuleiro de jogo (áreas em amarelo) ou utilizando letras de madeira que fazem parte do jogo.

O Tabuleiro de jogo está preparado para ficar só com 4 cores que serão utilizadas para jogar com crianças do ensino pré-escolar, 1º ano e 2º ano, no qual o azul-escuro corresponde às perguntas pré-elaboradas pelo professor.

Este jogo foi utilizado durante o estágio, tendo sido utilizado sobre a modalidade de 4 cores, uma vez que se tratava de um 1º ano.

As competências desenvolvidas por este jogo são:

- Conhecer vocabulário diversificado e de estruturas sintáticas de complexidade crescente.
- Decifrar de forma automática cadeias grafémicas, para localizar informação em material escrito e para aprender o significado global de um texto curto.
- Estabelecer sequências de histórias.
- Usar o conhecimento da língua como instrumento na aprendizagem da leitura e da escrita;
- Escrever com correção;

4.4 - Colar de Contas

Este colar de contas foi idealizado para ser utilizado no meu estágio no 1º ano do Ensino Básico, com o objetivo de concretizar a contagem e facilitar as tarefas de cálculo. Cada aluno possui o seu e vai-o construindo à medida que vai sendo dada a numeração.

Processos de operacionalização

O professor apresenta o novo material manipulável “colar de contas” em madeira e explica a sua função (ver p.26). Depois procede-se ao enfiamento do número de contas que se pretende trabalhar (por exemplo: 23) e realiza-se nova contagem para verificar esse número.

O professor explica, exemplificando, como se realizam os cálculos com o “colar de contas”. Neste caso poderá fazer-se qualquer cálculo até ao número 23 ou trabalhar a decomposição deste.

Quando os alunos estiverem familiarizados com o material, o professor pede-lhes que realizem os exercícios de uma ficha, com o recurso ao colar de contas.



Figura 19- Colares de contas e respetiva caixa

Competências desenvolvidas por este material manipulável:

- Compor e decompor números;
- Compreender a adição e a subtração.

4.5- Caixa de Cálculos

Esta caixa, que eu adaptei a partir de um material existente na maioria dos jardim-de-infância, os tabuleiros de pinos, possibilita a exploração de diferentes conceitos matemáticos: numeração, conjuntos, divisão dos números por classes, ordens e cálculo.

Sendo um material de baixo custo, cada criança poderá ter o seu e utilizá-lo em diferentes circunstâncias. Tal como o colar de contas, permite que a criança estabeleça a relação entre os conceitos abstratos da matemática e um material concreto apelativo.

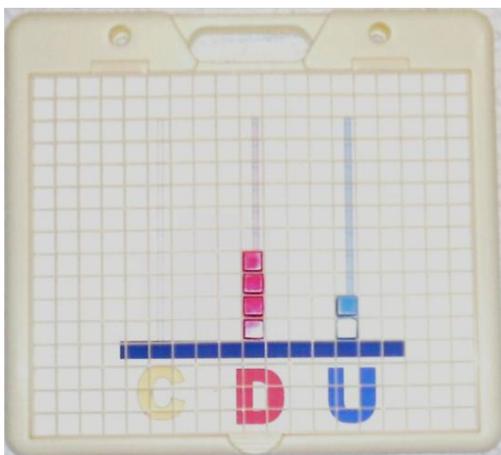


Figura 20- Jogo explorado como um ábaco

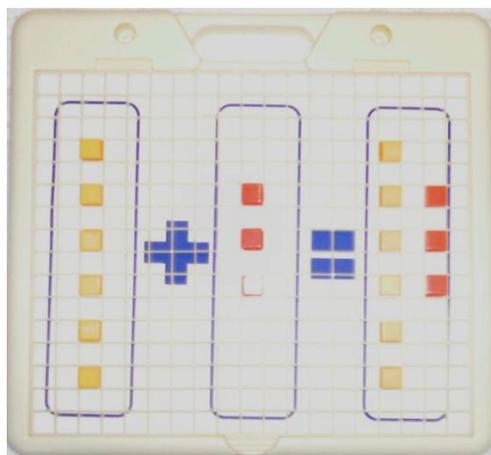


Figura 21- Jogo concebido para operações.

