

2.º CICLO DE ESTUDOS EM ENSINO DE HISTÓRIA NO 3.º CICLO DO ENSINO BÁSICO E
NO ENSINO SUPERIOR

O uso dos jogos didáticos na aula de História:

Press start to play.

Catarina Sofia Oliveira Santos

M

2020



Catarina Sofia Oliveira Santos

O uso dos jogos didáticos na aula de História:

Press Start to Play

Relatório realizado no âmbito do Mestrado em Ensino de História no 3.º Ciclo do Ensino Básico e Ensino Secundário, orientada pela Professora Doutora Cláudia Pinto Ribeiro

Faculdade de Letras da Universidade do Porto

2020

Catarina Sofia Oliveira Santos

O uso dos jogos didáticos em aula de História:

Press Start to Play

Relatório realizado no âmbito do Mestrado em Ensino de História no 3.º Ciclo do Ensino Básico e Ensino Secundário, orientada pela Professora Doutora Cláudia Pinto Ribeiro

Membros do Júri

Professor Doutor (escreva o nome do/a Professor/a)

Faculdade (nome da faculdade) - Universidade (nome da universidade)

Professor Doutor (escreva o nome do/a Professor/a)

Faculdade (nome da faculdade) - Universidade (nome da universidade)

Professor Doutor (escreva o nome do/a Professor/a)

Faculdade (nome da faculdade) - Universidade (nome da universidade)

Classificação obtida: (escreva o valor) Valores

Sumário

<i>Declaração de honra</i>	6
<i>Agradecimentos</i>	7
<i>Resumo</i>	9
<i>Abstract</i>	10
<i>Índice de gráficos</i>	11
<i>Índice de imagens</i>	12
<i>Índice de tabelas</i>	13
<i>Glossário</i>	14
<i>Press Start!: Introdução</i>	15
<i>Level I: Enquadramento teórico</i>	19
1. A importância da utilização de jogos para a aprendizagem	19
2. O jogo didático na aula de História	29
3. Exemplos de jogos didáticos para a aprendizagem da História	32
4. <i>Side quest</i> : A nova realidade que vivemos	37
<i>Level II: Estudo de caso</i>	40
1. Tabuleiro de Jogo: Escola Secundária de Rio Tinto	40
2. Os jogadores: 11.º ano	44
<i>Level III: Final Boss – intervenção pedagógica</i>	46
1. O grande amigo <i>Kahoot!</i>	46
2. Ninguém gosta de perder, nem a feijões.... Vamos jogar o Bingo Liberal?	48
3. O Romantismo em puzzle.....	52
4. <i>Gamification</i> : D. Pedro vs. D. Miguel <i>#Fatality</i>	58
<i>Level IV: Highscore</i>	62
1. O inquérito.....	62
2. Apresentação e análise dos resultados	64
3. Reflexão sobre os resultados	83
4. <i>Achievement unlocked</i>	86
<i>Game Over: Thank you for playing</i>	90
<i>Collectables: Bibliografia</i>	93

Concept Art: Anexos	96
Anexo 1 – Plano de aula: realização do Kahoot!	96
Anexo 2 – Demonstração do <i>Kahoot!</i>	96
Anexo 3 – Questões e respostas produzidas para o <i>Kahoot!</i>	97
Anexo 4 – Resultado final da construção do Bingo Liberal	99
Anexo 5 – Perguntas e respostas da atividade Bingo Liberal	99
Anexo 6 – Perguntas e respostas da atividade Bingo Liberal em formato Word.....	104
Anexo 7 – PowerPoint realizado para a atividade Bingo Liberal	106
Anexo 8 – Regras para o Bingo Liberal	107
Anexo 9 – Obras de arte em papel fotográfico.	108
Anexo 10 – Exemplo do desenho de peças de puzzle.	109
Anexo 11 – Trabalho final da criação dos puzzles.	110
Anexo 12 – Disposição da sala de aula.	111
Anexo 13 – A jangada de Medusa, Théodore Géricault, 1818.....	112
Anexo 14 – <i>Só Deus</i> , Francisco Metrass, 1856.....	113
Anexo 15 – <i>Três de Maio de 1808</i> , Francisco de Goya, 1814	114
Anexo 16 – <i>Liberdade guiando o povo</i> , Eugène Delacroix, 1830	115
Anexo 17 – <i>Massacre de Quíos</i> , Eugène Delacroix, 1824.....	116
Anexo 18 – <i>Viajante junto do mar de névoa</i> , Caspar David Friedrich, 1817	117
Anexo 19 – <i>O mar de gelo</i> , Caspar David Friedrich, 1824	118
Anexo 20 – PowerPoint realizado para a atividade do Puzzle.....	119
Anexo 21 – PowerPoint: Etapas 1 e 2 do exercício do Puzzle.....	119
Anexo 22 – PowerPoint: Agradecimento à turma pela colaboração.	120
Anexo 23 – Inquérito por questionário	121
Anexo 24 – Resposta aberta I.	130
Anexo 25 – Resposta aberta II.	131
Anexo 26 – Resposta aberta III	133
Anexo 27 – Opinião global da professora orientadora cooperante	134

Declaração de honra

Declaro que o presente relatório de estágio é de minha autoria e não foi utilizado previamente noutro curso ou unidade curricular, desta ou de outra instituição. As referências a outros autores (afirmações, ideias, pensamentos) respeitam escrupulosamente as regras da atribuição, e encontram-se devidamente indicadas no texto e nas referências bibliográficas, de acordo com as normas de referência. Tenho consciência de que a prática de plágio e autoplágio constitui um ilícito académico.

Porto, 27/09/2020

Catarina Santos

Agradecimentos

Antes do jogo começar, nesta página encontra-se uma dedicatória e um agradecimento do fundo do coração aos que tanto impacto têm na minha vida e os que permitiram que este relatório fosse possível. Por sua vez, não deixo de agradecer por ter encontrado no meu percurso escolar alguém que não acreditava em mim. Quem me viu como incapaz de concluir o Ensino Secundário, nem sonha até onde cheguei. Seremos sempre muito mais do que uma nota na pauta.

Aqui não existe um pódio de 1.º, 2.º e 3.º lugares. Sem ter em conta a ordem, enumero todas as pessoas que me ajudaram a alcançar todos os obstáculos e a celebrar as vitórias.

Aos meus pais, que sempre investiram na minha educação para que eu tivesse a oportunidade de ir mais longe do que eles alguma vez foram. Eternamente agradecida, por nunca terem faltado com nada e darem esta oportunidade de estudar cinco anos de licenciatura e mestrado.

Ao meu namorado, que viu-me crescer nestes últimos cinco anos e que contribuiu para o meu sucesso. Teve uma enorme paciência de ouvir-me todos os dias a queixar-me de que não iria passar num teste ou que uma apresentação iria correr mal. Cheguei até a ter pena dele, mas paciência, namorado é para isso mesmo. Eu também o aturo (Seven jars of cookies!).

Aos amigos que têm um lugar especial reservado no meu coração. Cinco anos a rir, partilhar momentos, a chorar e a desabafar. À Maria João, à Mariana e ao Tiago que foram, sem dúvida, as melhores pessoas que podia ter encontrado na faculdade. Tudo começou com aquilo a que chamo “Amizade à primeira vista” que se consumou através de troca de sapatilhas e conversas sobre o *One Piece*.

À Professora Cláudia Ribeiro, pela sua paciência no início do ano e o restante do ano... Agradeço por me ter ajudado e ter disponibilizado parte do seu tempo, para ouvir os meus desabafos e preocupações. Agradeço por me confortar quando eu achava que não estava no sítio certo.

Ao Professor Luís Alberto Alves, pelo facto de ser um professor maravilhoso que tive a oportunidade de conhecer, tanto na licenciatura como no mestrado.

Ao Sérgio, por tantos motivos, mas especialmente pela ajuda na realização da atividade do Puzzle que tão gentilmente ofereceu o papel fotográfico possibilitando a qualidade deslumbrante das imagens.

À professora Manuela Durão, a professora orientadora cooperante que todos deveriam ter. Agradeço pelo carinho com que me recebeu nas suas aulas, todo o apoio e palavra amiga sempre nos momentos certos. “Quando crescer, quero ser como a professora!”.

À Joana Gomes, a colega de estágio, que percorreu este caminho comigo. Foi um ano difícil, com demasiados obstáculos, os quais ninguém merece ter de ultrapassar. No entanto, a colega foi sempre forte e esteve pronta para confrontar mais desafios e alcançar objetivos.

Ao 11.º J, a minha primeira turma, os meus meninos. Desde o primeiro dia que me viram como professora e respeitaram-me. Sabiam o quão difícil era estar em frente a um público e, portanto, sempre demonstraram um comportamento exemplar. Não acredito quando dizem que a juventude “está perdida”, depois de ter passado por esta turma. Sei que vão chegar longe e até mudar o mundo. “Alunos assim... A maior sorte do mundo!”

À minha família, amigos e à Maria do Céu que estará sempre no meu coração.

Resumo

Os jogos didáticos e a gamificação, são termos já muito conhecidos na área da educação. Contudo, permanece um afastamento entre jogar e ensinar através de um jogo.

O presente relatório de estágio tem como problemática a forma como o uso do jogo didático na aula de História estimula o desenvolvimento da aprendizagem do aluno. Este relatório apresenta jogos que podem ser ferramentas de ensino-aprendizagem, permitindo apresentar aos discentes uma nova forma de aprender e consolidar os seus conhecimentos de História. Como bónus, este novo método pode vir a despertar um maior interesse pela disciplina.

Realizado na Escola Secundária de Rio Tinto, este surge na sequência de um trabalho que decorreu ao longo do ano letivo 2019/2020, em contexto de iniciação à prática profissional com uma turma de 11.º ano de escolaridade, no âmbito da disciplina de História A. A metodologia utilizada baseou-se na aplicação de três jogos, nomeadamente o *Kahoot!*, o Bingo Liberal e puzzles, juntamente com a recolha de dados através de um inquérito final, aplicado aos estudantes envolvidos. Isto prova que os jogos não são seletivos nas idades e existe um leque de opções que permite ao professor selecionar aquele que melhor se adequa ao ano curricular que leciona. Os jogos não impedem a seriedade que existe em contexto de sala de aula nem retiram validade aos conteúdos lecionados e/ou a serem lecionados.

Palavras-chave: Jogos didáticos; História; Gamificação; Ensino Secundário

Abstract

Didactic games and gamification are already well-known terms in the area of education. However, there remains a gap between playing and teaching through games.

The present internship report has as a problem the way the use of didactic games in History class stimulates the development of the student's learning. This report presents games which can be teaching-learning tools, allowing to present the students a new way of learning and consolidating their knowledge of history. As a bonus, this new method may arouse a greater interest in the subject.

Conducted at Rio Tinto High School, this report follows the work that took place throughout the school year 2019/2020, in context of initiation to professional practice with an 11th grade class, within the scope of History A. The methodology used was based on the implementation of three games, namely *Kahoot!*, Liberal Bingo and puzzles, along with the gathering of data through a final survey, applied to the involved students. This serves as proof that games are not selective in age and there are a variety of options that allow the teacher to select that which better suits the curricular year they teach. Games do not prevent the seriousness that exists in classroom context, nor do they invalidate the content that is taught and/or is to be taught.

Keywords: Educational games; History; Gamification; High School

Índice de gráficos

Gráfico 1 – Resposta à pergunta: Idade.....	65
Gráfico 2 – Resposta à pergunta: Género.....	66
Gráfico 3 – Resposta à pergunta: Já alguma vez tinhas jogado Kahoot! em sala de aula?	67
Gráfico 4 – Resposta à pergunta: Estiveste presente na realização do Kahoot!?	68
Gráfico 5 – Resposta à pergunta: Considero o Kahoot! uma boa motivação.	69
Gráfico 6 – Resposta à pergunta: Considero que o Kahoot! funcionou como consolidação de conteúdos.	69
Gráfico 7 – Resposta à pergunta: Considero uma atividade interessante.	70
Gráfico 8 – Resposta à pergunta: Senti-me incentivado a participar.	70
Gráfico 9 – Resposta à pergunta: Considero que desenvolvi competência através da aprendizagem pelo jogo.	71
Gráfico 10 – Resposta à pergunta: Estiveste presente na realização do Bingo Liberal?	71
Gráfico 11 – Resposta à pergunta: Considero o Bingo Liberal uma boa estratégia de preparação para o teste.	72
Gráfico 12 – Resposta à pergunta: Considero que as regras do Bingo Liberal eram claras. .	73
Gráfico 13 – Resposta à pergunta: Senti-me incentivado a participar.	73
Gráfico 14 – Resposta à pergunta: Considero uma atividade interessante.	74
Gráfico 15 – Resposta à pergunta: Considero que desenvolvi competências através da aprendizagem pelo jogo.	74
Gráfico 16 – Resposta à pergunta: Estiveste presente na realização do Puzzle?	75
Gráfico 17 – Resposta à pergunta: Considero o puzzle uma boa motivação de introdução à nova unidade.....	75
Gráfico 18 – Resposta à pergunta: Considero que a duração da atividade do puzzle foi adequada.	76
Gráfico 19 – Resposta à pergunta: Senti dificuldade na realização do puzzle.	77
Gráfico 20 – Resposta à pergunta: Senti-me incentivado a participar.	77
Gráfico 21 – Resposta à pergunta: Senti-me motivado a cooperar em equipa.	78
Gráfico 22 – Resposta à pergunta: Considero que desenvolvi competências através da aprendizagem pelo jogo.	78
Gráfico 23 – Resposta à pergunta: Qual gostaste mais de jogar?	79

Índice de imagens

Figura 1 - Edutainment	23
Figura 2 - Pedagogia centrada no aluno.	24
Figura 3 - Cinco passos para a gamificação.....	27
Figura 4 - Elementos de gamificação.	28
Figura 5 - PIGGE, o jogo português sobre o Estado Novo.	37
Figura 6 - Desafios da transição do ensino presencial para o ensino à distância.	39
<i>Figura 7 - Trabalho final do Bingo Liberal.</i>	<i>49</i>
Figura 8 – Montagem da obra Só Deus da autoria de Francisco Metrass.	54
Figura 9 – Exemplo de resposta de um dos grupos sobre a obra de arte: A Liberdade guiando o povo	55
Figura 10 – Exemplo de resposta de um grupo sobre a obra de arte: Só Deus.....	55
Figura 11 – Exemplo de imagem do jogo <i>Mortal Kombat</i>	59
Figura 12 – Montagem realizada pela autora.....	59
Figura 13 – Caricatura de Honoré Daumier (1833).....	60
Figura 14 – Epítetos	60
Figura 15 – Trovas populares	61
Figura 16 – Inquérito: O jogo didático na aprendizagem da História	63
Figura 17 – Inquérito: O jogo didático na aprendizagem da História	63

Índice de tabelas

Tabela 1 – Categorização de respostas I	67
Tabela 2 – Categorização de respostas II	80
Tabela 3 – Tabela de respostas III	83

Glossário

Achievement unlocked – frase usada principalmente na comunidade de jogos, da consola Microsoft's Xbox 360. A frase aparece no ecrã quando o jogador alcança um determinado objetivo no jogo.

Collectables – Objetos ou itens que se pode colecionar ao longo de um jogo, de forma a completá-lo a 100%.

Concept Art – É uma forma de ilustração usada em filmes, jogos e animações com o intuito de criar e definir uma ideia que poderá ser utilizada no produto final.

Final Boss – O nível mais difícil para concluir o jogo.

Higshcore – Pontuação

Side quest – As missões secundárias de um jogo.

Press Start!: Introdução

*I know this is not the path you would choose for me,
but I have to walk my own path... and do what I know is right.*

Spyro: The Legend of Spyro

Ao longo do meu trajeto como professora, percebi a importância de arriscar e sair da nossa zona de conforto, pois só dessa forma poderemos evoluir enquanto profissionais. É igualmente imprescindível ter em conta os alunos que temos e tentar criar e adaptar novas situações de aprendizagem que os incentive a gostar – e a continuar a gostar – de História. Aprendi, neste percurso, como é importante criar laços com a turma, pois em momentos mais monótonos da História (se é que isso existe quando um professor tenta torná-la mais interessante) teremos a turma do nosso lado, a acompanhar-nos.

Existe um leque de estratégias que pode ser aproveitado pelos docentes, permitindo uma aprendizagem significativa e eficaz por parte do estudante. Pertencendo à era da tecnologia, das telecomunicações, do acesso à internet e à enorme quantidade de redes sociais, decidi selecionar um tema muito familiar atualmente: os jogos. Dessa forma, a estratégia utilizada neste relatório parte de três conceitos já muito discutidos: o jogo didático, *edutainment* e *gamification*.

Posto isto, o Relatório de Estágio insere-se no âmbito da unidade curricular de Iniciação à Prática Profissional do Mestrado em Ensino de História, com a temática: o uso de jogos didáticos na aula de História. O que deu origem a esta ideia foi a motivação despertada, principalmente durante o percurso do Mestrado, através do contacto com a cadeira *A WEB e o Ensino da História* (publicidade não paga). Através da disciplina, fui percebendo, gradualmente, que o ensino da História já não se fazia de modo tradicional – manual e professor a “debitar” matéria. À medida que a tecnologia evolui, o ensino pode ter em conta algumas dessas funcionalidades e tirar proveito das mesmas para usar dentro de sala de aula.

Aproveito este momento para apresentar a minha reflexão enquanto aluna e mencionar os 12 anos do meu percurso escolar, no qual não existiu um único momento nem uma

única memória de um professor, independentemente da disciplina, recorrer à utilização de jogos ou à “gamificação” da sua aula.

Assim, aliando este mundo digital e ferramentas disponíveis pela web com o gosto pelos jogos, nasceu e foi crescendo este relatório que vos apresento agora. Identifico-me com essa mesma geração que cresceu com videojogos, com a internet e com a tecnologia. Portanto, saber que teria a oportunidade de juntar duas paixões, porque não?

Inserindo no espaço, ou seja, apresentando o tabuleiro de jogo, realizei o meu estágio curricular, do ano letivo 2019/2020, na Escola Secundária de Rio Tinto. Quem diria que uma escola, da qual me encontrava a 10 minutos de casa, mas que nunca frequentei, seria o local onde iria exercer o estágio como professora.

À medida que fui conhecendo o espaço e os seus elementos, apercebi-me que os professores, apesar de usarem pontualmente os jogos, na sua maioria não passam do uso da plataforma *Kahoot!*. É de enorme importância demonstrar que a turma manifestou, desde o início do ano letivo, um enorme interesse na disciplina de História, à exceção de alguns que, devido à “má experiência” do 10.º ano, não gostavam muito da disciplina. Felizmente, a opinião acabou por mudar no final do 11.º ano. Portanto, o meu objetivo principal em recorrer aos jogos era permitir que esses alunos de alguma forma interagissem com a disciplina e não se mostrassem indiferentes.

Nessa linha de pensamento, este relatório serve para estudar e informar, para futuras aulas, se o jogo didático é uma metodologia de ensino-aprendizagem eficiente e se os alunos, mas também professores, reconhecem a sua validade pedagógica. Pretendo, também, demonstrar que o jogo não serve apenas para idades menores e é, na verdade, algo que nos acompanha e que inocentemente está presente nas nossas vidas em diversos formatos - digitais ou físicos.

Como ponto de partida e primeiro fio condutor deste relatório de estágio, apresento a seguinte questão: De que forma os jogos didáticos são um bom motor de desenvolvimento da aprendizagem dos alunos?. O objetivo principal é tentar compreender de que forma o jogo didático pode, ou não, criar novas situações no seio da sala de aula. Situações estas, mais dinâmicas, criativas e interessantes, dando oportunidade a todos os alunos de participarem e, idealmente ganharem um maior interesse pela disciplina.

Desta forma, é importante destacar que os jogos não são uma novidade a nível do ensino. Contudo, existe ainda um grande afastamento entre o professor e o jogo didático. Portanto, esta questão está acompanhada pela problemática, “Compreender de que forma os jogos didáticos estimulam o desenvolvimento da aprendizagem do aluno”.

Por sua vez, com este tema de relatório e com os futuros trabalhos a serem desenvolvidos, pretendo alcançar os seguintes objetivos:

1. Descobrir se o jogo funciona melhor como estratégia de consolidação de conteúdos, como motivação ou preparação para os testes;
2. Identificar o impacto do jogo no processo de aprendizagem dos alunos;
3. Desenvolver o estímulo das competências comunicativas e de cooperação entre os alunos;
4. Conduzir os alunos a adquirirem novas aprendizagens de forma motivadora;
5. Estimular o espírito de investigação nos alunos.

Posto isto, faz todo o sentido demonstrar a estrutura do relatório, com a sua divisão em 4 partes: o enquadramento teórico; o estudo de caso; a intervenção pedagógica; a apresentação dos resultados.

O primeiro nível tem como objetivo fazer uma abordagem macro, ou seja, analisar a importância da utilização de jogos para a aprendizagem a um nível global, passando para algo mais concreto (abordagem micro) que será a parte lúdica na disciplina de História e seus exemplos. No segundo nível, será feita a apresentação do jogo de tabuleiro (espaço), as suas regras e os seus jogadores (inquiridos). Assim sendo, farei uma introdução à Escola Secundária de Rio Tinto e à turma envolvida nesta experiência.

Por sua vez, no terceiro nível, ainda serão desenvolvidas as estratégias utilizadas neste contexto, assim como a interligação destas com o processo de ensino-aprendizagem, apresentando argumentos para responder à questão de partida, à problemática, de modo a alcançar os objetivos pretendidos. No último nível, apresentarei a análise dos resultados obtidos e as principais conclusões a serem retiradas.

Por fim, redigirei as considerações finais deste relatório abordando uma reflexão deste percurso como, também, exposição de propostas de investigação que possam ser abordadas por mim, futuramente, ou, quiçá por outros colegas que tenham um interesse em desenvolver um trabalho relacionado com os jogos.

Level I: Enquadramento teórico

1. A importância da utilização de jogos para a aprendizagem



Os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energias das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Aguiar, 2003, p. 83

No presente subcapítulo traço uma abordagem teórica sobre a importância da utilização de jogos para a aprendizagem do aluno. Apresento nesta fase os estudos científicos que permitiram a organização do meu Relatório de Estágio e como um guia orientador para a criação dos jogos, que abordarei em capítulos seguintes. Desse modo, como em qualquer trabalho científico ou a realização de um jogo, é importante que exista um apoio científico que o fundamente.

Passando a fazer uma analogia, a escrita deste relatório é como enfrentar o último nível dos jogos, em que para o completar temos de defrontar o *Final Boss*. Com isto pretendo dizer, e chamar à atenção, que a temática não é nova na discussão de investigações académicas, mas, de alguma forma, o recurso à sua utilização em sala de aula ainda é muito escasso. E, portanto, estamos nós, mais uma vez a lutar contra este *boss* que nos impede de recorrer a jogos como recursos didáticos úteis para a aprendizagem dos discentes. Acresce o facto de não sabermos se estamos a jogar contra os professores que recusam a sua utilização, contra a dificuldade que envolve o processo de criação, ou um outro fator.

A citação de abertura deste subcapítulo apresenta o ponto de vista de João Aguiar (2003, p. 83) sobre os jogos como um contributo e enriquecimento para o desenvolvimento intelectual das crianças, contudo, esta perspetiva direciona-se, igualmente, para os jovens e adultos. Infelizmente, à medida que um estudante avança um nível escolar, torna-se cada vez mais próximo de um mundo um pouco mais sério, em que estão a ser formados para entrar no mercado de trabalho e o divertimento deixa de fazer parte das salas de aulas. Assim como se pode confirmar na citação seguinte:

O jogo, como elemento educativo, é muito utilizado no Ensino Pré-Escolar, mas já menos no Ensino Básico, em particular nos últimos anos, tornando-se quase excepcional [...] e o seu uso pode até tornar-se jocoso e mesmo ser motivo de escárnio na Universidade (Jares, 2007, p. 15).

Considerando o contexto em que atualmente vivemos, os mais jovens (e mesmo nós) têm uma necessidade de encontrar um foco de entretenimento em curtos espaços de tempo. Dentro de uma sala de aula existem, pelo menos, duas perspectivas: a do professor e a dos alunos. Um professor, na maior parte das suas aulas, toma uma posição mais ativa, mais dinâmica, uma vez que este comunica, movimenta-se e gesticula. Um aluno já não toma a mesma posição. Normalmente, dirige-se à sua carteira e lá tem de ficar (quase) inerte durante 50 ou 90 minutos. O que se pede, normalmente, é que os alunos sejam ativos nas questões que os professores vão lançando e na resolução de exercícios.

Por este motivo, existem um leque de estratégias de aprendizagem diversificadas que permitem dinamizar as aulas. Recursos tão simples como o PowerPoint, ou outros programas semelhantes, recorrer à utilização de imagens, caricaturas, vídeos, músicas e, por vezes, jogos. Posto isto, entende-se a necessidade que os professores têm de se adaptarem às mudanças culturais, tornando as suas aulas mais interativas, mais interessantes e cativantes. Ser professor é ser capaz de se adaptar às circunstâncias sem ter medo de arriscar, porque inovar é arriscar. Mostrar aos alunos que falhar também é saudável e ajuda no processo de aprendizagem.

Iniciamos, assim, um novo capítulo intitulado *Level I*, no qual abordo algumas reflexões acerca da importância do uso de jogos para aprendizagem dos alunos, como conceitos relacionados com a temática: *Edutainment* e *Gamification*.

