

OS JOGOS TRADICIONAIS: EDUCAÇÃO E ENSINO

The traditional games: education and teaching

LOPES, Sara¹, MOREIRA, Teresa², & ROCHA, Alberto³

Resumo

Construção de um projeto de investigação sobre a implementação dos jogos tradicionais no 1.º Ciclo do Ensino Básico. Propomo-nos a explicar o conceito de jogo, pela visão de alguns autores, servindo como mote para a concretização do estudo teórico do trabalho. Para uma melhor compreensão do conceito de jogos tradicionais, recorreremos a diversos autores de referência nesta temática, bem como as orientações existentes por parte do Ministério da Educação. A metodologia aplicada nesta investigação, centra-se na apresentação do desenho e estratégias adotadas. Explanamos ainda o processo de recolha de dados, procedemos à caracterização dos sujeitos inquiridos, apresentamos e discutimos os resultados obtidos, finalizando com uma reflexão sobre todo o processo desenvolvido, nomeadamente no que concerne às aprendizagens e aos conceitos mais significativos, bem como das dificuldades sentidas no decorrer de todo o processo, disponibilizando bibliografia que mobilizamos para sustentar teoricamente a nossa pesquisa.

Abstract

Construction of a research project on the implementation of traditional games in the 1st Cycle of Basic Education. We propose to explain the concept of game, from the point of view of some authors, serving as a motto for the materialization of the theoretical study of the work. For a better understanding of the concept of traditional games, we turned to several authors of reference in this theme, as well as the existing guidelines by the Ministry of Education. The methodology applied in this investigation focuses on the presentation of the design and strategies adopted. We also explain the data collection process, proceed to the characterization of the surveyed subjects, present and discuss the results obtained, ending with a reflection on the entire process developed, namely with regard to the learning and the most significant concepts, as well as the difficulties felt throughout the process, providing bibliography that we mobilized to theoretically support our research.

Palavras chave: *Jogos tradicionais; Educação; Ensino.*

Keywords: *Traditional games; Education; Teaching.*

Data de submissão: janeiro de 2022 | **Data de publicação:** junho de 2022.

¹ SARA LOPES - Instituto Superior de Ciências Educativas Douro, PORTUGAL.

² TERESA MOREIRA - Instituto Superior de Ciências Educativas Douro, PORTUGAL.

³ ALBERTO ROCHA - Instituto Superior de Ciências Educativas Douro, PORTUGAL.
Corresponding Author. Email: alberto.rocha@iscedouro.pt.

1. CONCEITO DE JOGO

Na perspectiva de Lopes (2008, p. 18), o jogo pode ser entendido como “(...) um modo lúdico de comunicação com o mundo e uma maneira de aprender a lidar com os sentimentos que surgem durante sua prática”, enquanto que para Júlia (1996), o jogo não tem definição, pois, quem joga está à procura de prazer. Ao longo dos tempos, a importância do jogo na educação recebeu várias opiniões, sendo lembrado, como alternativa interessante para a solução dos problemas da prática pedagógica. Segundo Coimbra (2007), a definição do lúdico deixou de ser um simples sinónimo do jogo, passou a ser reconhecido como um traço essencial do comportamento humano. Daí, as implicações da necessidade lúdica exceder as demarcações do brincar espontâneo. O autor Huizinga, (2007, p. 33) diz que o jogo é “(...) uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas”. Considerando Borin (2004) que defende que os jogos contribuem para o desenvolvimento de habilidades de raciocínio como organização, atenção e concentração. Nesta linha de pensamento os jogos podem ser entendidos como instrumentos que proporcionam prazer, diversão, entretenimento e construção de conhecimento, aspetos motivadores no processo de ensino e aprendizagem.

