



INSTITUTO POLITÉCNICO  
DE VIANA DO CASTELO

Marta Isabel Santos Araújo

**RELATÓRIO FINAL DE PRÁTICA  
DE ENSINO SUPERVISIONADA**  
Mestrado em Educação Pré-Escolar e  
Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico

Os jogos tradicionais no contexto escolar: um estudo de intervenção  
com crianças no 1º. CEB

Trabalho efetuado sob a orientação da  
Professora Doutora Linda Maria Balinha Saraiva

Maio de 2016

## AGRADECIMENTOS

Chegada a este momento, resta-me reconhecer e recompensar a todos os que de uma ou outra forma me acompanharam neste longo percurso.

É com muita alegria e contentamento que expresso aqui o meu mais profundo reconhecimento a todos aqueles que tornaram a realização deste relatório possível, colaborando direta ou indiretamente.

Agradeço a todos os professores que me orientaram ao longo deste último e árduo ano e meio de crescimento, em especial à Professora Doutora Linda Saraiva pelo seu apoio, disponibilidade e colaboração.

Agradeço à Professora Cooperante por ter sido importante na minha formação e um modelo a seguir, tendo-me apoiado e partilhado comigo diversos conhecimentos.

Expresso o meu maior agradecimento aos alunos da sala em que tive a oportunidade de estagiar, com os quais aprendi diariamente e me surpreenderam com as coisas simples da vida.

Aos meus pais que me educaram a aprender a Ser, que me deram a oportunidade de chegar até aqui, me apoiaram e acompanharam todo o meu percurso. Ao meu irmão que suportou as minhas “teimosias” durante todo este processo. Aos meus familiares que são tão importantes e sempre me apoiaram em tudo. Posso assim dizer que a minha família foi uma “âncora” neste processo.

Agradeço também a todos os meus amigos que me têm acompanhado ao longo de todo este processo, pelos quais tenho enorme apreço, e me ajudaram de diversas formas a ultrapassar algumas adversidades.

Agradeço à Sara Carvalho, o meu par pedagógico, pela amizade, pelo apoio incondicional, pela cooperação e trabalho em equipa, sem o qual não teria sido possível que esta etapa terminasse da melhor forma.

Por fim, agradeço também a toda a turma do Curso de Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1º. Ciclo do Ensino Básico que se revelou uma preciosa ajuda tanto nos bons como nos maus momentos.

É a todos que dedico este relatório.

## RESUMO

O presente relatório insere-se no âmbito da unidade curricular Prática de Ensino Supervisionada II (PES II), do curso de Mestrado Educação Pré-Escolar e Ensino do 1º. Ciclo do Ensino Básico, da Escola Superior de Educação de Viana do Castelo.

Ao longo da PES II desenvolveu-se uma intervenção pedagógica que pretendem sensibilizar as crianças para a prática dos jogos tradicionais no meio educacional. Para avaliar o impacto desta intervenção foi realizado um estudo qualitativo de natureza descritiva/comparativa para compreender a conceção das crianças sobre os jogos tradicionais antes e após a intervenção, bem como a evolução das suas brincadeiras no recreio escolar. Dois questionários foram aplicados às crianças antes e após as sessões de EFM. No estudo participaram vinte e três crianças (quinze meninas e oito meninos) com idades compreendidas entre os nove e dez anos, de uma escola de 1º. Ciclo, do concelho de Viana do Castelo.

Globalmente, os resultados indicam que as crianças alargaram os seus conhecimentos e as suas práticas lúdicas no recreio escolar. Ao longo da intervenção, foi notório a crescente motivação para prática dos jogos tradicionais nas aulas de EFM. Após a intervenção, os alunos passaram a realizar jogos mais diversificados no recreio escolar e verificou-se uma motivação crescente para prática dos jogos tradicionais, bem como uma maior consciencialização sobre denominação dos jogos, regras e funcionalidade dos mesmos.

**Palavras-chave:** 1º. Ciclo do Ensino Básico; Expressão Físico Motora; Jogos tradicionais

## ABSTRACT

This report was elaborated for the curricular unit of Supervised Teaching Practice II (PES II), in the Master degree of Preschool Education and primary Education, at the Education School of Viana do Castelo.

Throughout PES II developed an educational intervention that aim to make children aware of the practice of traditional games in the educational environment. To assess the impact of this intervention was carried out a qualitative study of descriptive / comparative nature to understand the conception of children about traditional games before and after the intervention, as well as the evolution of their play in the school playground. Two questionnaires were administered to the children before and after the sessions of Physical Education. In the study participated twenty-three children (fifteen girls and eight boys) aged between nine and ten of primary school, from Viana do Castelo.

Overall, the results indicate that children have expanded their knowledge and their playful practices in the school playground. Throughout the intervention, was notorious the growing motivation to practice of traditional games in Physical Education. After the intervention, the students began to perform more diverse games in the school playground and there is a growing motivation for the practice of traditional games as well as a greater awareness of the denomination games, rules and their functionality.

**Keywords:** Primary School; Physical Education; Traditional Games

## ÍNDICE

AGRADECIMENTOS .....	i
RESUMO .....	ii
ABSTRACT .....	iii
ÍNDICE .....	iv
LISTA DE FIGURAS .....	vii
LISTA DE TABELAS .....	ix
LISTA DE ANEXOS .....	x
LISTA DE ABREVIATURAS .....	xi
INTRODUÇÃO .....	1
CAPÍTULO I – CARACTERIZAÇÃO DO CONTEXTO EDUCATIVO DA PRÁTICA DE ENSINO SUPERVISIONADA II .....	2
CARACTERIZAÇÃO DO CONTEXTO EDUCATIVO .....	3
Caracterização do meio .....	3
Caracterização da cidade de Viana do Castelo .....	3
Brasão de Viana do Castelo .....	5
Caracterização da instituição de ensino .....	5
Organização do ambiente educativo .....	8
Caracterização da turma .....	11
Áreas de intervenção .....	18
CAPÍTULO II – O TRABALHO DE INVESTIGAÇÃO .....	21
ENQUADRAMENTO DO ESTUDO .....	22
Pertinência do estudo .....	22
Definição do problema e das questões de investigação .....	23

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....	25
Conceito de jogo .....	25
Conceito de jogo tradicional .....	27
Finalidade dos jogos tradicionais .....	28
Características dos jogos tradicionais .....	30
Classificação dos jogos tradicionais .....	32
Atividades e jogos de motricidade fina .....	33
Atividades e jogos de motricidade global .....	34
Jogos de regras .....	34
Atividades e jogos de simulacro .....	34
Jogos e cantigas de roda .....	35
Atividades e jogos de/com lengalengas e/ou cantigas populares.....	36
Atividades e jogos de construção .....	37
Jogos de sorte e azar .....	37
Outros jogos / atividades .....	37
 METODOLOGIA ADOTADA .....	 38
Opções metodológicas .....	38
Caracterização dos participantes .....	39
Procedimento de recolha de dados .....	40
Questionários .....	40
Conjunto de aulas de Expressão Físico Motora e tarefas realizadas ao longo do projeto de investigação .....	43
Análise de dados .....	45
Fases do estudo e respetiva calendarização .....	46
 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS DADOS .....	 48
Antes da intervenção pedagógica .....	48
Opinião geral dos alunos sobre o recreio escolar .....	48

Brincadeiras/jogos praticados pelas crianças no recreio e fora do contexto escolar .....	49
Conceção inicial sobre a definição de jogo tradicional .....	51
Conhecimento transmitido pelos pais sobre as brincadeiras/jogos realizados quando eram crianças .....	52
Jogos tradicionais conhecidos pelas crianças .....	53
Jogos tradicionais praticados pelas crianças .....	55
Após a intervenção pedagógica .....	57
Conceção final sobre a definição de jogo tradicional .....	57
Jogos tradicionais preferidos pelos participantes nas sessões de EFM .....	58
Jogos tradicionais praticados pelos intervenientes no recreio após as sessões de EFM .....	61
CONCLUSÕES .....	64
Conclusões do estudo .....	64
Limitações do estudo e recomendações para futuras investigações .....	66
CAPÍTULO III – REFLEXÃO FINAL SOBRE A PRÁTICA DE ENSINO SUPERVISIONADA II .....	68
REFLEXÃO FINAL .....	69
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	72
ANEXOS .....	77

## LISTA DE FIGURAS

<i>Figura 1.</i> Mapa do município de Viana do Castelo e suas respetivas freguesias .....	3
<i>Figura 2.</i> Bandeira de Viana do Castelo .....	4
<i>Figura 3.</i> Brasão de Viana do Castelo .....	5
<i>Figura 4.</i> Planta da sala de aula .....	9
<i>Figura 5.</i> Fotografia da sala de aula .....	9
<i>Figura 6.</i> Fotografia do <i>placard</i> exterior da sala de aula .....	10
<i>Figura 7.</i> Conceção inicial sobre a definição de jogo tradicional .....	52
<i>Figura 8.</i> Conceção final sobre a definição de jogo tradicional .....	57
<i>Figura 9.</i> Intervenientes a praticar o jogo do lencinho durante a sessão de EFM .....	60
<i>Figura 10.</i> Intervenientes a praticar o jogo do bilro durante a sessão de EFM .....	60
<i>Figura 11.</i> Intervenientes a realizar o jogo da tração à corda durante a sessão de EFM .....	60
<i>Figura 12 e 13.</i> Intervenientes a realizar o jogo da corrida de sacos durante a sessão de EFM ...	60
<i>Figura 14.</i> Intervenientes a realizar o jogo da barra do lenço durante a sessão de EFM .....	61
<i>Figura 15 e 16.</i> Crianças a praticarem o jogo da macaca durante o recreio .....	62



<i>Figura 17.</i> Crianças a praticarem o jogo Mamã dá licença durante o recreio .....	63
<i>Figura 18.</i> Crianças a praticarem o jogo da cabra cega durante o recreio .....	63
<i>Figura 19.</i> Crianças a praticarem o jogo do lencinho durante o recreio .....	63
<i>Figura 20.</i> Crianças a jogarem ao berlinde durante o recreio .....	63
<i>Figura 21.</i> Crianças a praticarem o jogo das apanhadas durante o recreio .....	63

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1. <i>Horário de funcionamento da escola básica</i> .....	8
Tabela 2. <i>Rotinas da sala de aula</i> .....	11
Tabela 3. <i>Caracterização dos participantes em relação à variável idade e género</i> .....	40
Tabela 4. <i>Calendarização das sessões com as respetivas tarefas</i> .....	43
Tabela 5. <i>Calendarização do estudo</i> .....	46
Tabela 6. <i>Brincadeiras / jogos que as crianças praticavam no recreio antes da intervenção</i> .....	49
Tabela 7. <i>Brincadeiras / jogos que as crianças realizam fora do contexto escolar</i> .....	50
Tabela 8. <i>Jogos praticados pelos familiares quando eram crianças</i> .....	52
Tabela 9. <i>Jogos que os participantes conhecem</i> .....	53
Tabela 10. <i>Jogos que os participantes já praticavam antes das sessões de EFM</i> .....	55
Tabela 11. <i>Jogos tradicionais que os participantes gostaram de realizar nas sessões de EFM</i> .....	58
Tabela 12. <i>Jogos tradicionais que os participantes começaram a praticar no recreio após as sessões de EFM</i> .....	61

## LISTA DE ANEXOS

Anexo 1. <u>Planificação secção áreas de intervenção</u> .....	78
Anexo 2. <u>Autorização Encarregados de Educação</u> .....	100
Anexo 3. <u>Questionário aplicado antes da intervenção pedagógica</u> .....	101
Anexo 4. <u>Questionário aplicado após a intervenção pedagógica</u> .....	104
Anexo 5. <u>Planificações do trabalho de investigação</u> .....	106

## LISTA DE ABREVIATURAS

AEC – Atividade de Enriquecimento Curricular

CEB – Ciclo do Ensino Básico

CMVC – Câmara Municipal de Viana do Castelo

EB 2/3 – Escola Básica do 2.º e 3.º ciclo

EB1 – Escola Básica do 1.º ciclo

EFM – Expressão Físico Motora

ME – Ministério da Educação

PES II – Prática de Ensino Supervisionada II

## INTRODUÇÃO

O relatório final da unidade curricular de Prática de Ensino Supervisionada II encontra-se dividido em três capítulos: caracterização do contexto educativo; trabalho de investigação; e, por último, a reflexão final sobre esta unidade curricular. O primeiro e o segundo capítulo encontram-se divididos em subcapítulos com o objetivo de fornecer ao leitor informações aprofundadas, de uma forma mais organizada.

O primeiro capítulo refere-se à caracterização do contexto educativo da Prática de Ensino Supervisionada II e encontra-se subdividida em seis secções: caracterização do meio; caracterização da cidade de Viana do Castelo; brasão de Viana do Castelo; caracterização da instituição de ensino; organização do ambiente educativo; e a secção respeitante à caracterização da turma.

O segundo capítulo reporta sobre o trabalho de investigação e está dividido em seis secções: o enquadramento e pertinência do estudo; a fundamentação teórica; a metodologia adotada; as tarefas realizadas nas aulas de EFM ao longo do projeto de investigação; a apresentação e discussão dos dados; e, por último, as conclusões.

A última parte do projeto de investigação, o terceiro capítulo, apresenta uma reflexão sobre a unidade curricular de PES II.

**CAPÍTULO I – CARACTERIZAÇÃO DO CONTEXTO EDUCATIVO  
DA PRÁTICA DE ENSINO SUPERVISIONADA II**

## CARACTERIZAÇÃO DO CONTEXTO EDUCATIVO

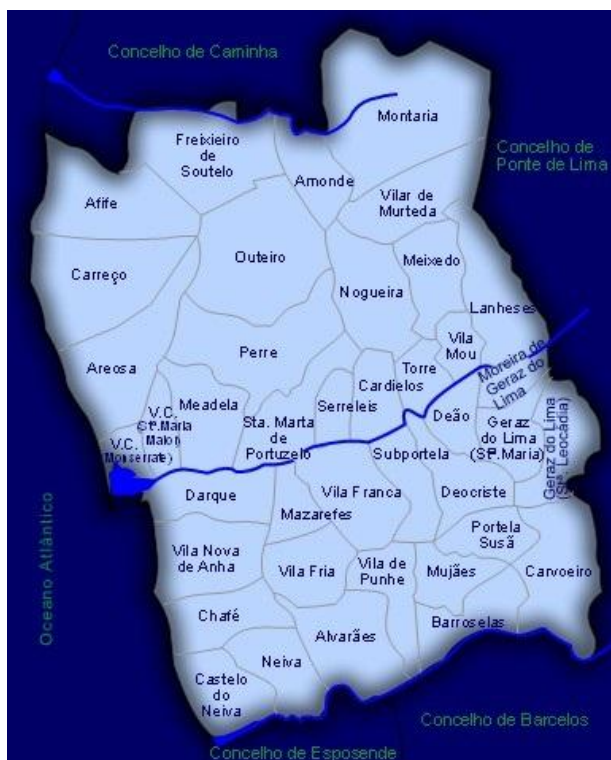
Nesta parte do capítulo apresenta-se a caracterização do meio educacional, focando-se a descrição do contexto geográfico, socioeconómico e cultural da localidade a que pertence a instituição de ensino, onde decorreu a Prática de Ensino Supervisionada II. Evidencia-se também a caracterização desta e respetivamente, a organização do ambiente educativo (sala de aula). Para finalizar, elabora-se uma caracterização da turma nas diferentes áreas e domínios presentes no currículo do 1º Ciclo do Ensino Básico (CEB).

### Caracterização do meio

#### *Caracterização da cidade de Viana do Castelo*

A caracterização que aqui se anuncia derivou de uma pesquisa e consulta de documentos existentes na instituição de ensino (o Projeto Curricular e o Projeto Educativo do Agrupamento) e, também, adquiridos no sítio na Câmara Municipal de Viana do Castelo e no sítio do Instituto Nacional de Estatística.

O distrito de Viana do Castelo situa-se no extremo norte do território nacional português, na região do Minho, entre o rio Minho e o rio Neiva. Compreende quarenta freguesias e dez municípios. Geograficamente é limitado a norte e a leste pela vizinha Espanha, a sul pelo distrito de Braga e a oeste pelo Oceano Atlântico. Apresenta um clima instável, húmido e com fortes nevoeiros.



*Figura 1.* Mapa do município de Viana do Castelo e suas respetivas freguesias

Viana do Castelo é uma cidade sede de concelho e tem de área 319 km<sup>2</sup>. Relativamente ao número de habitantes, nesta cidade vivem 41637 pessoas, tendo o município 88415 habitantes (in Anuário Estatístico da Região Norte, 2011).

No que diz respeito aos setores de atividade económica da população que se encontra ativa predominam o setor secundário e o setor terciário, mas existe uma pequena percentagem no setor primário. Sendo assim, destacam-se como atividades preponderantes e de maior importância na economia da cidade a indústria, a construção naval e a pesca.

Nesta cidade existe uma ampla riqueza de equipamentos socioculturais e históricos destacando-se, por exemplo, a Biblioteca e o Arquivo Municipal, os Museus, o Navio Hospital Gil Eanes, a citânia de Santa Luzia, os auditórios, a ponte rodoferroviária e as igrejas e capelas que compõem a cidade com diferentes estilos arquitetónicos. Salienta-se ainda as instituições desportivas como os pavilhões desportivos, as pistas de patinagem e *skate*, as piscinas municipais e o estádio municipal.

Relativamente ao artesanato destacam-se o calçado, os bordados, as rendas, os lenços dos namorados e os tapetes para procissões.

Quanto à cultura, Viana do Castelo tem como ponto fulcral a festividade “Romaria de Nossa Senhora da Agonia” que se festeja no mês de agosto.



Figura 2. Bandeira de Viana do Castelo



### ***Brasão de Viana do Castelo***

O brasão da cidade de Viana do Castelo tem a cor vermelha como fundo do campo do escudo, com uma representação de um barco. Em baixo, aparecem representadas quatro faixas onduladas de verde e prata simbolizando o rio Lima.

Mais pormenorizadamente explica-se a simbologia das cores presentes no brasão: o ouro significa a fé, a nobreza e a sabedoria de uma freguesia nascida da devoção, habitada por nobres, por cidadãos liberais e democráticos; o vermelho significa caridade, valor, vitória, ousadia e firmeza presentes nesta terra; o azul significa formosura e nobreza; e o verde significa um reforço da esperança.



*Figura 3.* Brasão de Viana do Castelo

### **Caracterização da instituição de ensino**

A instituição de ensino onde se desenvolveu o presente trabalho de investigação e decorreu a PES II situa-se na cidade de Viana do Castelo e pertence ao Agrupamento de Escolas do Atlântico. O Agrupamento de Escolas do Atlântico foi criado a 3 de maio de 1999 e deste agrupamento fazem parte dez estabelecimentos de ensino, desde a idade pré-escolar até ao 3º. CEB: Jardim de Infância de Areosa, Jardim de Infância de Carreço, Jardim de Infância de Freixieiro de Soutelo, Jardim de Infância de Viana do Castelo nº 2 (Monserrate), EB1 de Afife, EB1 de Areosa, EB 1 de Avenida, EB1 de Carreço, EB1 de Monserrate e EB2/3 Doutor Pedro Barbosa.

O Agrupamento favorece preferencialmente uma comunidade escolar constituída por alunos provenientes das freguesias de Afife, Areosa, Carreço, Monserrate e Santa Maria Maior.

As atividades económicas do meio são o comércio e serviços, produção (estaleiros navais, transformação de granitos e mármore, oficinas de mecânica e serralharia), pesca e serviços pessoais e domésticos.

A maioria dos pais dos alunos possui como habilitações literárias o 4º/9º ano de escolaridade, havendo um universo crescente de licenciados. De uma maneira geral, os alunos provêm de agregados familiares pouco numerosos e cerca de trinta e cinco por cento dos alunos em todos os níveis de ensino beneficiam de apoios da Ação Social Escolar.

Esta instituição de ensino apresenta uma estrutura antiga, mas garante as condições necessárias para o ensino. Acolhe 143 alunos entre os 5/6 e os 9/10 anos de idade e tem como objetivo contribuir para a promoção e o desenvolvimento do aluno nas diversas áreas de desenvolvimento (social, físico, cognitivo), bem como nas diferentes áreas e domínios (formação pessoal e social, língua portuguesa, estudo do meio, matemática e expressões e educação: físico motora, musical, dramática e plástica).

No que concerne às infraestruturas, a escola é constituída por um edifício de dois pisos, onde se encontram todos os espaços educativos, rodeado por um espaço exterior que pode ser frequentado pelos alunos.

Assim, a área interior possui uma portaria com *hall* de entrada (receção), sete salas de aula (uma para cada turma), uma sala para os professores, uma biblioteca infantil, um refeitório, uma cozinha, um ginásio (utilizado para lecionar as aulas de EFM e nos dias de chuva, para acolher os alunos à chegada), uma sala de apoio educativo (local onde as professoras do apoio educativo se reúnem com os alunos), um laboratório de ciências, uma sala de informática, uma sala das assistentes operacionais e uma sala da coordenadora de estabelecimento. Tem ainda uma sala de material, onde se encontra todo o tipo de material de apoio para lecionar aulas mais dinâmicas e lúdicas nas diferentes áreas e domínios do currículo e o mais diversificado material escolar. Em cada piso existem quatro instalações sanitárias para as crianças e para os professores existem

duas, mas apenas num piso. Existem também recursos físicos como: *placards* para afixação dos trabalhos dos alunos.

A nível de recursos materiais, a sala dos professores possui um plasma, uma mesa grande e alguns armários para guardar documentos relacionados com a instituição de ensino. A biblioteca infantil encontra-se ligada à rede escolar e apresenta uma grande variedade de livros quer manuais escolares quer de leitura opcional. O ginásio tem ao dispor dos alunos material desportivo como, arcos, colchões, bolas de futebol, mecos, sinalizadores, cordas, bancos suecos, entre outros. Este espaço é amplo, mas apresenta uma área reduzida porque a meio tem uma viga, o que dificultava as aulas de EFM quando se realizavam estafetas, circuitos. Possui um balneário feminino e um masculino, onde se guardavam os diferentes materiais. O laboratório das ciências é uma sala de espaço reduzido onde se encontra material de laboratório que permite a experimentação nas ciências físicas e químicas.

Na área exterior existe um espaço amplo onde os alunos realizam brincadeiras livres e encontram jogos, tais como: o jogo da macaca com número e letras, o jogo dos triângulos (conhecido pelo jogo da glória).

Relativamente aos recursos humanos, nesta instituição de ensino trabalham nove professoras (uma para cada sala de aula e duas professoras do apoio educativo, sendo uma a coordenadora do estabelecimento), quatro assistentes operacionais, duas cozinheiras e uma ajudante de cozinha. Evidenciam-se ainda os sete professores das atividades de enriquecimento curricular (AEC): uma professora de natação, duas professoras de música, duas professoras de inglês, uma professora de expressão dramática, um professor de atividade física e desportiva.

A escola básica faz a sua abertura às 8 horas da manhã e fecha às 17 horas e 30 minutos da tarde e apresenta um agregado de rotinas diárias que se vão repetindo ao longo de uma semana de trabalho (tabela 1). Entre as 8h e as 9h, os alunos à medida que vão chegando à instituição dirigem-se para o espaço exterior (local onde se realiza o recreio) e interagem livremente com os colegas e trocam algumas ideias. Em dias de chuva, os alunos dirigem-se para o ginásio. Às 9h, hora do toque, os alunos formam um comboio e dirigem-se para a respetiva sala de aula. No fim das atividades lecionadas, às

12h, no período da manhã, os alunos dirigem-se para o refeitório para almoçarem e este intervalo prolonga-se até à hora (13h30min), em que os alunos têm que se dirigir novamente para a sala de aula. Das 13h30min às 15h30min, os alunos permanecem na sala de aula em atividades. Por fim, as AEC decorrem das 16h às 17h30min e têm como entidade promotora a Câmara Municipal de Viana do Castelo (CMVC), a participação dos alunos nestas atividades é facultativa.

Esta tabela aplica-se na maioria das turmas, exceto em duas que sofrem alteração na segunda feira por terem como atividade enriquecimento curricular a natação, sendo assim necessário flexibilizar o horário letivo.

Tabela 1. *Horário de funcionamento da escola básica*

<b>Horário</b>	<b>Rotinas diárias</b>
8h às 9h	Receção dos alunos
9h às 12h	Período da manhã
12h às 13h30min	Almoço
13h30min às 15h30min	Período da tarde
16h às 17h30min	Atividades extra curriculares

### ***Organização do ambiente educativo***

A sala do grupo encontra-se em boas condições e é um espaço estimulante e motivador para que os alunos tenham uma aprendizagem ativa e significativa, isto é, deve-se proporcionar aos alunos diferentes momentos para que estes sejam capazes de se tornarem pessoas conscientes e empenhadas.