Dependendo da sociedade em que se insere, do espaço, da época e das mentalidades, “o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui” (Kishimoto, 1997, p. 17). Define-se o jogo como uma atividade lúdica executada por prazer, divertimento e distração, criando uma liberdade de ação do jogar de forma voluntária, considerado como uma pausa de momentos sérios ou “break from serious occupations” (Aransky, 1987, p. 314). Por outro lado, poderá tomar a forma de atividade competitiva, com regras especificamente estabelecidas, em que os jogadores competem entre si com o objetivo de ganhar ou obter um melhor resultado em detrimento do seu adversário.

Quando se pretende aplicar um jogo, “não pode ser deixado ao livre arbítrio nem muito menos deixar de ser utilizado como uma estratégia educativa fundamental” (Jares, 2007, p. 16). Um professor não o aplica unicamente como instrumento de divertimento, mas carrega consigo uma carga valorativa com a finalidade de transmitir um determinado saber, “incluindo sempre uma intenção lúdica do jogador” (Kishimoto, 1997, p. 25). A finalidade principal é colocar os alunos, individualmente ou em grupo, a participarem numa atividade diferente com o intuito de tornar a aula mais divertida, mas sempre com a realização de que os alunos aprenderam algo. O próprio autor Aransky, afirma o seguinte na sua obra:

Os principais estímulos para um professor desenvolver e usar este tipo de jogos são as possibilidades de organizar uma atividade coletiva do aprendizado cognitivo, de aplicar conhecimentos e habilidades de maneira criativa, de integrá-los em atividades interdisciplinares, e de mostrar o valor concreto do conhecimento na vida real. Um importante recurso é o potencial dos jogos para uma influência emocional e pessoal significativa nos alunos e em suas perspectivas para o mundo (Aransky, 1987, p. 314).

Quando uma aula tradicional é substituída por uma atividade, em especial o jogo didático, atrai os alunos a participarem, de livre vontade, sem terem a preocupação de falhar. Com “aula tradicional”, neste caso refiro-me a uma sala de aula com o professor a transmitir a matéria, em forma de diálogo com os seus alunos, trazendo consigo suportes digitais e iconográficos. Trazer um outro tipo de atividade, vai permitir, em sala de aula, “um deslocamento do espaço, da ordem, das medidas, dos horários, das imposições disciplinares, da avaliação, das provas, numa palavra, da obrigação”, sem os estudantes aperceberem-se da interação entre si, a contribuição e partilha de opiniões que se possam complementar entrando num processo de aprendizagem diferenciada (Andrade, 2007, p. 92).

Quero deixar claro que este relatório não tem a intenção de colocar as aulas, ditas tradicionais, de parte; apenas demonstrar que, por vezes, existem formas de tornar as aulas mais diversificadas. Apoiando-me na afirmação do autor Xésus Jares:

Hoje em dia não escapa a ninguém a importância que o jogo tem no desenvolvimento da personalidade, fundamentalmente nas primeiras etapas do desenvolvimento humano, e como instrumento para a aprendizagem de determinados valores. Os jogos não são neutros e, dado que têm uma especial incidência nos primeiros anos de vida, quando vida e jogo se confundem, devemos prestar atenção à forma como as crianças jogam. Mas também os jovens e adultos (Jares, 2007, p. 13).

Na maioria das vezes, quando nos tornarmos confortáveis com uma profissão, tendemos a confiar naquilo que nos dá segurança na sua fiabilidade. Quando determinados recursos tendem a fazer o seu serviço, parece que deixa de existir a opção de que se pode melhorar. Sabemos perfeitamente que, no mundo real, no mundo da profissão, da economia, da sociedade e da política, existe sempre a necessidade de melhorar e adaptar-se ao meio em que vivemos.

É certo que existe uma maior segurança quando TODOS os dias, em todas as aulas e todos os anos, se repetem as mesmas estratégias de aprendizagem. Vivemos numa sociedade da globalização, que tem a necessidade de inovar dia após dia com o intuito de divertir, criar distrações novas para terminar com o aborrecimento. Mas e o ensino? Como esperam que tudo mude, mas o ensino permaneça tradicional?

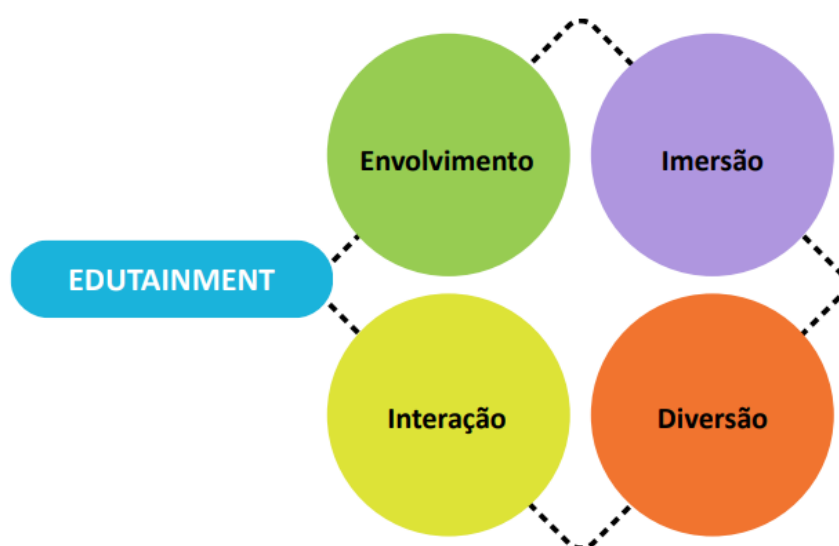
Felizmente, a pedagogia e a tecnologia já não estão totalmente separadas como há uns anos atrás. Agora requer-se a sua implementação, sempre de forma construtiva por parte do estudante, sem esquecer que a permissão parte do professor. E, através disto, fui-me deparando com variados estudos que mencionavam conceitos já conhecidos como lúdico, didático, mas também de outros termos como *Edutainment* e *Gamification*.

O lúdico, de origem latina “*ludus*” significa jogo e a sua definição foi ganhando cada vez mais importância, tornando-se uma das maneiras mais eficazes de envolver um aluno numa atividade escolar, uma vez que “a brincadeira é algo inerente à criança e, de certa forma, é um meio de refletir e descobrir o mundo que a cerca” (Nadoline & Final, 2013, p. 4). Enquanto o jogo lúdico permite que os discentes tenham um impulso que os mo-

tive à aprendizagem, por sua vez, o jogo didático possibilita aos estudantes uma abordagem dos conteúdos lecionados, que coloque à prova os seus conhecimentos e façam uma autoavaliação das suas aprendizagens.

Passando à definição do conceito *Edutainment*, surgiu da junção de educação e entretenimento. Rui Lima, autor de *Gaming, Gamificação e Aprendizagem* (2020), apela para o entendimento de que os alunos e os próprios adultos estão constantemente agarrados aos telemóveis e jogos. Deste modo o *Edutainment*, baseia-se na aplicação do jogo, de vídeos, de envolver o estudante na atividade e a sua imersão sem se aperceber. Tornando-se, assim, uma interação permanente.

Figura 1 - Edutainment

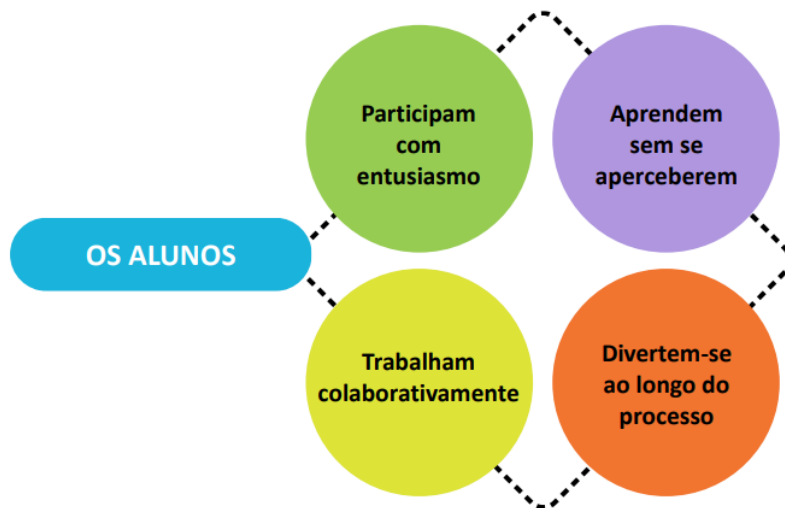


Fonte: Lima, Rui (2020) – *Gaming, Gamificação e Aprendizagem*. Ciclo de webinares, Escola Virtual, p. 24.

Por isso, o objetivo do *Edutainment*, a sua ideia fundamental é que os alunos se envolvam nas atividades, neste caso os jogos, com entusiasmo. Ao jogar, os discentes, nem se vão aperceber, logo de imediato, que estiveram num processo de aprendizagem, em colaboração e cooperação com os colegas e que se divertem enquanto o fazem. E por isso mesmo, esta abordagem tira o foco do professor e coloca o aluno como centro de atenção, assim como o professor Rui Lima afirma:

Uma pedagogia centrada no aluno, só dá oportunidade de nós trabalharmos especificamente com cada aluno, de nós chegarmos às características de cada aluno e o aluno ter também a capacidade de gerir os seus ritmos e de gerir as suas capacidades e as suas dificuldades também. O conhecimento nunca deve ser colocado de lado [...] (Lima, 2020).

Figura 2 - Pedagogia centrada no aluno.



Fonte: Lima, Rui (2020) – *Gaming, Gamificação e Aprendizagem*. Ciclo de webinários, Escola Virtual, p. 24.

A era digital, de certa forma já marcou o ensino, na medida em que os professores recorrem a computadores, a telemóveis e o acesso à internet como um apoio das suas aulas. Atualmente, os jogos estão mais presentes no nosso quotidiano e, em diversas áreas, podem ser encontrados e usados como ambientes gamificados com a contribuição de contextos motivacionais com base em desafios emocionantes, recompensas pelas dedicação e eficiência:

É inegável que a cultura de jogos vem crescendo e envolvendo um número grande de indivíduos no mundo. Antes exclusivo às áreas recreativas, essa tendência tem feito com que aspetos relacionados ao ato de jogar sejam utilizados como estratégias motivacionais em outros setores, como: forças armadas, indústria, educação e meio corporativo (Busarello, 2016, p. 11-12).

No caso do termo *Gamification*, este surge como uma alternativa de estratégia de aprendizagem distinguindo dos jogos, apresentado por Karl Kapp, professor de tecnologias instrutivas no Departamento de Tecnologias Instrutivas da Universidade de Bloomsburg, na Pensilvânia. A palavra tem a sua origem num documentário da *National Geographic Society*, apresentada pela primeira vez no ano de 2002.

Durante a pesquisa bibliográfica confrontei-me com uma visão bastante interessante por parte do autor sobre a utilização de *gamificação* na educação, o qual faz a comparação com a crença, em tempos remotos tomada como absoluta, de que o mundo era plano. Na medida em que a descoberta do planeta ser esférico, só foi comprovado após anos de investigação e observação, o uso da gamificação na educação seria do mesmo modo. Inicialmente podia ser perspetivado como inadequado, uma vez que aprender e brincar/jogar não poderiam ser utilizados no contexto escolar, mas após testarem e adaptá-lo para o contexto, afinal podia trazer muitas vantagens. Como se pode observar na citação seguinte:

There once was a myth that the world was flat, and it became a belief for many individuals. However, through research, observation and discovery, the scientific community proved the world is spherical. [...] Consider the concept of gamification. The idea has been held up as either the promise of gaining and forever holding learners' attention, or as a manipulative tool to trick learners into doing something they don't really want to do. The truth is not so dramatic. Gamification is a tool in learning professionals' tool kit with advantages and disadvantages in different situations and environments. It facilitates learning and encourages motivation using game elements, mechanics and game-based thinking¹ (Kapp, 2014, p. 1).

Através deste comentário, define *Gamification* como o uso de mecânicas dos jogos, recorrendo à sua estética e lógica para incentivar/motivar/engajar os indivíduos, neste

¹ Tradução da autora: Outrora existiu um mito de que o mundo era plano e tornou-se uma crença para muitos indivíduos. No entanto, por meio de pesquisa, observação e descoberta, a comunidade científica provou que o mundo é esférico. Considere o conceito *gamificação*. A ideia foi sustentada como a promessa de ganhar e prender para sempre a atenção dos alunos, ou como uma ferramenta de manipulação para induzir os alunos a fazer algo que eles realmente não querem fazer. A verdade não é tão dramática. A gamificação é uma ferramenta no kit de ferramentas de aprendizagem de profissionais com vantagens e desvantagens em diferentes situações e ambientes. Facilita a aprendizagem e incentiva a motivação usando elementos de jogos, mecânicas e pensamento baseado em jogos.

caso os alunos, para desenvolver a aprendizagem e resolução de problemas ou ainda como o uso de mecânicas de jogos em contextos não jogos. Da mesma forma, o professor Rui Lima² apresenta o *gaming* como “um jogo para aprender, para adquirir uma determinada competência [...] a ferramenta como forma de promover a aprendizagem”, criar um jogo didático que permita ao aluno aprender uma determinada competência, enquanto que *Gamificação* é “tornar algo que não é jogo num jogo” (2020, p. 9).

De acordo com Karl Kapp, em torno deste termo surgem alguns mitos que se procura desmistificar: a *gamificação* e jogos são a mesma coisa; exclui os estudantes mais velhos; não existe ciência; é unicamente à base de pontos, medalhas e classificações (Kapp, 2014, p. 1). Relativamente a este último ponto, não se limita apenas à utilização das mecânicas de jogos, mas contempla a utilização destas para a resolução de problemas e para a motivação e o engajamento de um determinado público. Isso não significa necessariamente a participação em um jogo, mas a utilização dos elementos mais eficientes, presentes nas mecânicas, dinâmicas e estética, para reproduzir os mesmos benefícios que o ato de jogar proporciona (Busarello, 2016, p. 28).

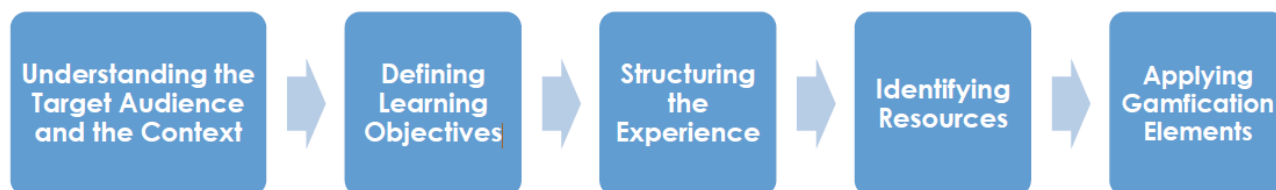
As mecânicas de um jogo como, por exemplo, a utilização de sistema de pontos, os rankings, os níveis de dificuldade, a restrição de tempo e os distintivos, na maioria das vezes são utilizadas por várias empresas com o intuito de manterem os seus clientes engajados e interessados. Se pensarmos rapidamente no cartão Continente (#NOTsponsor) tem um sistema de pontos que incentiva as pessoas a fazerem as compras no seu estabelecimento, premiando-as com 5 euros por cada compra com valor superior a 20 euros. Isto é uma tática de gamificação por parte da empresa de motivar os clientes a fazer compras com valores superiores que, sem esta motivação, possivelmente não fariam tão regularmente.

Portanto, o que é necessário para aplicar a gamificação na educação? A partir da obra, *A Practitioner's Guide to Gamification of Education*, de Wendy Hsin-Yuang Huang e Dilip Soman, um guia prática de como o fazer tendo em consideração os seguintes aspetos: compreender o público-alvo e o contexto que se inserem; determinar os objetivos de

² Ciclo de webinários, Escola Virtual – Encurtar @ Distância: *Gaming, Gamificação e Aprendizagem*. Vídeo disponível em: youtube.com/watch?v=JmK3zNweDoY&t=867 – consultado em 17/06/2020 [23:51].

aprendizagem; estruturar a experiência; identificar os recursos necessários; e, por último, aplicar os elementos de gamificação (Huang & Soman, 2013, p. 7). Definido estes cinco pontos, o próximo passo será definir a duração que a atividade terá, onde será aplicado, se será realizado em grupo ou individual, e se decidir aplicar em grupo, qual o tamanho do número.

Figura 3 - Cinco passos para a gamificação.



Fonte: Huang, Wendy Hsin-Yuan, Soman, Dilip (2013) – **A practitioner's guide to gamification of education**. Universidade de Toronto.

É importante conhecer o público-alvo e o contexto em que se inserem, de forma a que se organize e se crie um jogo didático que se identifique com a idade dos alunos e não exista uma barreira. Posteriormente deve-se definir, enquanto professor, a partir desse jogo o que se pretende que o aluno retire e aprenda. À medida que estas atividades vão desenrolando, deve-se ter em consideração que o aluno deve estar engajado e motivado, portanto, ter cuidado em que o jogo tenha os seus desafios, mas que não seja muito difícil de ser alcançado ou demasiado fácil, porque de ambas as formas os estudantes perderão a motivação. E, por fim, aplicar elementos de gamificação, aos que Huang e Soman identificam como: *Self-elements* e *Social-elements*. Ou seja, o primeiro conceito pode estar relacionado com um sistema de pontos, conquistas, níveis ou simplesmente restrições de tempo. Enquanto que o segundo conceito, relaciona-se com a competição ou cooperação entre os colegas, como por exemplo o uso de tabelas de classificação (2013, p. 13).

Figura 4 - Elementos de gamificação.

Examples of Game Mechanics (Self-Elements vs. Social Elements)	
Self-Elements (Complete Stage)	Social Elements (Push Stage)
Points	Leaderboards
Levels	Virtual Goods
Trophies/Badges	Interactive Cooperation
Virtual Goods	Storyline
Storyline	
Time Restrictions	
Aesthetics	

Fonte: Huang, Wendy Hsin-Yuan, Soman, Dilip (2013) – **A practitioner’s guide to gamification of education**. Universidade de Toronto.

Recorrer aos jogos didáticos permite que os estudantes aprendam de uma forma mais descontraída, pois por vezes nem se apercebem que estão a aprender, desenvolver capacidades de processar os factos científicos e fazer sequências lógicas durante a resolução de um problema.

Por fim, deve-se abordar algumas das vantagens que trazem os jogos que Carina Costa menciona na sua dissertação, *A importância do jogo no processo de ensino e aprendizagem de alunos com perturbação de hiperatividade e défice de atenção*. O recurso de jogos didáticos irá permitir que se desenvolva uma boa relação entre professor-aluno, uma vez que ambos estarão envolvidos na mesma tarefa. Para além disso, promoverá o trabalho de equipa entre os colegas, onde aprenderão a respeitar as diversas opiniões com o objetivo comum de resolver um problema. A resolução dos problemas permite que os alunos se deparem com situações e problemas sobre os quais terão de refletir e arranjar uma resposta. Paralelamente desenvolve o senso de desportivismo, ou seja, a convivência com o vencer e o perder, o que se torna um fator de motivação de continuarem a trabalhar para alcançarem o pódio. E, por fim, jogo em sala de aula fará com que os alunos se envolvam mais com os conteúdos da disciplina, proporciona uma oportunidade de aprender de forma prazerosa (Costa, 2012, p. 39-41).

Apesar da Gamificação não estar inteiramente ligada ao conhecimento e às competências, o efeito que produz no comportamento dos alunos permite que estes se comprometam e se motivem, originando assim um desenvolvimento de conhecimentos e habilidades (Kirakova, Angelova, Yordanova, 2014, p. 2).

2. O jogo didático na aula de História

Como abertura deste subcapítulo sobre o recurso do jogo didático na aula de História, aproveitei um excerto da obra *Evidentemente: Histórias da Educação*, de António Nóvoa que enuncia o seguinte:

Para uns, o mais grave são as situações de indisciplina e de violência, a falta de um mínimo de padrões morais e de regras de comportamento. Para outros, o drama é a ignorância dos alunos, a sua péssima cultura geral, a fraquíssima formação escolar em várias áreas vitais como a língua portuguesa e matemática. Para alguns, é incompreensível a pobreza dos programas em domínios essenciais para a sociedade do conhecimento, como as novas tecnologias ou a aprendizagem de línguas estrangeiras. Para outros ainda, a nossa escola não fomenta a criatividade, o espírito de iniciativa e o empreendedorismo tão necessários nesta era da globalização (Nóvoa, 2005, p. 76).

Quando tomámos a decisão de seguir pela vertente da área da educação, consigo acarreta diversas responsabilidades. Uma delas, em História, é encontrar uma forma de tornar a disciplina apelativa para os estudantes. Durante a minha formação no Mestrado, estive sempre consciente desse aspeto. O conhecimento científico comanda a formação, mas o aspeto mais didático, tem a sua força.

Preocupação minha, bem como de vários professores e autores que procuram a resposta, por mais variada que possa ser, de conseguir resolver o mistério de “como fazer com que nossos alunos gostem e se envolvam com a História?” (Pereira & Giacomoni, 2018, p. 10). Estes autores colocam em causa os distanciamentos temporal e espacial

existentes entre as camadas mais jovens (que à medida do tempo se prolonga) e os conteúdos da disciplina. Ao observarmos esses conteúdos e colocarmos em contacto com os estudantes surgem diversas questões do “porquê?” e “qual o sentido de saber e aprender?”. Os alunos começam a interrogar sobre a utilidade (no futuro) e a lógica da disciplina se no “dia-a-dia não iriam utilizar estas informações no mercado de trabalho”. E, portanto, como podemos nós, professores, “aproximar o conteúdo à realidade dos alunos? Como tornar a aula mais interessante, palatável e participativa?” (Prezotti & Margoto, p. 5). Ao que Pereira e Giacomoni respondem:

Tal distanciamento seria um fator de desânimo e desgosto pela aula de História e que, em função disso, o encantamento pela história viria pela potencialidade de o ensino conseguir estabelecer relações entre o conteúdo ensinado e a própria história vivida dos estudantes (Pereira & Giacomoni, 2018, p. 10).

Neste seguimento, a missão é colocar os alunos a experienciarem a disciplina de História de um modo que lhes é familiar de forma a envolvê-los nos conteúdos de História.

Pereira e Giacomoni apresentam dois elementos distintos: aprender e conhecer. Apresentam que conhecer é saber elementos formais como, por exemplo, saber a relação entre o Tratado de Versalhes e a Segunda Guerra, a definição de um conceito ou mesmo a mera identificação de líderes de uma batalha. Este conhecimento é uma etapa importante da aula de História, necessário para a acumulação de informações e de saberes para a compreensão da História. Mas aprender interliga-se com o ensinar, permitindo que exista um comunicador e recetor de conhecimento. Assim, “[...] é importante perceber que o aprender e/ou ensinar não são ações isoladas, mas sim momentos convergentes entre si.”, originando uma passagem “entre não saber e saber” (Pereira & Giacomoni, 2018, p. 11).

Fazem ainda uma referência muito interessante ao significado da palavra ensinar, que, se pensarmos sobre o assunto, rapidamente chegamos à conclusão de que significa a transmissão de conhecimentos a outras pessoas, neste caso, os alunos. E numa tentativa de encontrar sinónimos, não vai para além de palavras como “lecionar”, “ministrar”, “doutrinar”, “informar”, “adestrar”, “instruir”, “treinar”, “amestrar” e por aí em diante. Ao verificar a palavra “aprender”, está falsamente agarrada a verbos que põe em causa

a própria disciplina de História, nomeadamente: “gravar”, “memorizar”, “absorver”, “reter”, “assimilar” e “fixar” (Pereira & Giacomoni, 2018, p. 21-22).

Sabrina Hüther, na sua obra *Jogando com História: diferentes possibilidades de aprendizagem*, chama para a nossa atenção para o facto de que ensinar e aprender são processos distintos, uma vez que o ato de ensino nem sempre resulta no ato de aprender. Ou seja, o método de ensino do professor nem sempre funciona para todos os alunos. Às vezes, a forma como se ensina pode estar distanciada do contexto em que os discentes vivem. Como já explanado no subcapítulo anterior, nos dias de hoje todos estamos habituados a uma nova maneira de viver, em comum com tecnologia e redes sociais, um largo conjunto de fatores que existem para o nosso entretenimento. E História, quando unicamente como passagem de conhecimentos do professor ao aluno, pode resultar num processo cansativo e aborrecido (2016, p. 13).

História não pode, nem deve ficar refém da ideia de “memorizar datas” ou “absorver factos” ou “fixar datas”. Deve-se ensinar o passado, mas sempre em sintonia com o presente, de forma a que os alunos obtenham uma aprendizagem significativa, com capacidades de pensar historicamente, formar um raciocínio lógico e histórico sobre as situações do seu presente, a sua atualidade. Para isso, os professores necessitam de se envolver no atual, nas vivências dos estudantes, fazê-lo envolverem-se na disciplina, através de algo que os motive, como, por exemplo, os jogos.

A partir destas atividades e experiências os jovens constroem noções de temporalidade, comparações, noções de processos e transformações, operações de identificação e diferenciação que lhes permitem conhecer diferentes realidades históricas e refletir sobre a sua própria realidade (Pereira & Giacomoni, 2018, p. 95).