1.1. Jogos tradicionais

Tendo em conta a pesquisa realizada no âmbito dos jogos tradicionais, este conceito foi bastante estudado nos últimos anos, dando-nos uma boa base para a sustentação teórica do nosso trabalho. Começamos por citar Vasconcelos (2008, p. 49) que explica de forma ampla o que entende por jogos tradicionais, afirmando “Chamamos de “tradicionais” aos jogos que antecedem a Modernidade”. Na perspectiva de Sousa (1997), os jogos tradicionais podem ser associados a festas e encontros populares, de forma a ocupar os tempos livres da população. Nesta linha de pensamento, entendemos os jogos tradicionais como forma de socialização, admitindo que existiam variações e semelhanças nestes jogos de população para população. Assim sendo, os jogos tradicionais acompanham a sociedade ao longo da história, tornando-se assim parte do Património e História de cada país, caracterizando a cultura local em qualquer ponto do mundo, num determinado momento.

Entendido o conceito destes jogos importa agora discutir a sua implementação nas escolas, que tem vindo a ser solicitada nos documentos orientadores da prática pedagógica com os alunos, como teremos oportunidade de explicar no ponto seguinte.

1.2. Jogos tradicionais nas escolas

No seguimento deste trabalho, tal como já tínhamos referido, pretendemos explorar a importância e a pertinência da implementação dos jogos tradicionais nas escolas tuteladas pelo Ministério da Educação, com vista à diversificação e potencialização ao processo de ensino e aprendizagem, pois segundo Nova (2009) os jogos tradicionais cumprem um “(...) papel facilitador do processo educativo, quer pela sua carga cultural, quer pelo papel que desempenham como suporte de cultura e de tradições” (p. 20). Neste seguimento, o autor mencionado comunga a ideia de que os jogos tradicionais quando implementados na comunidade educativa cumprem um papel fulcral em todo o processo educativo, uma vez que possui uma grande potencialidade e expõe os alunos a “(...) situações globais, lúdicas e concretas, que as levam a resolver problemas corporais, temporais e espaciais, e de relações umas com as outras” (p. 19). Através das situações referidas a que os alunos são expostos podem desenvolver um conjunto de competências essenciais, para o seu desenvolvimento integral, segundo o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.

Dando seguimento à nossa pesquisa verificamos que os jogos tradicionais são de carácter lúdico, designados como jogos físico-cognitivos ou motores e cognitivos. Recorrendo a estes jogos, podemos trabalhar competências expressivas, físicas, lúdicas e cognitivas, facilitando a construção do conhecimento dos alunos no processo de ensino e de aprendizagem. Nova (2009) afirma que, cada jogo poderá ser adaptado aos seus jogadores, uma vez que estes podem ser “(...) semelhantes, mas, dificilmente iguais nas suas regras ou formas de jogar como, por exemplo, no que respeita às lengalengas utilizadas em diferentes jogos” (p. 21). Assim sendo, estes são trabalhados e promovidos como atividades lúdicas e recreativo-culturais, indo ao encontro do seu público-alvo, afirma também que “(...) o brincar é um meio de aproximações sociais, principalmente entre as crianças, mas pode também aproximar gerações” (p. 23). Dado ao carácter transversal que os jogos tradicionais conferem, a sua implementação no contexto educativo cruza as diferentes gerações, podendo culminar na aproximação entre famílias e as comunidades educativas.

Após uma aprofundada pesquisa nos documentos oficiais que orientam o ensino em Portugal, o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória e as Aprendizagens Essenciais, os jogos tradicionais estão diretamente associados a diferentes áreas de conteúdos, nomeadamente Estudo do Meio, Música, Educação Física e Expressão Dramática/Teatro. Entendida a pluralidade de oportunidades que os jogos tradicionais oferecem podem ser flexibilizados com outras áreas do conhecimento que fazem parte do currículo. A título de exemplo temos a possível flexibilização com o Português, onde podemos associar os jogos tradicionais com as lengalengas e os dígrafos, podendo ser uma estratégia de consolidação da aprendizagem. No exemplo do 1º ciclo do Ensino Básico a gestão do currículo é da responsabilidade do professor titular da turma, permitindo a flexibilização dos conteúdos, que pode e deve ser potenciada para que o professor consiga dinamizar o maior número de aprendizagens por momento de “ensino”.