Quanto à organização do espaço, a sala apresenta a seguinte disposição:

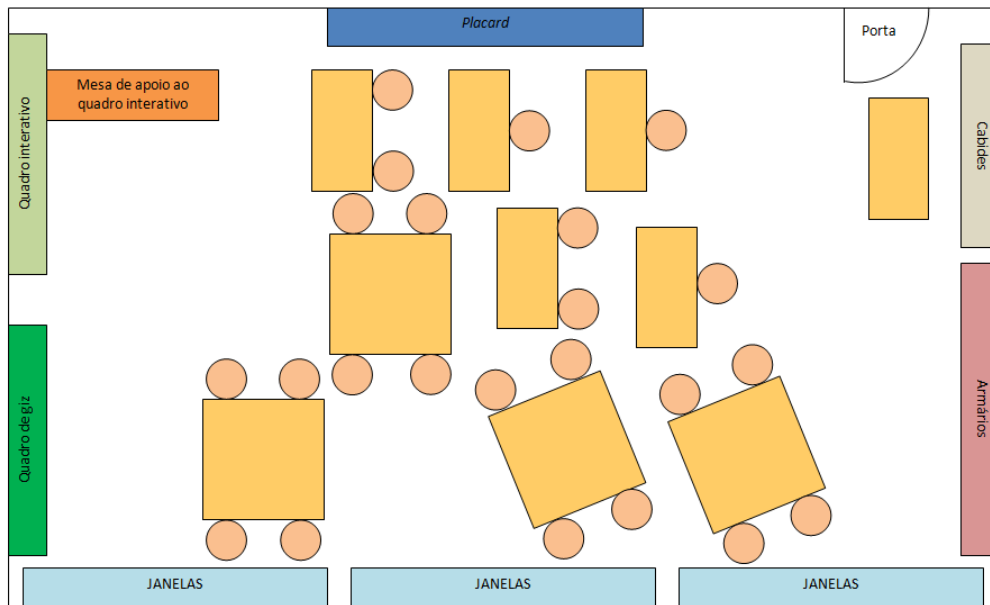


Figura 4. Planta da sala de aula

A sala encontra-se dividida, de forma a promover o espírito de equipa e entreadajuda e a fomentar a concretização de trabalhos em grupo. Apesar de apresentar uma divisão de mesas com presença primordial de trabalho cooperativo e o espaço para circular entre as mesas ser reduzido, a sala tem boa iluminação natural e é bem arejada porque é composta por uma parede com várias janelas. Nas paredes que constituem a sala de aula pode-se visualizar *placards* com os trabalhos expostos dos alunos. No entanto, estes são pouco apelativos e não estão identificados, o que dificulta a organização dos trabalhos por áreas.



Figura 5. Fotografia da sala de aula

Ainda no interior da sala, os alunos têm ao seu dispor cabides para pendurarem os seus casacos e demais agasalhos.

Por fim, no exterior da sala existe um *placard* onde são expostos trabalhos relacionados com a estação do ano em vigor, para que assim os outros colegas e familiares tenham acesso a uma parte do trabalho realizado em sala de aula.



*Figura 6.* Fotografia do *placard* exterior da sala de aula

A sala de aula, como a instituição de ensino, também detém as suas próprias rotinas (tabela 2). A entrada na sala de aula dá-se às 9h e inicia-se com as rotinas diárias, interrompendo as atividades para a hora do lanche e intervalo da manhã, às 10h30min. Após este momento, os alunos retomam as atividades às 11h que se prolongam até às 12h, hora que fazem a pausa letiva para almoçarem. Esta pausa letiva termina às 13h30min e, assim, os alunos no final de almoço usufruem de um momento de brincadeiras livres. Entre as 13h30min e as 15h30min, os alunos retomam à sala de aula para continuarem as atividades orientadas. Depois das 15h30min, alguns alunos vão para casa e outros permanecem na escola para as atividades de enriquecimento curricular.

Tabela 2. Rotinas da sala de aula

	2ª feira	3ª feira	4ª feira	5ª feira	6ª feira
9h					Área de projeto
10h	Português	Matemática	Português	Matemática	Português
10h					Português
10h30min	Português	Matemática	Expressões	Matemática	TIC
10h30min	Intervalo da manhã				
11h					
11h	Natação	Português	Estudo do meio	Estudo do meio	Matemática
12h					
12h	Almoço				
13h30min			Estudo		
14h30min	Matemática	Português	acompanhado	Português	Estudo do meio
14h30min		Formação cívica	Matemática		
14h30min					
15h30min	Matemática	Expressões	Expressões	Português	Estudo do meio
15h30min					
16h	Intervalo da tarde				
16h	Estudo do				Atividade física
16h45min	meio	Inglês	Música	Inglês	e desportiva
16h45min	Apoio ao	Expressão			
17h30min	estudo	dramática	Inglês	Música	Apoio ao estudo

### Caracterização da turma

O grupo é constituído por vinte e três alunos, quinze alunos do sexo feminino e oito do sexo masculino, com idades compreendidas entre os nove e os dez anos de idade. Relativamente à faixa etária, dezoito alunos têm nove anos, sendo dez do sexo feminino e oito do sexo masculino e cinco alunos do sexo feminino têm dez anos. Deste grupo de

vinte e três alunos, dezanove frequentaram esta instituição no ano transato, três vieram de outras instituições e um aluno encontrava-se a frequentar novamente este ano de escolaridade.

Considerando a faixa etária do grupo, segundo Piaget, os alunos encontram-se no estágio das operações concretas, que se caracteriza por compreender crianças dos sete aos onze/doze anos de idade. Neste estágio, a criança já não tem dificuldade em distinguir o mundo real da fantasia e já interiorizou algumas regras sociais. Esta começa a dar valor ao trabalho de grupo pois adquire valores como: a amizade, a partilha, o companheirismo, a dedicação, entre outros. É também neste período que a criança já consegue estar mais concentrada e empenhada para realizar determinada tarefa (Matta, 2001).

No 1º. CEB, segundo a Organização Curricular e Programas (ME, 2004, p. 13), no que concerne à área da Formação Pessoal e Social deve-se trabalhar de forma a promover a criação de situações onde se favoreça o conhecimento de si próprio, o relacionamento com os outros, se fomente o espírito de equipa, entreajuda e a auto confiança. Relativamente a esta área, os alunos relacionam-se bem em grupo e tendem a respeitar algumas das regras estabelecidas. Demonstam alguma dificuldade em esperar pela sua vez e permanecer em silêncio na sala (mesmo quando é pedido). São pouco autónomos nas rotinas diárias; no entanto quanto à utilização dos materiais, estes são capazes de os partilhar.

A área da Expressão e Educação subdivide-se em quatro domínios: físico motora, musical, dramática e plástica.

No domínio da educação físico motora, segundo a Organização Curricular e Programas (ME, 2004) foram abordados vários blocos como: Perícia e Manipulações, Deslocamentos e Equilíbrios, Ginástica, Jogos, Patinagem, Atividades Rítmicas Expressivas (Dança) e Percursos na Natureza. De cariz opcional existe o bloco da Natação. Nas perícias e manipulações pretendeu-se que os alunos realizassem ações motoras básicas com aparelhos portáteis, segundo uma estrutura rítmica, encadeamento ou combinação de movimentos, tais como: cabecear, conduzir, driblar, impulsionar, lançar, passar, pontapear, receber, rodar, rolar e saltar. Nos deslocamentos e equilíbrios esperava-se



que os alunos conseguissem realizar ações motoras básicas de deslocamento, no solo e em aparelhos como, por exemplo: deslizar, fazer cambalhota, marchar, rastejar, recuperar o equilíbrio, rolar, saltar, subir e descer, suspender e balançar, transpor, entre outras. No bloco da ginástica deviam realizar habilidades gímnicas em esquemas ou sequências no solo e em aparelhos como: executar a cambalhota à frente e à retaguarda, realizar o salto de eixo, de coelho e de barreira, rodar o arco, saltar ao eixo e saltar à corda. Nos jogos, os alunos necessitavam de praticar jogos infantis, cumprindo as suas regras. Na patinagem deviam patinar com equilíbrio e segurança, cumprindo as regras de segurança própria e dos companheiros. Nas atividades rítmicas e expressivas (dança) espera-se que os alunos consigam combinar deslocamentos, movimentos não locomotores e equilíbrios adequados à expressão de motivos ou temas combinados com os colegas e professor, tendo em consideração a estrutura rítmica e melodia de composições musicais. Por fim, no bloco dos percursos na natureza os alunos devem realizar habilidades adequadas em percursos na natureza, tendo em atenção as características do terreno e os dados fornecidos para orientação, interagindo com os colegas e respeitando as regras de segurança e de preservação do meio ambiente. No âmbito deste domínio, a turma mostrava-se empenhada em realizar as tarefas propostas pelo professor e queria ficar sempre a conhecer mais sobre os diversificados jogos infantis porque estes demonstravam não ter grande conhecimento e por vezes conheciam o nome do jogo, mas não o sabiam colocar em prática.

O domínio da expressão e educação musical divide-se em dois blocos: Jogos de exploração e experimentação, desenvolvimento e criação musical, segundo a Organização Curricular e Programas (ME, 2004). Como refere Barreto (2000), o trabalho com musicalização infantil na escola é um poderoso instrumento que desenvolve, além da sensibilidade à música, fatores como: concentração, memória, coordenação motora, socialização, acuidade auditiva e disciplina.

Segundo o Currículo Nacional do Ensino Básico - Competências Essenciais (ME, 2001, p. 177), apesar de este já não se encontrar em vigor desde dezembro de 2011, a atividade dramática é uma prática de grupo que se desenvolve a partir dos conhecimentos, experiências e vivências individuais que os alunos detêm e que pode

propiciar a aquisição e compreensão de novas aprendizagens através da exploração de conteúdos dramáticos. Isto confere-lhe um estatuto privilegiado de elo de ligação entre a escola, a família e o meio, condição essencial para que a aprendizagem ganhe novos sentidos e se reflita no prazer de aprender. Sendo assim, o domínio da expressão e educação dramática encontra-se dividido em dois blocos: Jogos de exploração e Jogos dramáticos. Nos jogos de exploração espera-se que os alunos explorem o corpo, a voz, o espaço e os objetos enquanto nos jogos dramáticos espera-se que os alunos desenvolvam a linguagem não verbal, a linguagem verbal e a linguagem verbal e gestual.

Para finalizar, no domínio da plástica identificam-se os seguintes blocos: Descoberta e organização progressiva de volumes, Descoberta e organização progressiva de superfícies e Exploração de técnicas diversas de expressão. Espera-se que os alunos no bloco da descoberta e organização progressiva de volumes explorem a modelagem e a escultura e as construções. Na descoberta e organização progressiva de superfícies pretende-se que os alunos explorem as mais diversificadas técnicas respeitantes ao desenho e à pintura. Relativamente à exploração de técnicas diversas de expressão espera-se que os alunos realizem atividades onde explorem as técnicas de recorte, colagem e dobragem, impressão, tecelagem e costura, fotografia, transparências e meios audiovisuais e cartazes. Para tal, segundo a Organização Curricular e Programas (ME, 2004, p. 88), torna-se importante a manipulação e a experiência com diferentes materiais porque só com o manuseamento é que os alunos desenvolvem formas pessoais de se expressarem e de representarem a realidade.

Na área curricular de Estudo do meio conjectura-se que os alunos aprofundem os seus conhecimentos gerais e específicos sobre a Natureza e a Sociedade porque esta área interliga diversificadas disciplinas como a História, a Geografia, a Etnografia, as Ciências experimentais, entre outras. Para tal, encontra-se dividida em seis blocos: À descoberta de si mesmo, À descoberta dos outros e das instituições, À descoberta do ambiente natural, À descoberta das inter-relações entre espaços, À descoberta dos materiais e objetos e À descoberta das inter-relações entre a Natureza e a Sociedade.

À descoberta de si mesmo, segundo a Organização Curricular e Programas (ME, 2004) aborda-se temas como a sua identificação, os seus gostos e preferências, o seu

corpo, a saúde e a segurança do seu corpo, o seu passado próximo e mais longínquo e as suas perspectivas para o futuro próximo e mais longínquo. Estes temas tornam-se importantes porque fazem com que os alunos comecem a organizar o conhecimento de si próprio, desenvolvendo competências de autoconfiança e autoestima.

No bloco À descoberta dos outros e das instituições reúnem-se os assuntos referentes ao tempo histórico, de forma a desenvolver atitudes e valores como: a cooperação, a responsabilidade, a solidariedade, a tolerância e o respeito. Posto isto, lecionam-se temas, tais como: os membros da sua família, o passado próximo familiar e mais longínquo, a sua escola, a vida em sociedade, o passado do meio local, o passado nacional, entre outros, como constam na Organização Curricular e Programas (ME, 2004).

O bloco que compreende os temas relacionados com os elementos básicos do meio físico, os seres vivos que nele habitam, o clima, o relevo e os astros é o À descoberta da ambiente natural.

À descoberta das inter-relações entre espaços incorpora os temas adjacentes ao espaço, ou seja, neste bloco, segundo a Organização Curricular e Programas (ME, 2004) espera-se que os alunos explorem diferentes situações onde trabalhem aspetos sobre a casa, o espaço da escola, os meios de comunicação, o comércio local, os aglomerados populacionais, entre outros.

No que concerne às ciências experimentais existe um bloco que coloca este assunto num ponto fulcral pois permite ao aluno, mediante a ajuda e a supervisão de um adulto, realizar as mais diversificadas experiências como, por exemplo: experiências com alguns materiais e objetos de uso corrente, com a água, o som, o ar, a luz, a eletricidade, entre outras. Estas experiências como outras pertencem ao bloco À descoberta dos materiais e objetos.

Para concluir, o último bloco intitula-se À descoberta das inter-relações entre a Natureza e a Sociedade e espera-se que os alunos arrecadem atitudes para conservarem e melhorarem o meio ambiente para isso, aborda-se conteúdos relacionados com a qualidade do ambiente e com as principais atividades produtivas (agricultura, pesca, indústria, turismo, etc.).

Relativamente a esta área curricular (Estudo do meio), os alunos sentiam-se entusiasmados e empenhados a aprender, principalmente nas ciências experimentais, isto é, quando mantinham contacto com os materiais porque estavam a ser estimulados e encorajados a aprender mais, a procurar uma solução e/ou atingir um objetivo segundo o tema em estudo.

De acordo com o Programa de Português do Ensino Básico (ME, 2009), a área curricular de Língua Portuguesa é muito importante no crescimento da criança porque a aprendizagem da língua desempenha um papel fulcral na aquisição e no desenvolvimento de saberes que acompanham o aluno ao longo do seu percurso académico e familiar. Este documento menciona que a compreensão do oral, a expressão oral, a leitura, a escrita e o conhecimento explícito da língua (gramática) são os domínios em que se subdivide esta área curricular. Na compreensão do oral espera-se que o aluno adquira a competência do escutar para aprender e construir conhecimentos, mas para isso, tem que se distinguir a informação essencial daquela que é acessória e identificar as ideias chave de um texto. A expressão oral tem como competências a adquirir o falar para aprender e participar em situações de interação oral. O aluno para adquirir estas competências tem que produzir discursos nas mais variadas formas (por exemplo: recontar, descrever, formular pedidos, avisos, recados, instruções, etc.) e participar em situações de debate onde se tem que respeitar algumas regras tais como: esperar a sua vez, ouvir os outros, respeitar as opiniões dos outros, entre outras regras. Ler para aprender, escrever para aprender e escrever em termos pessoais e criativos são as competências da leitura e da escrita que os alunos devem adquirir. Para tal, espera-se que leiam textos em voz alta das mais diversificadas tipologias textuais, reconheçam o significado de palavras novas, desenvolvam o conhecimento da ortografia e planifiquem e redigam corretamente textos variados. No que diz respeito a esta área curricular, alguns alunos apresentam atraso de desenvolvimento da linguagem; atraso esse, que se traduz por uma dicção e construção frásica deficiente.

Na área curricular da Matemática, segundo o Programa de Matemática do Ensino Básico (ME, 2007) identificam-se os seguintes temas: Números e operações, Geometria e Medida, Organização e tratamento de dados. Além destes temas matemáticos, este

documento curricular considera ainda com bastante importância o desenvolvimento das competências transversais que incorpora a resolução de problemas, o raciocínio matemático e a comunicação matemática. Esta turma apresentou algumas lacunas em vários temas deste domínio e para colmatar estas falhas eram apresentadas situações problemáticas em que os alunos individualmente teriam que resolvê-las e para se sentirem motivados para a concretização e o empenhamento na tarefa, era organizado uma espécie de concurso. Optou-se pela metodologia de situações problemáticas porque a resolução de problemas torna-se fundamental, desafia os alunos a pensarem para além do ponto de partida. Pensam de formas distintas, ampliam o seu pensamento e, por estas vias, desenvolvem o raciocínio matemático.

Num âmbito geral, os alunos eram normalmente muito recetivos, perante as diversas atividades educativas intencionais que lhes eram apresentadas. Genericamente eram alunos alegres, participativos e tinham em comum com alunos da sua idade, o gosto pela descoberta e pela novidade. Os adjetivos seguintes foram escolhidos de forma a fazer um resumo da caracterização da turma, sendo importante referir que com certeza, foram insuficientes, uma vez que havia sempre coisas que ficavam por dizer. Resumidamente, os alunos eram carinhosos, ativos, curiosos, surpreendentes e ansiosos. Por vezes mostravam-se interessados, participativos e inseguros.

A maioria dos alunos encontravam-se globalmente preparados para trabalhar os conteúdos correspondentes à faixa etária, mas, no entanto, existiam alunos que apresentavam algumas situações de claro desfasamento entre o seu desenvolvimento e as competências adquiridas para a sua faixa etária; existiam alunos que evidenciavam especiais dificuldades, vindo a necessitar, por isso, de trabalho específico. A turma apresentava sete alunos (quatro do sexo masculino e três do sexo feminino) com problemas, nomeadamente a nível da leitura e da escrita, do cálculo e raciocínio, do comportamento e da autonomia.

## **Áreas de intervenção**

Nesta secção apresenta-se o trabalho desenvolvido no âmbito da Unidade Curricular da PES II ao nível das diferentes áreas, bem como uma planificação implementada.

A PES II teve a duração de quinze semanas, decorrendo entre outubro de 2012 e janeiro de 2013. As primeiras três semanas foram de observação e de intervenção onde se tinha que perceber e conhecer a dinâmica da turma, os modelos pedagógicos implementados e utilizados pela professora cooperante e também ficar a conhecer algumas estratégias para abordar determinados conteúdos perante a turma.

Sucederam-se as doze semanas de regência/implementação, onde cada elemento do par de estágio tinha ao seu encargo seis semanas. Estas semanas eram realizadas alternadamente e cada elemento do par de estágio era supervisionado pelos professores da equipa docente em momentos diferentes. Cada elemento do par de estágio, no decurso das semanas de regência/implementação teve a oportunidade de intervir de segunda a quarta.

As semanas de regência/implementação foram desenvolvidas em conformidade com o que era pretendido pela professora cooperante e pelas sugestões apontadas pelo par de estágio perante os conteúdos programáticos apresentados nas diferentes áreas curriculares: português, matemática, estudo do meio (físico e social) e expressões (plástica, dramática, musical e educação físico motora).

Um guia essencial para a planificação das diferentes atividades/conteúdos a lecionar foi a apresentação do horário semanal indicado pela professora cooperante (como mencionado no subcapítulo “Organização do ambiente educativo”). No decorrer das semanas de regência/implementação tentou-se cumprir sempre a carga horária estipulada pelo Ministério da Educação para cada área curricular. Também, uma das preocupações foi sempre tentar relacionar todas as áreas ao longo do percurso da PES II.

Sendo assim, na área curricular do português trabalharam-se os domínios da oralidade (compreensão e expressão), leitura, escrita e do conhecimento explícito da língua. Implementaram-se atividades onde as crianças tinham que redigir um texto,

descobrir onde estava o erro, realizavam leituras em voz alta e abordaram-se temas sobre os sinais de pontuação, a classificação de palavras quanto ao género e ao número, entre outros.

No que diz respeito à área da matemática trabalharam-se os domínios dos números e operações, geometria e medida, organização e tratamento de dados e o domínio das capacidades transversais. Dentro destes domínios foram abordados alguns temas como, por exemplo, a grandeza volume, a representação de dados e a resolução de situações problemáticas.

Relativamente à área do estudo do meio foram trabalhados os domínios: À descoberta de si mesmo; À descoberta do ambiente natural e À descoberta dos materiais e objetos. Assim, foram trabalhados com os alunos conteúdos como: a saúde do seu corpo, a prevenção rodoviária, quais os cuidados a ter durante um sismo, a poluição e realizaram-se experiências sobre a água e a eletricidade.

Por fim, durante o tempo de regência/implementação, na área das expressões, trabalharam-se as expressões plástica, musical, dramática e educação físico motora. Na expressão plástica abordou-se o conteúdo da descoberta e organização progressiva de volumes (modelagem e construção), descoberta e organização progressiva de superfícies (desenho e pintura) e a exploração de técnicas diversas de expressão (recorte, colagem e dobragem). Em expressão musical foram abordados os jogos de exploração (nomeadamente a voz) e a experimentação, desenvolvimento e criação musical (desenvolvimento auditivo). Em grande parte, esta área de expressão foi desenvolvida a par com a área da expressão físico motora. Na expressão dramática foram explorados os jogos dramáticos interligados com a área do português. E, por fim, na expressão físico motora foram trabalhados os jogos, dando mais ênfase aos jogos tradicionais. Durante estas sessões apresentaram-se sempre jogos diferentes para motivar as crianças à prática dos mesmos.

Aquando do decurso das semanas de regência/implementação, juntamente com o meu par de estágio, tentávamos sempre realizar uma planificação onde conseguíssemos interligar todas as áreas acima referidas.

Como exemplo desta transversalidade, selecionei a planificação de 5 a 7 de novembro (anexo 1) onde passarei a explicar, de seguida, as atividades planificadas e onde se consta a ligação entre as várias áreas, exceto a área da expressão físico motora.

Na segunda feira, na área curricular do português realizou-se o momento introdutório à festa que se estava a aproximar (festa de São Martinho), onde os alunos através de uma conversa orientada partilharam os seus conhecimentos e saberes. Sendo assim, a oportunidade de interligar o português com a área da matemática surgiu porque os alunos tiveram que resolver diferentes situações problemáticas e assim trabalhamos o domínio da “organização e tratamento de dados”.

Durante as aulas de matemática também houve oportunidade de proporcionar aos alunos tarefas que interligassem esta área com o estudo do meio. Assim, os alunos resolveram situações problemáticas através da temática da festa do São Martinho, abordando também os frutos do outono. Neste sentido, as aulas de matemática tornaram-se mais motivantes pois, os alunos estavam a realizar as tarefas propostas aliadas a uma forma lúdica.

Com a introdução da festa do São Martinho, conseguiu-se também interligar a área da expressão plástica onde os alunos tinham que decorar uma castanha para assim ajudar na ornamentação da feirinha do outono que se iria realizar na escola.

No âmbito do estudo do meio abordou-se o tema da partilha e da solidariedade aliado ao tema trabalhado na área do português – a lenda de São Martinho. Assim, em relação às sessões de português, houve momentos de interligação desta área com a expressão plástica e o estudo do meio pois, os alunos tiveram que criar uma banda desenhada (imagens fornecidas) acerca da lenda de São Martinho e ter em atenção às características desta tipologia textual.

Em suma, no momento de planear vários fatores eram tidos em conta nomeadamente a interdisciplinaridade e os documentos orientadores disponibilizados pelo Ministério da Educação.



## **CAPÍTULO II – O TRABALHO DE INVESTIGAÇÃO**

## **ENQUADRAMENTO DO ESTUDO**

Nesta secção expõe-se a pertinência do estudo, tendo em conta a relevância do tema, focando algumas considerações que certificam a sua importância. De seguida, apresenta-se o problema deste mesmo estudo bem como as questões de investigação que o norteiam.

### **Pertinência do estudo**

O domínio da expressão físico motora tem vindo a ser esquecido por parte dos professores, o que perfaz com que este não seja, muita das vezes, praticado pelas crianças de livre e espontaneidade vontade em vários contextos. No entanto, os docentes devem-se preocupar com este domínio curricular porque este consta nos programas oficiais como: o Programa “A Educação Física no 1º. CEB” (ME, 1992), o Currículo Nacional do Ensino Básico – Competências Essenciais (ME, 2001), a Organização Curricular e Programas (ME, 2004) e as Metas de Aprendizagem do 1º. CEB (ME, 2012).

O Currículo Nacional do Ensino Básico – Competências Essenciais (ME, 2001) destaca que a educação física enquanto unidade curricular desempenha um papel bastante importante porque, essencialmente, através do jogo lúdico, os alunos podem aprender nas outras áreas curriculares e sentirem-se entusiasmados nos diferentes conteúdos. Sendo assim, a maior especialidade da criança é brincar e é através da brincadeira que esta desenvolve as suas capacidades individuais e coletivas, a nível cognitivo, afetivo e psicomotor e a sua autonomia e personalidade.

Uma temática que merece mais atenção por parte dos profissionais de ensino e que está em destaque no currículo do 1º. CEB, no domínio da expressão físico motora, é o bloco dos jogos. Este bloco está patente em todos os documentos curriculares do 1º. CEB e é apontado como uma importante capacidade a desenvolver nos alunos que frequentem estes anos de escolaridade. Salientam ainda que os alunos devem aprender a gostar de expressão e educação físico motora e vê-la como um desafio, pois o exercício físico, muitas das vezes é colocado de lado e nas escolas surge encarado apenas como um

espaço de lazer, onde os alunos se sentem descontraídos. Posto isto, esta ideia não se pode “apoderar” dos alunos e estes têm que encarar o exercício físico como um estímulo para um estilo de vida saudável.