Os professores devem adaptar-se às mudanças culturais e comportamentais dos alunos, envolvê-los mais na sala de aula através de recursos que os motivem, cativem e os desafiem. Os momentos lúdicos são o tempo disponível para que os estudantes têm a capacidade de explorar a sua própria criatividade, os seus conhecimentos e raciocínios históricos, sem a pressão de errar ou estarem submetidos a uma avaliação (Hüther, 2018, p. 13). Por vezes, é bom que os alunos não saibam quando estão a ser avaliados (o que dentro de sala de aula é constante), para que tudo se torne mais fluido e que aprendam com a tentativa-erro, sem medo de serem julgados.

O papel que o professor tem dentro de sala de aula será sempre o importante. É o processo que medeia a informação, que apresenta os conteúdos. E se dispõe de tanto poder, deve sempre “reforçar certos estigmas ligados ao ensino, ou desconstruí-los, como o de que decorar é aprender, ou há apenas uma versão correta dos factos” (Hüther, 2018, p. 15).

O docente deve procurar novos métodos e estratégias que alcancem todos os estudantes, de modo a que não existam entraves em uma das disciplinas que, apesar de falar sobre o passado, detém das informações mais atuais de sempre. No ensino, o professor passa a ser “mediador entre a disciplina e o aluno”, de forma a que se adapte ao discente, “ao seu nível de desenvolvimento, às suas capacidades, interesses e aptidões” (Felgueiras, 1988, p. 112).

Concluimos este subcapítulo com a opinião de Carla Meinerz em relação ao uso de jogos em aula de história:

A aula de História é assim compreendida como espaço de interação e de experimentação, lugar pensado e organizado para a realização de múltiplas e diferenciadas aprendizagens, em que o jogar é admitido e valorizado (Giacomoni & Pereira, 2018, p. 73).

3. Exemplos de jogos didáticos para a aprendizagem da História

*Games shouldn't only be fun.
They should teach or spark an interest in other things.*
Hideo Kojima

Após a leitura de diversos artigos, um ponto em comum em todos passa pelo facto de o seu trabalho ser aplicado ou direccionado para o 3.º Ciclo do Ensino Básico. Este relatório de estágio serve para demonstrar que os alunos do Ensino Secundário também apreciam este tipo de atividades e que partindo de exemplos aqui apresentados podemos adaptá-los ao Ensino Secundário.

Neste subcapítulo abordarei exemplos de alguns jogos que atraíram a minha atenção e, a meu ver, poderão ser utilizados por mim (e quem sabe por outros professores).

Débora Andrade, em *O lúdico e o sério: experiências com jogos no ensino de história*, apresenta jogos diversificados que podem ser utilizados na sala de aula com o intuito de os alunos aprenderem de forma mais motivada. Um dos exemplos apresentados pela autora é um jogo bastante simples na sua preparação e que facilmente estimula a competição. Criou um Quiz e dividiu a turma em 4 grupos com aproximadamente 8 alunos por grupo. De seguida, o objetivo era que essas equipas alternassem para responder às questões relacionadas com os conteúdos programáticos. À medida que se iniciava uma nova ronda, as dificuldades das perguntas iam aumentando. Para avaliar as respostas, cada equipa recebia um feedback instantâneo com a atribuição de um 0, se errasse, ou um X se tivesse acertado na resposta. No final, a equipa com mais marcas X seria o vencedor (Andrade, 2007, p. 97).

A finalidade desta atividade era consolidar e testar conhecimentos de conteúdos já estudados contribuindo, como afirma a autora, “para levar o aluno a organizar as ideias, articulando-as oralmente, localizando e identificando conceitos, temas, formulações dentro de quadros temporais e espaciais previamente estudados” (Andrade, 2007, p. 98).

Termina afirmando que o jogo se demonstrou propício para a interação de todos os elementos pertencentes a cada grupo e mesmo aqueles estudantes mais tímidos ou menos participativos numa aula “tradicional” tornaram-se “importantes quando as respostas não eram tão objetivas ou imediatas” (Andrade, 2007, p. 98).

De seguida, apresenta o jogo “Bingo da História”, o qual foi adaptado para este mesmo relatório de estágio com ligeiras alterações. Andrade apresenta o jogo da seguinte forma: cada número de 1 a 6 estava dentro da roda giratória e correspondia a uma pergunta elaborada pela professora. Ao sortear um número a pergunta era lida diante da turma e os alunos deveriam identificar qual era a resposta e reconhecer se possuíam a palavra correspondente (2007, p. 101).

Relativamente semelhante, o jogo “Bingo da História”, desta vez, elaborado por Joelza Ester Domingues, mas com o *twist* de serem os alunos a prepararem o próprio jogo. A

turma distribui-se por grupos (de 3 a 4 alunos por cada um) e cada um deverá elaborar 12 questões sobre o conteúdo estudado e as suas respectivas respostas. O professor pode, por sua vez, estabelecer algumas regras de modo a que as questões não sejam muito básicas ou óbvias. Posteriormente, e logicamente, o professor deve ter em atenção se essas perguntas estão cientificamente corretas, pertinentes e adequadas. Para tornar o jogo ainda mais desafiador e dinâmico, garantir que existe uma boa variedade de perguntas e respostas. Depois de realizadas as questões e construídos os cartões, o professor distribui as cartelas de respostas aos grupos, de forma a que cada um receba a cartela feita por outro grupo (Domingues, 2020, pp. 1-2).

Após a apresentação de exemplos de jogos de entretenimento passíveis de serem realizados manualmente por um professor, acho importante recorrer ao digital e demonstrar a existência de jogos online e plataformas disponíveis para os professores usufruírem e realizarem uma aula diferente.

Uma vez que a plataforma *Kahoot!* é atualmente bastante concorrida, existem outros jogos que podem originar conclusões muito semelhantes. Através da pesquisa bibliográfica, descobri através da leitura de um relatório de estágio da autoria de Ana Sofia Simões (2018), a existência de uma alternativa ao Minecraft, sendo o *Minecraft: Education Edition History & Culture*.

Minecraft é um jogo eletrónico sandbox, ou seja, permite ao jogador explorar um mundo aberto tridimensional intencionalmente em blocos, pixelizado, podendo extrair matérias-primas, ferramentas artesanais, construção de infraestruturas e, conforme o modo de jogo selecionado, combater os inimigos controlados pelo computador ou jogar online com outros jogadores. Desenvolvido pelo sueco Markus “Notch” Persson e posteriormente desenvolvido e publicado pela Mojang, a licença foi comprada pela Microsoft em 2014.

Apesar de ser um jogo largamente apelativo para um público-alvo bastante diversificado (seja que idade for, o Minecraft tem a capacidade de alcançar o entusiasmo de todas as idades), não se deve esquecer que o seu valor comercial ultrapassa as expectativas. Entende-se que um jogo cujo custo não seja apelativo, leva à sua rejeição de prática em sala de aula (ou mesmo como atividade extracurricular).

É nesta parte que entra o Minecraft: Education Edition. Através desta plataforma, professores e alunos podem aceder sem necessidade de pagamento, uma vez que esta plataforma é gratuita e muito fácil de fazer o seu download. Permite que professores tenham acesso a conteúdos já construídos como também podem fazer os seus próprios trabalhos conforme desejarem.

De seguida, apresento um Relatório de Estágio, que tive a oportunidade de assistir à sua defesa e me motivou a seguir com o meu desejo de abordar os jogos como tema do meu Relatório. Pedro Costa, no seu relatório de estágio denominado de *A Caixa-forte do Ensino: Aprender Divertida(mente)*, no qual o seu grande objetivo seria “dinamizar a sala de aula e envolver os alunos em contextos diferentes daqueles a que estão habituados” (Costa, 2019, p. 68). Das numerosas atividades que desenvolveu, vou apenas destacar os jogos didáticos. O primeiro jogo que nos apresenta intitula-se *Quem quer ser Navegador?*, que consiste num jogo de perguntas que à medida que eram respondidas, o grau de dificuldade ia aumentando.

Em uma das suas aulas, inserida na temática da rivalidade luso-castelhana, decidiu dinamizá-la e torná-la num jogo, através da divisão da turma em duas equipas. Para isso, elaborou um tabuleiro gigante que foi projetado no quadro da sala de aula e colocou metade das mesas do lado esquerdo e a outra metade do lado direito. Dessa forma, no centro, estaria livre para decorrer a atividade. O objetivo do jogo seria os alunos lançarem o dado virtual e deveriam colocar a sua bandeira portuguesa ou espanhola, na casa que lhes calhara em sorte. Quando se opta por um jogo deste tipo, existe uma intenção e um objetivo que o professor quer que os alunos alcancem, portanto, sem ser óbvio, o dado virtual estava, segundo as suas palavras, forjado. Dessa forma, calharia nas casas que eram respetivas, seguindo-se de tarefas individuais ou coletivas.

No dia 6 de maio de 2020, foi apresentado um novo jogo português, intitulado *PIGGE*, baseado na temática da Ditadura e do Estado Novo em Portugal (uma temática pertencente aos conteúdos programáticos do 9.º ano e 12.º ano). Realizado pelos estúdios independentes da *Seaward Studios*, o jogo ainda se encontra numa fase de desenvolvi-

mento, com o objetivo de sair para as plataformas PC e PlayStation 4. A equipa de desenvolvimento surgiu no ano anterior, em 2019, e é composta por alunos³ finalistas do curso de Animação e Videojogos da Escola de Tecnologias, Inovação e Criação.

Este jogo é um projeto *edutainment*, lembrando que é originada da união das palavras education e entertainment (entretenimento educativo). Isto é uma abordagem recente que apresenta um caminho intermediário entre o aprendizado e o divertimento. E os seus grandes pilares passam pelo envolvimento, imersão, interação e diversão.

Os seus criadores apresentam-nos Filip, uma raposa estudante de artes, que pretende inspirar o povo contra as forças totalitárias da PIGGE (Pig Internacional Guard that Guards Everything), fazendo referência à polícia política da época (1945-1969), a PIDE (Polícia Internacional e de Defesa do Estado). Recordando a sua responsabilidade, deveria reprimir todas as formas de oposição ao regime político, daí a analogia de “PIGGE”. Portanto, “nesta luta pela liberdade, Filip terá de obter pistas e esquivar-se dos agentes que o perseguem pela noite, à medida que pinta murais por um ambiente inspirado na cidade de Lisboa.” O jogador será guiado pelo diálogo desenvolvido pelas personagens e navegará por um ambiente repleto de pistas, ferramentas e elementos de história visual, pertencentes a um passado marcado por uma das mais longas ditaduras da Europa. André Loureiro, Game Developer pertencente à equipa, justifica a necessidade da existência deste jogo, uma vez que:

[...] o marco da revolução dos cravos é ainda pouco conhecido pela nossa geração, sentindo que é necessário expô-lo aos mais novos e [...] que os videojogos como PIGGE são a ponte ideal para o conseguirmos.

³André Loureiro (Game Developer); Francisco Domingues (Game Developer); Rita Macedo (Game Artist); Rui Barata (Game Animator).

Figura 5 - PIGGE, o jogo português sobre o Estado Novo.



Fonte: pplware: <https://pplware.sapo.pt/jogos/pigge-um-jogo-portugues-sobre-o-estado-novo/>

4. *Side quest*: A nova realidade que vivemos

Nós ao sairmos da zona de conforto, [...] foi preciso sair da caixa.

Lima, 2020.

Não pretendo alongar esta temática uma vez que não está diretamente ligada com o tema do Relatório de Estágio.

Repentinamente, vimos o nosso quotidiano transformar-se em dias fechados dentro de casa e a confrontar experiências totalmente diferentes do que estávamos habituados a lidar e vimo-nos obrigados a completar uma *side quest* lançada pelo Covid-19. Portanto, o ano letivo 2019/2020 tornou-se complicado para muitos professores e para os alunos.

Os professores, durante a quarentena, em época de isolamento das suas rotinas, tiveram que enfrentar um inesperado *boss*: o Ensino @ Distância. A partir desse momento, a carga letiva tomaria um rumo diferente e tivemos de lidar com aulas semanais (com sorte 90 minutos por semana, quando disciplina sem exame final). Por mais agradável

que seja estar em casa, jamais o ensino à distância irá substituir o contacto direto com o professor.

A Escola Virtual, no Youtube, desencadeou um Ciclo de Webinares intitulado *Encurtar @ Distância*. Foi uma iniciativa que contou com a presença de vários oradores com a finalidade de apoiar os professores, alunos e encarregados de educação “na adaptação à realidade do ensino à distância”.

Dessa forma, como já foi mencionado nos subcapítulos anteriores, o orador que deu início ao 1.º webinar foi o Professor e Diretor Pedagógico no Colégio Monte Flor, Rui Lima afirma que todos tivemos que enfrentar uma nova realidade e, para isso, existiu a necessidade e obrigação de sairmos da nossa zona de conforto, que era estar presencialmente dentro de uma sala de aula. Afirma que se deve encontrar outro caminho para o ensino e permitir que o aluno tenha uma aprendizagem mais autónoma. E os jogos didáticos permitem isso ao aluno, assim como Rui Lima afirma:

Por isso, o jogo [...] quer o jogo para aprender (o conceito de gaming), quer a gamificação na aprendizagem são muito importantes porque permitem ao aluno [...] fazer essa aprendizagem por si de uma forma mais autónoma (Lima, 2020).

Por último, demonstrar de que forma se pode transacionar de um ensino tradicional, presencial, para um ensino à distância, novo e complicado. O que apresenta, não é tomado como absoluto, mas como uma forma nova de encarar esta realidade: formar equipas, discussões em pequeno grupo, partilhar recursos, desafiar os alunos e avaliar e monitorizar. Desafiar os alunos a realizarem tarefas diferentes do que faziam em sala de aula.

Figura 6 - Desafios da transição do ensino presencial para o ensino à distância.



Fonte: Lima, Rui (2020) – Gaming, Gamificação e Aprendizagem. Ciclo de Webinares, Escola Virtual, p. 24.

Antes do Covid-19, o uso dos jogos didáticos, como o *Kahoot!*, eram usados para início do ano letivo ou muito pontualmente, agora ganharam uma dimensão significativa. Na falta de recursos que permitam ao aluno, em casa, ser capaz de interagir e está cativado a participar, os jogos demonstraram-se ideais para a situação.

Até mesmo a Porto Editora, apesar de relevante, ganhou uma nova procura por parte de pais, estudantes e professores. É uma plataforma conhecida por disponibilizar um vasto leque de recursos como, por exemplo, manuais escolares virtuais, exercícios, vídeos e jogos didáticos. Durante o isolamento social e o retorno à escola (virtual), a plataforma acabou por ter um aumento significativo de 35% de inscrições. Através da notícia disponível no website do Jornal de Notícias, é possível observar que os jogos didáticos foram dos recursos mais procurados pelos pais, alunos e professores (Jornal de Notícias, 2020).

Level II: Estudo de caso

1. Tabuleiro de Jogo: Escola Secundária de Rio Tinto

Dedico este capítulo à apresentação do espaço onde sucedeu a Iniciação à Prática Profissional do ano letivo de 2019/2020, na Escola Sede do Agrupamento de Escolas de Rio Tinto n.º 3 – Escola Secundária de Rio Tinto (ESRT). Esta localiza-se na Travessa da Cavada Nova, no concelho de Gondomar, mais especificamente Rio Tinto. Pertenci ao núcleo de estágio, juntamente com a colega Joana Gomes e com a professora orientadora cooperante, Manuela Durão.

O Agrupamento de Escolas n.º 3 de Rio Tinto (AERT3) é o resultado da união do Agrupamento de Escolas de Baguim do Monte e da Escola Secundária de Rio Tinto, criado a 4 de julho de 2012, distribuindo-se pelas Freguesias de Rio Tinto, Baguim do Monte e União de Freguesias de Fânzeres e São Pedro da Cova, pertencentes ao concelho de Gondomar. No total reúnem-se nove estabelecimentos de ensino: quatro jardins de infância, duas escolas básicas com educação pré-escolar e 1.º ciclo, uma escola básica com 1.º ciclo, uma escola básica com 2.º e 3.º ciclos e uma escola básica e secundária⁴ (Projeto Educativo 2018/2021, 2018, p. 15).

Na realidade, a primeira impressão de certos professores foi muito negativa devido a comentários como: “Desista e mude de emprego enquanto pode”. Contudo, graças à orientadora cooperante, esse tipo de comentários negativos rapidamente foi esquecido. Desde o primeiro dia, até ao final do meu percurso, que não consigo apontar um único dia em que a professora não nos recebesse com um sorriso na cara. Éramos recordadas constantemente da importância de ser feliz dentro da sala de aula e de criar laços com a turma.

Apesar deste incidente inicial, a comunidade escolar demonstrou-se sempre muito agradável e amigável. Os professores mostraram-se sempre prontos a ajudar e chegaram

⁴Jardim de Infância de Baguim do Monte; Jardim de Infância do Baixinho; Jardim de Infância do Castro; Jardim de Infância de Entre Cancelas; Escola Básica do 1.º Ciclo com Jardim de Infância do Seixo; Escola Básica do 1.º Ciclo de Vale de Ferreiros; Centro Escolar de Baguim; Escola Básica Frei Manuel de Santa Inês; Escola Básica e Secundária de Rio Tinto.

mesmo a convidar-nos a assistir a outras aulas, mesmo de outras disciplinas. Tanto eu como a colega de estágio recebemos convites para participar em visitas de estudo. Visitas que infelizmente nunca chegaram a realizar-se devido às circunstâncias do Covid-19. Nunca irei esquecer a confusão que os funcionários da escola faziam ao verem-me entrar na sala dos professores. Também não esquecerei a amabilidade sempre presente, da sua parte, ao ajudarem-me a orientar pela escola e em tudo o que necessitasse.

Relativamente ao recinto, é de realçar as suas excelentes condições e a diversidade de espaços que detém. Uma escola que tem a sua própria “Casa da Música” é algo notório e especial. Dando uma breve explicação, este é um espaço pequeno, mas perfeito para uma turma, localizando-se próximo dos campos de futebol. Os professores podem reservar o espaço e usufruir do mesmo durante o período letivo com os seus alunos. Eu e a colega tivemos a oportunidade de lecionar uma aula na “Casa da Música”, onde ambas realizamos um debate e, honestamente, não imaginaria outro espaço, senão aquele, para o fazer.

Este estabelecimento, apesar de contemplar o 3.º ciclo do ensino básico, tem como perfil dominante o de escola secundária, oferecendo quatro Cursos Científico-Humanísticos: Ciências e Tecnologias, Artes Visuais, Ciências Socioeconómicas e Línguas e Humanidades. Através de uma oferta formativa complementar, esta escola assegura uma dupla vertente de orientação académica e profissional, visando o prosseguimento dos estudos em cursos de especialização tecnológica ou a inserção direta no mundo do trabalho. Dispõe assim de cursos de Técnico de Turismo, Técnico de Eletricidade, Automação e Computadores e Técnico Auxiliar de Saúde (Oferta Educativa 2020-2021, 2020, p. 2).

A Escola Secundária de Rio Tinto é conhecida por acolher sempre com bons olhos, por oferecer novas alternativas de ensino e novas formas de organização escolar e, por isso, abraçaram um *Projeto Educativo 2018/2021*. A missão escolar passa por três dimensões estratégicas de intervenção e propõe-se que seja realizada pelos docentes juntamente com os alunos, estabelecendo dessa forma estratégias de atuação:

1. Sucesso educativo e prevenção do abandono escolar;
2. Qualidade de uma ação educativa aberta à inovação;

3. Cidadania ativa, participada e responsável (Projeto Educativo 2018/2021, 2018, p. 6).

Estas têm como objetivo prestar um serviço educativo de qualidade, partilhando estratégias que sejam benéficas para a comunidade escolar e que respeitem os valores de equidade, justiça, responsabilidade, excelência, exigência, liberdade, democracia, conhecimento e inovação. Estas estratégias têm também como objetivo o desenvolvimento de competências nos domínios cognitivo, afetivo e motor, conducentes ao exercício de uma cidadania ativa e informada ao longo da vida. Por sua vez, o agrupamento defende os seguintes princípios orientadores:

- Desenvolvimento da autonomia do agrupamento no plano pedagógico, administrativo e financeiro;
- Envolvimento de toda a comunidade nos processos educativos;
- Inovação e melhoria contínua das práticas pedagógicas enquanto processo de garantir a melhoria das aprendizagens;
- Promoção do trabalho colaborativo no sentido da construção de práticas profissionais de qualidade;
- Promoção da escola pública inclusiva e da igualdade de oportunidades no sucesso educativo;
- Promoção da humanização das escolas do agrupamento;
- Promoção da dimensão ética de toda a comunidade escolar (Projeto educativo 2018/2021, 2018, p. 9).

Assim, está claro que a Escola Secundária de Rio Tinto pretende alcançar o seu maior objetivo de garantir o acesso à educação a todos os alunos, permitindo ainda formá-los como cidadãos ativos, através de várias atividades extracurriculares. Esta preparação profissional, e a convivência em sociedade, é algo que é facilmente alcançado e, por experiência própria, posso afirmar que isso está realmente a acontecer dentro do espaço letivo.

É importante destacar o valor que a “Escola” dá à abertura de novos caminhos que a possam tornar na melhor, não a nível de estatuto, mas a nível de espaço, onde os alunos sabem que estão seguros e saem de lá com todas as bases possíveis e necessárias para o mundo do trabalho:

Do conhecimento da Escola que somos e para abrir caminho à Escola que queremos ser, definiram-se três dimensões estratégicas de intervenção que irão orientar a ação do agrupamento no quadriénio 2018/2021, nunca perdendo de vista que o sucesso da Escola se há de medir, em termos finais, pelo sucesso pessoal e profissional dos seus alunos e formandos e pelo contributo que possa proporcionar à comunidade onde se integra (Projeto educativo 2018/2021, 2018, p. 9).

2. Os jogadores: 11.º ano

No início do ano de estágio na Escola Secundária de Rio Tinto, foi atribuído à professora orientadora um leque de quatro turmas, duas de 10.º ano e duas de 11.º ano. Apenas uma dessas turmas de 11.º ano é que estava direcionada para o Curso Científico-Humanístico de Línguas e Humanidades e foi com essa mesma que foi realizado o estágio. A decisão foi tomada pela professora orientadora. Assim sendo, só lecionei uma turma e o meu objeto de estudo centrou-se unicamente nessa mesma turma.

No que respeita à caracterização da turma, esta é composta por 28 alunos – 24 raparigas e 4 rapazes – com idades compreendidas entre os 15 e 17 anos. Contudo uma das alunas não estava inscrita na unidade curricular e um outro aluno, no final do primeiro semestre, decidiu nunca mais aparecer nas aulas. Desde o primeiro contacto com a turma, através de observações recolhidas das aulas iniciais lecionadas pela professora orientadora, percebi que esta turma iria ser desafiante ao longo do ano letivo. Sem dúvida, uma turma capaz de desafiar, no bom sentido, permitiu que fosse feito, desde o primeiro dia, um trabalho que exigia uma melhor preparação e rigor a nível científico. Esta turma tinha sempre dúvidas sobre acontecimentos e momentos que não constavam do manual, nem tinham sido abordados na aula.

Portanto, demonstraram sempre o seu potencial e interesse em História. Esse mesmo interesse promoveu sempre uma boa dinâmica dentro da sala de aula. Para além disso, os alunos sempre foram muito compreensivos com a nossa posição e sempre nos ajudaram de modo a conseguir um bom funcionamento das aulas. Os alunos também entenderam o quão importante era para nós, professoras-estagiárias, a realização de certas atividades para a realização do nosso relatório e, sempre com muito ânimo, realizaram-nas e nunca falharam.

A relação professor-aluno foi de excelência com toda a turma e esse aspeto refletiu-se de forma evidente nas aulas por mim lecionadas, como também pela colega e pela professora orientadora. A participação e interesse da maioria dos alunos em muito contribuíram para que as nossas aulas pudessem sempre decorrer de uma forma tranquila, mas simultaneamente dinâmica.

Contudo, a nível de aproveitamento, esta postura dos alunos frequentemente não se refletia nos seus resultados, o que, pontualmente, levava a alguma frustração pessoal de uma parte da turma. Turma esta que, honestamente, sempre falou sobre o seu interesse pela disciplina e as dificuldades passadas no 10.º ano ao não conseguir alcançar as notas pretendidas. O que justifica estes resultados são as dificuldades evidenciadas, não propriamente na compreensão dos conteúdos lecionados, mas na expressão escrita.

O bom aproveitamento da turma a nível da oralidade, até mesmo por parte de alguns alunos cujo resultado em prova escrita fosse menos positivo, permitiu que ao longo do ano fosse possível realizar diferentes atividades, organizadas pelas professoras estagiárias (trabalhos de pares, trabalhos de grupo, debates...). Por esta razão, é também seguro afirmar que, disciplinarmente, esta tenha sido uma turma de excelência ao longo de todo o ano.

É de realçar que este ano os alunos demonstraram-se satisfeitos com as notas que iam obtendo, em relação ao ano anterior, comparando a pouca fé que tinham no passado, na disciplina de História, com a presente motivação e interesse que ganharam. Tudo isto possível, segundo eles, devido ao apoio adicional e aulas lecionadas por três professoras, tornando o ambiente mais dinâmico e diferente.