Processos de Operacionalização

Após as crianças estarem familiarizadas com o jogo em si, o professor explica como vai ser utilizado no âmbito da matemática. Para além de ser possível realizar contagem simples de peças, o professor introduz os “tabuleiros”. Um dos tabuleiros representa a imagem de um ábaco (figura 19) e pode ser utilizado como tal. Os outros tabuleiros representam cada uma das diferentes operações (figura 20).

Recorrendo aos pinos de encaixe, a criança realiza as operações que lhe são solicitadas.

As competências desenvolvidas por este material são:

- Desenvolver destreza e estratégias de cálculo mental e escrito para a resolução de problemas envolvendo adição, subtração e multiplicação.
- Perceber vários sentidos da adição, subtração e multiplicação.
- Compreender a propriedade comutativa e associativa da adição.
- Perceber a relação inversa entre a adição e a subtração.
- Realizar contagens de forma concreta.
- Representar números no ábaco.

Com estes jogos pretendi demonstrar que áreas curriculares como a Matemática e a Língua Portuguesa não têm que ser necessariamente desinteressantes e monótonas. Há muitos recursos e materiais, estruturados e não estruturados, que podem ser utilizados em sala de aula. Contudo, é importante salientar que o ensino não se pode basear exclusivamente no lúdico, pois os exercícios convencionais são necessários para complementar a ação dos jogos.

CONCLUSÃO

O estágio é uma experiência que permite um primeiro contacto com a realidade da profissão docente. De facto, após a frequência de várias unidades curriculares dominadas pela teoria, é importante a experiência no contexto de sala de aula. Entre seguir métodos e técnicas de ensino que já são utilizados, colocar em prática outros de que ouvimos falar durante a formação e, ainda, os que idealizámos, torna o estágio numa realidade muito enriquecedora. Para além de ser uma partilha em que se cruzam duas gerações de docentes, toda a preparação, pesquisa e reflexão são processos que melhoram o desempenho docente destes novos professores.

O facto de lecionar há quase uma década foi sem dúvida um aspeto facilitador da minha ação enquanto estagiária, pois a forma de interagir com os alunos torna-se muito mais espontânea. Tinha pré-concebida a ideia de que a faixa etária do 1º CEB era muito distinta da idade com a qual contactava no ensino pré-escolar, no entanto, durante o estágio pude constatar que existem muitos pontos em comum, entre os quais, o gosto pelo lúdico que sempre me fascinou os alunos de 1º CEB.

No âmbito das várias unidades curriculares que frequentei, na sua generalidade didáticas, deparei-me com conteúdos que teriam de ser explorados em contexto de sala de 1º CEB. Esse facto, suscitou-me o interesse pela didática e, mais especificamente, pela criação de materiais pedagógicos que explorassem esses conteúdos de uma forma apelativa e motivante para o aluno.

Assim, tendo em conta que a motivação é um factor primordial para uma aprendizagem com sucesso, procurei aprofundar os meus conhecimentos no âmbito da utilização do lúdico no ensino/aprendizagem. Concluí, com esta demanda, que não sou a única a defender o recurso aos jogos e materiais manipuláveis. São muitos os pedagogos que consideram o lúdico como alicerce para o desenvolvimento da personalidade e para a aquisição de novos conhecimentos.

Ainda no ensino pré-escolar verifica-se a vertente educativa do lúdico, mesmo em atividades simples como o desenho ou os jogos de imitação. É

desta forma que a criança é estimulada a nível cognitivo, sócio-afetivo, motor e moral. No entanto, muitas das vezes, a transição para o 1º CEB implica um corte com estas actividades o que submete as crianças a uma rutura com tudo aquilo que vivenciaram até então. É aqui que o professor se deve questionar e procurar saber se o recurso ao lúdico não será uma forma de cativar o grupo de crianças e de as levar a uma participação construtiva nas aulas.

O jogo, muitas vezes encarado como instrumento de entretenimento, é algo mais completo e enriquecedor para a criança. O abanar de pernas e braços de um bebé não se limita a isso mesmo, pois é uma forma da criança conhecer o seu corpo, interagir com o meio e realizar pequenas aquisições.