Em suma, o docente deve proporcionar aos alunos diversificadas experiências nos vários contextos que dispõe (por exemplo: realizar atividades ao ar livre, atividades que disponha de material variado de uso recorrente, atividades que apelem às outras áreas e domínios curriculares) porque o jogo contribui de forma significativa para a formação e desenvolvimento da criança e espera-se que este utilize o jogo nos diferentes momentos da sua vida nos mais variados lugares.

### **Definição do problema e das questões de investigação**

Evidenciando-se nas ideias transmitidas anteriormente, designadamente a importância do domínio da Expressão Físico Motora, neste estudo pretendeu-se sensibilizar as crianças para a prática dos jogos tradicionais no meio educacional. Entre outros objetivos específicos do ponto de vista educacional procurou-se: (1) Conhecer a conceção dos jogos tradicionais; (2) Desenvolver o gosto pela prática de jogos tradicionais, quer coletivos quer individuais; (3) Fomentar o interesse pelo conhecimento e enriquecimento léxico sobre jogos motores; e (4) Demonstrar a importância dos jogos tradicionais no âmbito do ensino da Expressão Físico Motora.

O presente estudo incidiu numa turma do 1º. CEB de uma instituição de ensino do Agrupamento de Escolas do Atlântico, na qual foram planeadas quatro sessões de EFM com a intenção dos alunos encararem os jogos tradicionais como uma atividade lúdica no meio educacional, como motivação para o incentivo do recreio escolar e também para ficarem a conhecer que existem jogos que são praticados de geração em geração.

Identificada a temática a estudar, para o seu aprofundamento foram delineadas um conjunto de questões orientadoras, às quais se tentou encontrar respostas ao longo de todo o processo de investigação.

A primeira questão centrou-se nos ideais que os alunos possuem sobre os jogos tradicionais. Sendo assim, formularam-se as seguintes questões:

(1) “Qual a concepção que os alunos têm sobre os jogos tradicionais, antes e após a intervenção pedagógica levada a cabo nas sessões de Expressão Físico Motora?”.

(2) “Quais os tipos de jogos que os alunos conhecem e já praticaram antes e após as sessões de EFM?”.

Aquando da análise às respostas dadas por parte dos alunos, uma nova questão emergiu, uma vez que também se tornava importante saber qual o impacto que este trabalho de investigação teve no recreio escolar dos alunos. Para tal, foi formulada a seguinte questão:

(3) “Após as sessões de EFM, quais os jogos que os alunos realizam preferencialmente no tempo de recreio?”.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste subcapítulo apresenta-se a fundamentação teórica que tem como objetivo principal ostentar o problema em estudo, tendo em conta referências da literatura inerente à temática do mesmo.

Numa primeira abordagem começa-se por refletir sobre o conceito de jogo. Seguidamente incide-se sobre o jogo tradicional onde se faz referência ao seu conceito, qual a finalidade que estes têm no meio educacional e às suas características. A classificação dos jogos tradicionais é o tópico que conclui esta secção.

### Conceito de jogo

A criança deve ter plena oportunidade para brincar e para se dedicar a atividades recreativas, que devem ser orientadas para os mesmos objetivos da educação; a sociedade e as autoridades públicas deverão esforçar-se por promover o gozo destes direitos.  
(ONU, 1959, Princípio 7.º da Declaração dos Direitos da Criança)

Uma atividade considerada livre, aleatória e com regras intitula-se por jogo e este pode compreender várias áreas de conhecimento e encontra-se sempre presente na vida de uma criança.

“O jogo é uma atividade ou ação voluntária, praticada dentro de determinados limites de tempo e de espaço, tendo em conta as regras livremente aceites, mas obrigatórias (...).”  
(Huizinga, citado por Okamoto, 2011, p.12)

Como refere Carlos Neto (1999), antigamente, as crianças brincavam livremente nas ruas e não se tinham que preocupar com o tráfego automóvel, a violência, a insegurança e o excesso de atividades de enriquecimento curricular como nos dias de hoje. Estas sentiam-se livres e eram espontâneas, brincavam com colegas, vizinhos da mesma faixa etária e até mais novos ou mais velhos, o que permitia desenvolver a convivência e a interação social e assim partilhavam e trocavam ideias sobre os jogos que

habitualmente praticavam. Normalmente, os jogos eram praticados no *hall* de entrada ou no pátio de uma casa, nos passeios, nos jardins e até mesmo na rua pois eram espaços que satisfaziam a qualidade de vida das crianças.

Sendo assim, o jogo pode ser vivenciado por pessoas de várias faixas etárias, lugares e classes sociais e o modo como estas o praticam, depende do seu espírito de equipa e de cooperação e também do seu ânimo e alegria.

Posto isto, segundo Coimbra (2007, p.1):

O jogo é um fenómeno universal, presente em todas as épocas e civilizações. A permanência do lúdico em todo o percurso histórico e civilizacional, no mundo das crianças, dos jovens e dos adultos, é um bom indicador da sua importância.

Para Piaget (1978) definir o conceito de jogo é uma tarefa complexa porque este pode ser encarado como uma brincadeira ou um brinquedo mas, no entanto, significam a mesma coisa. Segundo o autor, o jogo diferencia-se pelo seu estabelecimento de regras e implica que na sua concretização existam perdedores e ganhadores e ainda acrescenta que o jogo pode ser classificado por três maneiras distintas, sendo eles: jogo de exercício, jogo de símbolo e jogo de regras.

O jogo de exercício é característico nas crianças que ainda não apresentam linguagem verbal, isto é, as crianças realizam variados movimentos já apreendidos e repetem-nos por prazer.

Pelo uso da imaginação caracteriza-se o jogo simbólico e é neste que a criança realiza jogos onde se imagina como uma personagem, realiza os seus sonhos e resolve os seus medos e conflitos.

Por fim, o jogo de regras é essencialmente praticado em grupo e faz com que a criança desenvolva o seu carácter social. Esta tipologia transmite que aqueles que não praticarem e respeitarem corretamente as regras deliberadas serão castigados.

Segundo Neto (1999, p. 184), “o jogo é uma das formas mais comuns de comportamento durante a infância”. Assim, pode-se concluir que os jogos podem e devem ser realizados num espaço interior, no pátio, na rua ou no campo. A escolha para o local da realização do jogo vai ser depender da sua tipologia, tendo em conta os aspetos principais como o espaço e os materiais.

## **Conceito de jogo tradicional**

As crianças dos dias de hoje limitam-se aos jogos eletrónicos, à visualização de programas televisivos e filmes e aos brinquedos industrializados, colocando de parte os jogos tradicionais tão característicos das gerações anteriores. O ar livre é cada vez menos explorado pelas crianças e é urgente reunir condições para alertar estas das medidas que podemos tomar em relação a esta temática. O espaço “a rua” já não é encarado como um espaço de encontro e de descoberta devido ao facto das atividades dentro de casa terem sofrido um aumento significativo nos últimos tempos. (Neto, 1999)

O jogo tradicional é uma brincadeira antiga e bastante importante na infância de uma criança pois, está interligado com os costumes e tradições populares, o que perfaz com que a criança sinta entusiasmo e seja ajudada a promover a socialização e a desenvolver a sua coordenação motora e o seu equilíbrio. Este, por sua vez, constitui um vínculo condutor para o seu desenvolvimento motor, psicomotor e sócio motor, sendo assim considerado como uma brincadeira excepcionalmente abundante e ótima para o desenvolvimento da criança (Cabral, 1985 e Guedes, 1991).

Como mencionado no parágrafo acima, o jogo tradicional é considerado e encarado como fazendo parte do património cultural traduzindo valores e costumes, formas e preceitos de pensamento pois, este é do conhecimento de diferentes povos e pode ser praticado pela mais diversificada população, os seus criadores são desconhecidos e as regras e o modo de realização do jogo transmitem-se por via oral e pela sua concretização e, muitas vezes, de forma espontânea e deliberada. Sendo assim, este, por vezes, recebe a denominação de jogo popular, mas que no entanto são conceitos unívocos como, se pode constatar na definição cedida por Mello (2006). Segundo este mesmo autor, citado por Okamoto (2011, p. 15), “os jogos tradicionais são também intitulados de jogos populares, sejam aqueles executados por adultos ou pela população infantil. Estes ocorrem com assiduidade em calçadas, jardins, parques, pátios escolares, praças, quintais, ruas, terrenos baldios (...)”

O jogo tradicional, como refere Bragada (2002) é uma atividade lúdica que tem como objetivo primordial quem o pratica manter contacto com a cultura e aprender um saber popular porque estes são transmitidos ao longo das gerações pelo seu carácter oral e observacional e pela imitação. Também para quem o concretiza faz com que este

desenvolva e melhore a sua EFM visto que permite uma grande diversidade de movimentos. Deste modo, para Cabral (1985, p. 7), “o jogo tradicional é uma das mais espontâneas e belas formas de expressão da alma popular. Nela se exprime a necessidade do lazer, a alegria do trabalho transfigurado em festa e a imaginação enriquecida por uma experiência secular”.

Em suma, segundo Guedes (1991), “os jogos tradicionais portugueses são jogos simples, que permitem à criança inventar, competir, comunicar, destruir.”

### **Finalidade dos jogos tradicionais**

“O jogo, na escola primária, revela a primeira forma do mundo social.” (Chateau, citado por Guedes, 1973, p.8)

A ligação entre a escola e a comunidade educativa é fundamentalmente estabelecida através do jogo. O jogo tradicional desempenha uma elevada função pedagógica visto que desenvolve nas crianças formas de comportamento, oportunidades de aprendizagem, apresenta diferentes desafios e oferece muitos estímulos aos alunos quer cognitivos, sociais, afetivos e intelectuais bem como físicos e motores.

O jogo quer no mundo infanto-juvenil bem como no mundo adulto encontra-se a desempenhar um papel muito importante na inserção do Homem na sociedade porque este, como refere Cabral (1991) e Neto (s.d.) é essencialmente uma forma de vida e é uma das formas através da qual os praticantes se beneficiam para interiorizar o seu envolvimento físico e social.

Segundo Guedes (1973; 1991) e Bragada (2002), os jogos tradicionais visam uma atividade especialmente rica para o desenvolvimento do ser humano a nível de várias competências, pelo que devem ser considerados como um meio educativo. Sendo assim, os jogos tradicionais contribuem para: a integração em grupo, a aquisição de uma certa disponibilidade corporal, o desenvolvimento do sentido rítmico – compreensão do tempo, a estruturação do espaço, o enriquecimento da linguagem e a formação da personalidade.

A integração em grupo é importante em qualquer tipo de jogo porque os praticantes desempenham papéis quer a nível individual bem como em grupo, o que



perfaz com que não se isolem. Os jogos coletivos, essencialmente, são uma fonte de comunicação que os seres humanos utilizam para falarem uns com os outros.

Quando o ser humano se encontra a concretizar um jogo, este, por sua vez, exige o envolvimento das mais variadas partes do corpo para a concretização dos mais diversificados gestos, promovendo assim a coordenação motora e fortalecendo a lateralização. A isto, tendo como referência Guedes (1973), o praticante está a desenvolver a aquisição de uma certa disponibilidade corporal.

Se, por exemplo, nas danças de roda, as crianças se deslocam em marcha, se saltitam, se correm, e enquanto estão a cantar batem palmas ou fazem gestos estão a coordenar o gesto com o ritmo, ou seja, têm como objetivo o desenvolvimento do sentido rítmico – compreensão do tempo.

A estruturação do espaço é outro dos aspetos considerados na prática dos jogos tradicionais porque estes devem ser realizados num espaço momentâneo.

Uma grande parte dos jogos tradicionais recorre ao uso de cantigas, lengalengas e diálogos porque assim enriquecem não só a linguagem como estimulam, favorecem e desenvolvem o recurso à memorização.

De um modo geral, todas estas contribuições que os jogos tradicionais arrecadam fazem com que os seres humanos desenvolvam a sua personalidade.

Atualmente, os jogos tradicionais visam a desaparecer visto que cada vez mais as crianças dispõem de menos espaços ao ar livre e de mais espaços no interior, isto é, passam mais tempo dentro de espaços fechados, na sua habitação, pois têm como se manterem ocupados como, por exemplo, a ver televisão, a navegar na internet, a realizarem jogos no computador e jogos eletrónicos, entre outras ocupações. Sendo assim, como menciona Guedes (1991), torna-se crucial que os profissionais da educação comecem a transmitir o saber popular sobre os jogos tradicionais porque estes, no mundo educacional têm como finalidade desenvolver estratégias de melhoria do envolvimento lúdico das crianças, respeitando as diferenças relativas às suas faixas etárias e ao seu contexto social, meio económico e multicultural e são um bom estímulo de ocupação nos tempos livres.

Outras das finalidades que os jogos tradicionais contribuem para o educando, é que este tem a possibilidade de desenvolver valores como a solidariedade, a cooperação e como aprender a resolver conflitos e problemas pois, como refere Friedmann (1996, p.72) “a aplicação dos jogos tradicionais, em diferentes situações, é um meio de estimular o desenvolvimento das crianças”.

### **Características dos jogos tradicionais**

Quando se fala nos termos adjacentes aos jogos tradicionais, referimo-nos ao conhecimento que se adquire de maneira voluntária e espontânea, pois estes são transmitidos de forma natural nos grupos em que se convive e fazem parte da cultura popular de um local, de um povo, de uma comunidade, de uma sociedade.

Os jogos tradicionais fazem parte da nossa “herança” cultural e desempenham um património vivo que tem vindo a dispersar a sua força, a sua expressão e a sua notoriedade ao longo dos tempos. Estes, muita das vezes, podem ser vistos nas diversas partes do mundo, sendo conhecidos e praticados da mesma forma, propiciando e oferecendo a quem o pratica a mesma sensação.

De forma a fundamentar a veracidade destes factos, Cardoso transmite-nos:

Os jogos tradicionais são transmitidos de geração a geração e praticados por diversos grupos e culturas, sofrem incalculáveis mudanças de contextos e formas, sendo apropriados às necessidades de cada grupo. Podem ser vivenciados em locais de acessibilidade fácil como: ruas, quintais, terrenos baldios, pátios escolares, entre outros. (Cardoso, 2004, p. 53)

Na visão de Cabral (1985), uma das características principais da prática dos jogos tradicionais a nível da atividade física e desportiva é que estes permitem abordar diferentes conteúdos programáticos que surgem associados a movimentos ou habilidades motoras desenvolvidas nas aulas de EFM e nas várias áreas de conteúdo, o que perfaz com que expandam o seu desenvolvimento motor, psicomotor e sócio motor.

Na perspetiva de Cardoso (2004, p. 44), os jogos tradicionais são qualificados pela: “oralidade, anonimato, transformação, conservação, tradicionalidade, universalidade,

espontaneidade são características do processo de transmissão das brincadeiras e dos jogos tradicionais. Aos adultos ficam as memórias e às crianças o brincar”.

Os jogos tradicionais aproximam-se com a cultura que é difundida por meio da oralidade e por um método natural, passando de geração em geração, dos mais velhos para os mais novos e o processo de aprendizagem concretiza-se através da observação e da imitação, reinando assim a heterogeneidade.

As práticas dos jogos tradicionais são duradouras e ocorrem no desenvolvimento do processo normal de socialização da criança, do jovem e até mesmo do adulto. Uma vez que os jogos tradicionais favorecem a socialização em conjunto com a prática, estes desenvolverão a personalidade, a realidade, o simbolismo, a motivação e a criação de novas ideias.

Um jogo que se encontra sempre em constante mudança é o jogo tradicional porque se vai modificando com o passar dos tempos. Por fazer parte da cultura de diferentes povos ostenta uma característica de anonimato, onde concebemos determinado tipo de jogo, mas não sabemos quem os desenvolveu. Isto acontece porque os jogos não foram retirados de livros nem lecionados por parte de um professor, mas sim transmitidos, como já referi, pelas gerações anteriores à nossa. No entanto, nos dias de hoje, já começam a aparecer em documentos históricos e em fontes iconográficas devido à sua perseverança ao longo das épocas.

Dependendo do local, da região ou do país onde se concretiza determinado jogo, as regras deste consentem pequenas transformações. Esta característica torna-se visível aquando de uma observação sistemática onde se efetua a comparação entre diferentes localidades ou regiões. Os jogos tradicionais não são inalteráveis e, por este mesmo motivo, variam no tempo.

Embora, existam jogos que sofrem pequenas mudanças a nível de regras ou até mesmo da disposição do espaço para a concretização do jogo e da tipologia do material a utilizar, ainda permanecem jogos que preservam a mesma forma como eram praticados em tempos passados. Os jogos para além de passarem por muitas gerações são sempre praticados da mesma maneira. Isto acontece, principalmente, nos centros rurais, onde as

práticas lúdicas acontecem nos intervalos ou no fim das lides agrícolas, de forma a manterem acesa a tradição.

Alguns jogos auferem diversas denominações em diferentes países, mas mantêm as características essenciais porque a originalidade faz com que os jogos se tornem universais, uma vez que se torna muito difícil, senão quase impossível, saber a que localidade pertence determinado jogo.

Num âmbito geral, as brincadeiras e os jogos tradicionais tornam-se espontâneos, pois são conseguidos de maneira livre e partilhados naturalmente nos grupos com que convivem. Aquando da concretização de determinado jogo, os praticantes não têm que estar preocupados com o tempo porque o jogo dá por terminado quando estes forem eliminados ou quando a maioria dos intervenientes o quiser dar por concluído.

### **Classificação dos jogos tradicionais**

Os jogos tradicionais podem ser classificados de acordo com a faixa etária, o género, o número de intervenientes, os acessórios, os materiais necessários, o espaço onde se concretizam e as capacidades que desenvolvem, como menciona Guedes (1991), Cabral (1998) e Bragada (2002).

Condessa e Fialho (2010), tendo em atenção as características essenciais da grande diversidade das atividades lúdicas tradicionais conseguiram agrupá-las e, posteriormente classificaram-nas. Das características que estes autores tiveram em atenção salientam-se os jogos que desenvolvem a motricidade fina e a motricidade global, os jogos com regras, a construção, a exploração e o manuseamento de brinquedos tradicionais e os jogos e as rodas cantadas, onde se destacam as atividades que recorrem às lengalengas, às rimas e às canções, criando assim movimentos rítmicos. A partir destas características, surgiram nove classes:

- Atividades e jogos de motricidade fina
- Atividades e jogos de motricidade global
- Jogos de regras
- Atividades e jogos de simulacro

- Jogos e cantigas de roda
- Atividades e jogos de/ com lengalengas e/ ou cantigas populares
- Atividades e jogos de construção
- Jogos de sorte e azar
- Outros jogos / atividades

Em todas estas classes, os praticantes encontram-se a desenvolver as suas capacidades motoras, psicomotoras e socio motoras, tendo como finalidade, o objetivo de alcançar resultados a nível intelectual, afetivo, social, fisiológico, sensorial e motor. (Guedes, 1973; 1991)

Através destes resultados, ainda segundo esta mesma autora, é esperado que os praticantes exercitem a capacidade da memorização e da imaginação, do gosto musical, do espírito de entreatajuda, solidariedade e cooperação e o desenvolvimento da direção e da coordenação, quer a nível global bem como a nível da lateralidade.

### ***Atividades e jogos de motricidade fina***

Nesta categoria predominam os jogos, onde a coordenação motora fina torna-se fundamental. A exemplo desta classe temos as atividades lúdicas que exercem o desenvolvimento nas habilidades de manipulação, tais como: agarrar, equilibrar, lançar, receber, rodopiar e rolar quer seja com as mãos bem como com os pés.

As atividades e os jogos de motricidade fina baseiam-se no equilíbrio, na postura e na atitude corporal. É esperado que se desenvolvam na base da perceção, da organização e da representação espaço temporal permitindo assim um acréscimo significativo no domínio da lateralização e no controlo dos movimentos manipulativos, que são realizados através das características dos materiais utilizados, tendo em atenção o seu tamanho, o seu peso, a sua cor e a sua forma.

A *batata quente*, o *tiro ao alvo*, o *jogo do bilro*, o *berlinde* e o *pião* são exemplos de atividades lúdicas que se integram nesta classificação apresentada por Condessa e Fialho (2010).

### ***Atividades e jogos de motricidade global***

As atividades lúdicas que envolvam as habilidades de equilíbrio e de locomoção no solo, no desenvolvimento das ações motoras que aumentam o aperfeiçoamento das capacidades gerais receberam a classificação de atividades e jogos de motricidade global.

Esta categoria desempenha, essencialmente, jogos onde é esperado que os praticantes usufruam das modalidades de velocidade, força e resistência, através das habilidades de equilíbrio e de locomoção no solo como, correr, rodar e saltar com um ou dois pés, alternados ou em simultâneo.

Para Condessa e Fialho (2010), as brincadeiras e os jogos tradicionais que se destacam nesta categoria são, por exemplo: o *jogo da macaca, do caracol, da barra, das apanhadas e das escondidas e da tração à corda* e os jogos que envolvam o salto, tais como, *saltar à corda e saltar ao elástico*.

### ***Jogos de regras***

Como o próprio nome indica, os jogos tradicionais que pertencerem a esta classe terão que obedecer a uma organização mais elaborada, nomeadamente no que concerne ao objetivo que é pretendido alcançar no desenrolar do jogo, às regras estipuladas antecipadamente, à delimitação do espaço e da disposição das equipas e à constituição das equipas.

Os jogos de regras exigem movimentos de deslocamento no espaço, que surgem interligados com as capacidades gerais de força, resistência e velocidade.

Nesta categoria integram-se os jogos denominados com bola, tais como: o *jogo do queimado* e o *jogo dos quatro cantos*. Estes, por sua vez, são mais rigorosos de forma a desenvolverem a cooperação e a comunicação entre os jogadores da mesma equipa e até mesmo da equipa adversária. No entanto, também fazem parte jogos que não recorrem ao uso bola como, por exemplo, o *jogo da barra do lenço*.

### ***Atividades e jogos de simulacro***

As brincadeiras que se desenvolvem por parte da criança tendo em atenção a necessidade que esta sente em imaginar e imitar aquilo que a rodeia, nomeadamente, os

papéis desempenhados pelos adultos que lhe estão mais próximos designam-se de atividades e jogos de simulacro.

Nesta categoria, é esperado que a criança, numa fase inicial, demonstre o fascínio em criar papéis no mundo da fantasia das personagens que refletem as suas vivências diárias, ou seja, desempenhar o papel de mãe e o de pai. Aqui, nesta fase, pretende-se que a criança consiga desenvolver o seu gosto pela imaginação. Para tal, espera-se que quando esta está a brincar com bonecas desenvolva atitudes ligadas à vida da casa (brincar às casinhas) e aos laços familiares (brincar às mães e às filhas).

Além destas vivências, a criança pode representar *atividades ligadas às profissões, às festividades* e até mesmo *às cerimónias religiosas*. Normalmente, o que a criança imita é o que observou.

Quando desempenha *atividades ligadas às profissões*, a criança pode imitar inúmeros ofícios e funções destacando-se os lavradores e agricultores, as costureiras, os comerciantes, as professoras, os locutores de rádio, os polícias e ladrões, os cantores, os escritores, os pilotos, os médicos, as cabeleireiras, entre outros.

Porém, quando a criança brinca aos batizados, às comunhões e aos casamentos está a representar funções relativas às *festividades*.

### ***Jogos e cantigas de roda***

Nesta categoria estão presentes os jogos em que os praticantes formam uma roda e dão as mãos de forma a fechar a mesma. Esta é uma das características nos jogos e cantigas de roda e serve para que os praticantes se visualizem uns aos outros no decorrer do próprio jogo.

Quando os praticantes já tiverem a roda formada, começam a cantar uma cantiga associada ao jogo e ao ritmo desta criam movimentos. Podem-se realizar passos, batimentos com diferentes partes do corpo, destacando-se as mãos e os pés.

Os jogos e cantigas de roda são fascinantes no desenvolvimento da criança porque ao realizarem os mais diversificados movimentos estão a fazer com que a criança fique a conhecer e desenvolva os deslocamentos básicos e as diferentes evoluções no espaço e, também, “ao associar de forma consciente a música à dança, em cada situação de jogo, a

criança, embora que de uma maneira informal, vai-se familiarizando com elementos musicais, de uma forma espontânea e esvaziada de preconceitos.” (Condessa & Fialho, 2010, p. 122)

Para Guedes (1991, pp. 13-14),

Os jogos cantados e as danças de roda, com ou sem mímica, são jogos de ritmo. Neles, o gesto e o ritmo estão intimamente associados.

São jogos simples, perfeitamente adaptados à criança.

(...)

Estes jogos são fonte de comunicação de crianças umas com as outras, constituindo portanto uma atividade verdadeiramente socializante.

Espera-se que esta categoria desenvolva a concentração, o espírito criativo e de entreaajuda na relação com os outros e a socialização. Para isto, recorre-se à prática do jogo *fitinha azul*, *machadinha* e *no alto daquela serra*, por exemplo.