Level III: Final Boss – intervenção pedagógica

1. O grande amigo *Kahoot!*



Conforme o tempo passava e me familiarizava com o recinto escolar e o seu ambiente, comecei a notar que a aplicação *Kahoot!* era muito utilizada. Esta plataforma permite que o docente aplique, em sala de aula, uma série de questões de escolha múltipla, sem a necessidade de recorrer ao método tradicional de as realizar numa folha de papel. Deste modo, este recurso didático permite analisar o conhecimento dos alunos para a sua avaliação formativa de uma forma mais interativa e descontraída.

Tendo em consideração estes aspetos, decidi dar início à minha intervenção pedagógica com o *Kahoot!*, como um jogo-teste do meu relatório de estágio, para verificar a reação e comportamento dos alunos. Elegi uma plataforma bem estruturada de forma a reunir informações úteis para aplicar nos futuros jogos criados por mim.

Para realizar este tipo de atividades deve-se previamente estabelecer a temática a ser desenvolvida, quais as questões que pretendemos colocar e as competências que queremos desenvolver e avaliar. Depois de realizada esta tarefa, deve-se projetar na tela o PIN de acesso para os alunos colocarem nos seus telemóveis, de modo a que se possam conectar ao jogo. A partir desse momento, os alunos competem entre si para vencer o jogo com o maior número de pontos possível. Existe a opção de os discentes jogarem em modo individual ou em pares. Contudo, esse aspeto fica ao critério do professor. Existem dois fatores que condicionam a vitória: a rapidez e atenção com que o aluno lê a pergunta e o tempo que demora a responder. Apesar de existir uma necessidade em ser o mais rápido a responder, os alunos entendem que se interpretarem a questão de forma errada, isso resultará na escolha da resposta errada e, conseqüentemente, na perda de pontos.

O *Kahoot!* permite que os alunos entrem num jogo de competição (saudável) entre si, com o objetivo de mostrar quem tem os melhores conhecimentos, na tentativa de alcançar o primeiro lugar do pódio.

A aplicação deste jogo teve como objetivo principal a recordação de conteúdos lecionados. A Escola Secundária de Rio Tinto teve uma pausa de fim de semestre entre os dias 29 e 31 de janeiro de 2020. Durante os dias 27 e 28 decorreram as avaliações intercalares e os discentes estiveram uma semana sem novos conteúdos lecionados.

Regressando à escola, com o início do segundo semestre no dia 3 de fevereiro de 2020, a turma teve a agradável surpresa de iniciar a sua aula de história com um jogo. Este recurso didático encontra-se inserido no plano de aula⁵ relativo à unidade 5 “*Liberalismo do século XIX*”, mais especificamente o conteúdo “4.3.3 *Resistência ao Liberalismo*”.

Pertinente será demonstrar algumas informações que reuni durante a aplicação do *Kahoot!*, tanto positivas como negativas. E como a palavra “negativo” tem uma conotação demasiado forte, irei substituí-la por “aspetos menos positivos”.

Como aspeto menos positivo, destaca-se o ruído, que é um motor de destabilização da turma, resultando na perda de concentração por parte de alguns alunos. Esta plataforma já era conhecida deles, mas no final da sua aplicação percebi, através de alguns comentários, que os alunos estavam confusos com as regras e não tinham percebido o sistema de pontuação do jogo. É sempre importante relembrar quais são as regras do jogo e/ou projetá-las na tela, se possível.

Para a realização deste relatório de estágio e, sucessivamente, a criação do Bingo Liberal e dos Puzzles, foi muito importante este jogo-teste para compreender onde falhei e como poderia melhorar e evitar erros simples como esses.

Para terminar este subcapítulo, recorro à importância que plataformas como o *Kahoot!*, o *Quizizz*, entre outras, tiveram durante o período de isolamento social.

⁵Ver anexos 1, 2 e 3.

2. Ninguém gosta de perder, nem a feijões.... Vamos jogar o Bingo Liberal?

O segundo instrumento didático orientado por mim, decorreu numa terça-feira, dia 18 de fevereiro de 2020. Apresentei aos alunos um jogo criado por mim que muito se assemelha ao bingo que com tanto carinho, guardo memórias de jogar em família no Natal.

Para contextualizar, a atividade insere-se no módulo 5 intitulado *O Liberalismo – Ideologia e Revolução, modelos e práticas nos séculos XVIII e XIX*, especificamente na unidade 4 – *A Implantação do Liberalismo em Portugal*. Aborda as questões dos antecedentes e conjuntura dos anos de 1807-1811 (invasões francesas), a Revolução de 1820 e as dificuldades de implantação da ordem liberal e, por fim, o novo ordenamento político e socioeconómico. Sendo uma matéria considerada densa e um tanto difícil, nada melhor do que criar um jogo didático que permita aos discentes consolidarem conhecimentos enquanto jogam.

É importante destacar que este jogo decorreu durante 50 minutos e o seu principal propósito seria a consolidação de conteúdos e/ou uma inicial motivação e preparação para o teste. Uma vez que a unidade 5 foi terminada no dia 13 de fevereiro e o teste seria realizado no dia 27 de fevereiro⁶, a semana que o jogo fora aplicado, foi a melhor decisão. A título de curiosidade, a semana de 17 a 20 de fevereiro de 2020, foi muito produtiva e ativa: na segunda-feira fora realizado um debate sobre a escravatura realizado pela colega de estágio; na terça-feira, realizou-se o Bingo Liberal; na quarta-feira, a turma participou nas Olimpíadas; na quinta-feira, no primeiro tempo, foi a retirada de dúvidas para o teste e na segunda parte da aula a realização dos puzzles.

Os materiais necessários para a sua construção foram: cartolina, um set do jogo Bingo – roda giratória e bolas enumeradas –, alguns materiais de escritório – tesoura e tubo de cola – e a construção no Word das tabelas com as diferentes personalidades e acontecimentos. Foram criadas no total 34 questões e 14 cartelas diferentes⁷. Recorrer a elementos como a roda giratória, permitiu que o jogo tivesse ainda mais validade por parte

⁶ Paragem de 3 dias na Escola Secundária de Rio Tinto como pausa letiva entre os semestres.

⁷ Ver anexos 4, 5 e 6.

- Se os números terminarem e nenhuma equipa preencheu a cartela, serão verificados aqueles com o maior número de espaços preenchidos.
- A cartela será declarada inválida caso esteja incorreta.
- A partida termina quando uma equipa preencher todos os espaços da cartela.

Por sua vez, ficaram expostas no quadro durante o decorrer da atividade. Terminada a explicação e esclarecidas as dúvidas, chegara o momento de dar início ao jogo.

A atividade decorria da seguinte forma: os números dentro da roda giratória estavam associados a cada um dos cartões com perguntas, assim, quando um número saísse, eu lia a questão e os alunos tinham de verificar se tinham a resposta na sua cartela ou não. O objetivo era colocar os alunos a comunicarem-se entre si (visto que jogaram em partes), partilhando os seus conhecimentos, com a finalidade de obter uma resposta. Quero deixar claro, que ninguém podia responder às questões em voz alta, para dar a oportunidade de os outros colegas refletirem.

No total, apenas duas equipas gritaram “Liberalismo”, o grito que elucidava a professora e os colegas de que tinham completado a cartela, contudo a primeira equipa tinha errado em uma resposta de uma pergunta que ainda não tinha saído. Para verificar a cartela, decidi, num primeiro momento, confirmar as questões que já tinham saído e, posteriormente, aquelas que faltavam para o jogo terminar. Decidi optar pela verificação de todas as cartas, para demonstrar aos alunos que, de facto, estava preocupada em verificar se a cartela entregue tinha sido válida ou não.

Por opção própria, decidi comprar medalhas de #1 (Primeiro Lugar) para oferecer à equipa que ganhasse o bingo e, portanto, as alunas vencedoras puseram-se à frente da turma e premiei-as com as medalhas. A turma ficou muito animada e mais ainda quando perceberam que todos iam ter direito a rebuçados.

Se não jogássemos contra o tempo, ou se tivéssemos a oportunidade de voltar a jogar, acharia bastante interessante após o jogo, retermos as questões, mas, desta vez, os alunos responderiam em voz alta. Assim, seria uma forma mais fiável de verificar os conhecimentos dos alunos. Se verificarem o anexo 6, reparam que os cartões tanto tinham as

perguntas como as respostas, de forma a que pudesse ser adaptado a um outro tipo de jogo: Quiz. Apesar de ter sido pensado, acabou por nunca ter sido aplicado.

Perguntei, no final da aula, se tinham gostado da atividade e recebi feedback positivo. Os alunos bateram palmas pela realização do jogo. Passado alguns dias, alguns alunos diziam que ficaram com algumas imagens guardadas na memória de personalidades e acontecimentos que tinham na sua cartela. Esse era um dos objetivos deste jogo. Após a realização do teste, na qual a temática centrava principalmente na Revolução Liberal, uma das alunas afirmou que ao estudar lembrava-se do jogo e que isso a tinha ajudado.

Apesar de o jogo ser realizado num tempo de 50 minutos, ao longo da atividade, os alunos foram atirando ao ar ideias da matéria que tinham dado. Uma vez que era um jogo de competição, era importante que discutissem essas ideias em pares para que os outros grupos não vencessem. Outra informação que os estudantes transmitiram foi o facto de saberem responder a certas questões que saíam, mas que não tinham essa resposta na cartela.

Apesar disso os alunos deram o feedback de que sabiam certos aspetos mais específicos e que existiam outros que necessitavam ainda de estudar. Mesmo não sendo um jogo perfeito, de facto fez com que os alunos refletissem sobre os seus conhecimentos científicos relativos a esses conteúdos. Penso que seja possível tornar este jogo numa componente de avaliação que requer apenas um pouco mais de esforço. Nesta turma, a atividade decorreu bem, uma vez que os estudantes gostavam da disciplina e da matéria em questão, o que nem sempre poderá acontecer com as outras turmas. Contudo, o jogo pode sempre ser adaptado às circunstâncias em que se insere. Como sugestão, após aplicar o jogo, o professor pode confirmar em voz alta e discutir as respostas corretas com os alunos.

Termino este subtópico com comentários de alguns alunos que gostariam que eu fabricasse um jogo igual ao do Bingo Liberal, que estariam dispostos a comprar e a jogar novamente. Se tivesse hipóteses, teria todo o gosto de produzir este jogo e oferecer (não vender) aos alunos e à orientadora cooperante. Sem eles, nada disto teria sido concretizado e guardo com todo o carinho esta experiência.



3. O Romantismo em puzzle

*Todos os classicismos implicam um romantismo anterior...
A ordem implica uma certa desordem que ela vem reduzir.*

Paul Valéry

Apresento, por fim, o último jogo que tive oportunidade de realizar. Decorreu no dia 20 de fevereiro de 2020, uma quinta-feira, nos segundos 50 minutos da aula. De forma a contextualizar, insere-se na *unidade 5 – O legado do Liberalismo na primeira metade do século XIX*, mais especificamente no conteúdo 5.2 – *O Romantismo, expressão da ideologia liberal*.

A ideia de criar puzzles surgiu por volta da mesma altura em que decidi escolher este tema como relatório de estágio. Como aluna, experienciei poucas aulas de ensino da vertente cultural, especificamente a Arte. Por isso, decidi que gostaria de explorar a arte de uma outra forma e tentar motivar os estudantes a gostar deste tema, enquanto desenvolviam competências específicas para investigar informações fora da sala de aula.

Para a construção deste jogo, pedi ajuda a um amigo de família. Uma vez que é fotógrafo, forneceu-me as impressões das obras de arte em papel fotográfico. Apesar de ser apenas um pormenor, a qualidade das imagens demonstrou-se de extrema relevância. Especialmente no final da sua montagem. Os materiais utilizados para além do papel fotográfico, foram o lápis, borracha, régua e tesoura. Para me orientar, recorri a um puzzle que tinha em casa para perceber de que forma iria fazer os recortes. Terminado de recortar, inseri os puzzles individualmente em sacos e coloquei uma mola e informações do puzzle, nomeadamente o título da obra e o seu número de peças⁹.

⁹ Ver anexos 9, 10 e 11.

Previo como obstáculo à concretização desta atividade o tempo a que estava limitada. Receava que 50 minutos não fossem suficientes para realizarem os puzzles. Contudo, no final, apenas um não foi concluído. Para combater a falta de tempo, preparei tudo o que era possível e já tinha especificado a divisão dos estudantes. No entanto, alguns dos discentes faltaram e a divisão, decidida na hora, acabou por ser realizada de forma diferente. Apesar do sucedido, a atividade não foi prejudicada. A turma foi dividida em 7 grupos: o puzzle de 128 peças ficou para 5 alunos, os três puzzles de 34 peças foram distribuídos por três grupos de 3 pessoas, os de 64 e 58 peças por dois grupos de 4 pessoas cada¹⁰. Para que não haja dúvidas, os puzzles tinham um número de peças diferente, tendo em conta a divisão dos grupos. Dessa forma, um grupo com menos estudantes, neste caso três, ficariam com um puzzle mais pequeno. Devo apontar para o facto de o puzzle de 128 peças ter sido o único que não foi completado, devido à falta de tempo e por ser o mais difícil. Inicialmente, não ia aplicar esse puzzle, mas depois decidi deixar os alunos tentarem na mesma. O propósito dos puzzles era colocar os alunos a observarem com maior atenção cada parte da obra e, mesmo não terminando, estes fizeram bastantes observações.

Para a realização desta atividade, e uma vez que complementava com a aula da professora orientadora cooperante, decidi com ela seleccionar sete obras de arte. Foram seleccionadas as seguintes obras:

- *A jangada de Medusa*, Théodore Géricault, 1818 (48 peças)¹¹.
- *Só Deus*, Francisco Metrass, 1856 (48 peças)¹².
- *Três de Maio de 1808*, Francisco de Goya, 1814 (48 peças)¹³.
- *Liberdade guiando o povo*, Eugène Delacroix, 1830 (64 peças)¹⁴.
- *Massacre de Quíos*, Eugène Delacroix, 1824 (64 peças)¹⁵.
- *Viajante junto do mar de névoa*, Caspar David Friedrich, 1817 (56 peças)¹⁶.

¹⁰ Ver anexo 12.

¹¹ Ver anexo 13.

¹² Ver anexo 14.

¹³ Ver anexo 15.

¹⁴ Ver anexo 16.

¹⁵ Ver anexo 17.

¹⁶ Ver anexo 18.

- *O mar de gelo*, Caspar David Friedrich, 1824 (128 peças)¹⁷.

Figura 8 – Montagem da obra *Só Deus* da autoria de Francisco Metrass.



Foi explicado na turma que este jogo não seria competição, mas sim um jogo cooperativo. Pelo facto de o número de peças divergir, uma competição não seria justa. Apesar de neste jogo não existir uma medalha, não deixou de haver um reбуçado como agradecimento.

Uma vez que o romantismo é uma arte pela emoção, a segunda etapa deste trabalho era colocar os alunos a observar cada peça da obra e, no final, responder aos seguintes tópicos elaborados por mim:

- Criar um título para a pintura;
- Análise da obra (Ex: cores, foco principal, descrição da pintura);
- Quando observam esta pintura, quais os sentimentos suscitados por ela?¹⁸

¹⁷ Ver anexo 19.

¹⁸ Ver anexos 20, 21 e 22.

Figura 9 – Exemplo de resposta de um dos grupos sobre a obra de arte: *A Liberdade guiando o povo*

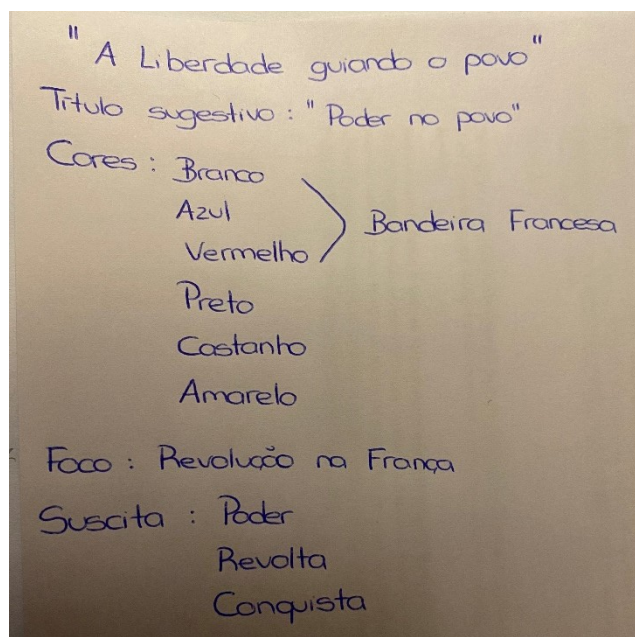
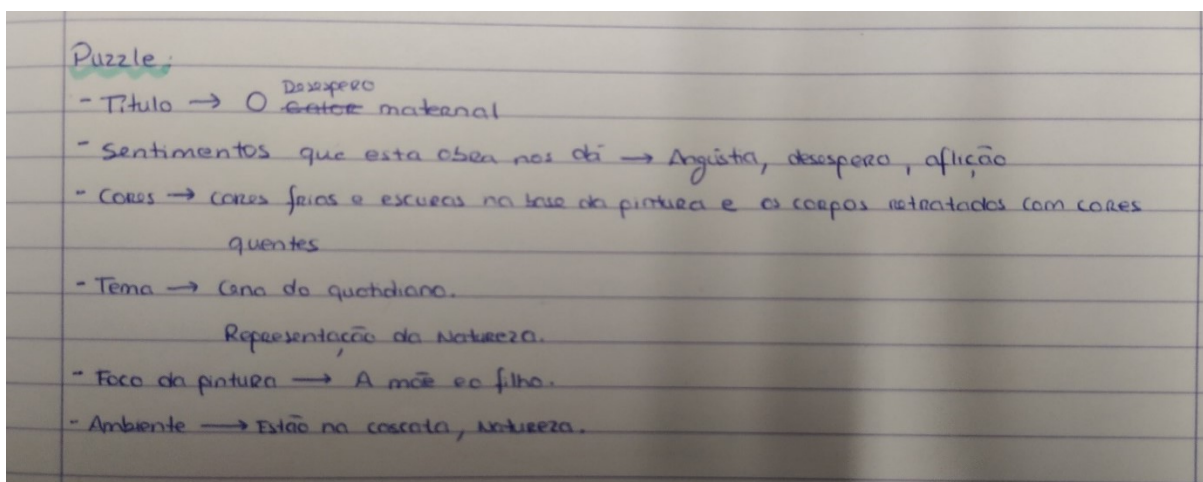


Figura 10 – Exemplo de resposta de um grupo sobre a obra de arte: *Só Deus*¹⁹.



Devo destacar que o momento final da atividade seria uma breve apresentação de cada grupo sobre a obra que trabalharam, de modo a que a orientadora cooperante tivesse elementos de avaliação dos grupos e pudesse (re)utilizar momentos e informações que considerasse importantes para mencionar na aula seguinte. Quando os alunos apresentaram as suas impressões das obras, conseguiram ir ao encontro do objetivo dos

¹⁹ Legenda da imagem: Título – O Desespero Maternal. Sentimentos que esta obra nos dá: angústia, desespero, aflição. Cores: cores frias e escuras na base da pintura e os corpos retratados com cores quentes. Tema: cena do cotidiano. Representação da natureza. Foco da pintura: a mãe e o filho. Ambiente: estão na cascata, natureza.

pintores e, portanto, sem se aperceberem, tiveram a capacidade de entender as obras de arte sozinhos. Infelizmente, as figuras apresentadas acima foram o único exemplar que consegui guardar. No final da aula, tinha pedido aos estudantes que enviassem uma fotografia do que tinham escrito nos seus cadernos sobre as respetivas obras. Enviei, também, um e-mail exatamente com a mesma informação, pedindo que enviassem o exercício que fizeram na sala de aula e as fotografias que tiraram aos puzzles. Porém, só fiquei com as imagens que consegui tirar na sala de aula e de um grupo que enviei por e-mail.

Aproveitando um momento de honestidade, durante muito tempo travei uma batalha comigo mesma sobre a validade e o funcionamento deste jogo. Muitas vezes acreditei que os estudantes não iriam apreciar este tipo de atividade. Mas quando somos professores, esses medos irão sempre surgir, seja com um jogo ou com um documento escrito. Contudo, não se deve anular de imediato a ideia.

Tendo em mente que esta estratégia tinha tudo para falhar, decidi avançar de qualquer forma. “Se não funcionar hoje, funciona numa próxima” – era esse o pensamento que tinha decidido manter. Podia falhar, e porquê? Imaginei que a turma não iria aderir por achar a atividade básica e primária. Penso que foi um estigma que se criou ou que talvez ao longo dos anos eu mesma criei, de que só as crianças é que podiam jogar e aprender alguma coisa com puzzles. Isto porque tinha a ideia, errada admito, de que os alunos do 10.º ao 12.º ano tinham de ser sérios e “deixar-se de brincadeiras” porque iam realizar os exames nacionais.

A montagem do puzzle revelou ser mais enriquecedora do que o esperado. No meu caso específico, coloquei a turma toda a montar puzzles diferentes. A sorte de existirem duas professoras na mesma sala só torna a experiência ainda mais enriquecedora. À medida que os alunos iam construindo, as professoras circulavam pela sala, falando com os alunos de matéria e dos próprios quadros em questão.

À medida que alguns grupos iam terminando, eram colocadas questões sobre as obras às professoras, para entender o seu contexto e objetivo. Para além de entrarem em contacto com mais obras de arte do que era suposto lecionar em aula, conheceram também os seus artistas, as suas histórias, os objetivos da pintura e onde se encontram atualmente.

Isto não só incentivou a partilha de conhecimentos entre eles quando fizeram a apresentação de cada obra, como também lhes forneceu bases para pesquisarem fora da sala de aula. Esta atividade fez também com que ganhassem um pouco de cultura, visto que, muitas vezes, em História, a cultura e a Arte são as matérias mais desvalorizadas. Isto, falando por experiência própria, uma vez que já fui aluna e agora professora.

Quando observei a aula lecionada pela professora orientadora, esta fez referências às obras de arte que os alunos tinham construído e, por sua vez, aproveitou o conhecimento previamente construído por eles para dar a sua aula.

4. Gamification: D. Pedro vs. D. Miguel #Fatality

À medida que organizava o meu relatório e redigia sobre os jogos elaborados por mim e aplicados à turma, comecei a refletir sobre as aulas que lecionei. Reparei que em determinada aula recorri à *gamificação* com vista a torná-la mais intrigante, cativante, proveitosa e divertida.

Esta aula insere-se no Módulo 5 – *O Liberalismo – Ideologia e Revolução, modelos e práticas nos séculos XVIII e XIX*, mais especificamente na Unidade 4 – *A implantação do Liberalismo em Portugal*, conteúdo 4.2. *A Revolução de 1820 e as dificuldades de implantação da ordem liberal (1820-1834)*. O objetivo seria tornar uma aula de 100 minutos em algo dinâmico e divertido, dedicando os primeiros 50 minutos à exploração do dossiê, presente no manual nas páginas 96-101, intitulado: *Liberais e miguelistas: um reino dividido (1828-1834)*. Os estudantes já tinham aprendido sobre este tema, portanto seria um momento de consolidação da matéria. A segunda parte da aula retomaria a rotina habitual e aprenderiam novos conteúdos.

Esta atividade surgiu através de uma conversa durante a reunião do núcleo, enquanto se procurava uma forma de tornar a aula mais dinâmica e menos maçadora para os alunos. Desta forma, decidi recorrer a uma alternativa, dividindo a turma e atribuindo aos alunos um papel, ou seja, encarnando personagens, de apoiantes dos liberais e miguelistas. Dividir a turma em duas partes permitiu que os estudantes tivessem um maior engajamento na aula. Mas não fiquei por aí. Como já deve ter reparado, sempre que surge uma oportunidade para falar de jogos, eu aproveito. Portanto, como motivação de aula, recorri à montagem de uma imagem semelhante à de um videojogo, conhecido como *Mortal Kombat*. Ainda adicionei duas *hashtags* para identificar as duas equipas: #TeamPedro e #TeamMiguel.

Figura 11 – Exemplo de imagem do jogo *Mortal Kombat*.



Fonte: Google

Figura 12 – Montagem realizada pela autora.



Passo agora a explicar a forma como a atividade se desenrolou. Para a sua construção recorri aos recursos disponíveis no dossiê do manual e atribuí-lhes outro tipo de questões, de forma a que os alunos entendessem que tinham um papel a representar e um objetivo a cumprir. Novamente, saliento a importância que o manual tem no estudo dos alunos e, portanto, não ficou de fora. Em cada documento que ia apresentando explicava a sua finalidade e os alunos teriam algum tempo, determinado por mim, para o

completar. Utilizei uma caricatura de Honoré Dasmier (1833) para perguntar a ambas as fações qual o aliado que escolheriam, se assim tivessem de o fazer.

Figura 13 – Caricatura de Honoré Daumier (1833).



Posteriormente, apresentei à turma uma tabela de epítetos atribuídos aos miguelistas pelos liberais e vice-versa. Este exercício estava a apresentado de forma diferente no dossiê, uma vez que, no manual, a tabela de epítetos apenas informava os alunos destas alcunhas. Decidi instigar nos alunos a curiosidade de descobrirem a quem pertencia cada alcunha e encontrar uma razão lógica para tal. Acabou por ser uma atividade que resultou muito bem dentro da sala de aula.

Figura 14 – Epítetos

Exercício 1. Faz a ligação entre os epítetos atribuídos pelos liberais aos miguelistas e vice-versa.