Tendo em conta as diferentes concepções de escola, Leite (2003) define três conceitos diferentes de escola, a “transmissora”, a “tecnicista” e a “socio crítica” (p. 146-154). Ao vasto número de jogos tradicionais e à sua implementação nas escolas depende dos elementos, do corpo docente ou não-docente, responsáveis pela sua dinamização. Assim sendo e relacionando com os jogos tradicionais é necessário que haja uma predisposição dos elementos do corpo docente de forma a potenciarem e flexibilizarem os conteúdos que têm que trabalhar.

2. ESTUDO EMPÍRICO

2.1. Desenho da Investigação e estratégia metodológica

O desenvolvimento deste estudo, através de uma abordagem quantitativa, pretendendo saber mais acerca da temática em análise, a implementação dos jogos tradicionais nas escolas, a partir das visões dos participantes deste estudo. Enquadramos este trabalho no paradigma fenomenológico interpretativo e, dada a natureza exploratória, o instrumento utilizado para a investigação deste trabalho são os inquéritos estruturados a professores do 1.º ciclo do Ensino Básico.

2.2. Objetivo geral, objetivos específicos e questão de partida

Este documento, materializado neste projeto que agora se apresenta, intitulado “Os Jogos Tradicionais no 1.º Ciclo do E/B”, visa descodificar o entendimento dos elementos do corpo docente sobre a temática suprarreferida. Para a concretização deste projeto estabelecemos dois objetivos que pretendemos alcançar através da implementação deste projeto, que se traduzem em:

- *Entender a implementação dos jogos tradicionais na prática pedagógica;*
- *Aferir quais os jogos tradicionais que aplicam nas suas disciplinas.*

É de extrema importância que tanto os objetivos gerais como os específicos, sejam o mais claro e orientados possíveis, para que a leitura destes não gere conflito de entendimento no trabalho a ser desenvolvido, na qual orientamo-nos sobre quatro objetivos de caráter específico que almejamos alcançar: *Promover a reflexão sobre a utilização dos jogos tradicionais no processo ensino e aprendizagem; Sensibilizar para a importância dos jogos tradicionais; Identificar o número de professores que recorrem aos jogos tradicionais nas suas práticas letivas e não letivas; Aferir a importância dos jogos tradicionais no corpo docente;*

No sentido de todo o trabalho desenvolvido identificamos neste momento as questões de partida para o desenvolvimento deste estudo:

- *Qual a importância dos jogos tradicionais no processo ensino e aprendizagem?*
- *Qual a disciplina em que há uma variedade de jogos implementados?*
- *Que conteúdos se podem trabalhar recorrendo aos jogos tradicionais?*

2.3. Questões éticas

Tendo em conta que a ética é fundamental no processo de investigação, temos por base a Carta de Ética da Sociedade Portuguesa de Ciências da Educação como orientadora do nosso trabalho.

2.4. Processo de recolha de dados

Dado o caráter desta investigação, e considerando a fase pandémica que estamos a viver, elegemos apenas uma técnica para a recolha de dados, que, considerando o aspeto quantitativo desta investigação, é a ferramenta que privilegiamos para encontrar a

resposta às questões de partida, na qual o processo de recolha de dados é fundamental para o sucesso de um trabalho investigativo. Primeiramente, recolhe os dados de uma forma mais ampla. Depois de ter encontrado um assunto para investigar (...) estreita-se o âmbito da recolha de dados” (Bogdan & Biklen, 1994, p. 207). Neste caso específico privilegiamos o inquérito estruturado para uma abordagem mais reflexiva da nossa pesquisa, em que a técnica utilizada para a recolha de dados é o inquérito por questionário em papel impresso, que foi aplicado a um determinado grupo de professores do 1.º Ciclo do Ensino Básico, que trabalhem na rede pública desse contexto.

O inquérito por questionário, segundo Quivy e Campenhoudt (1992) representa uma técnica de recolha de dados que permite verificar hipóteses teóricas e analisar as relações existentes entre as hipóteses.

2.5. Caracterização do Sujeito de investigação

O inquérito é realizado a 52 professores do 1.º Ciclo do E/B, que se encontram a lecionar nos agrupamentos de escolas de Amarante e Penafiel. Inicialmente pretendíamos alargar o estudo a mais elementos do corpo docente, mas dada a fase pandémica que estamos a atravessar, nem todos os professores mostraram disponibilidade em participar neste estudo. No que concerne aos inquiridos são todos professores do 1.º ciclo, na predominância do género feminino, com 43 elementos. Quanto ao género masculino, temos a presença de 9 elementos.

3. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Nestes jogos, não domina a preocupação com os aspetos técnicos, mas sim ao produto da sua atividade, permitindo acordo prévio entre os jogadores em relação ao tipo de pontuação, aos materiais usados, pormenores permitidos ou proibidos. Segundo Nova (2009), defende a utilização dos jogos tradicionais no processo de ensino e de aprendizagem, pois cada jogo poderá ser adaptado às necessidades e objetivos de cada um. Desta forma, e baseando-nos no autor em destaque importou-nos tentar descodificar, na terceira questão do questionário, se os nossos inquiridos consideravam os jogos tradicionais importantes no processo de ensino e de aprendizagem.

Com base no resultado da investigação, uma grande percentagem dos inquiridos, cerca de 94%, reconhece a relevância dos jogos tradicionais na elaboração das práticas pedagógicas. Das 49 respostas afirmativas, apenas 32 justificaram a sua escolha. E, de uma forma global, recolhemos a informação de que a importância dos jogos tradicionais no processo de ensino e de aprendizagem está diretamente relacionada com a questão lúdica e com a necessidade de se renovar as metodologias adotadas. Apesar de grande parte dos professores que responderam ao inquérito considerarem que os jogos tradicionais são importantes, a verdade é que apenas 25 dos elementos inquiridos os integram nas suas aulas, tal como foi constatado, ou seja, são mais as práticas pedagógicas que não contemplam estes jogos lúdicos do que as que contemplam.

Independentemente das respostas relacionadas com a importância e a implementação dos jogos tradicionais, quisemos convocar os nossos inquiridos à reflexão e, quem sabe, fazê-los considerar sobre os jogos tradicionais que poderiam trabalhar em cada componente do currículo.

Na questão sobre a recorrência aos jogos tradicionais no processo de ensino e de aprendizagem da matemática, com base nos dados recolhidos, podemos concluir que a grande maioria dos professores não recorre aos jogos tradicionais para o ensino da matemática. Dos 52 inquiridos, apenas 15 recorrem a esta forma de trabalho para planificar as práticas pedagógicas. Entendendo que a Matemática é uma das áreas de maior insucesso, cremos que se devem explorar todas as possibilidades de ensino para potenciar as aprendizagens da mesma.

Os 15 elementos que responderam de forma afirmativa à utilização destes jogos na matemática, tinham ainda que responder quais são os jogos que mais utilizam. As respostas não divergiram muito umas das outras, e foram: *Jogo da macaca; Jogo das escondidas; Jogo do galo.*

Na disciplina de Português, constatamos que existe um grande número de professores que não recorre aos jogos tradicionais. Contudo, 21 dos professores inquiridos consegue relacionar a disciplina com esta forma lúdica de aprendizagem.

Em Estudo do Meio, uma das disciplinas mais associadas à transmissão e abordagem da tradição do nosso país, 19 dos professores respondeu que utilizava os jogos tradicionais no ensino desta componente.

Relativamente às Expressões Artísticas importa referir que engloba a Expressão Musical, Expressão Dramática, Expressão Plástica e Dança. Sendo uma área mais prática e de exploração de materiais, a associação ao lúdico parece-nos evidente, contudo 100% dos inquiridos não recorre aos jogos tradicionais para as suas práticas pedagógicas.

Na questão referente à disciplina de Educação Física, contrariamente aos resultados da implementação dos jogos tradicionais nas práticas educativas, onde apenas 25 professores afirmaram recorrer a estes jogos, 38 dos 52 docentes dizem recorrer a estes jogos no processo de ensino e de aprendizagem da Educação Física.