### ***Atividades e jogos de/ com lengalengas e/ ou cantigas populares***

Quando nos deparemos a ler esta sexta classificação de brincadeiras e jogos tradicionais, tendo como referência os autores Condessa e Fialho (2010) pudemos logo constatar que se vão tratar de atividades lúdicas que se caracterizam por associar os gestos a rimas, lengalengas ou mesmo a cantigas quer sejam de afiguração popular bem como regional.

É com estes jogos que a criança vai adquirir o gosto pela linguagem oral, através da repetição de rimas, lengalengas e de histórias de carácter simples e engraçadas.

“Nos jogos com lengalengas, com canto ou pequenos contos, a criança saboreia o encadear destes sons bizarros, que faz repetir inúmeras vezes e assim, alegremente, é envolvida uma exercitação exaustiva da sua língua.” (Guedes, 1991, p. 13)

Perante a citação da autora Guedes (1991), pode-se afirmar que nas lengalengas, a criança faz com que as palavras rimem. No entanto, muitas vezes, faz por iniciativa própria e a lógica ainda não tem importância porque só assim vamos entender o que a criança quer transmitir ao público-alvo.

Desta categoria, referenciando Condessa e Fialho (2010) fazem parte jogos tradicionais, tais como: *Um, dois, três*, *Macaquinho do Chinês*, *Mamã, dá Licença?*, *Bom*



*Barqueiro, Jogo do Lencinho, Jogo da Cabra Cega, Jogo do Saltar à Corda e Jogo do Saltar ao Elástico.*

### ***Atividades e jogos de construção***

As atividades e jogos de construção consistem na estruturação, como o próprio nome indica de brinquedos tradicionais. Estes podem ser confeccionados recorrendo ao milho, às canas, à madeira, ao barro, ao papel e a trapos, restos de tecido.

As construções desta categoria permitem que a criança desenvolva a sua destreza manual como, também, a sua aptidão de conceber e imaginar a partir da reutilização e transformação dos materiais que tem ao seu dispor. (Condessa e Fialho, 2010)

A construção de *bicos de galo, bonecos de trapo, barquinhos de papel, chapeuzinhos de papel e bolas de trapo* são alguns exemplos de construções que as crianças podem realizar quer sozinhas quer com a ajuda de um adulto.

### ***Jogos de sorte e azar***

Os jogos de sorte e azar não dependem da habilidade de quem o pratica pois, o resultado proveniente destes é fruto do acaso. Não existe pontuação nem penalidades e o prémio é um acessório desta categoria de jogos.

Deste tipo de jogos fazem parte, por exemplo, o *Jogo da Piorra* e o *Bico de Galo*.

### ***Outros jogos / atividades***

Nesta categoria encontram-se todos os jogos e brincadeiras tradicionais que não foram contempladas nas anteriores.

De salientar, que fazem parte as atividades lúdicas que se interligam com a classe dos animais. Sendo assim, temos como exemplo: o *Jogo do Galo* e *O Gato e o Rato*.

## **METODOLOGIA ADOTADA**

Nesta secção pretende-se abordar a metodologia adotada para o presente estudo de investigação. Para tal, começa-se por anunciar e justificar as opções metodológicas, bem como apresentar uma breve caracterização da amostra.

De seguida, procede-se à descrição das técnicas de recolha de dados que foram utilizadas, focando-se no conjunto de aulas desenvolvidas no domínio da Expressão Físico Motora e na calendarização das mesmas.

Posteriormente explica-se o procedimento da análise de dados, terminando-se com uma síntese da calendarização do presente estudo.

### **Opções metodológicas**

A realização de um trabalho de investigação requer uma metodologia. Esta, por sua vez, como refere Fortin (2009, p. 19), “pressupõe ao mesmo tempo um processo racional e um conjunto de técnicas ou meios que permitem realizar a investigação”.

Segundo ainda este mesmo autor (1996, p.17), “a investigação científica é um processo, um processo sistemático que permite examinar fenómenos com vista a obter respostas para questões precisas que merecem uma investigação”.

O presente trabalho enquadra-se numa abordagem qualitativa de natureza descritiva/comparativa porque visou compreender conceção das crianças sobre os jogos tradicionais antes e após a intervenção, bem como a evolução das suas brincadeiras no recreio escolar. Optando-se assim por uma metodologia onde é esperado identificar quais as brincadeiras e os jogos tradicionais que as crianças conhecem nas diferentes classificações expostas por Condessa e Fialho (2010).

Segundo Bogdan e Biklen (1994), uma das principais características da investigação qualitativa é a importância que se atribui à descrição, à interpretação e à categorização de situações e processos.

Na visão destes autores, a investigação qualitativa é composta por cinco características, sendo elas:

(1) *A fonte direta de dados é o ambiente natural, constituindo o investigador o instrumento principal, o que perfaz com que o investigador seja o principal agente na recolha de dados.*

(2) *Os dados recolhidos pelo investigador são descritivos, ou seja, o investigador tem como preocupação primordial descrever e só depois analisar os dados.*

(3) *Os investigadores que utilizam este tipo de metodologia mostram-se mais interessados pelo processo do que propriamente pelos resultados ou produtos, isto é, o processo é fundamental para se analisar o que aconteceu, bem como o produto e o seu resultado final.*

(4) *Os dados são analisados indutivamente, “não são recolhidos dados ou provas com o objetivo de confirmar ou infirmar hipóteses construídas previamente” (Bogdan & Biklen, 1994, p. 50).*

(5) *Os investigadores interessam-se sobretudo no significado das coisas, ou seja, ao “porquê” e ao “o quê”.*

Bogdan & Biklen (1994) referem também que na investigação desta natureza, o investigador precisa de recolher os dados no contexto em que os fenómenos acontecem, tentando entender o mundo dos intervenientes, os seus conhecimentos sobre as situações experimentadas e vividas e interpretar os significados que lhes são atribuídos. Para tal, “o investigador qualitativo frequenta o local de estudo para observar o contexto em que as suas ações sejam melhor compreendidas” (Bogdan & Biklen, 1994, p.48).

### **Caracterização dos participantes**

Na tabela 3 apresentam-se as características dos participantes quanto ao género e à idade.

Tabela 3. *Caracterização dos participantes em relação à variável idade e género*

	<b>Amostra Total (N = 23)</b>	<b>Masculino (n = 8)</b>	<b>Feminino (n = 15)</b>
<b>Idade</b>	9,2 ± 0,4	9,0 ± 0,0	9,3 ± 0,5

Neste trabalho foi pedida a autorização aos Encarregados de Educação (anexo 2) para os seus educandos participarem no presente estudo.

### **Procedimento de recolha de dados**

No presente estudo foram construídos dois questionários para compreender a conceção que as crianças tinham sobre o conceito de “jogo tradicional” antes e após as sessões de EFM e, simultaneamente, verificar se as crianças alteraram as suas práticas lúdica no recreio escolar após a intervenção.

### **Questionários**

“O questionário é um dos métodos de colheita dos dados que necessitam das respostas escritas a um conjunto de questões por parte dos sujeitos. Contrariamente à entrevista, o questionário é habitualmente preenchido pelos próprios sujeitos, sem assistência.”

Fortin (1996, p. 249)

De acordo com Tuckman (2000), um questionário é um instrumento de investigação que propõe recolher informações baseando-se, geralmente, na inquisição de um grupo representativo da população em estudo. Para tal, coloca-se uma série de questões que abrangem um tema de interesse para os investigadores, não havendo interação direta entre estes e os inquiridos.

Além disso, um questionário é bastante útil quando um investigador ambiciona recolher informações sobre um determinado tema e um grandioso número de pessoas, num relativo curto espaço de tempo. (Fortin, 1996; Tuckman, 2000)

A elaboração de um questionário, ainda sob a visão de Tuckman (2000) e de Fortin (1996), requer a concretização de seis etapas diferentes, em especial, quando nos apresentamos perante um questionário estruturado. Sendo elas:

(1) *Delinear a informação a recolher*, ou seja, o investigador apresenta a finalidade do questionário que irá implementar;

(2) *Formular as questões*. Na construção das questões é importante mencionar que sempre que um investigador realize um questionário, este não se pode esquecer da interação indireta, ou seja, é necessário ter cuidado com a maneira como se formulam as questões, bem como são apresentadas no questionário. Num questionário o investigador pode utilizar dois tipos de questões, as questões de resposta aberta e as questões de resposta fechada. As questões de resposta aberta permitem ao inquirido construir a resposta com as suas próprias palavras, permitindo assim a liberdade de expressão. Já nas questões de resposta fechada, o inquirido apenas pode selecionar a opção (de entre as apresentadas), que mais se aproxime da sua opinião. Por fim, nos questionários também podem ser utilizadas as questões de resposta mista, onde podem ser apresentadas os dois tipos de questões.

(3) *Estabelecer a sequência das questões e o formato do questionário*. Um questionário deve iniciar-se pelas questões de ordem geral e, posteriormente, as questões mais específicas do estudo em questão.

(4) *Rever o esboço do questionário*, em que o investigador deve apresentar o seu questionário a outras pessoas para estas o discutirem e apresentarem as suas críticas.

(5) *Submeter o questionário a um pré teste*, isto é, apresentá-lo a uma pequena amostra, de maneira a verificar a dificuldade ou simplicidade na compreensão das questões.

(6) *Redigir uma introdução na versão definitiva do questionário*.

No presente estudo teve-se um cuidado especial de efetuar um pré-teste do questionário no sentido de verificar se as questões eram facilmente compreensíveis, claras e precisas.

No primeiro questionário (anexo 3) procurou-se saber qual a opinião dos alunos sobre o recreio escolar, quais os jogos que os intervenientes praticavam no recreio e fora do contexto escolar.

Neste questionário, que foi implementado antes das intervenções pedagógicas, quis-se saber qual a conceção inicial que tinham sobre o conceito de jogo tradicional, qual o conhecimento transmitido pelos pais sobre os jogos que realizavam quando eram pequenos e, também ficar a saber quais os jogos tradicionais que as crianças conhecem e quais praticavam.

O segundo questionário (anexo 4), implementado após as sessões de EFM, englobou questões que visaram observar e identificar a evolução dos participantes sobre a definição de jogo tradicional e sobre quais as brincadeiras e os jogos tradicionais que mais gostaram de praticar e os que por iniciativa própria começaram a praticar no recreio escolar.

Com a realização e a interpretação dos dados obtidos neste questionário e interligando os resultados com as classificações dos jogos tradicionais de Condessa e Fialho (2010) pode-se constatar que os intervenientes praticavam jogos de algumas classes mencionadas por estes autores. De salientar que a classe mais explorada diz respeito às atividades e jogos onde se trabalha a motricidade global (macaca, apanhadas, tração à corda) e jogos que recorrem ao uso de lengalengas ou cantigas populares (mamã dá licença, cabra cega, lencinho, 1, 2, 3 macaquinho do chinês). Torna-se também importante dizer que existiram classes menos procuradas, mas que os intervenientes gostaram de praticar como, por exemplo, os jogos que desenvolvem a motricidade fina (berlinde, tiro ao alvo) e os jogos de regras (barra do lenço).

Espera-se que os intervenientes com a implementação dos jogos tradicionais desenvolvam a sua memorização, o gosto pela música, a imaginação e a cooperação.

## **Conjunto de aulas de Expressão Físico Motora e tarefas realizadas ao longo do projeto de investigação**

No percurso desta investigação foram realizadas quatro sessões de EFM (anexo 5) ligadas às brincadeiras e aos jogos tradicionais, num conjunto de dezassete tarefas planificadas e implementadas e de três tarefas concretizadas no recreio escolar por entusiasmo dos participantes.

Com as propostas planificadas pretendeu-se consumir vários objetivos a nível motor, mais especificamente no bloco dos jogos. Posto isto considerou-se importante: desenvolver as diferentes habilidades de locomoção e postura; desenvolver a velocidade de reação e de execução; realizar deslocamentos em corrida; desenvolver a orientação espacial; fomentar o espírito desportivo; entre outros.

No ambiente educacional da PES II e ao longo de quatro semanas foram implementados os jogos tradicionais nas aulas de EFM, bem como no recreio escolar. As sessões de EFM realizavam-se no polivalente da instituição de ensino pertencente ao Agrupamento de Escolas do Atlântico, às terças-feiras, durante o período da manhã, das 11h às 12h.

Na tabela 4 apresenta-se a calendarização e os objetivos pretendidos em cada sessão.

Tabela 4. *Calendarização das sessões com as respetivas tarefas*

<b>Sessões e tarefas</b>	<b>Dia de implementação</b>	<b>Duração</b>	<b>Objetivos a alcançar</b>
<b>Sessão 1</b> <b>Rei manda</b> <b>Jogo do bilro</b> <b>Jogo do tiro ao alvo</b> <b>Jogo da macaca</b> <b>Lencinho</b>	8 de janeiro de 2013	60 minutos	- Criar ordens ligadas ao movimento; - Lançar uma bola em precisão a um alvo fixo, com uma mão; - Lançar uma bola em distância com a “mão melhor” (a mais forte); - Desenvolver a coordenação motora;





**Apanhadas**  
**Jogo do caracol**  
**Tração à corda**  
**Berlinde**  
**Fitinha azul**  
**Camaleão**

suas regras;  
 - Realizar deslocamentos em corrida com “fintas”, “mudanças de direção” e “velocidade”;  
 - Desenvolver a coordenação motora fina para lançar a malha;  
 - Desenvolver o equilíbrio;  
 - Desenvolver a habilidade para saltar a pé coxinho;  
 - Desenvolver a força muscular;  
 - Trabalhar a EFM fina e a precisão motora.

**Bico de galo**  
**Saltar à corda**  
**Saltar ao elástico**

Recreio escolar

- Desenvolver a EFM fina na dobragem e no manuseamento;  
 - Desenvolver o equilíbrio e a habilidade de saltar, em dois apoios.

### **Análise de dados**

A informação recolhida através dos questionários foi sistematizada numa folha do programa Microsoft Office Excel 2010 e descritos através de frequências relativas e absolutas.

As questões abertas dos questionários foram transcritas e subdivididas em categorias de análise. Estas categorias surgiram após a leitura pormenorizada do questionário onde foi possível detetar os aspetos fundamentais da mesma e, assim, gerar as categorias de análise. Esta técnica propõe analisar o que é explícito no texto para obter indicadores que permitam fazer inferências.

## Fases do estudo e respetiva calendarização

Este trabalho de investigação teve a duração de cinco meses, mais especificamente entre os meses de outubro de 2012 e fevereiro de 2013, tendo em atenção as fases que o compõem. Durante a concretização do presente estudo foram apresentadas três fases que, serão apresentadas na tabela 5.

Tabela 5. *Calendarização do estudo*

Período	Fase do estudo	Procedimentos
<b>outubro a dezembro de 2012</b>	Preparação do estudo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escolha do tema;</li> <li>- Formulação do problema;</li> <li>- Definição das questões de investigação do estudo;</li> <li>- Definição dos objetivos do estudo;</li> <li>- Recolha bibliográfica;</li> <li>- Pedido de autorização aos Encarregados de Educação;</li> <li>- Realização do questionário;</li> <li>- Levantamento dos dados (seleção das tarefas a implementar);</li> <li>- Planificação das tarefas.</li> </ul>
<b>dezembro de 2012 a fevereiro de 2013</b>	Intervenção pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Implementação das tarefas;</li> <li>- Registos fotográficos das tarefas;</li> <li>- Observação das atividades desenvolvidas no recreio escolar;</li> <li>- Análise da recolha bibliográfica e dos dados recolhidos;</li> <li>- Revisão da literatura;</li> <li>- Realização do questionário.</li> </ul>
<b>fevereiro a junho de 2013</b>	Redação do relatório final da PES II	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Continuação da análise dos dados recolhidos;</li> <li>- Tratamento dos dados recolhidos;</li> <li>- Continuação da revisão da literatura;</li> <li>- Redação do projeto de investigação realizado.</li> </ul>
<b>maio de 2016</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisão final da literatura e do projeto de investigação.</li> </ul>

O estudo decorreu no período de outubro de 2012 a fevereiro de 2013. Numa fase inicial, no período de outubro a dezembro de 2012, iniciou-se pela formulação do problema e pelas questões de investigação. Respetivamente foram enunciados os objetivos inerentes a este estudo e procedeu-se à recolha bibliográfica. Para que o presente projeto de investigação se tornasse formal, enviei um pedido de autorização aos Encarregados de Educação (anexo 2). Ainda neste momento, procedemos à seleção das tarefas a implementar e à sua respetiva planificação. Após a primeira fase do estudo, durante dezembro de 2012 a fevereiro de 2013, realizamos o projeto de investigação em si porque foi neste momento que realizamos a implementação das tarefas mas, ao mesmo tempo, continuamos a revisão da literatura e a análise dos dados através da execução de um questionário. Entre fevereiro a junho de 2013, na fase final redigimos o trabalho do relatório da PES II, concluindo assim o tratamento dos dados recolhidos. Em maio de 2016 realizamos a revisão final da literatura e do projeto de investigação.

## **APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS DADOS**

Neste subcapítulo serão apresentados e discutidos os dados obtidos através dos dois questionários realizados antes e após as sessões de EFM.

### **Antes da intervenção pedagógica**

Esta secção foca-se no questionário inicial onde se pretende saber qual a opinião dos alunos sobre o recreio escolar, quais as brincadeiras/jogos realizados no recreio reportadas pelos alunos antes das intervenções pedagógicas, quais as brincadeiras/jogos realizados fora do contexto escolar, qual a conceção inicial sobre a definição de jogo tradicional, qual o conhecimento transmitido pelos pais sobre as brincadeiras/jogos tradicionais que realizavam quando eram pequenos (tinham a idade dos intervenientes) e, por fim, saber quais os jogos tradicionais que as crianças conhecem e também saber quais praticavam.

### ***Opinião geral dos alunos sobre o recreio escolar***

Todos os participantes deste estudo responderam positivamente à questão relacionada sobre a opinião do recreio escolar. Todas as crianças gostam do seu recreio escolar pois, é um espaço amplo onde podem realizar todo o tipo de brincadeiras, onde convivem com os seus amigos de outras turmas, partilham os seus conhecimentos acerca de brincadeiras que sabem e querem fazer com os outros e, este espaço deve ser entendido como um local bastante importante para a prática de exercícios de atividade física/motora. De salientar que foram as próprias crianças que citaram a sua opinião como, transcrevo algumas citações dadas pelos intervenientes do estudo:

Criança GS: Eu gosto do meu recreio porque tem muito espaço e posso brincar à vontade com todos os meus amigos.

Criança CD: O meu recreio é grande e que gosto muito de correr e brincar com os meus amigos. Gosto também de jogar às escondidas.

Criança DR: Eu gosto do recreio porque é onde consigo falar com as minhas amigas sem ninguém me chamar à atenção.

Criança AL: O meu recreio é grande e eu gosto de brincar nele às mães e aos pais porque gosto de fazer o papel de mamã. Gosto de fazer o que a minha mãe faz em casa.

### ***Brincadeiras/jogos praticados pelas crianças no recreio e fora do contexto escolar***

Numa primeira etapa foram analisadas as respostas dos participantes quanto ao tipo de brincadeiras e jogos praticados no recreio e fora do contexto escolar (tabela 6 e 7).

Tabela 6. *Brincadeiras / jogos que as crianças praticavam no recreio antes da intervenção*

Brincadeiras / Jogos	Total (N = 23)	Rapazes (n = 8)	Raparigas (n = 15)
Alerta vermelha	3 (13,0)	0 (0,0)	3 (20,0)
Apanhadas	11 (47,8)	5 (62,5)	6 (40,0)
Brincar	10 (43,5)	3 (37,5)	7 (46,7)
Computador	2 (8,7)	1 (12,5)	1 (6,7)
Conversar	2 (8,7)	0 (0,0)	2 (13,3)
Corrente humana	1 (4,3)	0 (0,0)	1 (6,7)
Dançar	4 (17,4)	0 (0,0)	4 (26,7)
Dramatizar	1 (4,3)	0 (0,0)	1 (6,7)
Escondidas	6 (26,1)	3 (37,5)	3 (20,0)
Futebol	5 (21,7)	5 (62,5)	0 (0,0)
Macaca	1 (4,3)	0 (0,0)	1 (6,7)
Mães e pais	8 (34,8)	0 (0,0)	8 (53,3)
Mamã, dá licença?	1 (4,3)	0 (0,0)	1 (6,7)
Mata gelo	1 (4,3)	0 (0,0)	1 (6,7)
Não respondeu	1 (4,3)	0 (0,0)	1 (6,7)
O gato e o rato	2 (8,7)	1 (12,5)	1 (6,7)
Pião	2 (8,7)	2 (25,0)	0 (0,0)

Pode-se concluir que algumas crianças já praticavam alguns jogos tradicionais no recreio escolar, nomeadamente as apanhadas e as escondidas, o que dá a entender que são jogos que nunca deixarão de passar de geração em geração. Constata-se também que

apenas uma criança utiliza o desenho da macaca que se encontra disponível no recinto do recreio escolar para brincaram. Esta evidência expressa que as crianças têm conhecimento que é um jogo mas não sabem utilizar ou usufruir do jogo, pois não conhecem as suas regras. É de salientar também que algumas crianças não especificam o que gostam de fazer no recreio, apenas dizem que brincam, demonstram gostar de brincar livremente, realizar jogos em que não existem regras ou até mesmo realizar brincadeiras que compõem no momento. Importante será também dizer que duas crianças durante o recreio preferiam brincar com o seu computador (“Magalhães”) em vez de conviverem com os seus amigos e partilharem ideias.

Tabela 7. *Brincadeiras / jogos que as crianças realizam fora do contexto escolar*

Brincadeiras / Jogos	Total (N = 23)	Rapazes (n = 8)	Raparigas (n = 15)
Alerta vermelha	1 (4,3)	0 (0,0)	1 (6,7)
Andar de bicicleta	5 (21,7)	2 (25,0)	3 (20,0)
Andar de skate	1 (4,3)	1 (12,5)	0 (0,0)
Apanhadas	3 (13,0)	2 (25,0)	1 (6,7)
Barbies	1 (4,3)	0 (0,0)	1 (6,7)
Brincar	3 (13,0)	0 (0,0)	3 (20,0)
Cabra cega	1 (4,3)	0 (0,0)	1 (6,7)
Camaleão	2 (8,7)	0 (0,0)	2 (13,3)
Computador	5 (21,7)	1 (12,5)	4 (26,7)
Desenhar	1 (4,3)	1 (12,5)	0 (0,0)
Escondidas	2 (8,7)	0 (0,0)	2 (13,3)
Futebol	3 (13,0)	2 (25,0)	1 (6,7)
Macaca	1 (4,3)	0 (0,0)	1 (6,7)
Mata gelo	1 (4,3)	0 (0,0)	1 (6,7)
Não brinco	1 (4,3)	1 (12,5)	0 (0,0)
Rei manda	1 (4,3)	0 (0,0)	1 (6,7)
Saltar à corda	1 (4,3)	0 (0,0)	1 (6,7)

Relativamente às brincadeiras / jogo praticados pelas crianças fora do contexto escolar, estes vão ao encontro de exercícios ligados à atividade física, ou seja, as crianças

gostam de andar de bicicleta, de *skate*, jogar às apanhadas, às escondidas e também futebol. Mas, também existem crianças que dão mais ênfase ao mundo tecnológico e preferem jogar computador, gostam da área da expressão plástica e então realizam desenhos livres e crianças que ainda escolhem jogar ao faz de conta e para isso recorrem a brincadeiras com as barbies.

Em suma, algumas das brincadeiras / jogos que os participantes deste estudo costumam realizar no recreio escolar, também realizam fora do contexto escolar e o contrário também acontece como se pode constatar nas tabelas 6 e 7.

Sendo assim, torna-se importante referir que segundo Carlos Neto (1999), antigamente, as crianças brincavam livremente nas ruas e não se tinham que preocupar com o tráfego automóvel, a violência, a insegurança e o excesso de atividades de enriquecimento curricular como nos dias de hoje. Estas sentiam-se livres e eram espontâneas, brincavam com colegas, vizinhos da mesma faixa etária e até mais novos ou mais velhos, o que permitia desenvolver a convivência e a interação social e assim partilhavam e trocavam ideias sobre os jogos que habitualmente praticavam.

### ***Conceção inicial sobre a definição de jogo tradicional***

Aquando da análise da questão relacionada com a definição do conceito de jogo tradicional verifica-se que os participantes apresentam alguma noção sobre este conceito. Da questão aberta emergiram três categorias: jogo antigo, jogo conhecido e não respondeu.

Para ser a primeira abordagem, os participantes não tiveram muito longe das respostas que se poderiam esperar, ou seja, como se pode constatar na figura 7, mais de metade dos participantes têm uma noção do que seriam os jogos tradicionais, transmitindo que é um jogo com carácter antigo mas, que no entanto, também é conhecido.