Pedreiros-livres	Liberais
Corcundas	Miguelistas
Brasileiros	Liberais
Malhados	Liberais
Servis	Miguelistas
Toupeiras	Miguelistas

De seguida, apresentei duas trovas populares, uma para os miguelistas e outra para os liberais, e coloquei os estudantes a identificar nesses textos a imagem que cada facção política tinha de si mesma e dos opositores. Por fim, para terminar a tarefa, foi proposto aos alunos que repensassem a facção que lhes tinha sido atribuída e escolhessem uma posição política, criando também cartazes de propaganda política.

Figura 15 – Trovas populares

 	D. Miguel chegou à barra, Sua mãe lhe deu a mão: - Anda cá, meu querido filho, Não queiras Constituição. Rei chegou, Rei chegou. Em Belém desembarcou, Aos realistas abraçou, Aos malhados não falou. Viva D. Miguel Primeiro, E a Santa Religião, Todo o que mata malhadas Tem cem anos de perdão. Quem de Pedro As leis deseja, Vá ser brasileiro, Portugal só reconhece D. Miguel Primeiro.	Doc. 3 – Trova popular: liberais  Para espalhar a fome, Uma moda se inventou: Quanto mais a fome aperta Mais se canta o Rei chegou. Desterrem a D. Miguel, Abaixo com a fradalhada, São ladrões e assassinos, Nunca serviram de nada. Viva, viva, viva Pedro, Viva a Santa Religião, Viva Maria segunda, Liberal Constituição Quando Carlota Joaquina As portas do Inferno entrou Disseram os diabos todos Olha a mãe do Rei chegou!
--	--	--

Penso que com um pouco mais de esforço teria “gamificado” esta aula. No entanto, houve elementos e mecânicas de um jogo, o que tornou a aula mais interessante, sendo possível atrair e motivar os alunos. É esta a importância que pretendo atribuir à “Gamificação” na Educação, mostrando que pode ser facilmente abordada dentro da sala de aula.

Level IV: Highscore

1. O inquérito

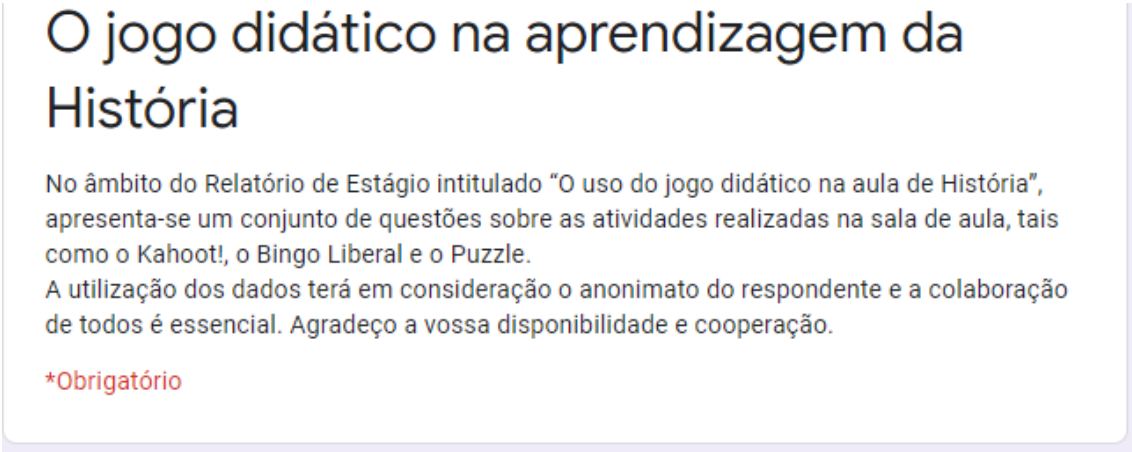
No capítulo anterior expliquei a intervenção pedagógica e apresentei os jogos realizados por mim. Paralelamente, fui contribuindo com observações pessoais sobre a reação e comportamento dos alunos. Logo, recorri ao uso do instrumento de observação direta.

Neste capítulo, por conseguinte, apresento um instrumento de observação indireta. Segundo Raymond Quivy, a observação direta “é aquela em que o próprio investigador procede diretamente à recolha de informações, sem se dirigir aos sujeitos interessados”, ou seja, uma descrição e apresentação de conclusões retiradas inteiramente da observação do comportamento dos alunos face aos jogos apresentados em sala de aula. Por sua vez, na “observação indireta, o investigador dirige-se ao sujeito para obter a informação procurada”, ou seja, a realização e aplicação de um inquérito tal como o que apliquei neste relatório (Quivy, 2005, p. 164).

O inquérito foi desenvolvido e aplicado através do *Google Forms*, ficando acessível à turma no dia 16 de março de 2020, a partir das 11h48. Os alunos tomaram conhecimento por correio eletrónico, enviado para o e-mail da turma, de modo a que todos tivessem acesso. Se houvesse possibilidade, teria enviado para o e-mail individual de cada aluno, contudo não tinha acesso a essa informação. O inquérito foi encerrado no dia 1 de abril de 2020, às 22h28. Ficou disponível durante 17 dias, de modo a que a turma tivesse a oportunidade de responder. Dos 27 alunos, obtive um total de 25 respostas. Justificando as duas respostas em falta, houve um discente que não compareceu a nenhuma das aulas onde se realizaram os jogos e o outro aluno decidiu não responder ao inquérito.

No inquérito, o respondente teve acesso na primeira página ao título do estudo, um texto introdutório onde foi apresentada a temática do Relatório de Estágio, qual o seu objetivo e o que pretende estudar. Foi ainda assegurada a segurança do anonimato dos dados, de forma a não influenciar as respostas, terminando com um agradecimento pela participação.

Figura 16 – Inquérito: O jogo didático na aprendizagem da História



O jogo didático na aprendizagem da História

No âmbito do Relatório de Estágio intitulado "O uso do jogo didático na aula de História", apresenta-se um conjunto de questões sobre as atividades realizadas na sala de aula, tais como o Kahoot!, o Bingo Liberal e o Puzzle.

A utilização dos dados terá em consideração o anonimato do respondente e a colaboração de todos é essencial. Agradeço a vossa disponibilidade e cooperação.

***Obrigatório**

Fonte: *Google Forms*

A nível de conteúdo, as duas questões iniciais estavam associadas aos dados pessoais dos inquiridos: idade e género, respetivamente. Seguiram-se vinte e oito perguntas, das quais três se destinavam a resposta aberta e opcional, e outras três a orientar o aluno para a questão seguinte de acordo com a resposta dada (Ex: estiveste presente na realização do *Kahoot!*?). Desse modo, se o aluno não esteve presente durante a atividade, ao responder negativamente, o *Google Forms* tinha ordem para avançar as questões relativas à atividade. Funcionou também assim para os restantes jogos. As questões de resposta aberta permitem uma análise qualitativa, uma vez que possibilitam que os inquiridos expressem a sua opinião livremente.

Em relação às questões de resposta fechada e obrigatória, estas foram dadas numa escala tipo *Likert* com cinco opções, disponibilizando apenas os extremos (1 – *Discordo Totalmente* e 5 – *Concordo Totalmente*) e pedi que escolhessem o grau de concordância ou discordância relativamente a cada questão. Para o inquérito se tornar válido, era crucial que o inquirido respondesse a todas as questões, com a exceção das questões abertas, visto serem de resposta livre, evitando assim a existência de dados omissos²⁰.

²⁰ Ver anexo 23.

Uma vez que o *Kahoot!* é a plataforma mais utilizada pelos professores, não deixei de incluir questões relacionadas com a sua aplicabilidade e a disciplina envolvida, com o objetivo de perceber se os alunos teriam já um hábito de jogo prévio.

2. Apresentação e análise dos resultados

Neste subcapítulo, intitulado *Highscore*, apresento os resultados obtidos através da aplicação do questionário aos alunos, confrontando esta informação com as observações pessoais realizadas.

Primeiramente devo esclarecer as minhas ideias prévias e expectativas, bem como explicar o processo e metodologia de análise que utilizei para compilar todos os contributos e/ou intervenções dos alunos que considere relevantes.

A metodologia foi aplicada numa turma de 11.º ano e, se não fosse a situação atual em que vivemos, teria tido a oportunidade de aplicar em mais turmas do mesmo ano de escolaridade. Uma vez que ambos os jogos tiveram uma boa adesão, fui aconselhada, pela professora orientadora cooperante e pela colega de estágio, a expor os meus jogos na exposição que estava planeada para o dia 17 de abril de 2020, no âmbito da unidade curricular Problemáticas Históricas, a qual se centrava na temática da Revolução de 1820, visto que este ano se celebra o bicentenário.

O objetivo desta atividade seria colocar dois estudantes a controlar o jogo enquanto outra turma de 11.º ano jogava. Seria uma nova forma de observar a responsabilidade e seriedade dos alunos ao assumirem uma função importante, tornando o Bingo Liberal passível de ser jogado pelos outros colegas do mesmo ano de escolaridade. Contudo, esta atividade teria de ser supervisionada por mim, de forma a poder registar as minhas observações sobre o comportamento dos alunos. Posteriormente, os alunos que participaram teriam acesso a um questionário para responder e os estudantes que se responsabilizaram pela atividade também deveriam preencher um questionário diferente. Apesar de os jogos serem feitos pelo professor para os alunos, não significa que estes não possam assumir um papel mais importante.

Descartando assim esta possibilidade, neste subcapítulo apresento, inicialmente, uma análise de conteúdos através de dados mencionados por mim como resultados de uma observação direta.

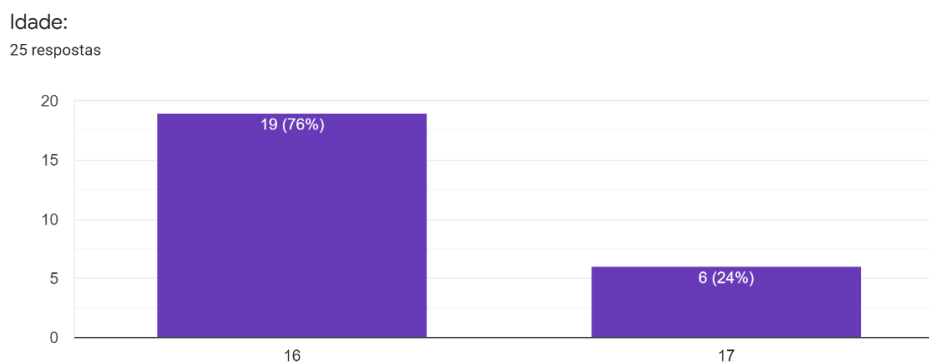
A maioria dos alunos que participou nas minhas atividades expressou, durante a realização dos jogos, algumas opiniões sobre a tarefa em questão. Relativamente ao Bingo Liberal, os alunos demonstraram-se eufóricos quando se aperceberam que os 50 minutos seguintes não se desenrolariam como uma aula tradicional. Apesar da agitação e da euforia, todos tomaram rapidamente o seu lugar para conseguirem jogar. A partir do momento em que só dispomos de 50 minutos, estamos a jogar contra o tempo (literalmente).

O mesmo sucedeu quando se realizou a tarefa do puzzle, onde os alunos tiveram também disponíveis 50 minutos de aula (na mesma semana, que sorte a deles!). Assim que lhes foram distribuídos os sacos, ficaram de imediato perplexos com o que viram. “A professora cortou isto tudo!?”, perguntaram alguns estudantes.

Passo assim a apresentar os dados recolhidos através de um questionário, seguindo-se a análise dos mesmos.

Na primeira questão, de tipologia de resposta curta, revela-se o número de estudantes que respondeu ao questionário, nomeadamente 25 alunos, em que 76% dos alunos afirmam ter 16 anos, enquanto os restantes 24% declaram ter 17 anos.

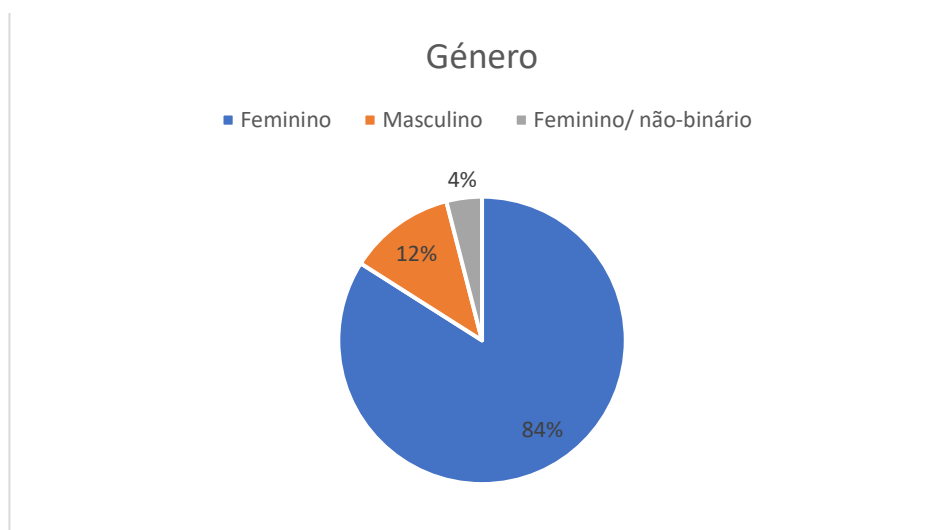
Gráfico 1 – Resposta à pergunta: Idade



Fonte: *Google Forms*

A segunda questão, da mesma tipologia, refere-se ao género dos estudantes, obtendo como resultado 84% do género feminino (21 alunas), 12% do género masculino (3 alunos) e uma percentagem de 4% que se identificou como “feminino/não-binário” (1 aluno).

Gráfico 2 – Resposta à pergunta: Género

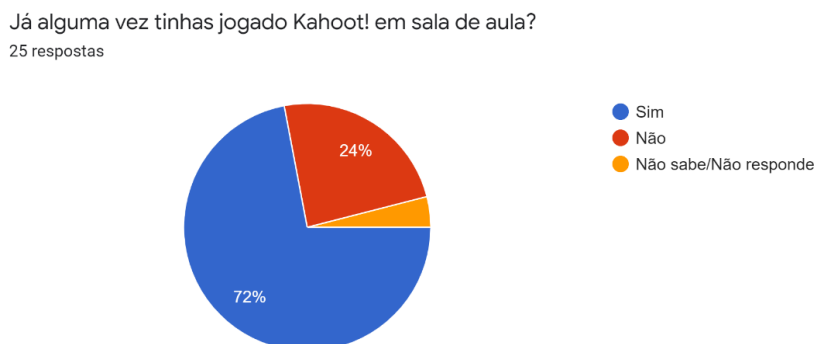


Fonte: *Google Forms*

A terceira questão “Gostas de jogar?” tinha as seguintes caixas de verificação: *Sim*, *Não* ou *Não sabe/Não responde*. À primeira vista, pode ser considerada uma questão banal, contudo é sempre importante entender se todos os alunos gostam de realizar este tipo de tarefas. O plano inicial seria aplicar um breve questionário aos estudantes, no início do ano letivo, com a finalidade de compreender se gostavam de jogos e se teriam familiaridade com algum tipo de jogo. Contudo, não achei que traria qualquer benefício para o meu relatório, então decidi questioná-los oralmente. De acordo com as respostas obtidas, todos os alunos responderam afirmativamente.

Na quarta questão “Já alguma vez tinhas jogado *Kahoot!* em sala de aula?” da mesma tipologia que a anterior, 72% (18 alunos) dos inquiridos responderam afirmativamente, contudo, 24% (6 alunos) nunca tinham jogado e 4% (1 aluno) não sabiam responder a esta questão.

Gráfico 3 – Resposta à pergunta: Já alguma vez tinhas jogado *Kahoot!* em sala de aula?



Fonte: *Google Forms*

A seguinte questão não era de teor obrigatório e era unicamente para ser respondida pelos alunos que responderam afirmativamente à questão anterior: “Se respondeste sim, em que disciplinas?”. De acordo com os dados, obtive 18 respostas, o que é bastante coerente sendo que é o mesmo número de alunos que respondeu positivamente na questão anterior. É possível observar que oito alunos já tiveram a oportunidade de jogar *Kahoot!* na disciplina de História, seis alunos na disciplina de Matemática, dois alunos na disciplina de Ciências da Natureza, dois alunos na disciplina de Português, e um aluno por cada uma das disciplinas de T.I.C. e Educação Moral e Religiosa Católica.

Visto ser uma questão de resposta aberta, para a sua melhor compreensão, criei uma tabela com as respostas dos estudantes.

Tabela 1 – Categorização de respostas I

Categorias ²¹ :	Número de respostas
A. História	8
B. Matemática	6
C. Português	2
D. Ciências da Natureza	2
E. Educação Moral e Religiosa Católica	1
F. T.I.C	1

²¹ Ver anexo 24.

Fonte: *Google Forms*

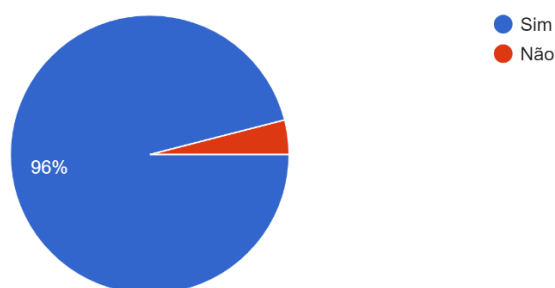
A sexta questão teve como intuito pedir a opinião dos alunos sobre o recurso aos jogos em sala de aula, independentemente da disciplina: “Gostarias que os teus professores (de qualquer disciplina) utilizassem mais jogos didáticos dentro da sala de aula?”. Apesar de ser uma questão que não traz muitas surpresas, será sempre importante saber o que os alunos pensam para que o professor seja capaz de adaptar ou inovar. Os dados obtidos revelam que 100% dos estudantes responderam afirmativamente.

Agora passamos às questões específicas relacionadas com os jogos construídos por mim. Visto que alguns alunos faltaram ao *Kahoot!*, para não dividir o *Google Forms* em três questionários, dei a “ordem” às questões para avançarem consoante as respostas dos alunos. Assim, se os alunos respondessem afirmativamente à questão “Estiveste presente na realização do *Kahoot!*?”, avançavam para o questionário sobre o jogo em si. Caso os alunos respondessem negativamente, avançavam para a questão sobre a sua presença no Bingo Liberal. Desse modo, ao analisar os resultados, 96% (24 alunos) estiveram presentes e 1 aluno faltou.

Gráfico 4 – Resposta à pergunta: Estiveste presente na realização do *Kahoot!*?

Estiveste presente na realização do Kahoot!?

25 respostas

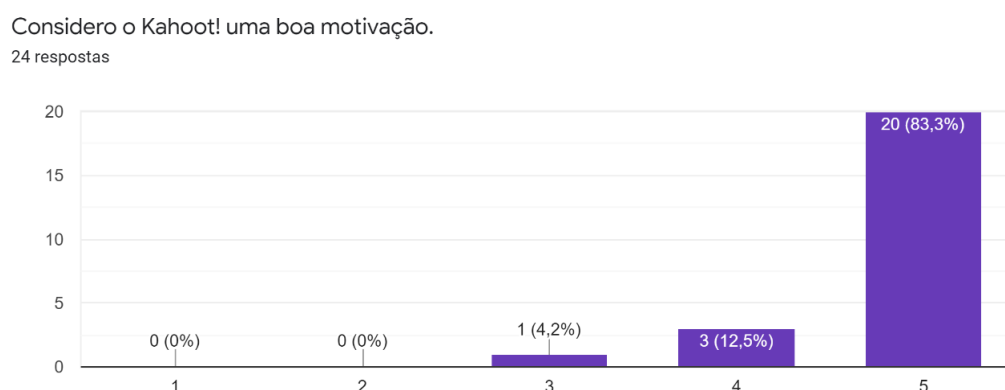


Fonte: *Google Forms*

Avançando para as questões de tipologia de Escala *Likert*, decidi dividir de 1 a 5, contando os extremos 1 como *Discordo Totalmente* e o 5 como *Concordo Totalmente*.

Na questão “Considero o *Kahoot!* uma boa motivação.”, 83,3% dos inquiridos (20 alunos) responderam *Concordo Totalmente*, 12,5% (3 alunos) *Concorda* e 1 aluno selecionou *Nem concordo nem discordo*.

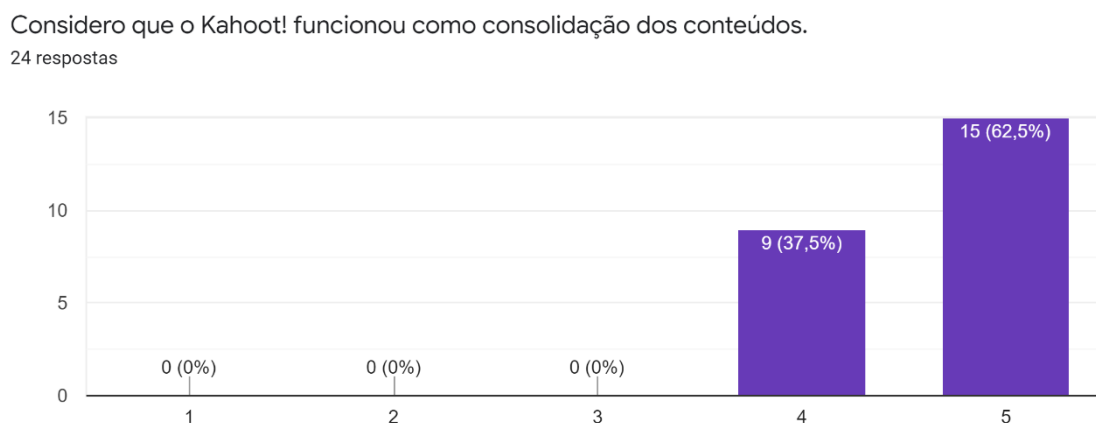
Gráfico 5 – Resposta à pergunta: Considero o *Kahoot!* uma boa motivação.



Fonte: *Google Forms*

Relativamente à questão “Considero que o *Kahoot!* funcionou como consolidação dos conteúdos”, 15 alunos (62,5%) responderam *Concordo Totalmente* com a afirmação e os restantes 9 alunos (37,5%) selecionaram *Concordo*.

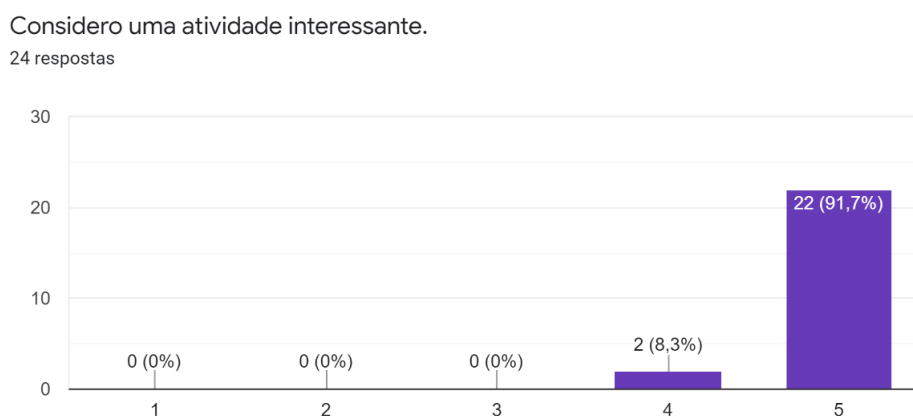
Gráfico 6 – Resposta à pergunta: Considero que o *Kahoot!* funcionou como consolidação de conteúdos.



Fonte: *Google Forms*

De seguida, relativamente à afirmação “Considero uma atividade interessante”, 91,7% dos inquiridos (22 alunos) responderam *Concordo Totalmente* e apenas 8,3% (2 alunos) selecionaram a opção *Concordo*.

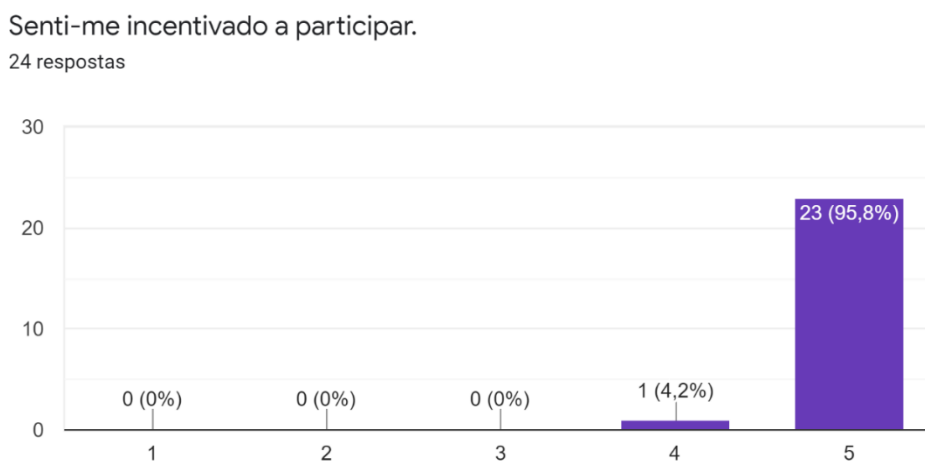
Gráfico 7 – Resposta à pergunta: Considero uma atividade interessante.



Fonte: *Google Forms*

Quanto à afirmação “Senti-me incentivado a participar.”, 23 alunos (95,8%) manifestaram *Concordo Totalmente* e apenas 1 aluno (4,2%) respondeu *Concordo*.