3.1. Os jogos tradicionais em contexto educativo (as nossas propostas)

Sabemos que a escola atravessa atualmente uma mudança de paradigma e, por isso, a necessidade de variar nas práticas pedagógicas é evidente. Assim sendo, resultado do nosso trabalho de pesquisa, elaboramos duas planificações, uma no âmbito da Educação Pré-Escolar e outra no 1.º Ciclo do Ensino Básico. Em primeiro lugar aproveitamos para fazer um breve enquadramento dos documentos orientadores das práticas pedagógicas em cada contexto, de forma a justificar as nossas escolhas, e de seguida apresentamos cada uma das nossas propostas de trabalho.

3.2. 1.º Ciclo do Ensino Básico

O Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PA) (Educação, 2018) é um documento que visa os valores, competências e os princípios que os alunos devem atingir quando terminarem o seu percurso académico de carácter obrigatório. Como orientadores da aprendizagem, os valores, as competências e os princípios, têm como principal objetivo criar um patamar de igualdade para todos os alunos. Tendo em conta os diferentes percursos académicos, vidas familiares e sociais, este documento visa o desenvolvimento integral de todos os alunos. No PA (2017) vemos circunscrito que o perfil desejado é apenas uma referência e que não visa “(...) qualquer tentativa uniformizadora, mas sim criar um quadro de referência que pressuponha a liberdade, a responsabilidade, a valorização do trabalho, a consciência de si próprio, a inserção familiar e comunitária e a participação na sociedade que nos rodeia” (p. 5).

Neste documento orientador, que deve ser trabalho em articulação com as Aprendizagens Essenciais, as competências em análise visam o desenvolvimento de múltiplas capacidades que se pretende que sirvam de alicerce para todos os alunos para o longo das suas vidas.

Para o estudo da Música, importa mencionar que esta é transversal a todas as áreas de competências, contudo, neste ponto de trabalho, importa-nos enquadrar a expressão suprarreferida nas áreas onde recebe maior destaque e é diretamente abordada.

- Na área de competência Linguagens e Textos, espera-se que os alunos sejam capazes de utilizar eficazmente os códigos, adequar as linguagens aos diferentes contextos e dominar de forma proficiente a capacidade de compreensão e expressão nas diferentes modalidades de comunicação;
- No Relacionamento Interpessoal visa-se a cooperação, partilha, colaboração, competição, trabalho em equipa e interação adequada no relacionamento com os outros;
- Relativamente à Sensibilidade Estética e Artística é uma das áreas de competências em que a Expressão Musical melhor se enquadra, uma vez que se almeja que os alunos tenham a oportunidade de reconhecimento diferentes manifestações culturais, de experimentação e apreciação de distintas formas de arte e a valorização da arte como forma de património na sociedade.

As Aprendizagens Essenciais (AE), corroboradas para o ensino básico pelo Despacho n.º 6944-A/2018, de 19 de julho, e para o Ensino Secundário (Cursos Científico-Humanísticos) pelo Despacho n.º 8476- A/2018, de 31 de agosto, exibem domínios nos quais se integram conhecimentos, capacidade e atitudes, para cada ano de escolaridade e área disciplinar. São ainda explanados os conteúdos de conhecimento disciplinar indispensáveis, bem como os processos cognitivos que devem ativar para adquirir esse conhecimento e ainda o saber fazer a ele associado, num dado ciclo respetivo e na sua continuidade e articulação vertical (Roldão et al., 2017). Em articulação com o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PA), homologado pelo Despacho n.º 6478/2017, de 26 de julho, sugerem-se ações estratégicas de ensino orientadas para o PA, oferecendo exemplos de operacionalização diversa e elencam-se, ainda, descritores que remetem para as competências nele previstas. Enquanto elemento do Referencial Curricular, as Aprendizagens Essenciais, como é mencionado pelas autoras, Roldão, Peralta, Martins (2017, p. 10), (...)deverão caracterizar-se: (a) pela riqueza e solidez dos

conteúdos - os indispensáveis e nucleares para a construção significativa do conhecimento próprio de cada disciplina; e (b) pela riqueza dos processos cognitivos e práticos a desenvolver nos alunos para a aquisição desses conhecimentos.

No que concerne, às disciplinas trabalhadas no 1.º Ciclo do Ensino Básico, os documentos orientadores referidos anteriormente, vem explicar a finalidade do ensino das mesmas. Dando ênfase para o respeito dos princípios de equidade e qualidade e para aprendizagens relevantes e sustentáveis para todos os discentes.