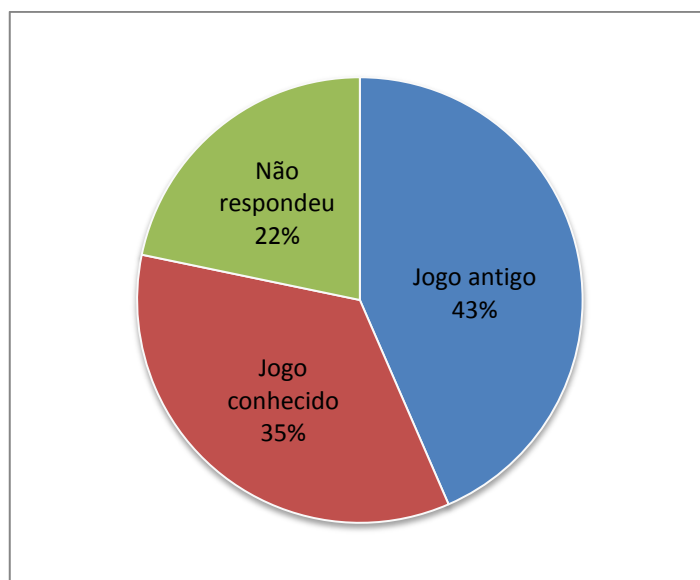


Figura 7. Conceção inicial sobre a definição de jogo tradicional

### ***Conhecimento transmitido pelos pais sobre as brincadeiras/jogos realizados quando eram crianças***

Na tabela 8 apresentamos o conhecimento que as crianças têm sobre os jogos que os pais praticavam quando tinham a sua idade.

Tabela 8. *Jogos praticados pelos familiares quando eram crianças*

Brincadeiras / Jogos	Total (N = 23)	Rapazes (n = 8)	Raparigas (n = 15)
Apanhadas	2 (8,7)	1 (12,5)	1 (6,7)
Berlinde	3 (13,0)	1 (12,5)	2 (13,3)
Escondidas	1 (4,3)	1 (12,5)	0 (0,0)
Lencinho	1 (4,3)	0 (0,0)	1 (6,7)
Macaca	2 (8,7)	0 (0,0)	2 (13,3)
O rei manda	1 (4,3)	0 (0,0)	1 (6,7)
Pião	1 (4,3)	0 (0,0)	1 (6,7)
Saltar à corda	2 (8,7)	0 (0,0)	2 (13,3)
Não sabia	13 (55,9)	4 (50,0)	9 (60,3)



Como se pode observar na tabela 8, constata-se que treze participantes não tinham conhecimento sobre os jogos praticados pelos familiares quando eram crianças.

Os participantes que demonstraram ter conhecimento foram capazes de identificar os jogos que os seus pais realizavam. Os que souberam responder a esta questão disseram que os seus pais realizavam o jogo do berlinde, o jogo da macaca, das apanhadas e saltavam à corda, estes foram os jogos que tiveram mais que uma resposta dada pelas crianças. No entanto, mencionaram também o jogo das escondidas, do lencinho, do rei manda e do pião.

Importa realçar que mais de metade dos intervenientes não conhecia os jogos que os seus pais realizavam quando eram crianças, o que se depreende que exista alguma falta de diálogo entre pais e filhos. Isto acontece porque cada vez mais os pais têm menos tempo para dedicarem aos seus filhos, os empregos e as tarefas domésticas ocupam a maior parte do tempo sentindo-se “obrigados” a recorrer ao mundo tecnológico para distrair, ocupar os tempos livres dos filhos. Perante tal situação, os filhos desde cedo criam o gosto e o interesse pelas tecnologias (telemóvel, jogos eletrónicos, computador, entre outros), desmotivando-se para realizar atividades lúdicas ligadas ao movimento.

### ***Jogos tradicionais conhecidos pelas crianças***

A tabela 9 reporta os jogos tradicionais que as crianças conhecem.

Tabela 9. *Jogos que os participantes conhecem*

Brincadeiras / Jogos	Total (N = 23)	Rapazes (n = 8)	Raparigas (n = 15)
Apanhadas	23 (100,0)	8 (100,0)	15 (100,0)
Barra do lenço	2 (8,7)	1 (12,5)	1 (6,7)
Berlinde	8 (34,8)	5 (62,5)	3 (20,0)
Cabra cega	3 (13,0)	3 (37,5)	0 (0,0)
Cadeiras	10 (43,5)	6 (75,0)	4 (26,7)
Camaleão	9 (39,1)	5 (62,5)	4 (26,7)
Corrida de sacos	23 (100,0)	8 (100,0)	15 (100,0)

Escondidas	23 (100,0)	8 (100,0)	15 (100,0)
Fitinha azul	1 (4,3)	0 (0,0)	1 (6,7)
Galo	15 (65,2)	6 (75,0)	9 (60,0)
Jogo do bilro	0 (0,0)	0 (0,0)	0 (0,0)
Jogo do caracol	0 (0,0)	0 (0,0)	0 (0,0)
Lencinho	8 (34,8)	2 (25,0)	6 (40,0)
Macaca	21 (91,3)	8 (100,0)	13 (86,7)
1, 2, 3 macaquinho do chinês	23 (100,0)	8 (100,0)	15 (100,0)
Mamã, dá licença?	21 (91,3)	6 (75,0)	15 (100,0)
O rei manda	23 (100,0)	8 (100,0)	15 (100,0)
Pião	15 (65,2)	4 (50,0)	11 (73,3)
Saltar à corda	23 (100,0)	8 (100,0)	15 (100,0)
Saltar ao elástico	4 (17,4)	2 (25,0)	2 (13,3)
Tiro ao alvo	7 (30,4)	4 (50,0)	3 (20,0)
Tração à corda	2 (8,7)	2 (25,0)	0 (0,0)

Pode-se dizer que quando apresentados os nomes de alguns jogos os participantes são capazes de os identificar e até mesmo relacioná-los com alguns jogos da atualidade como, é o exemplo do jogo do pião e o jogo do 1, 2, 3 macaquinho do chinês. Estes jogos são um exemplo pois, no jogo do pião são quinze os participantes que dizem conhecê-lo mas, na realidade estão a associá-lo ao *beyblade* (brinquedo idêntico a um pião que era muito procurado pelos participantes) e o jogo do 1, 2, 3 macaquinho do chinês porque todos os participantes afirmam que conhecem este jogo mas, estão a interligá-lo com o jogo do 1, 2, 3 estátua.

Como se pode visualizar, na tabela 9, o jogo das apanhadas, a corrida de sacos, o jogo das escondidas, o jogo do macaquinho do chinês, o rei manda e o saltar à corda são conhecidos por todos os intervenientes questionados para este projeto de investigação. Ainda com grande relevância de conhecimento por parte dos intervenientes estão presentes os seguintes jogos tradicionais: macaca, pião e mamã dá licença.

Aquando da questão relacionada com o conhecimento dos jogos tradicionais, surge a questão inerente à prática dos mesmos, isto é, ficar a saber se os jogos que dizem conhecer já os praticaram ou se apenas disseram que conheciam pelo nome lhes lembrar

algum jogo ou alguma conversa que tiveram com os seus pais ou outros adultos. Torna-se importante interligar estas duas questões para saber quais os jogos tradicionais a implementar nas sessões de EFM para o respetivo estudo de investigação.

### ***Jogos tradicionais praticados pelas crianças***

Após a análise sobre quais os jogos tradicionais que as crianças dizem conhecer, torna-se importante saber quais é que já praticaram para então depois saber quais os jogos tradicionais a implementar nas quatro sessões de EFM. Para tal, foi pedido aos participantes para no questionário assinalarem com uma cruz quais os que já tinham praticado e o resultado final é o que se pode ver na tabela 10.

Tabela 10. *Jogos que os participantes já praticavam antes das sessões de EFM*

Brincadeiras / Jogos	Total (N = 23)	Rapazes (n = 8)	Raparigas (n = 15)
Apanhadas	23 (100,0)	8 (100,0)	15 (100,0)
Barra do lenço	0 (0,0)	0 (0,0)	0 (0,0)
Berlinde	6 (26,1)	4 (50,0)	2 (13,3)
Cabra cega	0 (0,0)	0 (0,0)	0 (0,0)
Cadeiras	6 (26,1)	1 (12,5)	5 (33,4)
Camaleão	0 (0,0)	0 (0,0)	0 (0,0)
Corrida de sacos	8 (34,8)	2 (25,0)	6 (40,0)
Escondidas	23 (100,0)	8 (100,0)	15 (100,0)
Fitinha azul	0 (0,0)	0 (0,0)	0 (0,0)
Galo	12 (52,2)	3 (37,5)	9 (60,0)
Jogo do bilro	0 (0,0)	0 (0,0)	0 (0,0)
Jogo do caracol	0 (0,0)	0 (0,0)	0 (0,0)
Jogo do mata	21 (91,3)	7 (87,5)	14 (93,3)
Lencinho	5 (21,7)	0 (0,0)	5 (33,4)
Macaca	5 (21,7)	2 (25,0)	3 (20,0)
1, 2, 3 macaquinho do chinês	23 (100,0)	8 (100,0)	15 (100,0)
Mamã, dá licença?	14 (60,9)	4 (50,0)	10 (70,0)

O rei manda	23 (100,0)	8 (100,0)	15 (100,0)
Pião	10 (43,5)	3 (37,5)	7 (46,7)
Saltar à corda	20 (87,0)	5 (62,5)	15 (100,0)
Saltar ao elástico	4 (17,4)	2 (25,0)	2 (13,3)
Tiro ao alvo	3 (13,0)	0 (0,0)	3 (20,0)
Tração à corda	0 (0,0)	0 (0,0)	0 (0,0)

Como se pode verificar os participantes respondem que nunca realizaram o jogo da barra do lenço, da cabra cega, do camaleão, da fitinha azul, do bilro, do caracol e o da tração à corda. Logo, estes jogos tradicionais foram implementados obrigatoriamente nas quatro sessões de EFM. Contudo, o contrário também acontece, ou seja, existiam jogos como o jogo das apanhadas, das escondidas, do 1, 2, 3 macaquinho do chinês e o rei manda que todos os participantes já os praticaram. Estes jogos funcionaram como jogos de aquecimento nas sessões de EFM, exceto o jogo das escondidas que não dá para ser concretizado dentro do polivalente por ser um espaço amplo e não existir locais para os intervenientes se esconderem uns dos outros.

O jogo do lencinho e o jogo do tiro ao alvo também foram integrados nas sessões de EFM pois, como se pode analisar através da tabela 10, nenhum participante do sexo masculino menciona ter praticado alguma vez estes jogos, o que perfaz com que sejam dois jogos importantes a realizar porque conheciam-nos mas, no entanto nunca os tinham praticado.

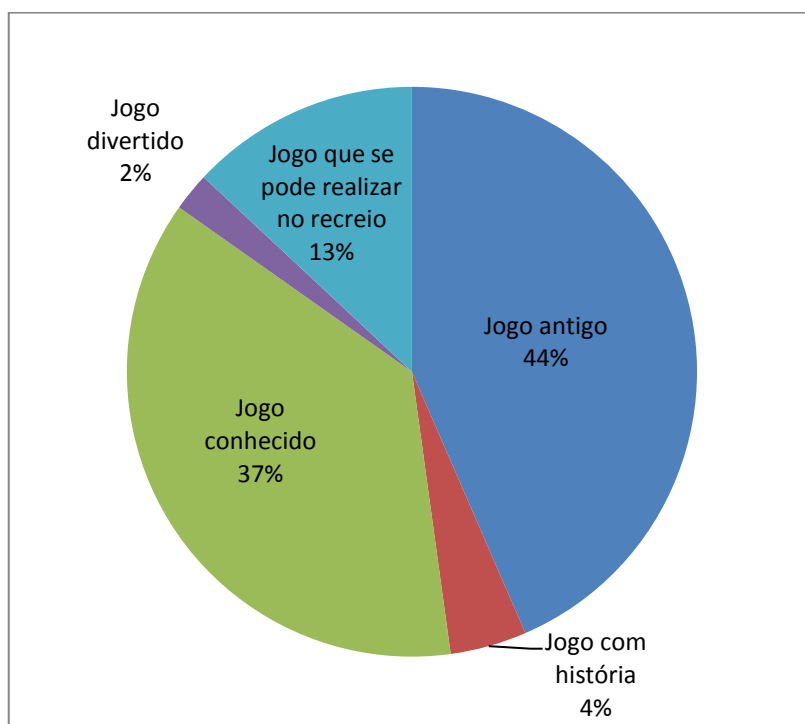
Outros jogos como, o jogo do berlinde, das cadeiras, da corrida de sacos e da macaca também iriam ser explorados nas aulas de EFM pois, são jogos que tinham sido praticados pouquíssimas vezes pelos intervenientes do presente estudo e este projeto de investigação tem como objetivo dar a conhecer aos participantes jogos tradicionais que vão passando de geração em geração e que podem ser realizados no contexto escolar dependendo do material disponível para a concretização dos mesmos.

### **Após a intervenção pedagógica**

Nesta secção apresenta-se qual a conceção final sobre a definição de jogo tradicional, quais os jogos tradicionais que mais gostaram de realizar nas sessões de EFM e quais os que começaram a realizar no recreio por iniciativa própria.

### **Conceção final sobre a definição de jogo tradicional**

Após a intervenção (quatro sessões de EFM) aplicou-se outro questionário para saber qual a noção que as crianças têm sobre o jogo tradicional.



*Figura 8.* Conceção final sobre a definição de jogo tradicional

Pode-se concluir que todas as crianças chegaram ao final das implementações e já tinham alguma noção sobre o conceito de jogo tradicional, como se pode constatar na figura 8.

Inicialmente, cinco crianças (22% da amostra) não responderam ao conceito de jogo tradicional. Agora, estas cinco crianças já tinham alguma noção sobre o conceito, o que é bastante relevante para o estudo em causa. Significa que as crianças se mostraram dedicadas e se empenharam neste estudo para ficarem a saber mais sobre o tema (jogos tradicionais). Pode-se ver através da figura 8 que as crianças entendem como jogo

tradicional, aquele jogo que maioritariamente é um jogo antigo e um jogo conhecido, o que se concluiu que é um jogo que vai passando de geração em geração. Importante também será dizer que algumas crianças entendem que é um jogo que pode ser realizado no recreio, o que mostra que ficaram fascinados para a concretização dos mesmos durante os seus intervalos da manhã, da hora de almoço e da tarde. É de salientar que algumas crianças dizem que são jogos com história e também com diversão.

### ***Jogos tradicionais preferidos pelos participantes nas sessões de EFM***

As sessões de Expressão Físico Motora iniciavam-se sempre com um exercício de aquecimento. Este exercício de aquecimento, por sua vez, era um jogo tradicional conhecido pela maioria dos alunos (rei manda, apanhadas, 1, 2, 3 macaquinho do chinês; como se pode constatar na tabela 9).

Após o início da respetiva sessão de EFM com o jogo tradicional de aquecimento realizado era feito um diálogo com os participantes sobre quais os próximos jogos tradicionais a executar. Os jogos que se realizavam eram os que os participantes disseram ter conhecido, mas não os praticavam. Ou seja, durante as aulas de EFM foram realizados os jogos em que nenhum participante tinha praticado e também aqueles jogos tradicionais que foram praticados em minoria por parte destes. Este diálogo tornou-se bastante importante para que todos os participantes ficassem a saber mais sobre o tema em estudo e também quais os jogos que podiam realizar no recreio escolar visto que os materiais necessários para a concretização de cada jogo ficava na instituição de ensino. Estes materiais estavam guardados nos balneários do ginásio (local onde se realizavam as aulas de EFM), embora alguns estivessem ao acesso direto dos participantes.

Aquando da realização de cada sessão de EFM, as crianças eram questionadas sobre quais os jogos tradicionais que gostaram de realizar naquela sessão e o que aprenderam.

Tabela 11. *Jogos tradicionais que os participantes gostaram de realizar nas sessões de EFM*

Brincadeiras / Jogos	Total (N = 23)	Rapazes (n = 8)	Raparigas (n = 15)
Apanhadas	21 (91,3)	8 (100,0)	13 (86,7)
Barra do lenço	20 (87,0)	7 (87,5)	13 (86,7)
Berlinde	18 (78,3)	6 (75,0)	12 (80,0)
Cabra cega	21 (91,3)	6 (75,0)	15 (100,0)
Cadeiras	21 (91,3)	7 (87,5)	14 (93,3)
Camaleão	21 (91,3)	6 (75,0)	15 (100,0)
Corrida de sacos	23 (100,0)	8 (100,0)	15 (100,0)
Fitinha azul	9 (39,1)	1 (12,5)	8 (53,3)
Jogo do bilro	22 (95,7)	8 (100,0)	14 (93,3)
Jogo do caracol	19 (82,6)	6 (75,0)	13 (86,7)
Lencinho	17 (73,9)	2 (25,0)	15 (100,0)
Macaca	21 (91,3)	6 (75,0)	15 (100,0)
1, 2, 3, macaquinho do chinês	17 (73,9)	5 (62,5)	12 (80,0)
Mamã, dá licença?	18 (78,3)	3 (37,5)	15 (100,0)
O rei manda	20 (87,0)	8 (100,0)	12 (80,0)
Tiro ao alvo	23 (100,0)	8 (100,0)	15 (100,0)
Tração à corda	22 (95,7)	8 (100,0)	14 (93,3)

Como se pode visualizar, na tabela 11 e nas figuras que a seguir apresentamos (figuras 9 a 14), as crianças durante as sessões de EFM mostraram gostar de realizar todos os jogos planificados para o efeito, exceto um jogo que apenas nove participantes no total disseram gostar de realizá-lo. O jogo em questão é o jogo da fitinha azul e os participantes não gostaram muito de realizá-lo porque este se tornava um pouco repetitivo, apesar de ser encarado como um jogo de relaxamento.

Num modo conclusivo, pode-se dizer que estas sessões de EFM foram muito gratificantes para o desenvolvimento dos participantes pois, ficaram a conhecer novos jogos para realizarem nos momentos livres, mais propriamente no recreio escolar.



*Figura 9.* Intervenientes a praticar o jogo do lencinho durante a sessão de EFM



*Figura 10.* Intervenientes a praticar o jogo do bilro durante a sessão de EFM



*Figura 11.* Intervenientes a realizar o jogo da tração à corda durante a sessão de EFM



*Figura 12 e 13.* Intervenientes a realizar o jogo da corrida de sacos durante a sessão de EFM





*Figura 14.* Intervenientes a realizar o jogo da barra do lenço durante a sessão de EFM

### ***Jogos tradicionais praticados pelos intervenientes no recreio após as sessões de EFM***

Antes da implementação das atividades inerentes ao projeto de investigação, os intervenientes já praticavam alguns jogos destacando-se o rei manda, as apanhadas, as escondidas e o 1, 2, 3 macaquinho do chinês.

Aquando da implementação das sessões de EFM realizadas para o decurso deste projeto de investigação verifica-se que os participantes ficaram a conhecer uma diversidade maior de jogos como se pode observar na tabela 12 e nas figuras que a seguir apresentamos (figuras 15 a 21).

*Tabela 12. Jogos tradicionais que os participantes começaram a praticar no recreio após as sessões de EFM*

Brincadeiras / Jogos	Total (N = 23)	Rapazes (n = 8)	Raparigas (n = 15)
Apanhadas	22 (95,7)	8 (100,0)	14 (93,3)
Barra do lenço	10 (43,5)	6 (75,0)	4 (26,7)
Berlinde	6 (26,1)	5 (62,5)	1 (6,7)
Bico de galo	16 (69,6)	4 (50,0)	12 (80,0)
Cabra cega	15 (65,2)	3 (37,5)	12 (80,0)

Camaleão	20 (87,0)	6 (75,0)	14 (93,3)
Escondidas	16 (69,6)	8 (100,0)	8 (53,3)
Fitinha azul	14 (60,9)	8 (100,0)	6 (40,0)
Galo	14 (60,9)	3 (37,5)	11 (73,3)
Jogo do caracol	7 (30,4)	4 (50,0)	3 (20,0)
Lencinho	19 (82,6)	4 (50,0)	15 (100,0)
Macaca	21 (91,3)	6 (75,0)	15 (100,0)
1, 2, 3, macaquinho do chinês	17 (73,9)	7 (87,5)	10 (66,7)
Mamã, dá licença?	14 (60,9)	2 (25,0)	12 (80,0)
O rei manda	17 (73,9)	7 (87,5)	10 (66,7)
Pião	12 (52,2)	8 (100,0)	4 (26,7)
Saltar à corda	12 (52,2)	8 (100,0)	4 (26,7)
Saltar ao elástico	21 (91,3)	8 (100,0)	13 (86,7)
Tiro ao alvo	9 (39,1)	6(75,0)	3 (20,0)
Tração à corda	5 (21,7)	3 (37,5)	2 (13,3)



Figura 15 e 16. Crianças a praticarem o jogo da macaca durante o recreio



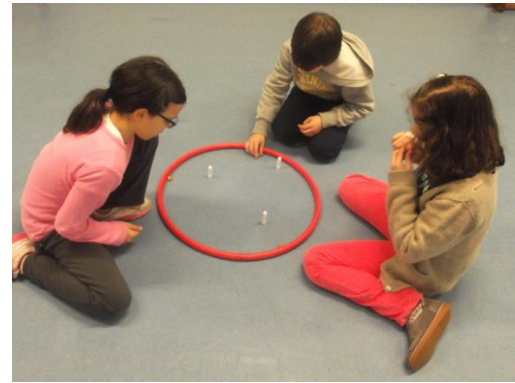
*Figura 17.* Crianças a praticarem o jogo  
Mamã dá licença durante o recreio



*Figura 18.* Crianças a praticarem o jogo  
da cabra cega durante o recreio



*Figura 19.* Crianças a praticarem o jogo  
do lencinho durante o recreio



*Figura 20.* Crianças a jogarem ao berlinde  
durante o recreio



*Figura 21.* Crianças a praticarem o jogo das apanhadas durante o recreio

## CONCLUSÕES

Neste subcapítulo apresentam-se as conclusões do estudo, as suas limitações e recomendações para futuras investigações.

### Conclusões do estudo

Este trabalho de investigação, como já foi mencionado, incidiu numa turma do 1º CEB de uma instituição de ensino do Agrupamento de Escolas do Atlântico, onde se pretendeu que os alunos encarem os jogos tradicionais como uma atividade lúdica no meio educacional, como motivação para o incentivo do recreio escolar e também ficarem a saber que existem jogos que passam de geração em geração.

O principal objetivo deste estudo foi sensibilizar as crianças para a prática dos jogos tradicionais no meio educacional. Para isso, foram formuladas as seguintes questões de investigação: (1) Qual a conceção que os alunos têm sobre os jogos tradicionais, antes e após a intervenção pedagógica levada a cabo nas sessões de EFM?, (2) Quais os tipos de jogos que os alunos conhecem e já praticaram antes e após as sessões de EFM? e (3) Após as sessões de EFM, quais os jogos que os alunos realizam preferencialmente no tempo de recreio?, às quais darei resposta nesta fase final do estudo.

#### (1) Qual a conceção que os alunos têm sobre os jogos tradicionais?

Os alunos entenderam que os jogos tradicionais são aqueles jogos com carácter antigo e que advêm do conhecimento das pessoas de outras gerações. São jogos que permitem desenvolver na criança a convivência, a interação, a socialização e os jogos em grupos pois ao realizarem determinado jogo estão a partilhar e a trocar as suas ideias.

Com a realização de alguns dos jogos tradicionais, os alunos ficaram com a ideia que em determinados jogos existem perdedores e vencedores e que estes podem ser realizados num espaço interior e/ou exterior, dependendo das condições climatéricas e dos materiais a utilizar.

Concluiu-se também que os alunos entenderam o jogo tradicional como um jogo que está interligado com as tradições de algum lugar ou pessoa porque alguns alunos mencionaram que era um jogo com história.

(2) Quais os tipos de jogos que os alunos conhecem e já praticaram antes e após as sessões de EFM?

Numa primeira abordagem pode-se concluir que os alunos diziam conhecer alguns jogos tradicionais interligando-os com outros jogos que conheciam da atualidade. No entanto, pode-se dizer que na totalidade dos intervenientes questionados todos disseram conhecer o jogo das apanhadas, a corrida de sacos, o jogo das escondidas, o jogo do 1, 2, 3 macaquinho do chinês, o rei manda e o saltar à corda. Também se conclui que na primeira abordagem disseram conhecer o jogo da macaca, o jogo do pião e o jogo mamã, dá licença. Importa salientar que o conhecimento destes jogos tradicionais não implica que já os tivessem praticado mas, no entanto, concluiu-se que antes das sessões de EFM alguns alunos já tinha praticado o jogo das apanhadas, das escondidas, do 1, 2, 3 macaquinho do chinês e o rei manda.

Com o decorrer do projeto de investigação e a implementação das quatro sessões de EFM notou-se um bom desempenho e uma boa dedicação por parte dos alunos pois, estes queriam sempre saber mais jogos para depois partilharem as suas experiências com os outros colegas de outras turmas e também com os seus amigos e familiares em casa.

Como já foi mencionado no capítulo da apresentação e discussão dos dados, após as sessões implementadas na área de EFM, os alunos começaram a realizar jogos mais diversificados pois, o leque sobre este tema estava a tornar-se maior. Os jogos que começaram a realizar após estas sessões foram, preferencialmente, o jogo da macaca e o jogo do caracol porque eram jogos que se encontravam elaborados no recreio escolar e assim foi uma forma de os alunos começarem a utilizar o que está ao seu alcance.