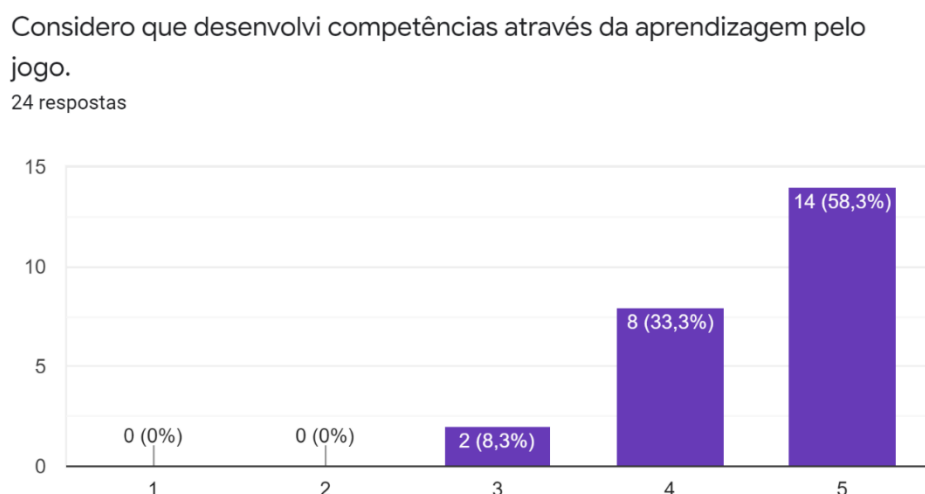
Gráfico 8 – Resposta à pergunta: Senti-me incentivado a participar.



Fonte: *Google Forms*

Na afirmação “Considero que desenvolvi competências através da aprendizagem pelo jogo.” já não existiu total unanimidade, comparando com os dados anteriores. Neste caso, 58,3% dos inquiridos (14 alunos) manifestaram *Concordo Totalmente*, 33,3% (8 alunos) *Concordo* e 8,3% (2 alunos) selecionaram *Nem concordo nem discordo*.

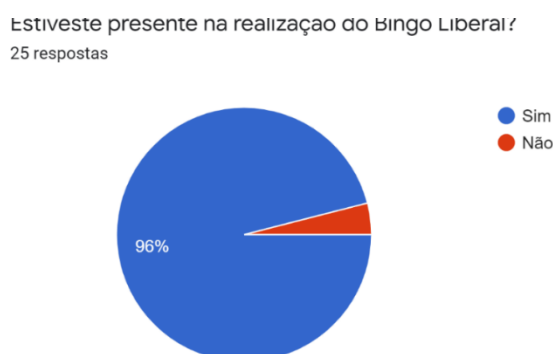
Gráfico 9 – Resposta à pergunta: Considero que desenvolvi competência através da aprendizagem pelo jogo.



Fonte: *Google Forms*

Chegamos, por fim, à questão de participação dos estudantes na atividade do Bingo Liberal. Dessa forma, à questão “Estiveste presente na realização do Bingo Liberal?”, 96% (24 alunos) responderam *Sim* e os restantes 4%, representando 1 aluno, selecionou *Não*.

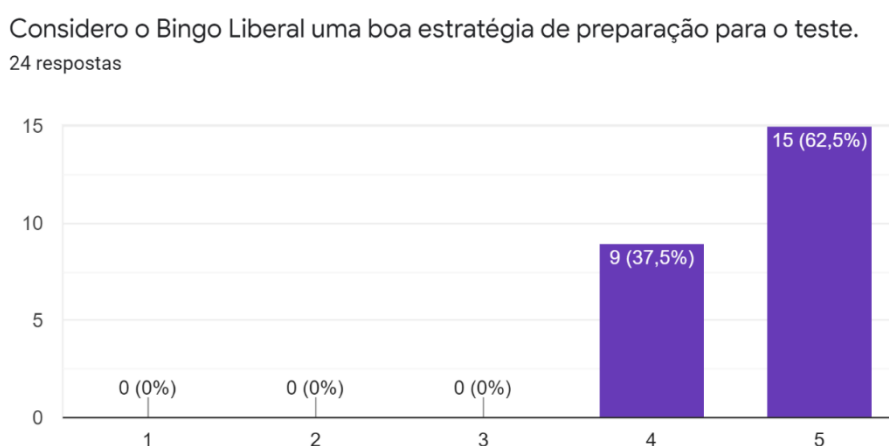
Gráfico 10 – Resposta à pergunta: Estiveste presente na realização do Bingo Liberal?



Fonte: *Google Forms*

A seguinte afirmação relaciona-se com o objetivo “1. Descobrir se o jogo funciona melhor como estratégia de consolidação de conteúdos, como motivação ou preparação para os testes;” mencionado no início deste relatório de estágio, descrito na introdução. Também já descrito, o Bingo Liberal foi aplicado após a aula da unidade 4 e uma semana antes da realização do teste. Dessa forma, à questão “Considero o Bingo Liberal uma boa estratégia de preparação para o teste.”, 62,5% dos inquiridos (15 alunos) manifestaram *Concordo Totalmente* e 37,5% (9 alunos) responderam *Concordo*.

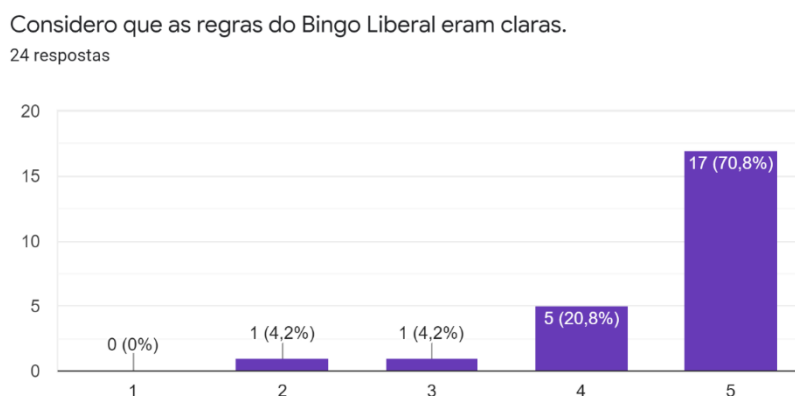
Gráfico 11 – Resposta à pergunta: Considero o Bingo Liberal uma boa estratégia de preparação para o teste.



Fonte: *Google Forms*

Em qualquer jogo é importante que as regras sejam bem definidas. Como foi dito em capítulos anteriores, criei um PowerPoint com as regras, as quais ficaram expostas na tela da sala durante os 50 minutos, sendo também lidas e explicadas. Apesar de inicialmente existirem dúvidas, os estudantes mostraram-se esclarecidos, o que permitiu dar início à atividade. No entanto, a opinião dos estudantes quanto à afirmação “Considero que as regras do Bingo Liberal eram claras” foram díspares. Cerca de 70,8% dos inquiridos (17 alunos) declararam *Concordo Totalmente*, 20,8% (5 alunos) *Concordo*, 4,2% (1 aluno) respondeu *Nem concordo nem discordo* e, por fim, 4,2% (1 alunos) selecionou a opção *Discordo*.

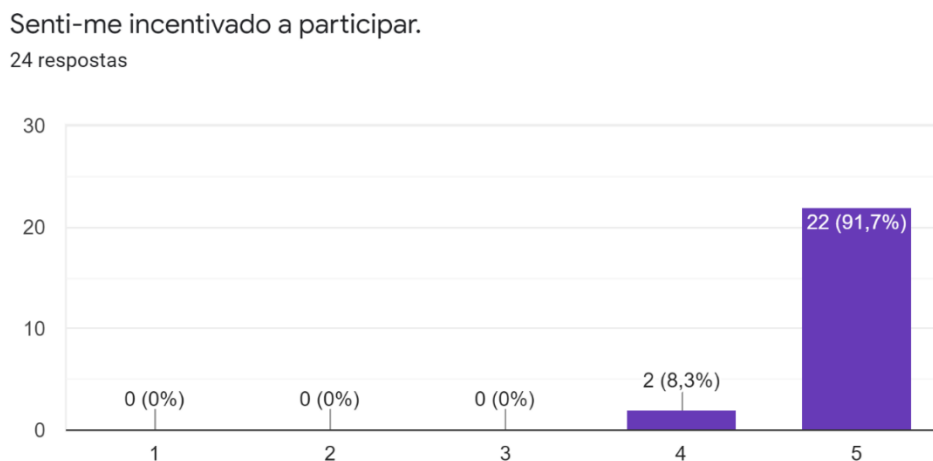
Gráfico 12 – Resposta à pergunta: Considero que as regras do Bingo Liberal eram claras.



Fonte: *Google Forms*

Assim, tal como nas afirmações relativas ao *Kahoot!*, é importante saber se os alunos se sentiram motivados ao participar na atividade do Bingo Liberal. Neste sentido, 91,7% (22 alunos) responderam que *Concorda Totalmente* e 8,3% (2 alunos) *Concorda*.

Gráfico 13 – Resposta à pergunta: Senti-me incentivado a participar.



Fonte: *Google Forms*

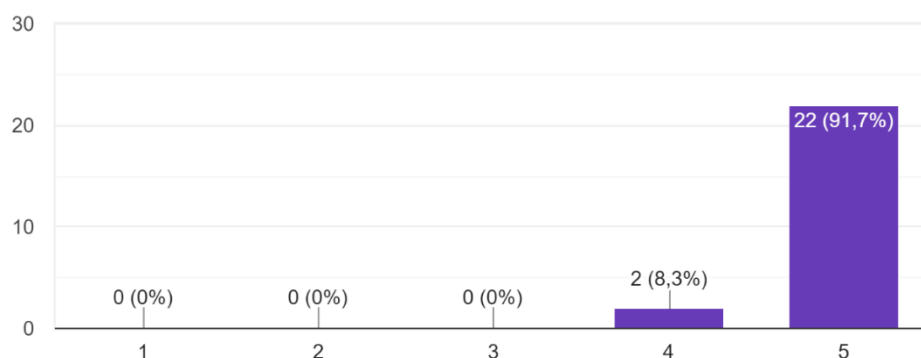
Na afirmação seguinte, “Considero uma atividade interessante.”, obtiveram-se exatamente os mesmos resultados que na afirmação anterior. Dessa forma, verifica-se que

22 alunos (91,7%) assinalaram a opção *Concordo Totalmente* e 2 alunos (8,3%) responderam *Concordo*.

Gráfico 14 – Resposta à pergunta: Considero uma atividade interessante.

Considero uma atividade interessante.

24 respostas



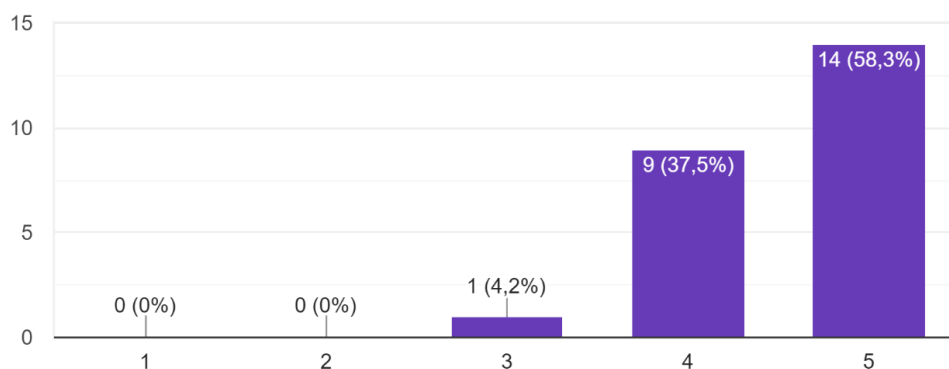
Fonte: *Google Forms*

Uma vez mais, recorri a uma afirmação que se interliga com o objetivo "4. Conduzir os alunos a adquirirem novas aprendizagens de forma motivadora". Dessa forma, 58,3% (14 alunos) responderam *Concordo Totalmente*, 37,5% (9 alunos) *Concordo* e 4,2% (1 aluno) optou pelo *Nem concordo nem discordo*.

Gráfico 15 – Resposta à pergunta: Considero que desenvolvi competências através da aprendizagem pelo jogo.

Considero que desenvolvi competências através da aprendizagem pelo jogo.

24 respostas



Fonte: *Google Forms*

Por último, analisaremos as questões relacionadas com a atividade do Puzzle. De acordo com as presenças, 96% dos inquiridos (24 alunos) selecionaram a resposta *Sim* e 4% (1 aluno) selecionou *Não*.

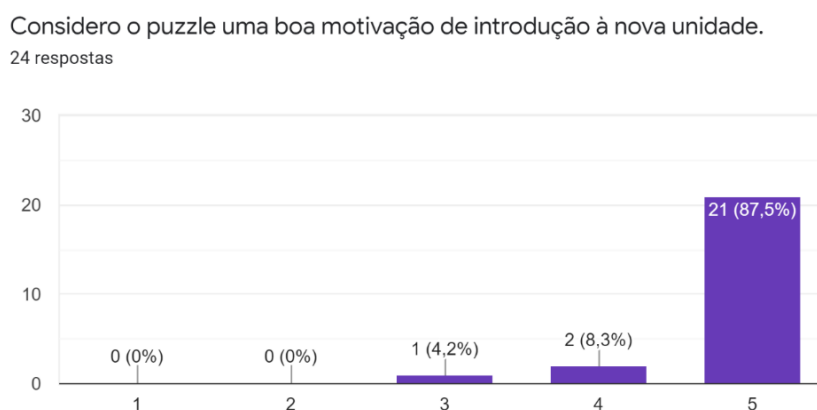
Gráfico 16 – Resposta à pergunta: Estiveste presente na realização do Puzzle?



Fonte: *Google Forms*

A afirmação “Considero o puzzle uma boa motivação de introdução à nova unidade.” encontra-se relacionada com um dos objetivos deste relatório: “1. Descobrir se o jogo funciona melhor como estratégia de consolidação de conteúdos, como motivação ou preparação para os testes;”. Dessa forma, 87,5% (21 alunos) selecionaram *Concordo Totalmente*, 8,3% (2 alunos) *Concordo* e 4,2% (1 aluno) *Nem concordo nem discordo*.

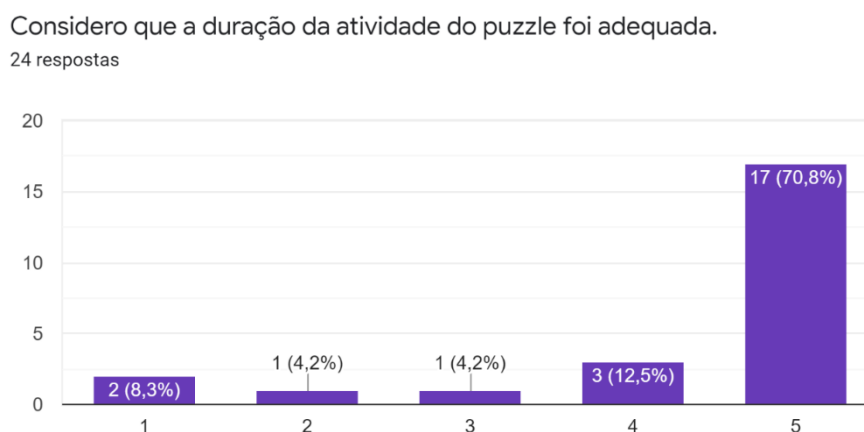
Gráfico 17 – Resposta à pergunta: Considero o puzzle uma boa motivação de introdução à nova unidade.



Fonte: *Google Forms*

A seguinte afirmação “Considero que a duração da atividade do puzzle foi adequada.” causou reações diversas nos estudantes. Cerca de 70,8% dos inquiridos (17 alunos) responderam *Concordo Totalmente*, 12,5% (3 alunos) *Concordo*, 4,2% (1 aluno) respondeu *Não concordo e nem discordo*, 4,2% (1 aluno) *Discordo* e 8,3% (2 alunos) *Discordo Totalmente*. Totalmente especulativo, mas penso que esta discórdia pode dever-se ao facto de alguns alunos terem realizado um puzzle com um número de peças mais elevado e de maior dificuldade.

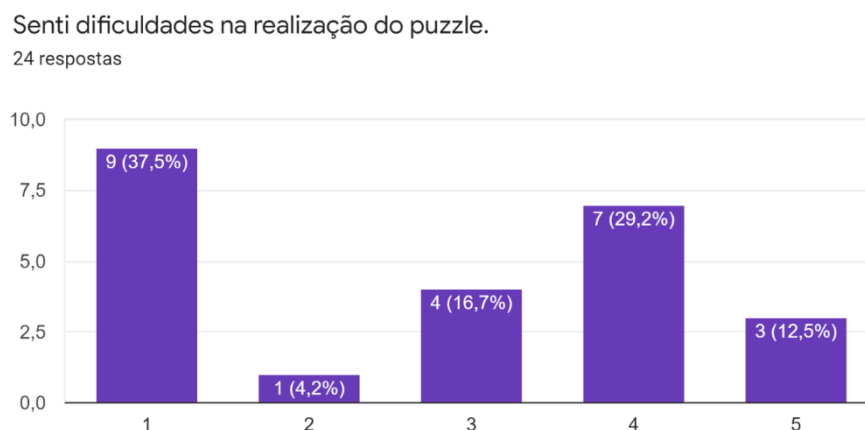
Gráfico 18 – Resposta à pergunta: Considero que a duração da atividade do puzzle foi adequada.



Fonte: Google Forms

Relativamente à afirmação “Senti dificuldade na realização do puzzle.”, 12,7% (3 alunos) responderam *Concordo Totalmente*, 29,2% (7 alunos) *Concordo*, 16,7% *Nem concordo nem discordo*, 4,2% (1 aluno) *Discordo* e, por último, 37,5% (9 alunos) *Discordo Totalmente*. Novamente, esta disparidade pode estar relacionada com o mesmo problema da questão anterior.

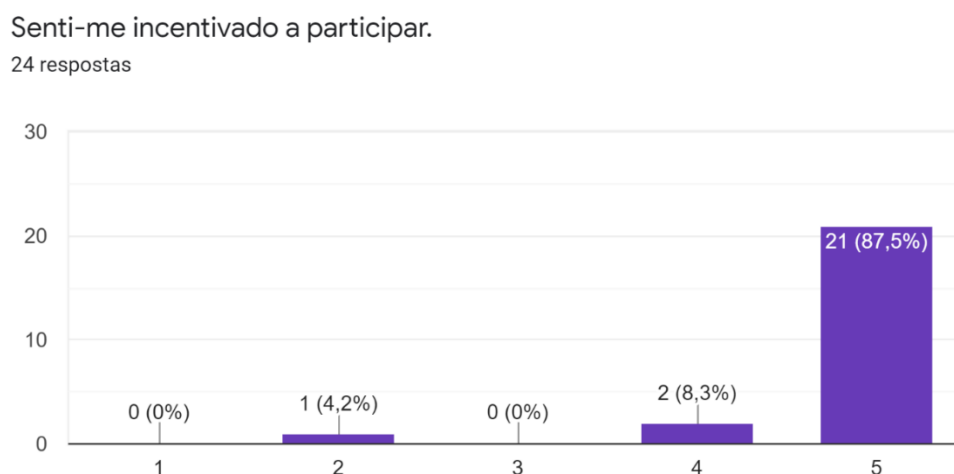
Gráfico 19 – Resposta à pergunta: Senti dificuldade na realização do puzzle.



Fonte: *Google Forms*

Relativamente à questão “Senti-me incentivado a participar”, podemos destacar que 87,5% dos inquiridos (21 alunos) responderam *Concordo Totalmente*, 8,3% (2 alunos) *Concordo* e 4,2% (1 aluno) *Discordo*.

Gráfico 20 – Resposta à pergunta: Senti-me incentivado a participar.

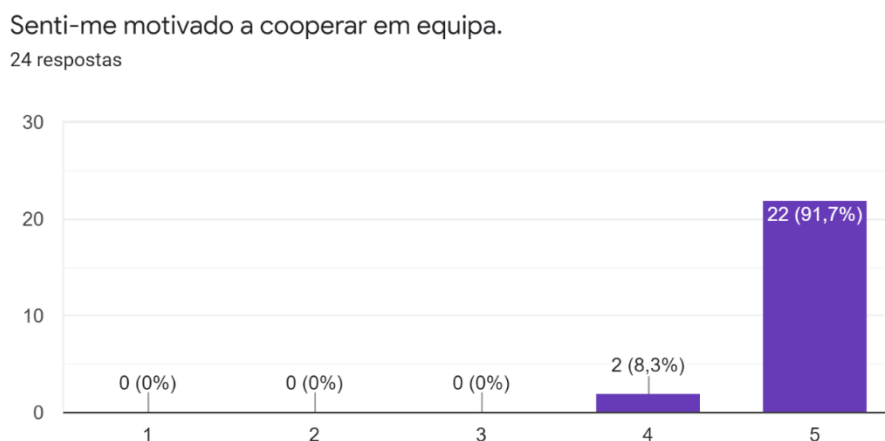


Fonte: *Google Forms*

As duas últimas afirmações relacionam-se com os objetivos “3. Desenvolver o estímulo das competências comunicativas e de cooperação entre os alunos” e “4. Conduzir os

alunos a adquirirem novas aprendizagens de forma motivadora”. Dessa forma, à afirmação “Senti-me motivado a cooperar em equipa.”, 91,7% dos inquiridos (22 alunos) responderam *Concordo Totalmente* e 8,3% (2 alunos) *Concordo*.

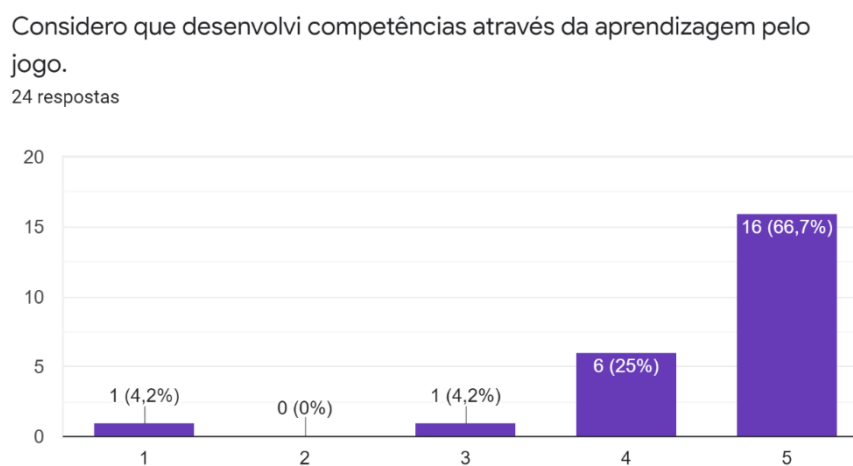
Gráfico 21 – Resposta à pergunta: Senti-me motivado a cooperar em equipa.



Fonte: *Google Forms*

Por fim, à afirmação “Considero que desenvolvi competências através da aprendizagem pelo jogo.”, 66,7% dos inquiridos (16 alunos) manifestaram *Concordo Totalmente*, 25% (6 alunos) *Concordo*, 4,2% (1 aluno) *Nem concordo nem Discordo* e 4,2% (1 aluno) *Discordo Totalmente*.

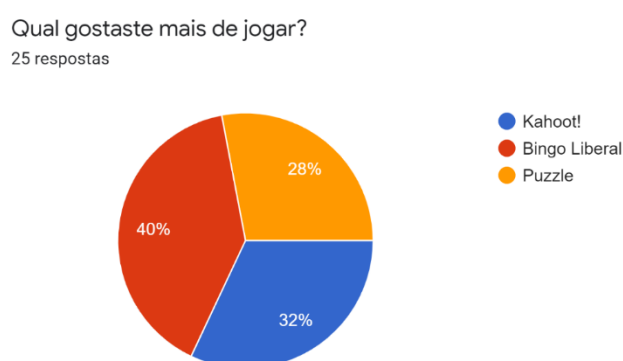
Gráfico 22 – Resposta à pergunta: Considero que desenvolvi competências através da aprendizagem pelo jogo.



Fonte: *Google Forms*

Chegamos, assim, ao setor que denominei “Considerações finais”. Neste segmento, pretendia que os estudantes fizessem uma análise global das atividades. Primeiramente, perguntei-lhes qual foi o jogo que mais gostaram de jogar, ao que 40% dos inquiridos (10 alunos) selecionaram a caixa de resposta *Bingo Liberal*, 32% (8 alunos) responderam *Kahoot!* e 28% (7 alunos) afirmaram *Puzzle*. Apesar de a atividade realizada por mim ter obtido o maior resultado, não deixa de ser surpreendente o impacto que o *Kahoot!* tem para os estudantes.

Gráfico 23 – Resposta à pergunta: Qual gostaste mais de jogar?