Mas a utilização do jogo não se limita aos primeiros anos de vida pois pode ser um instrumento ao serviço da educação em qualquer nível de ensino, mesmo até nos adultos. Nesta formação, tal como na anterior, houve docentes que recorreram a jogos para a exploração de determinado tema. E a verdade é que, mesmo os adultos têm uma postura mais empenhada e ativa perante um jogo. Importa salientar a distinção, feita por alguns autores, entre o jogo ócio (que visa o entretenimento) e do jogo trabalho (que tem objetivos específicos e que pressupõem uma aprendizagem).

Os jogos e materiais manipuláveis, aqui apresentados, são apenas exemplos que comprovam como, com poucos recursos, se podem criar materiais didáticos que contribuem para o desenvolvimento de várias competências. Ao professor basta um pouco de criatividade e de capacidade de se colocar ao nível da criança para saber o que a pode levar a participar em determinada tarefa, desempenhando um papel ativo na sua própria aprendizagem.

Bibliografia

- Alarcão, Isabel; Tavares, José (1990). *Psicologia do Desenvolvimento e da Aprendizagem*. Coimbra: Livraria Almedina.
- Albuquerque, Carlos (2010). Processo Ensino-Aprendizagem: Características do Professor Eficaz. *Millenium*, 39:55-71
- Chateau, Jean (1956). *Os Grandes Pegagogos* (M. E. Moura, Trad.), Lisboa: Edição Livro do Brasil.
- Chateau, Jean (1975). *A Criança e o Jogo* (J. F. Gomes, Trad.), Coimbra: Atlântida editora.
- Correia, Jorge (1997). A Antinomia Educação Tradicional – Educação Nova: Uma Proposta de Superação. *Millenium*, 6.
- Cousinet, Roger (1978). *A Educação Nova* (M. E. Moura, Trad.), Lisboa: Moraes editores.
- Craveiro, Clara (2004). A Observação e o Registo Educacional: um Tópico para Formação Reflexiva no Âmbito da Supervisão. *Saber e Educar*. 9, 47-61
- Dias, Isabel (2005). O Lúdico. *Educação & Comunicação*, 8, 121-133
- Francisco, C.M; Pereira, A. M. S. (s/d). O “stress” do aluno estagiário: contributos da supervisão para o bem-estar do aluno. *Transversalidade em educação e em saúde*. Porto: Porto Editora, 181-192.
- Kishimoto, T.M. (1996). Froebel e a Concepção de Jogo Infantil. *Revista de Faculdade de Educação*. São Paulo, 145-68
- Ministério da Educação - DEB-NEPE (1997). *Orientações Curriculares Para a Educação Pré-escolar*. Lisboa: ME.
- Ministério da Educação - (2004). *Organização Curricular e Programas – Ensino Básico - 1º Ciclo*. Lisboa: ME.

Piaget, Jean (1978). *A formação do Símbolo na Criança* (A. Cabral e C. Oiticica, Trad.). Rio de Janeiro: Zahar Editores. (obra original publicada em 1964).

Piaget, Jean (1986). *O Nascimento da Inteligência na Criança* (M.L Lima, trad.). Lisboa: Publicações Dom Quixote.

Porcher, Louis; FERRAN, Pierre; MARIET François (1979). *Na Escola do Jogo* (M. A. Santos, Trad.). Lisboa: Editorial Estampa. (Obra original publicada em 1978).

Plano de Ação do Agrupamento de Escolas de Gouveia (2010/2011)
[documento policopiado]

Projecto Curricular de Turma do 1º ano da EB1 de S. Julião- Gouveia (2010/2011). [documento policopiado]

Legislação

Decreto-Lei nº 3/2008, de 7 de Janeiro

Decreto-Lei nº 43/2007 de 22 de Fevereiro

Despacho SEE de 25 de Junho de 2010

Webgrafia

Junta de Freguesia de S. Julião, sobre historial de Gouveia, disponível em <http://www.jf-saojuliao.com>, acesso em 15 Março 2011

Ministério da Educação e da Ciência, sobre legislação, disponível em http://www.min_edu.pt, acesso em 22 Novembro 2011.

Montessori Foundation, sobre Montessori, disponível em: <http://www.montessori.org> , acesso em 10 Agosto 2011.

Município de Gouveia, disponível em: <http://www.cm.gouveia.pt>, acesso em 20 Março 2011.