Em suma, pode-se dizer que estas sessões de EFM foram muito gratificantes para o desenvolvimento dos participantes pois, ficaram a conhecer novos jogos para realizarem nos momentos livres, mais propriamente no recreio escolar.

(3) Após as sessões de EFM, quais os jogos que os alunos realizam preferencialmente no tempo de recreio?

Os jogos realizados preferencialmente pelos alunos no recreio escolar após as sessões de EFM são os jogos em que prevalece o desenvolvimento da motricidade fina (jogo do pião e do tiro ao alvo) e ainda aqueles jogos que desenvolvem a motricidade global (jogo da macaca, apanhadas e escondidas). Importa referir que também começaram a gostar de realizar jogos que se interligavam com a área do português e da expressão musical, jogos que recorriam ao uso de lengalengas e de cantigas populares como, o jogo do lencinho, a cabra cega, o 1, 2, 3 macaquinho do chinês e o jogo da mamã dá licença.

De salientar, que este projeto de investigação teve um impacto positivo no desenvolvimento dos participantes pois, começaram a realizar outro tipo de jogos como foram mencionados no parágrafo acima.

Em suma, neste trabalho de investigação verificou-se alguma falta de diálogo entre pais e filhos, visto que os filhos não tinham conhecimento sobre os jogos que os seus pais praticavam quando frequentavam o ensino escolar. Isto acontece porque cada vez mais os pais têm menos tempo para dedicarem aos seus filhos, os empregos e as tarefas domésticas ocupam a maior parte do tempo sentindo-se “obrigados” a recorrer ao mundo tecnológico para distrair, ocupar os tempos livres dos filhos. Perante tal situação, os filhos desde cedo criam o gosto e o interesse pelas tecnologias (telemóvel, jogos eletrónicos, computador, entre outros), desmotivando-se para realizar atividades lúdicas ligadas ao movimento.

### **Limitações do estudo e recomendações para futuras investigações**

No que respeita às limitações do estudo, o maior constrangimento encontrado foi conseguir conciliar todos os jogos tradicionais que os intervenientes ainda não conheciam e não tinha praticado em apenas quatro sessões de EFM. Outra limitação presente para a concretização deste estudo é a falta de material para a realização do mesmo, isto é, as escolas devem estar preparadas com o material mais diversificado possível para lecionar

as aulas de EFM pois, esta área faz parte do currículo e torna-se bastante importante no desenvolvimento da criança para não criar hábitos de vida sedentários. Para colmatar esta falha de material poderia ter construído materiais de jogo com os intervenientes, utilizando material de desperdício mas, o tempo dedicado às expressões não permitiu.

Por último, como recomendação para futuras investigações penso que seria pertinente realizar o estudo com base na mesma problemática mas num período de tempo mais extenso e realizá-lo também com crianças que se encontram noutra faixa etária para ver quais as diferenças patentes em cada faixa etária. Penso que o tema dos jogos, mais propriamente dos jogos tradicionais tem ficado esquecido e merece mais atenção pela importância que tem no desenvolvimento físico e motor da criança.

**CAPÍTULO III – REFLEXÃO FINAL SOBRE A  
PRÁTICA DE ENSINO SUPERVISIONADA II**



## Reflexão final

A Prática de Ensino Supervisionada II, integrada no plano curricular do Mestrado em Educação Pré-Escolar e Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico, teve um impacto positivo para o meu desenvolvimento enquanto educadora de infância e professora do 1º. CEB mas, de igual modo também enquanto pessoa e colega de trabalho. Ao longo de todas as minhas práticas de intervenção pedagógica tive o privilégio de vivenciar experiências únicas, umas menos boas e outras melhores. Foi, também através das experiências menos boas que tive ao longo do meu percurso académico que percebi que podia aprender e evoluir bastante pois, foram estas experiências que me fizeram refletir e principalmente evoluir a nível profissional.

A Prática de Ensino Supervisionada II foi realizada no 4º ano do 1º Ciclo do Ensino Básico, com crianças com idades compreendidas entre os 9 e 10 anos, inserida num meio urbano. Esta turma apresentava níveis diferentes de aprendizagem pois, como já foi mencionado na caracterização da amostra, dezanove são as crianças que estão nesta escola do ano transato, três vieram de outras instituições de ensino e uma criança encontra-se a frequentar novamente este ano de escolaridade.

Quando iniciei a minha prática pedagógica na unidade curricular de PES II estava bastante receosa porque não me sentia capaz de estar à frente de uma turma, não me sentia capaz de a gerir por causa de todos os imprevistos que pudessem vir a acontecer e também porque não sentia o à vontade de atingir os objetivos propostos para esta unidade curricular. Outro conceito que se colocou como um entrave na minha prática pedagógica foi o medo de errar mas, um aspeto muito importante e que me ajudou a ultrapassar todas estas barreiras foi o tempo que em conjunto com a minha professora cooperante e o meu par de estágio me fizeram estar mais confiante e com mais vontade nas atividades que me propunha a realizar diante da turma. Quando consegui ultrapassar todas estas barreiras com a ajuda que me prestavam, senti que me tornei capaz de abordar de forma mais dinâmica e interativa todos os temas que me propunha a trabalhar e assim me fizeram crescer e me ensinaram a refletir, a melhorar e a evoluir quer a nível pessoal bem como a nível profissional.

A prática pedagógica iniciou-se com a observação que teve a duração de três semanas. No decurso destas três semanas de observação fui capaz de descobrir o contexto onde estava inserida e quais dos alguns hábitos e interesses da turma. Também fui observando o funcionamento da turma, as suas rotinas, o modo como a professora cooperante interagia com os alunos e com esta observação fui capaz de começar a delinear estratégias para também conseguir interagir da melhor maneira com a turma. O momento da observação teve um desenvolvimento fulcral para a minha formação inicial.

No decorrer das minhas primeiras implementações tive dificuldade em gerir o tempo de atividade devido ao grupo apresentar níveis de aprendizagem diferentes. Não podia ter nenhum aluno sem tarefa para realizar pois, caso isto estivesse a acontecer, iria estar a perturbar o colega do lado e o bom funcionamento da sala de aula. Com esta dificuldade sentida nas primeiras semanas de regência tive que arranjar estratégias para que isto não se repetisse porque os alunos tinham alguma dificuldade em permanecerem em silêncio enquanto estava ocupada a tirar alguma dúvida com outro aluno.

Em termos relacionados com a comunicação, não sentia dificuldade apesar de nas minhas primeiras intervenções me sentir um pouco insegura por não estar preparada o suficiente para falar perante uma turma. Esta dificuldade era sentida pois tinha algum receio que algum aluno me colocasse alguma questão e não me sentisse preparada para responder corretamente ao aluno. Contudo, a planificação era preparada antecipadamente e de uma forma detalhada mas as eventuais dificuldades poderiam surgir no momento da intervenção pedagógica, o que perante a turma não era um bom contributo para o seu bom desenvolvimento. O vocabulário que utilizava perante os conteúdos lecionados era adequado à faixa etária com que me encontrava a trabalhar, o que perfaz com que os alunos também tivessem uma boa comunicação perante todos os seus colegas. Tive sempre o cuidado de adequar o meu vocabulário às mais variadas situações que me poderiam surgir para que todos os alunos me compreendessem.

Na minha opinião, a minha evolução foi notória em todo o tempo de regência. Iniciei as minhas regências tímida, rígida nos movimentos corporais, com dificuldade em gerir o tempo de regência e ao longo das implementações verifiquei que é essencial ser expressiva e dinâmica dentro e fora da sala de aula. Sendo assim, apercebi-me que se não

fosse expressiva, se mantivesse os movimentos corporais presos, não fosse dinâmica, os alunos perdiam o interesse naquilo que lhes estava a tentar proporcionar e não iriam estar atentos às atividades propostas, acabando por perderem o interesse pela aula e conseqüente a aprendizagem dos conteúdos não iria ser beneficiada. No final das primeiras regências, já conseguia ser mais dinâmica, os meus movimentos já estavam mais libertos, já conseguia interagir muito mais com os alunos, as atividades já careciam de um carácter mais lúdico e estava mais atenta às brincadeiras desenvolvidas pelo grupo, tentando integrar-me ao máximo nas mesmas.

Em suma, toda a experiência adquirida ao longo da minha prática pedagógica realizada na unidade curricular de PES II alcançou um caminho positivo, o que me faz pensar cada vez que a minha vocação é trabalhar com crianças. Se já tinha a ideia que gostava de trabalhar com crianças perante o estágio realizado na unidade curricular de Prática de Ensino Supervisionada I, agora fiquei mais consciencializada sobre este aspeto. Trabalhar com crianças é incrível e a melhor recompensa que recebemos por parte destas é saber que nos tornamos um marco importante no seu crescimento.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barreto, S. (2000). *A importância da musicalização na educação infantil e no ensino fundamental*. Acedido em 28 de janeiro, 2013, de <http://www.iacat.com/revista/recreate/recreate03/musicoterapia.htm>.
- Bogdan, R. e Biklen, S. (1994). *Investigação Qualitativa em Educação: Uma introdução à teoria e aos métodos*. Porto: Porto Editora.
- Bragada, J. (2002). *Jogos tradicionais e o desenvolvimento das capacidades motoras na escola*. Lisboa: Centro de Estudos e Formação Desportiva.
- Cabral, A. (1985). *Jogos populares portugueses*. Porto: Editorial Domingos Barreira.
- Cabral, A. (1990). *Teoria do jogo*. Lisboa: Editorial Notícias.
- Cabral, A. (1991). *Jogos populares infantis*. Porto: Editorial Domingos Barreira.
- Cabral, A. (1998). *Jogos populares portugueses de jovens e adultos*. Lisboa: Editorial Notícias.
- Cardoso, S. R. (2004). *Memórias e jogos tradicionais infantis: lembrar e brincar é só começar*. Londrina: Eduel.
- Chateau, J. (1961). *A criança e o jogo*. Coimbra: Ed. Atlântida.
- Chateau, J. (1987). *O jogo e a criança*. São Paulo: Summus.
- CMVC. (2013). *Sítio da Câmara Municipal de Viana do Castelo*. Acedido em 15 de fevereiro, 2013, de <http://cm-viana-castelo.pt/pt/dados-em-numeros>.
- CMVC. (2013). *Sítio da Câmara Municipal de Viana do Castelo*. Acedido em 15 de fevereiro, 2013, de <http://cm-viana-castelo.pt/pt/apresentacao>.

- Coimbra, A. (2007). *O papel dos jogos tradicionais como atividade lúdica e educacional*. Porto: A. Coimbra. Dissertação de Licenciatura apresentada à Faculdade de Desporto da Universidade do Porto. Acedido em 7 de outubro, 2012, de <http://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/14519/2/5741.pdf>.
- Condessa, I. e Fialho, A. (2010). *(Re)aprender a brincar: na barca do pirata*. Ponta Delgada: Universidade dos Açores.
- Dias, G. e Mendes, R. (2010). Jogos tradicionais portugueses – retrospectiva e tendências futuras. Coimbra: *Exedra* revista científica ESEC. Acedido em 7 de outubro, 2012, de [http://www.exedrajournal.com/docs/N3/04A-Goncalo-dias\\_Rui-Mendes\\_pp\\_51-58.pdf](http://www.exedrajournal.com/docs/N3/04A-Goncalo-dias_Rui-Mendes_pp_51-58.pdf).
- Fortin, M. F. (1996). *O Processo de Investigação: Da concepção à realização*. Loures: Lusociência – Edições Técnicas e Científicas, Lda.
- Fortin, M. F. (2009). *Fundamentos e etapas do processo de investigação*. Loures: Lusiodidacta.
- Freire, J. (2006). *Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física*. São Paulo.
- Friedmann, A. (1996). *Brincar: crescer e aprender o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna.
- Guedes, M. (1973). *Jogos tradicionais portugueses*. Lisboa: DGD.
- Guedes, M. (1991). As crianças e os jogos tradicionais. *Revista Horizonte*, 43, 9 – 14.
- Huizinga, J. (2004). *Homo ludens: O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.

- INE. (2012). *Anuário Estatístico da Região Norte 2011*. Lisboa: Instituto Nacional de Estatística, I.P. Acedido em 15 de fevereiro, 2013, de [http://www.ine.pt/xportal/xmain?xpid=INE&xpgid=ine\\_publicacoes&PUBLICACOESpub\\_boui=150033328&PUBLICACOESmodo=2](http://www.ine.pt/xportal/xmain?xpid=INE&xpgid=ine_publicacoes&PUBLICACOESpub_boui=150033328&PUBLICACOESmodo=2).
- Kichimoto, T. (2003). *Jogos tradicionais: o jogo, a criança e a educação*. Petrópolis: Vozes.
- Kichimoto, T. (2003). *Jogos tradicionais infantis*. Rio de Janeiro: Vozes.
- Matta, I. (2001). *Psicologia do Desenvolvimento e da Aprendizagem*. Universidade Aberta.
- Mello, A. (2006). *Jogos tradicionais e brincadeiras infantis*. Rio de Janeiro: Atlas do Esporte no Brasil.
- Ministério da Educação. (1992). *A Educação Física no 1.º Ciclo do Ensino Básico*. Lisboa: Departamento de Educação Básica.
- Ministério da Educação. (2001). *Currículo Nacional do Ensino Básico – Competências essenciais*. Lisboa: Departamento de Educação Básica.
- Ministério da Educação. (2004). *Organização Curricular e Programas Ensino Básico - 1.º Ciclo* (4.ª ed.). Lisboa: Departamento de Educação Básica.
- Ministério da Educação. (2007). *Programa de Matemática do Ensino Básico*. Lisboa: Departamento de Educação Básica.
- Ministério da Educação. (2009). *Programa de Português do Ensino Básico*. Lisboa: Departamento de Educação Básica.
- Neto, C. (s.d.). *Jogo na criança e desenvolvimento psicomotor*. Lisboa: Faculdade de EFM Humana da Universidade Técnica de Lisboa. Acedido em 14 de novembro, 2012, de [http://www.drealg.min-edu.pt/upload/docs/ea/dsapoe\\_pes\\_art\\_5.pdf](http://www.drealg.min-edu.pt/upload/docs/ea/dsapoe_pes_art_5.pdf).
- Neto, C. (1979). A criança, o espaço e desenvolvimento motor. *Ludens*, 3.
- Neto, C. (1984). EFM infantil e contexto social. Suas implicações na organização do ensino. *Revista Horizonte*, 1 (1), 8 – 17.

Neto, C. (1994). A criança e a atividade desportiva. *Revista Horizonte*, 60, 203 – 206.

Neto, C. (1999). *EFM e jogo na infância*. Rio de Janeiro: Sprint.

Okamoto, S. (2011). *O jogo popular como conteúdo de ensino nas aulas de educação física*. Londrina: Sueli Okamoto. Monografia apresentada ao curso de Especialização em Educação Física na Educação Básica da Universidade Estadual de Londrina. Acedido em 16 de fevereiro, 2013, de [http://www.uel.br/cef/demh/especializacao/doc/monografias/Sueli\\_Ribeiro.pdf](http://www.uel.br/cef/demh/especializacao/doc/monografias/Sueli_Ribeiro.pdf).

ONU. (1959). *Declaração dos Direitos da Criança*. Acedido em 8 de dezembro, 2012, de <http://www.gddc.pt/direitos-humanos/textos-internacionais-dh/tidhuniversais/dc-declaracao-dc.html>.

Piaget, J. (1978). *A formação do símbolo na criança – Imitação, Jogo e sonho, Imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar Editores.

Santos, P. (2006). *Brincar com tradição – jogos tradicionais para crianças*. São Brás de Alportel: Câmara Municipal de São Brás de Alportel. Acedido em 7 de outubro, 2012, de [http://www.cm-sbras.pt/NR/rdonlyres/348768A2-97F5-405F-A61A-051E564E006E/0/JogosTradicionais\\_vfinal\\_lqp.pdf](http://www.cm-sbras.pt/NR/rdonlyres/348768A2-97F5-405F-A61A-051E564E006E/0/JogosTradicionais_vfinal_lqp.pdf).

Serrão, E. (2009). *O Educador de Infância e o jogo no desenvolvimento da criança*. Universidade de Lisboa: Faculdade de Ciências – Departamento de Educação. Acedido em 14 de novembro, 2012, [http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/3440/1/ulfc055580\\_tm\\_Emilia\\_Serrao.pdf](http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/3440/1/ulfc055580_tm_Emilia_Serrao.pdf)

Silva, C. e Morais, M. M. (1967). *Jogos tradicionais portugueses*. Lisboa: Ministério da Educação Nacional, Direção Geral do Ensino Primário.

Tuckman, B. W. (2000). *Manual de Investigação em Educação*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.



## ANEXOS

### Anexo 1 – Planificação secção áreas de intervenção

Mestrandas: Marta Araújo e Sara Carvalho      Professora cooperante: Filomena Cubelo		
Dia da semana: 5 de novembro de 2012		
Rotina diária		
	Horas	Atividades
S E G U N D A - F E I R A	9:00 – 9:30	Rotinas diárias
	9:30 – 10:30	Língua Portuguesa: Conversa orientada sobre a festa que se aproxima: São Martinho (Magusto)
	10:30 – 11:00	Intervalo
	11:00 – 12:00	Natação
	12:00 – 13:30	Almoço
	13:30 – 14:45	Matemática: Resolução de situações problemáticas – organização e tratamento de dados
	14:45 – 15:30	Expressão e educação físico motora
	15:30 – 16:00	Intervalo
	16:00 – 16:45	Expressão e Educação Plástica: Decoração de castanhas para exposição na feira de outono

Mestranda: Marta Araújo		Ano/Turma: 4º B	Período: 1º	Dia da semana: 5 de novembro de 2012		
Temas Conteúdos Blocos	Competências Objetivos específicos	Desenvolvimento da aula e propostas de trabalho		Materiais Recursos Espaços físicos	Tempo (min)	Avaliação
1. Língua Portuguesa  1.1.; 1.2.  1.1.1.; 1.2.1.; 1.2.2.	1.2.2.1.	<p align="center"><b>Rotinas diárias</b></p> <p>À medida que os alunos vão chegando à escola, dirigem-se ao espaço exterior (local onde se realiza o recreio). Aqui os alunos interagem livremente com os colegas e trocam algumas ideias.</p> <p>À hora do toque (9horas), os alunos formam um comboio e dirigem-se para a respetiva sala de aula, onde se sentam nos lugares estabelecidos previamente. Durante o intervalo de tempo em que os restantes colegas vão chegando, e ocupando os seus lugares, a professora estagiária estabelecerá um diálogo com as crianças que queiram partilhar as experiências vividas no fim de semana.</p> <p>Depois de todos os alunos terem chegado, a professora estagiária faz o registo da data no quadro, em grande grupo, perguntando aos alunos em que dia estamos. De seguida, os alunos registam no caderno diário o alfabeto manuscrito minúsculo e maiúsculo, o nome completo, o dia da semana e o tempo. Terminada esta tarefa, os alunos copiam o sumário que se encontra no quadro e o aluno responsável pelo número do dia dirige-se ao quadro e mediante as indicações dadas pela professora</p>		<p>Espaço exterior (local onde se realiza o recreio)</p> <p>Sala de aula</p> <p>Quadro de giz</p> <p>Giz</p>	30'	<p>O aluno transmite opiniões e é capaz de as justificar.</p> <p>O aluno ouve a opinião dos outros.</p> <p>O aluno respeita a sua vez para falar.</p> <p>O aluno identifica os diferentes momentos da rotina.</p>

<p>2. Matemática</p> <p>2.1.; 2.3.; 2.4.</p> <p>2.1.1.; 2.1.2.; 2.3.1.; 2.4.1.; 2.4.2.; 2.4.3.</p>	<p>2.1.1.1. 2.1.2.1. 2.4.2.1.</p>	<p>estagiária do que pretende, este realiza a comunicação matemática de um determinado número.</p> <p>Exemplo: Número do dia: 5 -&gt; (2+3); (4+1); (20+5)/(4+1); (35-10)/(10-5)</p> <p>Comunicação matemática: cinco é a soma de dois com três; cinco é a soma de quatro com um; a divisão da soma de vinte mais cinco com a soma de quatro mais um é igual a cinco; a divisão da subtração de trinta e cinco com a subtração de dez menos cinco é igual a cinco.</p> <p>A professora estagiária perguntará a um aluno: “<i>Que dia da semana foi ontem?</i>”; “<i>Que dia da semana é hoje e como está o tempo?</i>” e “<i>Que dia da semana será amanhã?</i>”, para com isto trabalhar a relação com os tempos verbais.</p> <p>Exemplo: Ontem foi domingo. Hoje é segunda feira e está _____ (tempo meteorológico). Amanhã será terça feira.</p> <p>Após todas estas rotinas diárias, a professora estagiária dá a conhecer à turma as atividades que se vão realizar neste dia.</p>	<p>Caderno diário</p>		<p>O aluno responsável encarrega-se da tarefa diária da comunicação matemática.</p> <p>O aluno utiliza linguagem do dia a dia relacionada com os dias da semana e o tempo meteorológico.</p>
--	---	---	-----------------------	--	--

<p>4. Expressão e Educação Física Motora</p> <p>4.2. 4.2.1.; 4.2.2.; 4.2.4.; 4.2.5.; 4.2.10.</p>	<p>1.2.1.2.  1.2.1.4. F  1.2.2.1. A; B; C; D  1.2.2.2. C</p>	<p style="text-align: center;"><b>Manhã</b></p> <p><b>Conversa orientada sobre a festa que se aproxima: São Martinho (Magusto)</b></p> <p>A professora estagiária começa por apresentar uma adivinha e espera que o grupo de alunos chegue ao tema que vamos abordar.</p> <p>A adivinha a colocar à turma será a seguinte:</p> <p>Tenho camisa e casaco Sem remendo nem buraco Estoiro como um foguete Se alguém no lume me mete. Quem sou eu? Sou a _____.</p> <p>Após a introdução através da adivinha, a professora estagiária para saber qual o conhecimento que estes têm sobre este tema, realizará questões, tais como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- “Conhecem algum provérbio relacionado com o São Martinho?”</li> <li>- “Conhecem alguma história relacionada com o magusto?”</li> <li>- “E sobre o São Martinho, conhecem alguma história, lenda ou banda desenhada?”</li> <li>- “Relacionado com as castanhas conhecem alguma história ou canção?”</li> </ul> <p>Aquando das respostas por parte dos conhecimentos prévios dos alunos, a professora estagiária conduzirá uma conversa orientada sobre o São Martinho. Conforme os alunos respondem às questões formuladas, a professora estagiária vai</p>	<p>Adivinha da castanha</p> <p>Cartolina tamanho A<sub>3</sub></p>	<p>60'</p>	<p>O aluno é capaz de adivinhar a resposta da adivinha.</p> <p>O aluno transmite opiniões e é capaz de as justificar.</p> <p>O aluno ouve a opinião dos outros.</p> <p>O aluno respeita a sua vez para falar.</p>
--	--	--	--	------------	---

recolhendo o conhecimento já adquirido pelos alunos e vai fazendo um registo no quadro/caderno. Se por parte dos alunos não houver nenhuma resposta pretendida será apresentado pela professora estagiária alguns exemplos.

Exemplos de provérbios:

- No dia de S. Martinho vai à adega e prova o teu vinho.
- Mais vale um castanheiro do que um saco com dinheiro.
- Dia de S. Martinho, lume, castanhas e vinho.
- Pelo S. Martinho mata o teu porco e bebe o teu vinho.
































































Nota: Os provérbios vão ser explorados quer na área da língua portuguesa quer na área de estudo do meio. Esta exploração consistirá em relembrar conceitos sobre a família de palavras, o campo lexical e também para que os alunos tentem interpretar o que o provérbio quer transmitir. De salientar que o verão de São Martinho representa uma "trégua" no outono, resultante da coincidência de bons fatores climatéricos e que a época é, em geral, de folia, de festejo e de graças para que nunca faltasse o que comer (castanha) e o que beber (vinho).