Contribuindo para uma cidadania crítica e uma participação ativa na sociedade, com sentido de autonomia e colaboração, liberdade e responsabilidade.

As crianças e jovens através da produção sonora, do canto, do brincar, do compor, do assistir, do dialogar constroem significado, compartilham e transformam-no, enriquecendo assim sua prática e visão cultural é consistente com as diferentes áreas de habilidade do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PA).

Relativamente à Organização das Aprendizagens Essenciais na área da música, para o 1.º Ciclo do Ensino Básico, estas foram estruturadas a partir de três domínios, que são comuns à Educação Artística. Que são eles, o domínio da experimentação e criação, o da interpretação e comunicação e o da apropriação e reflexão.

Com vista da transversalidade das áreas do conhecimento coadunou-se o currículo da Música ao da Educação Artística, pois proporciona a articulação entre contextos e competências das diferentes expressões.

Através da Educação Artística, segundo Condessa (2006, p. 39). “(...) o desenvolvimento das potencialidades da criança para: imaginar e criar, ter sentido estético, desenvolver as capacidades perceptivo-motoras e lúdicas, comunicar com os outros”.

As expressões artísticas, durante muitos anos não eram vistas como áreas de grande importância para o desenvolvimento da criança. Após vários estudos e investigações, começou-se a dar uma maior relevância. Segundo Spodek e Brown “Formas de expressão, tais como arte e jogo dramático, passaram a ser consideradas como importantes na vida das crianças. Estas atividades proporcionavam uma catarse permitindo, assim, às crianças libertarem-se de medos, ansiedades e hostilidades” (2010, p. 203).

A nossa proposta de atividade para o 1.º Ciclo do Ensino Básico, que consiste numa planificação no âmbito da Expressão Musical.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O reconhecimento deste gênero de atividade como estratégia no processo de ensino e de aprendizagem abrange todas as componentes do currículo, uma vez que a sua abordagem permite uma vasta flexibilização dos diferentes conteúdos.

No que concerne à importância atribuída aos jogos tradicionais pelos inquiridos da nossa investigação, a grande maioria considera que estes jogos são relevantes no processo de ensino e de aprendizagem. Contudo, no que respeita à implementação destes jogos em contexto educativo o número de inquiridos que os implementa é bastante inferior ao que inicialmente esperávamos, uma vez que apenas 25 dos questionados respondem de forma afirmativa à utilização desta metodologia nas suas práticas.

Apesar das poucas utilizações dos jogos tradicionais no processo de ensino e de aprendizagem, os jogos apontados pelos professores pareceram-nos bastante diversificados, o que representa diferentes oportunidades de aprendizagem.

A execução destes jogos nas escolas é uma mais-valia, pois permitirá ao professor ensinar de forma dinâmica, e com isto, o aluno aprender mais facilmente. No entanto, o professor tem um papel fundamental, pois deve dinamizar e recriar os jogos, ou seja, ser criativo para assim adquirir atenção dos alunos e ir ao encontro dos seus objetivos pedagógicos

Lembramos ainda que a escola ocupa uma grande porção de tempo no horário das crianças e surge então a necessidade de pensar nas crianças e como crianças, entendendo de que forma é que as dinâmicas realizadas em sala de aula lhes proporcionam maior contributo para a construção de conhecimentos significativos.

Importa referir que, mais do que adotar e implementar um método de ensino em sala de aula, é necessário que o docente conheça e analise o contexto em que está inserido, podendo assim adequar estas metodologias às suas finalidades e objetivos educativos. Sabemos que a escola está a atravessar uma mudança de paradigma, tentando acompanhar as mudanças da sociedade, e o recurso a diferentes formas de ensino podem ser considerados ferramentas essenciais para auxiliar neste processo de mudança, ajudando a colmatar as possíveis dificuldades sentidas pelos docentes, alunos e a comunidade educativa.