Fonte: *Google Forms*

Por fim, decidi utilizar uma última questão direcionada para a opinião dos alunos quanto aos jogos utilizados em sala de aula. Os estudantes reconhecem qual foi o objetivo da utilização destes jogos. Entendem que através da diversão têm a possibilidade de (re)aprender, de estudar e de consolidar aprendizagens, enquanto competem com os amigos de uma forma saudável e divertida. A partir da análise das respostas abertas, decidi criar 8 categorias: Interessante, Captar a atenção, Incentivo, Consolidação de conteúdos, Dinâmico, Frequência de utilização, Estratégia diferenciada da aprendizagem e Momento oportuno de descanso. Essa categorização pode ser observada na tabela seguinte:

Tabela 2 – Categorização de respostas II²²

Categorias	Número de respostas
A) Interessante	[4] “Aumentaram o interesse pela disciplina, (...)” [10] “São interessantes, incentivam o trabalho em equipa e são um bom método para a consolidação dos conhecimentos.” [14] “(...) e interessante.” [15] “Despertam o interesse na disciplina” [20] “São muito interessantes, divertidos e consegui consolidar as minhas ideias” [23] “São muito interessantes e são uma forma de aprender sem ter de ser à maneira tradicional.” [24] “São uma excelente forma de tornar as aulas mais interessantes”
B) Captar a atenção	[1] “Captar a nossa atenção em relação à matéria e serviu também para consolidarmos a matéria” [3] “Acho que são uma excelente proposta visto que captam a nossa atenção. Nós aprendemos a fazer algo que achamos divertido.” [13] “(...) Capta a atenção a todos os alunos” [19] “(...) e ter a atenção de todos os alunos” [22] “São uma maneira interessante de nos manter atentos e interessados. (...)”
C) Incentivo	[16] “São uma boa forma de incentivar os alunos e fazer algo diferente na aula.”
	[1] “(...) e serviu também para consolidarmos a matéria” [5] “São uma forma diferente e ao mesmo tempo boa de ensinar/consolidar os conteúdos.”

²² Ver anexo 25.

D) Consolidação de conteúdos	[4] “(...) assim como serviram de método para consolidação da matéria.” [6] “Um[a] ótima forma de consolidar conhecimentos.” [7] “Sejam usados mais vezes porque acho que é uma boa forma de consolidar a matéria.” [9] “Me ajudaram a consolidar alguns conhecimentos e ajudaram a obter alguns novos como por exemplo o puzzle do massacre de Quios na qual fiquei a saber mais sobre esse acontecimento. Os jogos são muito divertidos e criativos.” [10] “(...) e são um bom método para a consolidação dos conhecimentos.” [11] “Eu considero que de todos os jogos feitos em sala de aula que o Bingo Liberal foi o que abrangeu mais matéria. Dessa forma tive de interligar tudo que sabia de forma a conseguir responder a todas as perguntas feitas. Acho que podemos explorar as nossas capacidades de raciocínio de uma forma divertida.” [13] “É uma boa forma de consolidarmos a matéria. (...)” [17] “São uma boa forma de consolidar os conhecimentos e para preparação para os testes” [19] “São uma boa maneira de consolidar matéria e ter a atenção de todos os alunos” [20] “(...) e consegui consolidar as minhas ideias”
E) Dinâmico	[12] “Dinamizam bastante as aulas e o nosso espírito competitivo faz com que aprendamos mais.”
F) Frequência de utilização	[2] “Deveriam ser mais utilizados.” [7] “Sejam usados mais vezes (...)”
G) Estratégia diferenciada da aprendizagem	[8] “São uma boa forma de aprendizagem” [14] “Foram maneiras muito boas de consolidar a matéria de forma diferente e interessante.” [18] “São úteis para a aprendizagem”

	[21] “São uma forma diferente de aprendizagem, mas muito interessante.”
H) Momento oportuno de descanso	[22] “São uma maneira interessante de nos manter atentos e interessados. Não só consolidamos matérias como descontraímos um pouco.” [25] “Foi uma boa maneira de nos tirar um pouco o peso da cabeça de estar sempre sentados à frente do livro, foi uma maneira diferente de dar a aula, mas sempre aprender.”
I) Cooperação	[10] “(...) incentivam o trabalho em equipa (...)”
L) Diversão	[3] “(...) Nós aprendemos a fazer algo que achamos divertido.” [9] “(...) Os jogos são muito divertidos e criativos.” [11] “(...) Acho que podemos explorar as nossas capacidades de raciocínio de uma forma divertida.” [20] “(...), divertidos (...)”
J) Marca pela diferença	[5] “São uma forma diferente (...)” [14] “Foram maneiras muito boas de consolidar a matéria de forma diferente (...)” [16] “(...) e fazer algo diferente na aula.” [23] “(...) e são uma forma de aprender sem ter de ser à maneira tradicional.” [25] “(...) foi uma maneira diferente de dar a aula mas sempre aprender.”
K) Novas aprendizagens	[9] “(...) e ajudaram a obter alguns novos [conhecimentos] como por exemplo o puzzle do massacre de Quios na qual fiquei a saber mais sobre esse acontecimento. (...)”

Fonte: *Google Forms*

Por último, achei por bem colocar uma caixa de sugestões: “Se desejares, no seguimento das questões previamente colocadas, identifica outro(s) tipo(s) de jogo(s) que gostarias de realizar na sala de aula”, com o intuito de que os alunos tomassem a liberdade de deixar uma opinião sobre o tipo de jogos que poderiam ser abordados dentro

da sala de aula, em História especificamente. É importante que os alunos entendam que eles também têm voto na matéria. Para apresentar as respostas e, uma vez que não existiram repetições, elaborei uma tabela para a sua melhor compreensão.

Tabela 3 – Tabela de respostas III²³

Sugestões por parte dos alunos:
“Xadrez”
“Resolução de enigmas”
“Jogos de competição”
“Jogo da força”
“Jogo do stop”
“Jogo das palavras”
“Monopólio”
“Jogo da Glória”
“Party and Company de História”

Fonte: *Google Forms*

3. Reflexão sobre os resultados

No subcapítulo anterior, como puderam observar, apresentei e analisei os dados recolhidos através do inquérito e, conforme o fazia, acrescentei ainda alguma reflexão pessoal. Dedico esta parte inteiramente à sua reflexão, tendo em conta os objetivos inicialmente apresentados na Introdução do presente relatório de estágio. Nesta parte, podemos finalmente voltar à questão principal do meu relatório “De que forma os jogos didáticos são um bom motor de desenvolvimento da aprendizagem do aluno?”, como também à problemática estabelecida “Compreender de que forma os jogos didáticos estimulam o desenvolvimento da aprendizagem do aluno?”.

²³ Ver anexo 26.

Apresentados os resultados dos questionários e as observações realizadas por mim, posso afirmar que, sem dúvida, os jogos didáticos tiveram um papel muito importante no desenvolvimento da aprendizagem dos alunos. A aplicação dos jogos permitiu que alguns alunos que pareciam “afastados” das aulas de História, tivessem um *mindset* diferente sobre a disciplina. Só porque História é sobre o passado, não quer dizer que o método de ensino seja “arcaico”. Felizmente existem diversas estratégias que permitem ao professor ser inovador e ganhar a atenção dos alunos. Um dos grandes objetivos, independentemente de os conteúdos serem interessantes ou não, era conquistar os alunos, de forma a que eles estivessem sempre disponíveis e prontos a ouvir e aprender.

Em geral, sinto-me satisfeita com os resultados que obtive no inquérito. Estes foram sempre coerentes, quando comparados com a observação direta realizada durante as atividades.

Os estudantes demonstraram interesse pelo recurso a atividades diferentes na sala de aula, como os jogos. Através da análise dos resultados, também foi possível observar que muitos alunos já tiveram a oportunidade de jogar o *Kahoot!* nas diversas disciplinas. Quando em sala, a aula desloca-se do rumo habitual, os estudantes ganham um interesse diferente, uma certa curiosidade sobre o que poderá estar para acontecer. Por vezes, sair da rotina não faz mal e, portanto, eles gostariam que os professores, independentemente da disciplina, pudessem recorrer um pouco mais a este tipo de atividades.

Benéfico será voltar atrás no Relatório e trazer os objetivos inicialmente apresentados até aqui. Portanto, passemos a analisar o primeiro objetivo: “1. Descobrir se o jogo funciona melhor como estratégia de consolidação de conteúdos, como motivação ou preparação para os testes.”

Se relembarmos as questões sobre o *Kahoot!*, esta foi sem dúvida uma excelente estratégia de motivação para um início de aula e forma de consolidação de conteúdos, especialmente após uma pausa letiva, o que permitiu que o feedback da aula se tornasse mais dinâmico, divertido e interativo, fazendo com que os discentes estivessem motivados a participar. O *Bingo Liberal*, por sua vez, poderá ter um papel de motivação de uma aula, sendo o seu objetivo principal a consolidação de conteúdos e influência para a preparação para o teste. Como conseguimos observar no gráfico 11, sem dúvida que

este obteve resultados bastante positivos. Para além disso, os próprios alunos reconheceram o objetivo desta atividade, como demonstra esta resposta (tabela II, categoria **Consolidação de conteúdos**):

R11: Eu considero que de todos os jogos feitos em sala de aula que o Bingo Liberal foi o que abrangeu mais matéria. Dessa forma tive de interligar tudo que sabia de forma a conseguir responder a todas as perguntas feitas. Acho que podemos explorar as nossas capacidades de raciocínio de uma forma divertida.

Por último, o *Puzzle*, funcionando como motivação para a introdução de uma nova unidade, acabou por ter reações muito positivas.

Já no segundo objetivo, “2. Identificar o impacto do jogo no processo de aprendizagem dos alunos;”, posso confirmar que houve um impacto positivo. Durante a realização dos jogos, todos os estudantes sentiram-se motivados a estarem atentos, sem que fosse preciso que eu os acalmasse. Consegui verificar de facto o impacto que os jogos tiveram no momento em que os alunos chegavam à sala de aula a perguntar quando seria o próximo jogo. Como sabiam que uma unidade do livro estava prestes a terminar, tinham uma certa esperança de que teriam um jogo para consolidar a matéria. Eles têm consciência de que não poderia haver jogos todos os dias, mas saberem que existia a possibilidade de haver outra atividade do género já os deixava mais motivados para a aula.

O terceiro objetivo, “3. Desenvolver o estímulo das competências comunicativas e de cooperação entre os alunos;”, sem dúvida foi e será sempre um fator importante numa turma. Os alunos, trabalhando em equipa ou individualmente, mostraram-se sempre muito comunicativos com os colegas, mas também com as professoras. Para além disso, apesar de, em algumas atividades, não terem tido a possibilidade de escolher os seus grupos, demonstraram-se sempre cooperativos com os colegas. Se lembrarmos os dados anteriormente apresentados, eles próprios admitem que se sentiram motivados a cooperar com os colegas.

Por último, decidi fundir os objetivos 4 e 5 num só, uma vez que acabaram por se interligar. Assim, no objetivo “4. Conduzir os alunos a adquirirem novas aprendizagens de forma motivadora;” os alunos confirmam que os jogos criaram novas situações de

aprendizagem, podendo exemplificar com a seguinte frase (tabela II, **Momento oportuno de descanso**):

R25: Foi uma boa maneira de nos tirar um pouco o peso da cabeça de estar sempre sentados à frente do livro, foi uma maneira diferente de dar a aula mas sempre aprender.

Para além disso, permitiu que os alunos ganhassem espírito de investigação, e como podem verificar esse é o quinto e último objetivo deste relatório: “5. Estimular o espírito de investigação nos alunos”. Recordando a atividade do Puzzle, surpreendentemente, os estudantes tiveram diversas curiosidades e questões acerca das pinturas, sobre o que significariam e onde estariam expostas atualmente. No próprio Bingo Liberal haveria uma questão que os estudantes dificilmente saberiam responder, o que causou uma curiosidade em saber a resposta. No final da dita aula, os alunos vieram ter comigo para saberem a resposta. Uma vez mais, através de frases que eles deixaram na penúltima resposta (tabela II, categoria **Consolidação de conteúdos**):

R9: Ajudaram-me a consolidar alguns conhecimentos e ajudaram a obter alguns novos como por exemplo o puzzle do massacre de Quios na qual fiquei a saber mais sobre esse acontecimento. Os jogos são muito divertidos e criativos.

Na minha perspetiva, independentemente da idade, os jogos terão sempre um lugar especial, tanto nos tempos livres como em sala de aula. Desfrutei da eventualidade, porventura felicidade, de encontrar uma turma carinhosa, preocupada e com vontade de aprender História. No futuro talvez possa não ter a mesma sorte, mas tentarei sempre desenvolver jogos que possam atrair cada vez mais os estudantes, de modo a apreciarem a disciplina de História.

4. Achievement unlocked

Uns dias antes de realmente sabermos se o confinamento iria ser obrigatório, decidi avançar com o inquérito, uma vez que poderia existir a possibilidade de não voltar mais à escola (de facto foi o que se sucedeu). À medida que ia aperfeiçoando a ferramenta de avaliação, comecei a refletir sobre a importância que, desde o princípio, atribuí à

professora orientadora cooperante. Este meu percurso está marcado pela positiva, devido à sua presença, e achei por bem pedir a sua intervenção, mas desta vez, nas atividades que desenvolvi.

Surgiu assim este subcapítulo que merece um destaque próprio, intitulado de *Achievement unlocked*, uma vez que estagiei com uma professora pela qual tenho uma enorme admiração e a sua opinião (mais uma vez) merece ser apresentada²⁴.

Uma pessoa excelente que não deixou de acompanhar-nos, nem mesmo durante o ensino à distância. A partir do momento em que as escolas, as faculdades e o mundo, pararam, certamente já não teria qualquer obrigação para com as estagiárias, mas nunca viu isso como uma “obrigação”. Esteve presente do início ao fim, sempre com boa disposição, alegria e sabedoria para partilhar.

Chegou o momento de explicar o título, qual a razão da professora ter ganho uma medalha? Durante o ano letivo, a orientadora cooperante esteve sempre presente e consciente de que o meu relatório de estágio envolveria a realização de jogos. No início receava que a turma pudesse reagir de forma inesperada quando confrontada com este tipo de atividades, portanto quem melhor para me esclarecer senão a professora?

Durante a realização das atividades, a professora e a colega de estágio estiveram presentes e ainda tiveram a oportunidade de participar. Como já disse no capítulo anterior, não competiram com os alunos. No final da atividade do *Bingo Liberal*, enquanto nos dirigíamos para o hall da entrada, agradei à professora pela ajuda que tinha dado na realização do Bingo e por isso mesmo merecia ser premiada. Com uma medalha, claro! Apesar de ser uma medalha de plástico, a professora usou-a ao pescoço e, afinal de contas, são estes momentos que nos ficam na memória.

Chegamos, portanto, ao dia 15 de março de 2020, quando por volta das 16h48 enviei um e-mail à professora orientadora cooperante para tomar conhecimento do questionário sobre o tema do relatório de estágio que iria aplicar aos alunos. Pedi-lhe para me enviar um feedback sobre os jogos que apliquei, englobando o ponto de vista didático e científico, se estavam bem preparados e se, porventura, usaria estes jogos em futuras aulas. Disse que a sua opinião, independentemente de ser negativa ou positiva, seria

²⁴ Ver anexo 27.

sempre aceite como crítica construtiva, algo a que a professora nos habituou ao longo do ano letivo.

A professora iniciou o e-mail com uma atribuição global dos jogos, afirmando que “são ambos excelentes!”. É importante destacar que o *Kahoot!* não está incluído, uma vez que não foi diretamente realizado por mim. Prosseguiu à descrição do Bingo, dizendo que “os assuntos e as personalidades escolhidas são pertinentes no que diz respeito à temática do Liberalismo.” Relativamente à formulação das questões, “do ponto de vista científico, está correta e são acessíveis aos alunos”, frisando “que é fundamental para manter os miúdos interessados e implicados no jogo.”. Quanto à organização da atividade, faz uma referência à utilização dos feijões “à moda antiga” dentro de “saquinhos” e a “roda do jogo” que tornou o jogo “mais apelativo porque deu veracidade e criou expectativa na sequência das questões”.

De seguida, fez uma breve reflexão relacionada com os puzzles, dizendo que “estavam muito bem concebidos e primorosamente realizados.” Relativamente à eleição das obras foram “relevantes para os conteúdos a tratar, neste caso, a temática do Romantismo”. Em relação ao grau de dificuldade, na montagem dos puzzles, estava “adequado à faixa etária dos alunos e estes sentem-se implicados na tarefa.”. Ainda faz referência ao enriquecimento que a atividade promoveu “pós-montagem com a criação de um título e uma descrição da obra (levando os alunos a identificar quer temáticas, quer características formais do movimento romântico)” o que tornou a atividade “ainda mais pedagógica”.

Concluiu a sua reflexão considerando ambas as atividades como promotoras do “trabalho de equipa, o diálogo horizontal e a sociabilidade dos alunos em sala de aula, traduzindo-se em momentos de inovação e experimentação de práticas pedagógicas”.

Por fim, apesar de já ter sido uma informação da qual tinha conhecimento, recordou que a ideia do puzzle já estaria a ser posta em prática, uma atividade que iria fazer com “os meninos do 1.º Ciclo no CEB, sobre música” onde existiria um momento nessa atividade em que “eles montam pequenos puzzles de instrumentos musicais”.

Receber um feedback tão positivo, por parte de uma professora que tanto admiro, sem dúvida que torna o meu trabalho ainda mais enriquecedor. Saber que, ao longo do estágio, a orientadora cooperante aproveitou ideias minhas para aplicar nas suas turmas é, verdadeiramente, uma sensação de realização e uma prova de que realmente fiz algo bem.

Game Over: Thank you for playing

It's almost finished. A few little adjustments here and there and it'll be ready to go.

Coco Bandicoot in *Crash Bandicoot: The warth of cortex*

Estamos quase a terminar. O jogo está a chegar ao fim e agradeço por jogarem (por outras palavras, obrigada por lerem o relatório). Aqui puderam presenciar uma parte do que foi o meu estágio e esta foi, sem dúvida, uma das melhores decisões que tomei. Foi um percurso complicado, cheio de obstáculos e desafios, mas com momentos de alegria, divertimento e de puro agradecimento.

Dou por terminado o Relatório de Estágio que se dividiu em duas secções desafiantes: a teoria e a prática. O meu percurso escolar termina aqui, pelo menos enquanto estudante. Se a sorte estiver do nosso lado, seremos professores em poucos instantes. Acho, dentro de mim, uma necessidade, um vazio que necessita de ser preenchido, a vontade de voltar a uma sala de aula e estar com os alunos. Nem tudo será sempre um mar de rosas, mas nunca a vida o foi.

Nem todos podem dizer que terminaram um relatório a fazer aquilo que mais gostam. No meu caso, descobri que gosto de estar dentro de uma sala de aula e gosto de jogar. Aqui tive a oportunidade de fazer ambas as coisas.

E quem não gosta de jogar? Pelo menos uma vez na vida, os jogos trouxeram-nos felicidade. E penso que foi isso que trouxe para a sala de aula quando apresentei o *Kahoot!*, o *Bingo Liberal* e o *Puzzle*. A felicidade na cara dos estudantes ao observarem que iriam ter a oportunidade de se “livrarem” de uma aula de História, quando na realidade estavam em processo de aprendizagem enquanto o faziam. É esse o sentido do lúdico, do *edutainment* e da gamificação. Têm a capacidade de potenciar a inovação pedagógica e desenvolver competências, conhecimentos e habilidades.

O uso do jogo didático na aula de História foi utilizado com intuitos diferentes. Do ponto de vista da autora e dos jogadores (a turma), as aplicações das atividades foram bem-sucedidas, os alunos demonstraram que se divertiram, participaram e tiveram uma nova forma de abordar as temáticas e consolidar aprendizagens.

Como já tinha sido discutido anteriormente, este método de ensino tornou-se uma boa estratégia para o ensino de História. Contudo, esta metodologia trouxe alguns desafios. Um dos desafios e medos iniciais: encontrar uma forma de tornar os jogos atrativos para estudantes do 11.º ano. Por vezes, atrair a atenção de alunos mais jovens é sempre mais fácil, uma vez que tendem a impressionar-se facilmente. Contudo, quando lidamos com adolescentes podemos encontrar esses desafios. Portanto, na realização do *Bingo*, achei mais apropriado para a idade dos estudantes, contudo, o puzzle causou receios da minha parte, uma vez que podia ser pouco atrativo para os alunos. No entanto comprovou-se o oposto. Um outro desafio, bastante óbvio, é o desenvolvimento dos jogos. Para além do trabalho escolar, a elaboração de jogos ocupa muito tempo livre. Mas isto é algo que facilmente é ultrapassado quando se faz com gosto e se obtêm reações tão positivas por parte dos alunos.

O que, de início, pensei que poderia ser considerado um desafio, mas acabou por ser bastante fluído foi a organização do espaço, dos grupos e o controlo do barulho. Felizmente, a turma, apesar de agitada queria iniciar as atividades e, portanto, recolhiam-se aos seus lugares. Se todos os desafios fossem deste género, até era uma bênção.

O que gostava de ter desenvolvido mais era recorrer à utilização da gamificação e das mecânicas do jogo para tornar as aulas de História mais interessantes. Apesar de ter incluído um capítulo com indícios de gamificação, ainda não alcançou as minhas expectativas.

Entendo o privilégio (e azar) de neste ano letivo só ter uma turma e, portanto, tinha mais tempo disponível para criar jogos didáticos para os alunos. Nem todos os professores têm essa possibilidade, especialmente quando têm uma carga horária pesada, fora o trabalho que realizam fora de horas e a vida pessoal. Sim, um professor tem vida pessoal! Estranho, porque enquanto alunos achávamos que isso não era possível. Mas, eu não acho que isso invalide a não utilização de jogos didáticos. Existem professores que partilham os seus jogos na internet e instruções de como jogá-los. Os próprios professores poder-se-iam reunir e, em conjunto, organizar um jogo que fosse possível de ser jogado por todas as suas turmas. Ou elaborar um jogo com a colaboração dos alunos. Estas ideias surgiram através da minha experiência na Escola Secundária de Rio Tinto, onde encontrei uma professora orientadora cooperante disposta a ouvir ideias novas

por parte das estagiárias. Certamente, muitos outros professores estão disponíveis e interessados em abordar “novas” experiências de aprendizagem.

Por último, algo que queria alcançar e comprovar com este Relatório de Estágio é que as faixas etárias mais novas não são as únicas que gostam de jogar. O jogo e o ensino já não estão desconetados, cada vez mais estão presentes no nosso dia-a-dia. A diferença entre um jogo para crianças e um jogo para adolescentes recai sobre o seu nível de complexidade, o facto de ser adequado à sua faixa etária, para que os estudantes se sintam motivados e desafiados a interagir nesses jogos.

Collectables: Bibliografia

Aguiar, João Serapião de (2003). *O jogo no ensino de conceitos a pessoas com problemas de aprendizagem: uma proposta metodológica de ensino*. Revista Brasil, 79-108.

Andrade, Débora El-Jack (2007). *O lúdico e o sério: experiências com jogos no ensino de história*. Londres: História & Ensino. Vol. 3.

Aransky, Vlas S., Klarin, Mikhail V. (1987). *Modern Teaching: the strategy of the didactic game in the teaching process*.

Busarello, Raul Inácio (2016). *Gamification: Princípios e estratégias*. São Paulo: Pimenta Cultural.

Costa, Carina J. M. (2012). *A importância do jogo no processo de ensino e aprendizagem de alunos com perturbação de hiperatividade e défice de atenção*. (Dissertação de mestrado). Escola Superior de Educação João de Deus, Lisboa, Portugal. Consultado em https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/2595/1/Disserta%C3%A7%C3%A3o_CarinaJoanaCosta.pdf

Costa, Pedro (2019). *A Caixa-forte do Ensino: Aprender Divertida(mente)* (Relatório de Estágio) Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

Domingues, Joelza Ester (2020). *Ensinar História: Bingo da História*. Disponível em: <https://ensinarhistoriajoelza.com.br/jogos-para-dinamizar-aulas-de-historia/>

Editores.

Felgueiras, Margarida (1988). O Ensino da História: que história ensinar?. *Revista Portuguesa de Educação*, 111-121.

Huang, Wendy Hsin-Yuan, Soman, Dilip (2013). *A practitioner's guide to gamification of education*. Universidade de Toronto.

Hüther, Sabrina Fabiola (2016). *Jogando com História: diferentes possibilidades de aprendizagem*. Centro Universitário Univates.

Jares, Xesús R. (2007). *Técnicas e jogos cooperativos para todas as idades*. Porto: ASA

Jornal de Notícias (17 de março de 2020). *Professores e diretores já antevêm 3.º período em casa*. Consultado no dia 14 de junho de 2020 em: <https://www.jn.pt/nacional/professores-e-diretores-ja-antevem-3-periodo-em-casa-11939748.html><https://www.jornaldenegocios.pt/economia/coronavirus/detalhe/start-up-de-braga-cria-jogo-para-fugir-de-espirros-e-lavar-as-maos>

Jornal Público (2 de dezembro de 2019). *E se pudéssemos aprender contabilidade com um jogo online?*. Consultado em: <https://www.publico.pt/2019/12/02/p3/noticia/e-se-pudessemos-aprender-contabilidade-com-um-jogo-online-1895842> <https://jornaleconomico.sapo.pt/noticias/startup-mindflow-cria-jogo-didatico-sobre-o-coronavirus-556613>

Kishimoto, Tizuko Morchida (1997). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. Brasil: Cortez Editora

Lima, Rui (2020). *Gaming, Gamificação e Aprendizagem*. Ciclos Webinares: Ensino à Distância. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=JmK3zNweDoY&t=2441s&ab_channel=EscolaVirtual

Nadaline, Mariete, Final, Rossana A. (2013). *O lúdico como facilitador nas dificuldades no processo de ensino-aprendizagem na língua portuguesa*. Os desafios da escola pública paraense na perspectiva do professor PDE, Volume I. Artigos

Nascimento, Ana Sofia Simões (2018). *A gamificação em contexto turístico: o caso “Dias do Património a Norte”* (Relatório de Estágio). Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

Nóvoa, António (2005). *Evidentemente: histórias da educação*. Porto: Asa Editores.