Exemplo de história:

- A Maria Castanha

Exemplo de lenda:

- A lenda de São Martinho

		<p><b>Intervalo</b></p> <p><b>Natação</b></p> <p><b>Almoço</b></p>		<p>30'</p> <p>60'</p> <p>90'</p>																																				
	<p>2.1.2.2.</p> <p>2.3.1.1.</p> <p>2.3.1.2.</p> <p>2.3.1.3.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Tarde</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Resolução de situações problemáticas</b></p> <p>A professora estagiária apresentará a seguinte tabela de registo de dados.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th colspan="7" style="text-align: center;">Mês de outubro</th> </tr> <tr> <th style="text-align: center;">segunda</th> <th style="text-align: center;">terça</th> <th style="text-align: center;">quarta</th> <th style="text-align: center;">quinta</th> <th style="text-align: center;">sexta</th> <th style="text-align: center;">sábado</th> <th style="text-align: center;">domingo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1 </td> <td style="text-align: center;">2 </td> <td style="text-align: center;">3 </td> <td style="text-align: center;">4 </td> <td style="text-align: center;">5 </td> <td style="text-align: center;">6 </td> <td style="text-align: center;">7 </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">8 </td> <td style="text-align: center;">9 </td> <td style="text-align: center;">10 </td> <td style="text-align: center;">11 </td> <td style="text-align: center;">12 </td> <td style="text-align: center;">13 </td> <td style="text-align: center;">14 </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">15 </td> <td style="text-align: center;">16 </td> <td style="text-align: center;">17 </td> <td style="text-align: center;">18 </td> <td style="text-align: center;">19 </td> <td style="text-align: center;">20 </td> <td style="text-align: center;">21 </td> </tr> </tbody> </table>	Mês de outubro							segunda	terça	quarta	quinta	sexta	sábado	domingo	1 	2 	3 	4 	5 	6 	7 	8 	9 	10 	11 	12 	13 	14 	15 	16 	17 	18 	19 	20 	21 	Tabela	60'	<p>O aluno identifica a fruta que o Tiago ingeriu através da leitura da tabela.</p>
Mês de outubro																																								
segunda	terça	quarta	quinta	sexta	sábado	domingo																																		
1 	2 	3 	4 	5 	6 	7 																																		
8 	9 	10 	11 	12 	13 	14 																																		
15 	16 	17 	18 	19 	20 	21 																																		

22	23	24	25	26	27	28
						
29	30	31				
						

2.4.1.1.

2.4.2.2.




2.4.3.1.

De seguida, a professora estagiária explicará que o quadro representa as frutas que o Tiago comeu durante o mês de outubro.

2.4.3.2.

Posteriormente pede aos alunos que construam uma tabela de frequências em grande grupo com base nos dados referidos na tabela anterior.

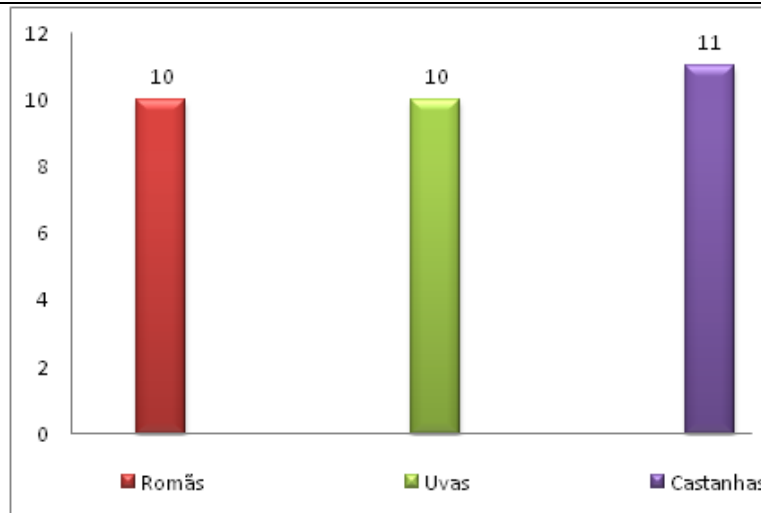
2.4.3.4.

Fruta	Contagem	Frequência
		11
		10
		10

Depois de construída a tabela de frequências a professora estagiária pede aos alunos que construam um gráfico de barras com os dados acima referidos.

O aluno organiza os dados obtidos numa tabela de frequências.





**Expressão e Educação Físico Motora**

Parte inicial / Aquecimento

“Jogo da lagarta que cresce”

- Predispor o organismo para a atividade física.
- Cooperar com os colegas.
- Tratar os colegas de

O jogo começa com um aluno apenas. Os restantes alunos encontram-se distribuídos pelo espaço do polivalente.

O aluno que inicia o jogo começa por apanhar um dos alunos que tem de lhe dar a mão.

Este jogo continua até que o último aluno se encontre sozinho.

Este será então declarado o vencedor.

Apito

45'

O aluno constrói um gráfico de barras.

O aluno prepara-se para a aula.

O aluno apanha os colegas.

<p>equipa e os adversários com igual cordialidade e respeito.</p> <p>- Respeitar as regras de segurança estabelecidas e a integridade física do parceiro, mesmo à custa da sua vantagem.</p> <p>- Escolher e perseguir um dos fugitivos para o tocar.</p> <p>- Passar a bola a um colega.</p> <p>- Receber a</p>	<p><u>Parte fundamental</u></p> <p><u>“Rabo da raposa”</u></p> <p>Será distribuído a cada aluno um pedaço de tecido que representa o rabo da raposa.</p> <p>Em seguida, será pedido aos alunos que se distribuam por todo o espaço do polivalente.</p> <p>O objetivo deste jogo é que os alunos fujam dos colegas protegendo um tecido que levam pendurado atrás nas calças, ao mesmo tempo que tentam tirar o tecido dos colegas.</p> <p>Ganha o aluno que tiver mais tecidos “rabos de raposa” no fim do jogo.</p> <p><u>“Bola ao capitão”</u></p> <p>A professora estagiária forma duas equipas (uma equipa será constituída por doze elementos e a outra por onze).</p> <p>Em cada equipa, a professora estagiária escolhe um capitão que terá que se posicionar dentro de um arco que já se encontra no polivalente, em cada extremidade.</p> <p>O objetivo neste jogo é que cada equipa tente passar a bola ao seu “capitão”, que se encontra no arco do campo adversário, tentando evitar que a outra equipa o faça. Sempre que o “capitão” receber a bola sem a deixar cair, a sua equipa marca um ponto.</p>	<p>23 lenços de várias cores</p> <p>Dois arcos</p> <p>Uma bola</p>			<p>O aluno foge dos colegas, sem perder o seu rabo da raposa, mas consegue apanhar o dos colegas.</p> <p>O aluno respeita a sua posição de capitão.</p> <p>O aluno lança a bola para o colega da sua equipa.</p> <p>O aluno desmarca-se para receber a bola.</p>
--	---	--	--	--	--



**Mestrandas:** Marta Araújo e Sara Carvalho      **Professora cooperante:** Filomena Cubelo

**Dia da semana:** 6 de novembro de 2012

**Rotina diária**

T E R Ç A - F E I R A	Horas	Atividades
	9:00 – 9:30	Rotinas diárias
	9:30 – 10:30	Língua Portuguesa: A lenda de São Martinho
	10:30 – 11:00	Intervalo
	11:00 – 12:00	Matemática: continuação da resolução de situações problemáticas
	12:00 – 13:30	Almoço
	13:30 – 14:15	Meio social: A importância do partilhar; O que é ser solidário.
	14:15 – 15:30	Matemática: organização e tratamento de dados

Mestranda: Marta Araújo		Ano/Turma: 4º B	Período: 1º	Dia da semana: 6 de novembro de 2012		
Temas Conteúdos Blocos	Competências Objetivos específicos	Desenvolvimento da aula e propostas de trabalho		Materiais Recursos Espaços físicos	Tempo (min)	Avaliação
		<p align="center"><b>Rotinas diárias</b></p> <p>Neste dia, as rotinas iniciais dos alunos são iguais às que foram descritas no dia anterior, segunda feira, assim como, os objetivos específicos, os recursos e a avaliação.</p> <p>De salientar que a comunicação matemática vai-se alterando conforme o dia em que estamos e as indicações dadas também se alteram.</p>		Sala de aula  Quadro de giz  Giz  Caderno diário	30'	
1. Língua Portuguesa  1.2.  1.2.1.;	1.1.1.1. A; D; E; L  1.2.1.2.	<p align="center"><b>Manhã</b></p> <p align="center"><b>Lenda de São Martinho</b></p> <p>De modo a interligar o tema que se iniciou dia anterior, a professora estagiária apresentará a lenda de São Martinho recorrendo à técnica de sombras.</p> <p>Esta técnica foi escolhida como forma de diversificar o conto da lenda para que os alunos sejam capazes de descobrir novos caminhos para a leitura.</p> <p>A lenda de São Martinho foi retirada do site: <a href="http://www.eb1-cruzeiro-n1-nespereira.rcts.pt/saomartinho.htm">http://www.eb1-cruzeiro-n1-nespereira.rcts.pt/saomartinho.htm</a>.</p>		Cartolina preta  Papel celofane de várias cores	30'	O aluno ouve e observa atentamente a lenda.

<p>1.2.2.</p> <p>2.</p> <p>Matemática</p> <p>2.1.; 2.3.;</p> <p>2.4.</p> <p>2.1.1.;</p> <p>2.1.2.;</p> <p>2.3.1.;</p> <p>2.4.1.;</p> <p>2.4.2.;</p> <p>2.4.3.</p>	<p>1.2.1.4. F</p> <p>1.2.2.1. A; B</p> <p>1.2.2.2. C</p> <p>1.4.1.4. A; B</p> <p>1.4.1.5. I</p>	<p>Após o conto da lenda, a professora estagiária em diálogo com os alunos questiona sobre o que pensam o que é uma lenda. Para tal, questionará:</p> <p>- <i>“Quais os conhecimentos que têm sobre a lenda?”</i></p> <p>- <i>“O que sabem sobre o que é uma lenda?”</i></p> <p>Posteriormente, os alunos transmitirão conceitos sobre o que é uma lenda e com a ajuda da professora estagiária chegarão à conclusão que a lenda são narrativas transmitidas oralmente pelas pessoas com o objetivo de explicar acontecimentos misteriosos ou sobrenaturais. As lendas vão sendo contadas ao longo do tempo e vão sofrendo alterações.</p> <p>Ou seja, as lendas utilizam fantasia ou ficção que se misturam com a realidade dos factos, fazem parte da tradição oral e vão sendo contadas através dos tempos e fazem parte da realidade cultural de todos os povos.</p> <p style="text-align: center;"><b>A lenda de São Martinho em banda desenhada</b></p> <p>A professora estagiária começa por dialogar com as crianças sobre o que trabalharam no dia anterior ligado ao domínio da língua portuguesa. É esperado que os alunos respondam que trabalharam a lenda de São Martinho.</p> <p>De seguida, a professora estagiária distribui seis imagens sobre a lenda de São Martinho. É pretendido que os alunos organizem as imagens e criem as legendas sobre a lenda de São Martinho. Com isto, os alunos recordam os conceitos ligados à banda desenhada.</p>	<p>Imagens da lenda de São Martinho</p> <p>Folhas brancas tamanho A<sub>4</sub></p>	<p>30'</p>	<p>O aluno transmite os seus conhecimentos prévios sobre a lenda.</p> <p>O aluno desenvolve a sua própria dramatização, através das imagens.</p> <p>O aluno reconta a lenda por palavras próprias.</p>
---	---	---	---	------------	--

	<p>1.4.1.7.</p> <p>1.4.2.2.</p> <p>2.1.2.2.</p> <p>2.3.1.1.</p> <p>2.3.1.2.</p>	<p>As características (marcas) da banda desenhada a trabalhar são:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- vinheta;</li> <li>- tira;</li> <li>- prancha;</li> <li>- legenda;</li> <li>- balões.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Intervalo</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Continuação da resolução de situações problemáticas</b></p> <p>Retomando aos exercícios realizados antes do intervalo, os alunos após terminarem o gráfico de barras com a ajuda da professora estagiária, esta apresenta o seguinte verso:</p> <p style="padding-left: 40px;">O esquilo comilão que só sabe comer, decidiu fazer um gráfico para ficar a saber, as castanhas que comia durante a semana, pedindo ajuda ao 4º B para ver se não se engana.</p> <p>Na segunda feira comeu 10 castanhas.</p> <p>Na terça feira comeu 20 castanhas.</p> <p>Na quarta feira comeu a diferença de 345-200-40-5.</p> <p>Na quinta-feira comeu a soma de 15+30+16+9.</p>		<p>30'</p> <p>60'</p>	<p>O aluno participa respeitando a opinião dos outros, cooperando entre si.</p>
--	---	---	--	-----------------------	---

2.3.1.3.

Na sexta-feira comeu a soma dos produtos de  $(6 \times 5)$  com  $(5 \times 2)$ .



No sábado comeu três dezenas.

No domingo comeu uma centena.

2.4.1.1.

A partir do verso e das indicações dadas pelo esquilo, os alunos têm que construir um pictograma.

2.4.2.2.

Segunda feira					
Terça feira					
Quarta feira					
Quinta feira					
Sexta feira					
Sábado					
Domingo					

2.4.3.1.

2.4.3.2.

2.4.3.4

O aluno com os dados obtidos elabora um pictograma.





= 20

Após a construção do gráfico, a professora estagiária pergunta aos alunos:

- *“Qual foi o dia da semana que o esquilo comeu mais castanhas?”*

R: Comeu mais castanhas na quarta feira e no domingo.

- *“Quantas castanhas comeu na terça feira, na quinta feira e no sábado?”*

R: Comeu cento e vinte castanhas.

- *“Em que dia é que o esquilo comeu menos castanhas?”*

R: Comeu menos castanhas na segunda feira.

- *“Há algum dia em que o esquilo comeu a mesma quantidade de castanhas?”*

R: Sim, na quarta feira e no domingo comeu cem castanhas.

- *O mês de outubro tem quatro semanas. Se o esquilo comesse a mesma quantidade de castanhas, quantas castanhas comeria ele num mês?*

R: 1 semana = 370 castanhas

4 semanas x 370 castanhas = 1480 castanhas

**Almoço**

O aluno interpreta os dados do enunciado.

90'

		<b>Tarde</b>			
		<b>A importância do partilhar; o que é ser solidário</b>			
	1.2.1.2.	A professora estagiária começará por questionar os alunos sobre qual será o motivo principal que a lenda retrata. É esperado que os alunos digam que o cavaleiro cortou a sua capa a meio e deu ao mendigo.	Quadro	60'	O aluno transmite opiniões sobre o que é partilhar e ser solidário e é capaz de as justificar.
	1.2.1.4. F	- <i>“Então, se o cavaleiro deu metade da sua capa ao mendigo como podemos definir o ato que ele fez?”</i>	Giz		
	1.2.2.1. A; B; C; D	- <i>“Acham que São Martinho teve uma boa atitude? Vocês fariam o mesmo?”</i>	Cartolina		O aluno ouve a opinião dos outros.
	1.2.2.2. C	Através das respostas obtidas por parte dos alunos, numa conversa orientada esta perguntará o que significa para eles partilhar, ao mesmo tempo que vão sendo escritas no quadro todas as respostas dadas, para depois se criar um registo gráfico sobre este tema.  O mesmo processo acontecerá para o conceito “ser solidário”.	Canetas de feltro		O aluno respeita a sua vez para falar.
		<b>Matemática</b>			
	2.1.2.2.	A professora estagiária, de modo a dar continuidade ao tema da aula passada e da manhã, pede aos alunos que realizem a ficha que esta vai distribuir por cada aluno. (ver anexo 1)  Esta ficha deve ser realizada de forma individual e depois corrigida em grande	Ficha de matemática	60'	O aluno realiza os exercícios propostos.

grupo, uma vez que estes exercícios já foram trabalhados na aula anterior.

Trabalho para casa

Efetua os cálculos:

$3476 - 892 =$

$4069 - 2653 =$

$8527 - 4325 =$

**Mestrandas:** Marta Araújo e Sara Carvalho      **Professora cooperante:** Filomena Cubelo

**Dia da semana:** 7 de novembro de 2012

**Rotina diária**

	<b>Horas</b>	<b>Atividades</b>
<b>Q U A R T A - F E I R A</b>	9:00 – 9:30	Rotinas diárias
	9:30 – 10:30	Matemática: organização e tratamento de dados – continuação
	10:30 – 11:00	Intervalo
	11:00 – 12:00	Conhecimento explícito da língua: classificação das palavras quanto ao número de sílabas
	12:00 – 13:30	Almoço
	13:30 – 14:15	Continuação do conhecimento explícito da língua: classificação das palavras quanto ao número de sílabas
	14:15 – 15:30	Expressão e Educação Plástica: Cartuchos para as castanhas assadas

Mestranda: Marta Araújo		Ano/Turma: 4º B	Período: 1º	Dia da semana: 7 de novembro de 2012		
Temas Conteúdos Blocos	Competências Objetivos específicos	Desenvolvimento da aula e propostas de trabalho		Materiais Recursos Espaços físicos	Tempo (min)	Avaliação
		<p style="text-align: center;"><b>Rotinas diárias</b></p> <p>Neste dia, as rotinas iniciais dos alunos são iguais às que foram descritas no dia anterior, segunda e terça feira, assim como, os objetivos específicos, os recursos e a avaliação.</p> <p>De salientar que a comunicação matemática vai-se alterando conforme o dia em que estamos e as indicações dadas também se alteram.</p>			30'	
1. Língua Portuguesa  1.2.; 1.5.	2.1.2.2. 2.3.1.1. 2.3.1.2. 2.3.1.3.	<p style="text-align: center;"><b>Manhã</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Matemática</b></p> <p>Como forma de consolidar a matéria dada, e dando ênfase a um tema abordado pelos alunos nos últimos dias, a professora estagiária propõe à turma a construção de uma tabela.</p>		Quadro  Giz	60'	O aluno é capaz de exprimir o número de convidados que vêm à feira do outono.



		<p align="center"><b>Classificação das palavras quanto ao número de sílabas: continuação</b></p> <p>Como forma a continuar este tema, a professora estagiária distribuirá uma ficha (ver anexo 4) para que os alunos a resolvam. A correção vai ser realizada em grande grupo.</p>	Ficha de trabalho	30'	
		<p align="center"><b>Cartuchos para as castanhas assadas</b></p> <p>Nesta atividade, a professora estagiária questionará:</p> <p>- <i>“Quando compram castanhas assadas, onde é que estas vêm?”</i></p>	Jornal	90'	O aluno desenvolve a EFM fina e motora.
5.1.2.1.					O aluno decalca o molde da castanha.
5.2.2.2.		<p>- <i>“Qual o nome que se dá?”</i></p> <p>Posteriormente a estas perguntas, a professora estagiária transmitirá ao grupo que vão fazer cartuchos para colocarem as castanhas.</p>	Folhas de outono		O aluno manuseia corretamente o instrumento de corte (tesoura).
5.2.2.6.		Os cartuchos serão realizados com folhas de jornal e as folhas de jornal podem ser decoradas com folhas de outono, que a professora estagiária recolherá antecipadamente e levará para a escola.			O aluno é criativo.
5.3.1.1.		<p><u>Nota:</u> Conforme os alunos vão terminando de realizar a tarefa, a professora estagiária distribui um desenho sobre o São Martinho para estes o pintarem a seu gosto.</p> <p align="center"><u>Trabalho para casa</u></p> <p>Conjugar o verbo estar no presente, pretérito perfeito, pretérito imperfeito, pretérito mais que perfeito e futuro do indicativo e também no condicional.</p> <p>Divisão e classificação das palavras em sílabas: ficha de trabalho (ver anexo 5).</p>	Desenho sobre o São Martinho		

## **Anexo 2 – Autorização Encarregados de Educação**

Caro(a) Encarregado (a) de Educação,

Sou aluna do curso de Mestrado em Educação Pré-escolar e Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico e, no âmbito deste curso, pretendo realizar um estudo centrado nos jogos tradicionais/populares.

Na parte prática deste estudo será fundamental proceder ao registo audiovisual com a finalidade única e exclusiva de se proceder à observação posterior. Estes dados serão utilizados exclusivamente para a realização deste mesmo estudo.

Assim, venho solicitar-lhe a autorização para que o seu educando participe no referido estudo e em caso afirmativo, peço o favor de preencher o destacável deste documento e de o devolver à professora estagiária Marta Araújo. Saliento que os dados recolhidos serão **confidenciais** e **apenas** utilizados para o desenvolvimento deste trabalho de investigação.

Estou disponível para qualquer esclarecimento adicional, respondendo a questões e dúvidas que possam surgir relativamente a esta situação.

Grata pela atenção,

A estagiária

---



---

**Autorizo / Não autorizo** (riscar o que não interessa) o meu educando, \_\_\_\_\_, a participar no estudo a realizar pela estagiária Marta Araújo no âmbito do relatório final de Prática de Ensino Supervisionada.

---

Assinatura



**Anexo 3 – Questionário aplicado antes da intervenção pedagógica**

**Questionário aos alunos:**

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

Sexo: \_\_\_\_\_

Data de nascimento: \_\_\_\_\_

1. Gostas do teu recreio?

Sim \_\_\_\_

Não \_\_\_\_

2. No intervalo/recreio o que costumás fazer?

---

---

3. Que tipo de brincadeiras/jogos costumás fazer na escola?

---

---

4. E fora da escola?

---

---

5. O que entendes por “jogo tradicional”?

---

---

---

6. Conheces algum jogo tradicional?

Sim \_\_\_\_

Não \_\_\_\_

6.1. Se sim, qual ou quais conheces?

---

---

7. Os teus pais ou os teus avós já te explicaram algum jogo que eles jogavam quando tinham a tua idade?

Sim \_\_\_\_

Não \_\_\_\_

7.1. Se sim, qual ou quais foram?

---

---

8. Na seguinte tabela, assinala com X os jogos tradicionais/populares que conheces.

Jogos tradicionais/populares	Conheço	Não conheço	Já joguei	Ainda não joguei
Apanhadas				
Barra do lenço				
Berlinde				
Bico de galo				
Bola ao Capitão				
Cabra cega				
Cadeiras				
Camaleão				
Corrida de sacos				
Escondidas				
Fitinha azul				
Galo				
Jogo do bilro				
Jogo do caracol				
Jogo do Mata				
Lencinho				
Macaca				
Macaquinho chinês!				
Malha				
Mamã, dá licença?				
O rei manda				
Pião				
Saltar à corda				
Saltar ao eixo				
Saltar ao elástico				
Tiro ao alvo				
Tração à corda				

**Anexo 4 – Questionário aplicado após a intervenção pedagógica**

**Questionário aos alunos:**

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

Agora que nos encontramos no fim das aulas práticas sobre os jogos tradicionais/populares, gostaria de perceber o que entendes por jogo tradicional, bem como saber quais os jogos que mais gostaste de fazer nas aulas de expressão e educação físico motora.

1. O que entendes por “jogo tradicional”?

---

---

---

---

---

2. Preenche a seguinte tabela, assinalando uma cruz (X) nos jogos tradicionais que mais gostaste de fazer nas aulas de expressão e educação físico motora, e que neste momento colocaste em prática ou não no recreio escolar.

Jogos tradicionais/populares	Mais gostei de realizar nas aulas	Realizo no recreio	Não realizo no recreio
Apanhadas			
Barra do lenço			
Berlinde			
Bico de galo			
Bola ao Capitão			
Cabra cega			
Cadeiras			
Camaleão			
Corrida de sacos			
Escondidas			
Fitinha azul			
Galo			
Jogo do bilro			
Jogo do caracol			
Jogo do Mata			
Lencinho			
Macaca			
Macaquinho chinês!			
Mamã, dá licença?			
O rei manda			
Pião			
Saltar à corda			
Saltar ao elástico			
Tiro ao alvo			
Tração à corda			

Obrigada pela tua colaboração!

## Anexo 5 - Planificações do trabalho de investigação

### Planificação da primeira intervenção

Mestranda: Marta Araújo		Ano/Turma: 4º B	Período: 2º	Dia da semana: 8 de janeiro de 2013		
Temas Conteúdos Blocos	Competências Objetivos específicos	Desenvolvimento da aula e propostas de trabalho		Materiais Recursos Espaços físicos	Tempo (min)	Avaliação
4. Expressão e educação físico motora  4.2. Jogos	Predispor o organismo para a atividade física.	<b>Manhã</b>			30'	
		Intervalo			60'	
		<b>Expressão e Educação Físico Motora</b>				
		<u>Parte inicial / Aquecimento</u> O rei manda				
		Um dos jogadores, escolhido pela professora estagiária, é o “rei” e este coloca-se de costas para a parede, enquanto os colegas se colocam, lado a lado, à sua				O aluno respeita as regras dos jogos.