Relevamos a necessidade de se pensar na escola como um processo em evolução e considerar diferentes estratégias de ensino só a tornará mais rica, completa, abrangente e que a aproxime do seu público-alvo. A escola é “feita” com a comunidade e, assim sendo, devemos pensar numa escola que vá ao encontro de todos os que a frequentam e fazem parte dela. Comungamos ainda a ideia de que as aprendizagens essenciais vão muito para além do que versam os manuais escolares, a escola é feita de pessoas para pessoas (DL 54/2018).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bogdan, R., & Biklen, S. (1994). *Investigação Qualitativa em Educação*. Porto Editora.
- Borin, J. (2004). *Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática*. CAEM IME-USP.
- Coimbra, A. P. (2007). *O Papel dos Jogos Tradicionais como Actividade Lúdica e Educativa*. Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.
- Condessa, I. (2006). O Movimento Criativo. In G. Castro & M. Carvalho (Eds.), *A Criatividade na Educação* (pp.37-52). Universidade dos Açores.
- Decreto-Lei n.º 55/2018 do Ministério da Educação. (2018). Diário da República: 1.ª série — N.º 129 — 6 de julho de 2018.
- Despacho n.º 6478/2017 do Ministério da Educação. Diário da República n.º 143/2017, Série II de 2017-07-26, páginas 15484 – 15484. <https://acortar.link/gQTJTA>
- Despacho n.º 6944-A/2018 do Ministério da Educação. Diário da República n.º 138/2018, 1º Suplemento, Série II de 2018-07-19, páginas 2 – 2. <https://acortar.link/oLvqVI>
- Despacho n.º 8476-A/2018 do Ministério da Educação. Diário da República, 2.ª série — N.º 168 — 31 de agosto de 2018. <https://acortar.link/8y6CMu>
- Educação, M (2018). *Aprendizagens Essenciais em Articulação Com o Perfil Dos Alunos - 1.º Ano, 1.º Ciclo Do Ensino Básico – Música*. República Portuguesa.
- Educação, M. (2017). *Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória*. República Portuguesa - Educação.

Gomes, C., Brocardo, J., Pedroso, J., et al. (2017). *Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória*. Lisboa: Ministério da Educação.

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Perspectiva.

Júlia, P. (1996). Refletindo sobre o jogo. *Motriz* 2(2), páginas 86-96.
<https://acortar.link/JFA7or>

Leite, C. (2003). *Para uma escola curricularmente inteligente*. Porto: Edições ASA.

Lopes, P. (2008). *Produção Didático-Pedagógica: Os Jogos Cooperativos nas aulas de Educação*. Universidade Estadual Londrina.

Moura, M. O. (1994). A séria busca no jogo: do Lúdico na Matemática. *A Educação Matemática em Revista*, 2(3), 17-24.

Nova, J. B. (2009). *Os Jogos Tradicionais na Construção dos Mundos Sociais da Infância* [Dissertação de Mestrado]. Universidade de Aveiro. RIA Repositório Institucional.

Infopédia. *Jogo no Dicionário*. Disponível em:
<https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/jogo>

Quivy, R., & Campenhoudt, L. (1992). *Manual de Investigação em Ciências Sociais*. Gradiva-Publicações, Lda.

Roldão, M., Peralta, H., & Martins, I. (2017). *Currículo do Ensino Básico e do Ensino Secundário para a Construção de Aprendizagens Essenciais Baseadas no Perfil dos Alunos*. Direção-Geral da Educação.

Sheppard, P. (2005). *Music Makes Your Child Smarter*. United States of America. Artemis Music Limited.

Silva, I., Marques, L., Mata, L. & Rosa, M. (2016). *Orientações Curriculares para a Educação Pré-Escolar*. Ministério da Educação/ Direção-Geral da Educação.

Sousa, C. M. (1997). *Os jogos tradicionais como unidade didática do programa de Educação Física*. Guarda: Instituto Politécnico da Guarda.

Spodek, B., & Brown, C. (2010). Alternativas Curriculares em Educação de Infância: Uma Perspectiva Histórica. In B. Spodek (Ed.), *Manual de Investigação em Educação de Infância* (pp. 193-224). Fundação Calouste Gulbenkian.

Vasconcelos, T. (2008). *Jogos e brincadeiras no contexto escolar*. Moraes Lisboa