	<p>Cooperar com os colegas.</p> <p>Criar ordens ligadas ao movimento.</p> <p>Trata os colegas de equipa e adversários com igual cordialidade e respeito.</p>	<p>frente.</p> <p>O rei tem como função dar ordens que podem variar bastante. Os outros jogadores cumprem essas ordens, tentando aproximar-se o mais possível da parede onde está o rei. Quem conseguir chegar à parede em primeiro lugar, será o novo rei.</p> <p>Ao dar as suas ordens, o rei deve começar por dizer, “O rei manda...”. Por exemplo: “O rei manda... dar dois saltos a pés juntos para a frente; um salto gigante para o lado esquerdo; marchar no sítio; saltitar a pé coxinho para o lado direito; dizer o nome em voz alta; rodopiar duas vezes”, entre outras hipóteses.</p> <p>A professora estagiária deve ter o cuidado de verificar se as ordens do rei não se tornam demasiado limitativas à aproximação dos alunos ao seu posto.</p> <p style="text-align: center;"><u>Parte fundamental</u></p> <p>Os jogos a realizar nesta parte da aula serão em forma de circuito. O circuito vai conter o jogo do bilro, o jogo do tiro ao alvo e o jogo da macaca. Sendo assim, a turma será dividida em três grupos (dois grupos com oito elementos e um com sete elementos).</p>			<p>O aluno é capaz de dar ordens.</p> <p>O aluno executa as ordens impostas.</p>
--	--	---	--	--	--

	<p>Lançar uma bola em precisão a um alvo fixo, com uma mão.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Jogo do bilro</b></p> <p>O grupo de oito elementos é dividido em dois grupos de quatro elementos.</p> <p>Cada grupo deverá formar uma fila única, onde o primeiro elemento de cada fila irá efetuar o lançamento de uma bola a um alvo fixo.</p> <p>Após o lançamento, o aluno retomará para o final da fila e assim sucessivamente.</p>	<p>Pins</p> <p>Bolas</p>		<p>O aluno lança a bola para acertar no bilro.</p> <p>O aluno desenvolve a percepção das distâncias, da direção e da força a aplicar na bola consoante a distância do bilro.</p>
	<p>Lançar uma bola em distância com a “mão melhor” (a mão mais forte).</p>	<p style="text-align: center;"><b>Jogo do tiro ao alvo</b></p> <p>Este jogo será realizado com o grupo de oito elementos, dividindo-se em dois grupos de quatro elementos.</p> <p>Cada grupo deverá formar uma fila única, onde o primeiro elemento de cada fila irá efetuar o lançamento de uma bola a um alvo fixo.</p> <p>O jogador, colocado atrás de uma marca ou linha de lançamento, lança uma bola em precisão às latas, dispostas em pirâmide, para tentar derrubá-las, o que dará uma pontuação:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- latas da base: cinco pontos;</li> <li>- latas do meio: três pontos;</li> <li>- latas do topo: dois pontos.</li> </ul>	<p>Duas mesas</p> <p>Dezoito latas</p> <p>Duas bolas</p>		<p>O aluno atira a bola ao alvo.</p> <p>O aluno soma os pontos conseguidos.</p>





		<p>Na roda todos disfarçam para que o lenço não seja descoberto e o colega que o tem atrás das costas seja surpreendido, depois da sua volta completa à roda.</p> <p>No caso de o descobrir, persegue o colega que o deixou, à volta da roda, até que este ocupe o lugar que deixou vazio. Se o apanhar, manda-o para o centro da roda, lugar para onde também seria mandado se não tivesse descoberto o lenço a tempo.</p> <p>O jogo desenrola-se numa sucessão de voltas à roda, nas quais o lencinho, ora na mão, ora no chão, vai passando por todos os jogadores.</p> <p>Os alunos que estão no centro da roda (intitulados os “galos chocos”), ou porque deixaram o lenço e não conseguiram dar a volta completa à roda ou porque não o descobriram a tempo e foram surpreendidos pelo colega que lá o deixou, podem voltar ao jogo, se conseguirem apanhar o lenço, deixado no chão atrás de um dos colegas, que troca imediatamente de lugar com eles.</p> <p>A lengalenga é a seguinte:</p> <p style="padding-left: 40px;">O lencinho vai na mão  Ele vai cair ao chão  Quem olhar para trás  Leva um grande bofetão</p> <p style="text-align: center;"><b>Almoço</b></p>		90'	
--	--	--	--	-----	--

Planificação da segunda intervenção

Mestranda: Marta Araújo		Ano/Turma: 4º B	Período: 2º	Dia da semana: 15 de janeiro de 2013		
Temas Conteúdos Blocos	Competências Objetivos específicos	Desenvolvimento da aula e propostas de trabalho		Materiais Recursos Espaços físicos	Tempo (min)	Avaliação
4. Expressão e educação físico motora  Jogos	<p>Predispor o organismo para a atividade física.</p> <p>Cooperar com os colegas.</p> <p>Praticar o jogo das</p>	<p><b>Manhã</b></p> <p><b>Intervalo</b></p> <p><b>Expressão e Educação Físico Motora</b></p> <p><u>Parte inicial / Aquecimento</u></p> <p>Apanhadas</p> <p>Os alunos encontram-se distribuídos pelo polivalente, onde um dos alunos selecionado aleatoriamente pela professora estagiária receberá o papel de apanhador.</p> <p>O apanhador tem como função principal perseguir os restantes colegas até tocar num deles.</p> <p>Os restantes jogadores tentarão fugir dele, correndo para que ele não lhes toque.</p>			<p>30'</p> <p>60'</p>	<p>O aluno desenvolve a habilidade para se deslocar em corrida.</p> <p>O aluno ganha resistência.</p>

<p>apanhadas, cumprindo as suas regras para que realizem deslocamentos em corrida com “fintas”, “mudanças de direção” e “velocidade”.</p> <p>Realizar diferentes habilidades de locomoção e equilíbrio (postura).</p>	<p>Quando alguém é tocado pelo “apanhador”, passa a desempenhar esse papel e quem o desempenhava deixa de o fazer, passando a ser mais um jogador em fuga.</p> <p style="text-align: center;"><u>Parte fundamental</u></p> <p>Os jogos a realizar nesta parte da aula serão em forma de circuito. O circuito vai conter o jogo “Mamã, dá licença?”, o jogo “Corrida de sacos” e o jogo “Tração à corda”. Sendo assim, a turma será dividida em dois grupos (um grupo com doze elementos e o outro com onze elementos).</p> <p style="text-align: center;"><u>Mamã, dá licença?</u></p> <p>Este jogo será realizado em grande grupo.</p> <p>A criança que comanda o jogo, a “Mamã”, coloca-se numa das extremidades do espaço, virada para os colegas que se encontram em fila no local de partida, no lado oposto àquele em que se encontra.</p> <p>Um a um, e seguindo sempre a mesma ordem, todos os colegas vão pedindo licença para avançar. A “mamã” vai autorizando cada uma das deslocações, sugerindo o número de passos a dar, que poderão fazer os colegas avançar ou recuar no espaço. Cada passo corresponde a um deslocamento específico, que vai sendo mimado por cada um dos “filhos”, consoante o animal em causa, se for esse</p>								<p>O aluno move os braços em oposição às pernas e com os braços fletidos.</p> <p>O aluno coopera com os colegas de equipa.</p> <p>O aluno realiza as tarefas motoras sugeridas pelo colega com correção motora.</p>
---	--	--	--	--	--	--	--	--	---

	<p>Desenvolver o equilíbrio e a habilidade em saltar a pés juntos.</p>	<p>o caso. Se com um “passo de formiga” se avança muito pouco (apenas a distância de um pé), com um passo de cavalo a amplitude é a máxima que se conseguir num só salto. A grande maioria dos passos fazem avançar os jogadores no espaço, mas se o passo escolhido for o de caranguejo terão de inverter a marcha.</p> <p>O jogo termina quando um dos colegas conseguir chegar até junto da mãe, passando a assumir o comando. Todos os restantes jogadores voltam ao local de partida e inicia-se uma nova ronda.</p> <p>O jogo poderá ter o número de rondas que os participantes entenderem, até porque todos vão querer assumir o papel de “mamã”, pelo menos uma vez. Uma vez que é a “mamã” que decide quantos passos devem ser dados e a sua respetiva amplitude, é ela quem controla a duração de cada ronda.</p> <p style="text-align: center;">Corrida de sacos</p> <p>Este jogo será realizado com o grupo de onze elementos, dividindo-se em dois grupos (um grupo com seis elementos e o outro com cinco elementos).</p> <p>Os jogadores, em equipa em jeito de concurso realizarão um percurso cumprindo as regras estabelecidas.</p> <p>Neste concurso as equipas realizarão estafetas em que todos os elementos da equipa têm que fazer sucessivamente o mesmo percurso.</p>	<p>Sacos de serapilheira</p>		<p>O aluno percorre todo o espaço de jogo.</p> <p>O aluno salta a pés juntos.</p>
--	--	---	------------------------------	--	---

	<p>Desenvolver a força muscular.</p> <p>Desenvolver o espírito de equipa.</p> <p>Motivar os alunos para a próxima aula.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Tração à corda</b></p> <p>Este jogo será realizado com o grupo de doze elementos, dividindo-se em dois grupos.</p> <p>As equipas colocar-se-ão frente a frente em fila, a uma distância de cerca de um metro, agarrando uma corda.</p> <p>Ao sinal do apito dado pela professora estagiária, cada equipa começará a puxar a corda para o seu lado.</p> <p>Ganhará a equipa que puxar mais, fazendo os seus adversários ultrapassarem a marca.</p> <p style="text-align: center;"><u>Parte final / Relaxamento</u></p> <p style="text-align: center;"><b>Fitinha azul</b></p> <p>A professora estagiária pedirá à turma para formar uma roda. Um dos alunos selecionados aleatoriamente pela professora estagiária ficará no centro da roda. Este é que escolherá quem a virá substituir, ao som da cantiga.</p> <p>De mãos dadas, os alunos irão fazer girar a roda, ao mesmo tempo que cantam a canção. O nome do aluno que estará no meio da roda será pronunciado na letra da canção, pelo que todas as vezes que ela é cantada será feita referência a uma criança diferente. No último verso da cantiga, será escolhida uma criança da roda</p>	<p>Duas cordas</p>		<p>O aluno consegue mobilizar a equipa adversária para além da marca definida.</p> <p>O aluno alcança um momento de relaxamento.</p>
--	---	--	--------------------	--	--

<p>6. Expressão e educação musical</p> <p>Jogos de exploração: - Voz</p> <p>Expressão e criação musical.</p>	<p>Desenvolver as diferentes habilidades de locomoção.</p> <p>Cantar canções.</p> <p>Participar em danças tradicionais.</p>	<p>que troca de lugar com o colega que estava ao meio e inicia-se uma nova dança.</p> <p>Este jogo será realizado novamente num dia posterior.</p> <p>A cantiga é a seguinte:</p> <p>Fitinha azul A todos fica bem Ao menino (a) (<i>diz-se o nome da criança que está no meio</i>) Melhor do que ninguém Vai de roda em roda Vai de fita em fita Ele (a) é tão vaidoso (a) Escolhe (<i>diz-se o nome da criança que está no meio</i>) o (a) mais bonito (a)</p> <p style="text-align: center;"><b>Almoço</b></p>		<p>90'</p>	<p>O aluno realiza as diferentes habilidades solicitadas de uma forma coordenada com o ritmo da música.</p> <p>O aluno canta a canção relativa ao jogo “fitinha azul”.</p>
--	---	---	--	------------	--

Planificação da terceira intervenção

Mestranda: Marta Araújo		Ano/Turma: 4º B	Período: 2º	Dia da semana: 22 de janeiro de 2013		
Temas Conteúdos Blocos	Competências Objetivos específicos	Desenvolvimento da aula e propostas de trabalho		Materiais Recursos Espaços físicos	Tempo (min)	Avaliação
4-Expressão e educação físico motora  Jogos	Predispor o organismo para a atividade física.  Cooperar com	<p><b>Manhã</b></p> <p><b>Intervalo</b></p> <p><b>Expressão e Educação Físico Motora</b></p> <p><u>Parte inicial / Aquecimento</u></p> <p>Um, Dois, Três, Macaquinho ao chinês!</p> <p>A criança que comanda o jogo, o “Macaquinho do Chinês”, coloca-se de costas para os colegas, numa das extremidades do espaço, virada para a parede.</p> <p>Enquanto o “Macaquinho do Chinês” diz a lengalenga, os restantes jogadores tentam avançar na sua direção, o mais rapidamente possível, antes que se vire. Ao virar-se, tenta perceber algum movimento por parte dos colegas que</p>			<p>30'</p> <p>60'</p>	<p>O aluno respeita as regras dos jogos.</p> <p>O aluno é capaz de dar ordens.</p>



<p>os colegas.</p> <p>Praticar o jogo do macaquinho ao chinês, cumprindo as suas regras para que realizem deslocamentos.</p> <p>Realizar diferentes habilidades de locomoção / postura.</p> <p>Desenvolver o espírito de</p>	<p>caminhavam na sua direção e que param imediatamente, permanecendo imóveis até que o “Macaquinho do Chinês” se vire novamente para repetir a lengalenga.</p> <p>O segredo do jogo é encontrar uma posição o mais confortável possível e ficar “paralisado” alguns segundos antes que o colega termine a lengalenga. Assim não correrá o risco de ser apanhado em movimento. Todos os jogadores que forem apanhados ainda em movimento, ou que se mexam à visto do “Macaquinho do Chinês”, terão de regressar ao local de partida.</p> <p>O jogo termina quando um dos colegas consegue tocar na parede e “destronar” o “Macaquinho do Chinês”, passando a assumir o comando. Todos os restantes jogadores voltam ao local de partida e inicia-se uma nova ronda.</p> <p>O jogo poderá ter o número de rondas que os participantes entenderem, até porque todos vão querer assumir o comando e ser o “Macaquinho do Chinês”, pelo menos uma vez.</p> <p>A lengalenga associada a este jogo é:</p> <p>Um... Dois... Três... macaquinho do Chinês!</p> <p><u>Parte fundamental</u></p> <p>Os jogos a realizar nesta parte da aula serão em forma de circuito. O circuito vai conter o jogo da barra do lenço, o jogo da cabra cega e o jogo das cadeiras.</p> <p>Sendo assim, a turma será dividida em três grupos (dois grupos com oito</p>				<p>O aluno executa as ordens impostas.</p> <p>O aluno realiza as tarefas motoras sugeridas pelo colega (pé coxinho, salto a pés juntos) com correção motora.</p> <p>O aluno quando salta ao pé coxinho, a perna livre oscila para a frente num movimento pendular para produzir força.</p> <p>O aluno no salto a pés juntos flete os joelhos com os braços estendidos atrás do corpo.</p>
--	---	--	--	--	---

	<p>equipa.</p> <p>Desenvolver a velocidade de reação e execução (corrida).</p>	<p>elementos e um com sete elementos).</p> <p style="text-align: center;">Barra do lenço</p> <p>Este jogo será realizado com o grupo de sete elementos e distribuir-se-ão por duas equipas com o mesmo número de elementos. O elemento que resta é o aluno que desempenha a função de “barra do lenço”.</p> <p>Primeiro é escolhido um elemento que irá ficar com um lenço na mão, que se coloca de um modo equidistante entre as duas equipas e que irá conduzindo o jogo.</p> <p>Duas equipas (A e B), com igual número de jogadores identificados com os mesmos números, colocam-se atrás, no seu espaço perto da linha de fundo do seu meio campo.</p> <p>Os jogadores chamados (de cada equipa) correm em direção ao lenço e, cada um deles tenta agarrá-lo primeiro para fugir para a linha de fundo do campo da equipa adversária ou para a linha do seu campo, evitando ser tocado pelo jogador da outra equipa, marcando assim pontos para a sua equipa.</p> <p style="text-align: center;">Cabra cega</p> <p>Este jogo será realizado com o grupo de oito elementos.</p>	<p style="text-align: center;">Lenço</p>	<p>O aluno coopera com os colegas de equipa.</p> <p>O aluno, em corrida, move os braços em oposição às pernas e com os braços fletidos.</p> <p>O aluno reage rapidamente ao estímulo.</p>
--	--	--	--	---

	Desenvolver a orientação espacial.	<p>Uma criança é colocada, de olhos vendados, no centro do local escolhido para o jogo.</p> <p>Um dos colegas (o chefe) diz com ela uma lengalenga que funciona como mote para a brincadeira.</p> <p>No decorrer da lengalenga, ou logo depois, fá-la girar várias vezes sobre si mesma, para que perca a noção do espaço, e deixa-a sozinha, pronta para que inicie a sua busca.</p> <p>Sempre de olhos vendados, a criança percorre o espaço de jogo à procura dos colegas, que se vão desviando para evitar um confronto direto com a cabra cega. Quando algum deles é apanhado, inicia-se uma nova fase do jogo. Só através do tato, a cabra cega percorre com as mãos o corpo do colega capturado, da cabeça até aos pés, no sentido de perceber a sua identidade. A criança descoberta troca de lugar com o colega vendado e inicia-se uma nova ronda.</p>	Venda		O aluno identifica o colega através do tato.
	Desenvolver as habilidades de	<p style="text-align: center;">Cadeiras</p> <p>Este jogo será realizado com o grupo de oito elementos.</p> <p>No meio de um recinto, colocam-se as cadeiras, em número inferior ao dos jogadores.</p> <p>Quando a música começar, todos circulam em volta das cadeiras e quando esta termina, os alunos procuram ocupar uma cadeira rapidamente.</p>	Cadeiras		O aluno, em corrida, move os braços em oposição às pernas e com

	<p>locomoção (corrida, pé coxinho, salto a pés juntos).</p> <p>Motivar os alunos para a próxima aula.</p>	<p>O aluno que ficar sem cadeira, é eliminado e antes de iniciar novamente a música, retira-se outra cadeira, de maneira a que esteja sempre menos uma cadeira, relativamente ao número de crianças.</p> <p style="text-align: center;"><u>Parte final / Relaxamento</u></p> <p style="text-align: center;">Camaleão</p> <p>Este jogo necessita de um espaço relativamente plano, delimitado e onde exista uma parede ou muro.</p> <p>Um dos jogadores, designado por camaleão fica virado para a parede, de olhos tapados com as mãos.</p> <p>Os restantes jogadores estão colocados à vontade, a uma distância de cerca de dez metros do camaleão. Ao sinal de início do jogo, os jogadores perguntam em coro àquela que está junto à parede: “Camaleão, de que cor?”, ao que o camaleão responde dizendo uma cor. Imaginemos que o camaleão responde “azul”. Após referir a cor, o camaleão vira-se e começa a correr atrás dos colegas, que tentam fugir-lhe. Para lhe escaparem, as crianças procuram um objeto azul (a cor escolhida pelo camaleão) e ao tocar neste, ficam salvas, pois neste caso, o camaleão não as pode caçar.</p> <p>Se o camaleão tocar nalguns dos jogadores, antes que estes tenham conseguido tocar num objeto da cor escolhida, este passa a ser o novo camaleão.</p>			<p>os braços fletidos.</p> <p>O aluno quando salta ao pé coxinho, a perna livre oscila para a frente num movimento pendular para produzir força.</p> <p>O aluno no salto a pés juntos flete os joelhos com os braços estendidos atrás do corpo.</p> <p>O aluno reage rapidamente ao estímulo (parar da música).</p> <p>O aluno alcança um momento de relaxamento.</p>
--	---	---	--	--	---

		<p>Enquanto o camaleão não conseguir caçar ninguém, continua na sua função.</p> <p>Importa referir ainda que se o camaleão der como resposta à pergunta dos jogadores “cor de burro quando foge”, os alunos devem ficar quietos, não podendo fugir. Neste caso, aquele que se mexer, perde e passa então a ser o novo camaleão.</p> <p><b>Almoço</b></p>		90'	
--	--	--	--	-----	--

Planificação da quarta intervenção

Mestranda: Marta Araújo		Ano/Turma: 4º B	Período: 2º	Dia da semana: 29 de janeiro de 2013		
Temas Conteúdos Blocos	Competências Objetivos específicos	Desenvolvimento da aula e propostas de trabalho		Materiais Recursos Espaços físicos	Tempo (min)	Avaliação
4. Expressão e educação físico motora  Jogos	<p>Predispor o organismo para a atividade física.</p> <p>Cooperar com os colegas.</p> <p>Praticar o jogo das apanhadas,</p>	<p align="center"><b>Manhã</b></p> <p align="center"><b>Intervalo</b></p> <p align="center"><b>Expressão e Educação Físico Motora</b></p> <p>As atividades desta área serão realizadas no âmbito do meu trabalho de investigação.</p> <p align="center"><u>Parte inicial / Aquecimento</u></p> <p align="center">Apanhadas</p> <p>Os alunos encontram-se distribuídos pelo polivalente, onde um dos alunos selecionado aleatoriamente pela professora estagiária receberá o papel de</p>			<p align="center">30'</p> <p align="center">60'</p>	<p align="center">Corrida: O aluno move os braços em oposição às pernas e com os braços</p>

	<p>cumprindo as suas regras.</p> <p>Realizar deslocamentos em corrida com “fintas”, “mudanças de direção” e “velocidade”.</p> <p>Desenvolver a coordenação motora fina para lançar a</p>	<p>apanhador.</p> <p>O apanhador tem como função principal perseguir os restantes colegas até tocar num deles.</p> <p>Os restantes jogadores tentarão fugir dele, correndo para que ele não lhes toque.</p> <p>Quando alguém é tocado pelo “apanhador”, passa a desempenhar esse papel e quem o desempenhava deixa de o fazer, passando a ser mais um jogador em fuga.</p> <p style="text-align: center;"><u>Parte fundamental</u></p> <p>Os jogos a realizar nesta parte da aula serão em forma de circuito. O circuito vai conter o jogo do caracol, o jogo da “Tração à corda” e o jogo do berlinde. Sendo assim, a turma será dividida em três grupos (dois grupos com oito elementos e o outro com sete elementos).</p> <p style="text-align: center;">Jogo do caracol</p> <p>Este jogo será praticado em espaço exterior ou interior, dependendo das condições atmosféricas e com o grupo de sete elementos.</p> <p>O espaço escolhido deve ser amplo e, de preferência, em terreno liso, sendo traçada no chão uma espiral gigante (o caracol).</p>	<p>Giz</p> <p>Malha</p>	<p>fletidos.</p> <p>O aluno realiza fintas de mudanças de direção com oportunidade.</p> <p>O aluno quando salta ao pé coxinho, a perna livre oscila para a frente num movimento pendular para produzir</p>
--	--	--	-------------------------	--

	<p>malha.</p> <p>Desenvolver o equilíbrio.</p> <p>Desenvolver a habilidade para saltar a pé coxinho.</p> <p>Desenvolver a força muscular.</p> <p>Desenvolver o espírito de equipa.</p>	<p>A professora estagiária desenhará no piso uma espiral aberta (caracol) com duas ou três voltas largas.</p> <p>O jogador, no início do caracol, lançará a malha e, em pé coxinho, empurrando a marca com o pé, realizará o percurso até chegar ao centro do caracol.</p> <p>Quando o jogador lançar a malha para fora do caracol ou pisar algum risco, perderá a sua vez e iniciará o jogo, o jogador seguinte.</p> <p style="text-align: center;">Jogo da tração à corda</p> <p>Este jogo será realizado com o grupo de oito elementos, dividindo-se em dois grupos.</p> <p>As equipas colocar-se-ão frente a frente em fila, a uma distância de cerca de um metro, agarrando uma corda.</p> <p>Ao sinal do apito dado pela professora estagiária, cada equipa começará a puxar a corda para o seu lado.</p> <p>Ganhará a equipa que puxar mais, fazendo os seus adversários ultrapassarem a marca.</p>	<p style="text-align: center;">Cordas</p>		<p>força.</p> <p>O aluno no salto a pé coxinho envolve movimentos de empurrar a malha com o pé.</p> <p>O aluno consegue mobilizar a equipa adversária para além da marca definida.</p>
--	--	--	---	--	--





<p>musical</p> <p>Jogos de exploração: - Voz</p> <p>Expressão e criação musical.</p>	<p>Cantar canções.</p> <p>Participar em danças tradicionais.</p>	<p>A cantiga é a seguinte:</p> <p>Fitinha azul A todos fica bem Ao menino (a) (<i>diz-se o nome da criança que está no meio</i>) Melhor do que ninguém Vai de roda em roda Vai de fita em fita Ele (a) é tão vaidoso (a) Escolhe (<i>diz-se o nome da criança que está no meio</i>) o (a) mais bonito (a)</p> <p style="text-align: center;">Camaleão</p> <p>Este jogo necessita de um espaço relativamente plano, delimitado e onde exista uma parede ou muro.</p> <p>Um dos jogadores, designado por camaleão fica virado para a parede, de olhos tapados com as mãos.</p> <p>Os restantes jogadores estão colocados à vontade, a uma distância de cerca de dez metros do camaleão. Ao sinal de início do jogo, os jogadores perguntam em coro àquela que está junto à parede: “Camaleão, de que cor?”, ao que o camaleão responde dizendo uma cor. Imaginemos que o camaleão responde “azul”. Após referir a cor, o camaleão vira-se e começa a correr atrás dos colegas, que tentam</p>			<p>O aluno canta a canção relativa ao jogo “fitinha azul”.</p> <p>O aluno realiza as diferentes habilidades (saltar a pé coxinho, saltar a pés juntos) solicitadas de uma forma coordenada com o ritmo da música.</p> <p>O aluno quando salta ao pé coxinho, a perna livre oscila para a frente num movimento pendular para produzir força.</p>
--	--	---	--	--	---

		<p>fugir-lhe. Para lhe escaparem, as crianças procuram um objeto azul (a cor escolhida pelo camaleão) e ao tocar neste, ficam salvas, pois neste caso, o camaleão não as pode caçar.</p> <p>Se o camaleão tocar nalguns dos jogadores, antes que estes tenham conseguido tocar num objeto da cor escolhida, este passa a ser o novo camaleão. Enquanto o camaleão não conseguir caçar ninguém, continua na sua função.</p> <p>Importa referir ainda que se o camaleão der como resposta à pergunta dos jogadores “cor de burro quando foge”, os alunos devem ficar quietos, não podendo fugir. Neste caso, aquele que se mexer, perde e passa então a ser o novo camaleão.</p> <p style="text-align: center;"><b>Almoço</b></p>		90'	<p>O aluno no salto a pés juntos flete os joelhos com os braços estendidos atrás do corpo.</p> <p>O aluno identifica objetos com a cor sugerida pelo camaleão.</p>
--	--	---	--	-----	--