Oferta Educativa 2020/2021. (2020). Rio Tinto, Porto, Portugal: Agrupamento de Escolas de Rio Tinto n.º 3.

Pereira, Nilton Mullet, Giacomoni, Marcello Paniz (2018). *Jogos e ensino de história*. Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

PPLWARE (2020, Maio 6). *PIGGE, um jogo português sobre o Estado Novo*. Sapo. Consultado no dia 7 de maio de 2020, às 16h06 em: https://pplware.sapo.pt/jogos/pigge-um-jogo-portugues-sobre-o-estado-novo/?fbclid=IwAR0RWqo6zZBzSo47cx2-MPCeTeG-PIGQ3UiL8wZhBxo_rYt585mQ2S7zY3Eo

Prezotti, Marina Galvão, Margoto, Pietro Esquincalha (2017). *O jogo como uma ferramenta do ensino de história: uma análise da experiência lúdica a partir do jogo “Batalha do Cricaré” no Ensino Fundamental*. Anais do III Seminário Institucional.

Projeto educativo 2018/2021. (2018). Rio Tinto, Porto, Portugal: Agrupamento de Escolas de Rio Tinto n.º 3.

Quivy, Raymond, Campenhoudt, Luc Van (2005). *Manual de investigação em ciências sociais*. Lisboa, Portugal: Gradiva.

Concept Art: Anexos

Anexo 1 – Plano de aula: realização do Kahoot!

Domínio: O Liberalismo – Ideologia e Revolução, modelos e práticas nos séculos XVIII e XIX.			
Subdomínio: A implantação do Liberalismo em Portugal			
Sumário: Realização de um jogo: <u>Kahoot!</u> A resistência ao Liberalismo. A conjuntura externa desfavorável e a oposição absolutista.		Tempo letivo:	50 min.
Situação-problema:			
Aprendizagens Essenciais: Relacionar a independência do Brasil com: a desarticulação do sistema colonial luso-brasileiro e as dificuldades do liberalismo.		Conceitos: Contrarrevolução	
Questões-orientadoras: Qual a reação dos absolutistas perante a instauração do Liberalismo em Portugal?			
Conteúdos	Indicadores de aprendizagem	Estratégias de aprendizagem	Avaliação
		Feedback dos conteúdos lecionados na aula anterior, através de um diálogo com os alunos, com o intuito de relembrar os alunos da oposição ao regime Liberal e da difícil situação política que Portugal enfrentava. Motivação: Aplicação de um jogo <u>Kahoot!</u> , no início da aula, com o intuito de complementar o feedback em diálogo com os alunos.	Registo do interesse, participação no diálogo e desempenho nas tarefas propostas Registo da capacidade para sintetizar a informação

Anexo 2 – Demonstração do Kahoot!

New free reports! Take formative assessment to the next level with powerful analytics. [Learn more](#) X

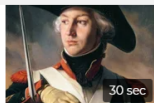
Kahoot! Home Discover Kahoots Reports Upgrade now Create ?



Feedback
0 favorites 5 plays 93 players
[Play](#) [Share](#) ☆ ⋮
A public kahoot

Questions (10) [Show answers](#)

1 - Quiz
Quem liderou a primeira invasão francesa?

 30 sec

2 - Quiz
Que liderou a segunda invasão francesa?

 30 sec

3 - Quiz
Quem liderou a terceira invasão francesa?

 30 sec

Anexo 3 – Questões e respostas produzidas para o *Kahoot!*

1 – Quem liderou a primeira invasão francesa?

- Sout
- **Junot**
- Massena

2- Quem liderou a segunda invasão francesa?

- Massena
- Junot
- **Sout**

3 – Quem liderou a terceira invasão francesa?

- Junot
- **Massena**
- Sout

4 – Associação secreta portuguesa com o objetivo de preparar uma revolução.

- Maçonaria
- Diretório
- Vintismo
- **Sinédrio**

5 – Data de criação do Sinédrio

- 1816
- **1817**
- 1818
- 1820

6 – Em que data se deu o pronunciamento militar, no Porto?

- 23 de agosto de 1820
- 14 de julho de 1820
- **24 de agosto de 1820**
- 14 de julho de 1879

7 – Como ficaram conhecidos os defensores da Constituição de 1822?

- Cartistas
- Liberalistas
- Absolutistas
- **Vintistas**

8 – Que monarca jurou a Constituição de 1822?

- D. Maria I
- D. João IV
- D. Pedro IV
- D. João VI

9 – Data da elevação da condição do Brasil a Reino.

- 1813
- **1814**
- 1815
- 1816

10 – Data da independência do Brasil declarada por D. Pedro.

- 8 de setembro de 1820
- **7 de setembro de 1822**
- 14 de julho de 1879
- 14 de julho de 1820

Anexo 4 – Resultado final da construção do Bingo Liberal



Anexo 5 – Perguntas e respostas da atividade Bingo Liberal

1. Quem decretou o Bloqueio Continental?

R: Napoleão Bonaparte

2. Quem comandou a primeira invasão francesa a Portugal?

R: Junot

3. Quem comandou a segunda invasão francesa a Portugal?

R: Soult

4. Quem comandou a terceira invasão francesa a Portugal?

R: Massena

5. Quem comandou as operações militares do exército anglo-português que derrotaram os franceses em 1807?

R: Arthur Wellesley

6. Que acordo, assinado em 1808, fixou as condições de retirada das tropas francesas de Portugal?

R: Convenção de Sintra

7. Que militar britânico ficou encarregado de reestruturar e organizar a defesa do reino?

R: Beresford

8. Que militar, considerado mártir da Pátria, foi executado em 1917?

R: Gomes Freire de Andrade

9. Quem foi o fundador do Sinédrio?

R: Manuel Fernandes Tomás

10. Que membro do Sinédrio aclamou o pronunciamento militar no dia 24 de agosto de 1820?

R: Sepúlveda

11. Quem era rainha de Portugal durante as invasões francesas?

R: D. Maria I

12. Que rei foi obrigado a voltar para Portugal em 1820?

R: D. João VI

13. Qual foi a primeira lei fundamental portuguesa que tentou pôr fim ao absolutismo?

R: Constituição de 1822

14. Como se designa a tendência do liberalismo português instituída na Revolução de 1820?

R: Vintismo

15. Que rainha recusou jurar a Constituição de 1822?

R: Carlota Joaquina

16. Qual foi o rei que abdicou do trono português em 1826?

R: D. Pedro IV

17. Quem foi rainha de Portugal e dos Algarves de 1826 até à sua morte?

R: D. Maria II

18. Qual foi o documento outorgado por D. Pedro IV à Nação?

R: Carta Constitucional de 1826

19. Como se designa a tendência moderada do liberalismo português?

R: Cartismo

20. Que escritor romântico desembarcou no Mindelo com D. Pedro?

R: Almeida Garrett.

21. Quem se declarou Rei legítimo de Portugal e dos Algarves, revelando uma falsa adesão ao liberalismo?

R: D. Miguel

22. Como ficou conhecido o diploma assinado entre liberais e miguelistas em 26 de maio de 1834?

R: Convenção de Évora Monte.

23. A quem se atribui a autoria das grandes reformas legislativas que consolidaram o Liberalismo?

R: Mouzinho da Silveira

24. Quem foi o autor do primeiro Código Comercial Português de 1833?

R: Ferreira Borges

25. Quem lançou o decreto de extinção das ordens religiosas em 1834?

R: Joaquim António de Aguiar

26. Que oficial do exército foi nomeado várias vezes ministro de D. Maria II?

R: Duque da Saldanha

27. Como se designa a tendência radical do liberalismo português, defensora de princípios do vintismo?

R: Setembrismo.

28. A quem se deve a obra notável no setor da educação durante o período do governo Setembrista?

R: Passos Manuel

29. Quem foi o fundador do jornal Revolução de Setembro?

R: José Estêvão

30. Qual foi o terceiro texto constitucional português?

R: Constituição de 1838

31. Quem pôs termo à Constituição de 1838?

R: Costa Cabral

32. Qual a designação dada ao período de vigência do liberalismo português que se identifica com a governação de Costa Cabral?

R: Cabralismo

33. Como ficou conhecida a revolta popular ocorrida em 1846?

R: Maria da Fonte

34. Que nome se deu ao acordo assinado em 1847 com o objetivo de pôr fim à insurreição da Patuleia?

R: Convenção de Gramido

Anexo 6 – Perguntas e respostas da atividade Bingo Liberal em formato

Word

1
Quem decretou o Bloqueio Continental?

Resposta:
Napoleão Bonaparte

2
Quem comandou a primeira invasão francesa a Portugal?

Resposta:
Junot

3
Quem comandou a segunda invasão francesa a Portugal?

Resposta:
Soult

4
Quem comandou a terceira invasão francesa a Portugal?

Resposta:
Massena

5
Quem comandou as operações militares do exército anglo-português que derrotaram os franceses em 1807?

Resposta:
Arthur Wellesley

6
Que acordo, assinado em 1808, fixou as condições de retirada das tropas francesas de Portugal?

Resposta:
Convenção de Sintra

7
Que militar britânico ficou encarregado de reestruturar e organizar a defesa do reino?

Resposta:
Beresford

8
Que militar, considerado mártir da Pátria, foi executado em 1917?

Resposta:
Gomes Freire de Andrade

9
Quem foi o fundador do Sinédrio?

Resposta:
Manuel Fernandes Tomás

10
Que membro do Sinédrio aclamou o pronunciamento militar no dia 24 de agosto de 1820?

Resposta:
Sepúlveda

11
Quem era rainha de Portugal durante as invasões francesas?

Resposta:
D. Maria I

12
Que rei foi obrigado a voltar para Portugal em 1820?

Resposta:
D. João VI

13
Qual foi a primeira lei fundamental portuguesa que tentou pôr fim ao absolutismo?

Resposta:
Constituição de 1822

14
Como se designa a tendência do liberalismo português instituída na Revolução de 1820?

Resposta:
Vintismo

15
Que rainha recusou jurar a Constituição de 1822?

Resposta:
Carlota Joaquina

16
Qual foi o rei que abdicou do trono português?

Resposta:
D. Pedro IV

17 Quem foi rainha de Portugal e dos Algarves de 1826 até à sua morte? Resposta: D. Maria II	18 Qual foi o documento outorgado por D. Pedro IV à nação? Resposta: Carta Constitucional de 1826	19 Como se designa a tendência moderada do liberalismo português? Resposta: Cartismo	20 Que escritor romântico desembarcou no Mindelo com D. Pedro? Resposta: Almeida Garrett
21 Quem se declarou Rei legítimo de Portugal e dos Algarves, revelando uma falsa adesão ao liberalismo? Resposta: D. Miguel	22 Como ficou conhecido o diploma assinado entre liberais e miguelistas em 26 de maio de 1834? Resposta: Convenção de Évora Monte	23 A quem se atribui a autoria das grandes reformas legislativas que consolidaram o Liberalismo? Resposta: Mouzinho da Silveira	24 Quem foi o autor do primeiro Código Comercial Português de 1833? Resposta: Ferreira Borges
25 Quem lançou o decreto de extinção das ordens religiosas em 1834? <u>Resposta:</u> Joaquim António de Aguiar	26 Que oficial do exército foi nomeado várias vezes ministro de D. Maria II? <u>Resposta:</u> Duque da Saldanha	27 Como se designa a tendência radical do liberalismo português, defensora de princípios do vintismo? <u>Resposta:</u> Setembrismo	28 A quem se deve a obra notável no setor da educação durante o período do governo Setembrista? <u>Resposta:</u> Passos Manuel
29 Quem foi o fundador do jornal Revolução de Setembro? <u>Resposta:</u> José Estêvão	30 Qual foi o terceiro texto constitucional português? <u>Resposta:</u> Constituição de 1838	31 Quem pôs termo à Constituição de 1838? <u>Resposta:</u> Costa Cabral	32 Qual a designação dada ao período de vigência do liberalismo português que se identifica com a governação de Costa Cabral? <u>Resposta:</u> Cabralismo

33

Como ficou conhecida a revolta popular ocorrida em 1846?

Resposta:
Maria da Fonte

34

Que nome se deu ao acordo assinado em 1847 com o objetivo de pôr fim à insurreição da Patuleia?

Resposta:
Convenção de Gramido

Anexo 7 – PowerPoint realizado para a atividade Bingo Liberal



Anexo 8 – Regras para o Bingo Liberal

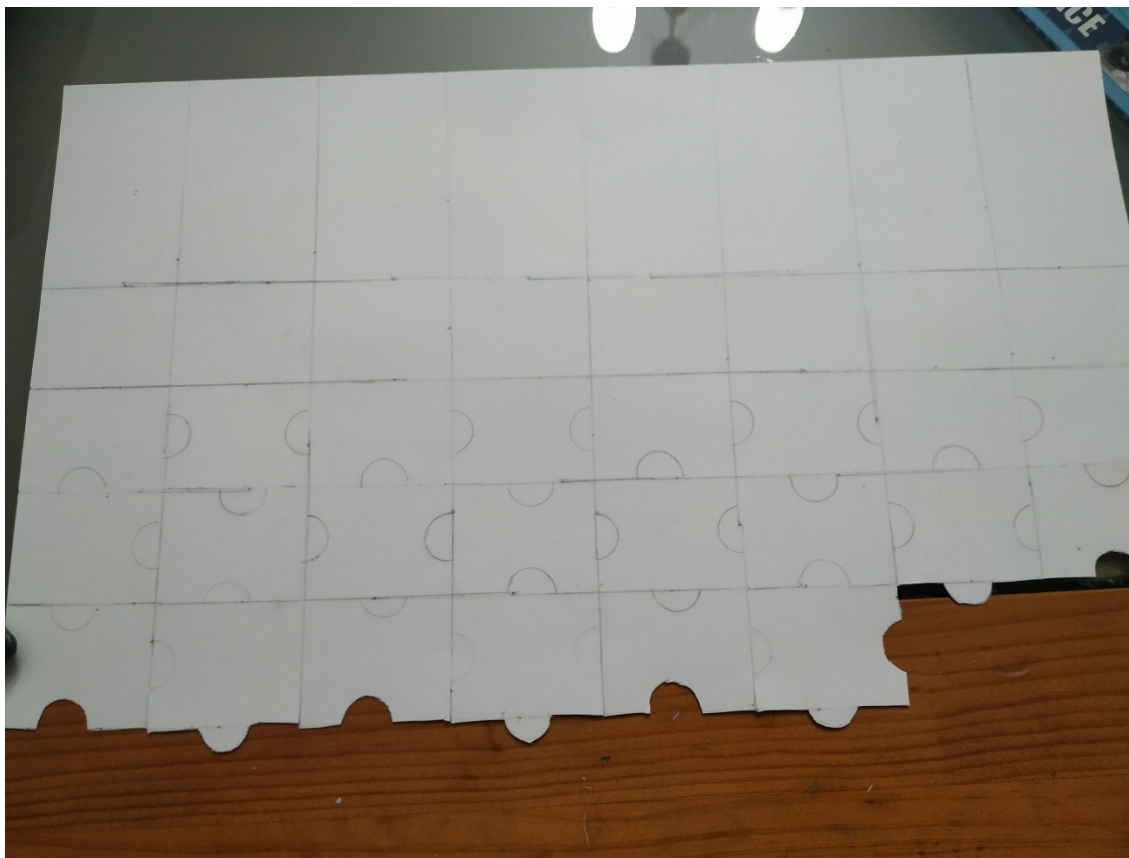
Regras

- Cada equipa deve escolher uma cartela.
- Os números são sorteados aleatoriamente.
- A equipa deve verificar se a resposta está na sua cartela e deverá marcá-lo.
- Deverá gritar “**Liberalismo**” assim que completar a cartela.
- Se os números terminarem e nenhuma equipa preencheu a cartela, serão verificados aqueles com o maior número de espaços preenchidos.
- A cartela será declarada inválida caso esteja incorreta.
- A partida termina quando uma equipa preencher todos os espaços da cartela.

Anexo 9 – Obras de arte em papel fotográfico.



Anexo 10 – Exemplo do desenho de peças de puzzle.



Anexo 11 – Trabalho final da criação dos puzzles.



Anexo 12 – Disposição da sala de aula.



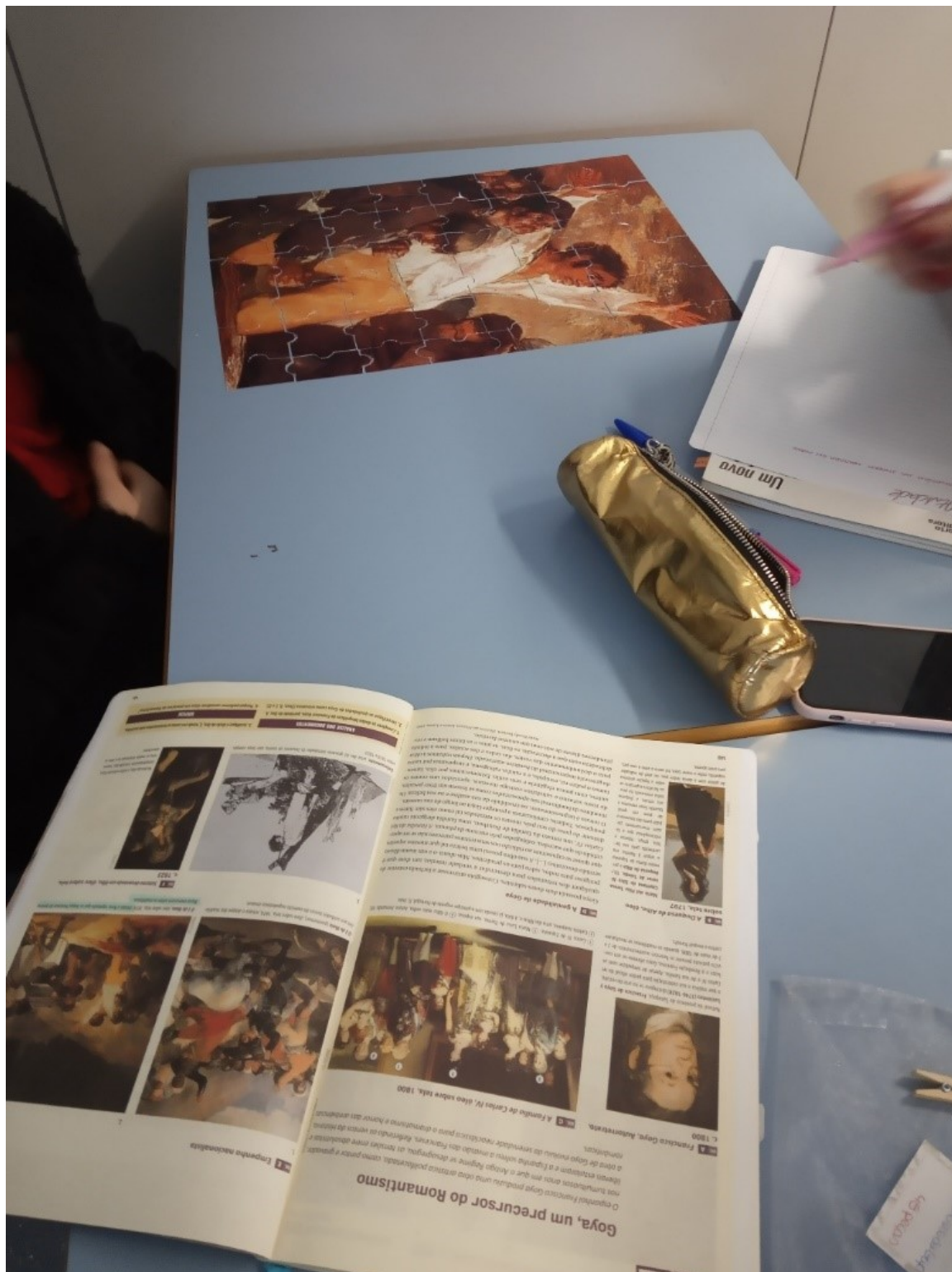
Anexo 13 – A jangada de Medusa, Théodore Géricault, 1818



Anexo 14 – *Só Deus*, Francisco Metrass, 1856



Anexo 15 – Três de Maio de 1808, Francisco de Goya, 1814



Anexo 16 – *Liberdade guiando o povo*, Eugène Delacroix, 1830



Anexo 17 – *Massacre de Quíos*, Eugène Delacroix, 1824



Anexo 18 – *Viajante junto do mar de névoa*, Caspar David Friedrich, 1817



Anexo 19 – *O mar de gelo*, Caspar David Friedrich, 1824



Anexo 20 – PowerPoint realizado para a atividade do Puzzle.



Anexo 21 – PowerPoint: Etapas 1 e 2 do exercício do Puzzle.

<i>Etapa n. 1</i>	<i>Etapa n. 2</i>
• Formação de grupos; • Construção dos puzzles.	• Criar um título para a pintura; • Análise da obra (<u>ex</u>: cores, foco principal, descrição da pintura); • Quando observam esta pintura, quais os sentimentos suscitados por ela?

Anexo 22 – PowerPoint: Agradecimento à turma pela colaboração.



Anexo 23 – Inquérito por questionário

O jogo didático na aprendizagem da História

No âmbito do Relatório de Estágio intitulado “O uso do jogo didático na aula de História”, apresenta-se um conjunto de questões sobre as atividades realizadas na sala de aula, tais como o Kahoot!, o Bingo Liberal e o Puzzle.

A utilização dos dados terá em consideração o anonimato do respondente e a colaboração de todos é essencial. Agradeço a vossa disponibilidade e cooperação.

***Obrigatório**

Idade: *

A sua resposta

Género: *

A sua resposta

Gostas de jogar? *

- ☐ Sim
- ☐ Não
- ☐ Não sabe/Não responde

Já alguma vez tinhas jogado Kahoot! em sala de aula? *

- ☐ Sim
- ☐ Não
- ☐ Não sabe/Não responde

Se respondeste sim, em que disciplinas?

A sua resposta

Gostarias que os teus professores (de qualquer disciplina) utilizassem mais jogos didáticos dentro da sala de aula? *

- ☐ Sim
- ☐ Não
- ☐ Não sabe/Não responde

Estiveste presente na realização do Kahoot!? *

- ☐ Sim
- ☐ Não

Seguinte

O jogo didático na aprendizagem da História

*Obrigatório

Kahoot!

Considero o Kahoot! uma boa motivação. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	☐	☐	☐	☐	☐	Concordo Totalmente

Considero que o Kahoot! funcionou como consolidação dos conteúdos. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	☐	☐	☐	☐	☐	Concordo Totalmente

Considero uma atividade interessante. *

1 2 3 4 5

Discordo Totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo Totalmente

Senti-me incentivado a participar. *

1 2 3 4 5

Discordo Totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo Totalmente

Considero que desenvolvi competências através da aprendizagem pelo jogo. *

1 2 3 4 5

Discordo Totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo Totalmente

O jogo didático na aprendizagem da História

*Obrigatório

Bingo Liberal

Estiveste presente na realização do Bingo Liberal? *

☒ Sim

☐ Não

[Anterior](#)[Seguinte](#)

O jogo didático na aprendizagem da História

*Obrigatório

Bingo Liberal

Considero o Bingo Liberal uma boa estratégia de preparação para o teste. *

Discordo Totalmente 1 2 3 4 5 Concordo Totalmente

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Considero que as regras do Bingo Liberal eram claras. *

Discordo Totalmente 1 2 3 4 5 Concordo Totalmente

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Senti-me incentivado a participar. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	☐	☐	☐	☐	☐	Concordo Totalmente

Considero uma atividade interessante. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	☐	☐	☐	☐	☐	Concordo Totalmente

Considero que desenvolvi competências através da aprendizagem pelo jogo. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	☐	☐	☐	☐	☐	Concordo Totalmente

O jogo didático na aprendizagem da História

*Obrigatório

Puzzle

Estiveste presente na realização do Puzzle? *

- ☐ Sim
- ☒ Não

[Anterior](#)

[Seguinte](#)

O jogo didático na aprendizagem da História

*Obrigatório

Puzzle

Considero o puzzle uma boa motivação de introdução à nova unidade. *

1 2 3 4 5

Discordo Totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo Totalmente

Considero que a duração da atividade do puzzle foi adequada. *

1 2 3 4 5

Discordo Totalmente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Concordo Totalmente

Senti dificuldades na realização do puzzle. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	☐	☐	☐	☐	☐	Concordo Totalmente

Senti-me incentivado a participar. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	☐	☐	☐	☐	☐	Concordo Totalmente

Senti-me motivado a cooperar em equipa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	☐	☐	☐	☐	☐	Concordo Totalmente

Senti-me motivado a cooperar em equipa. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	☐	☐	☐	☐	☐	Concordo Totalmente

Considero que desenvolvi competências através da aprendizagem pelo jogo. *

	1	2	3	4	5	
Discordo Totalmente	☐	☐	☐	☐	☐	Concordo Totalmente

[Anterior](#)

[Seguinte](#)

O jogo didático na aprendizagem da História

*Obrigatório

Considerações finais

Qual gostaste mais de jogar? *

- ☐ Kahoot!
- ☐ Bingo Liberal
- ☐ Puzzle

DE UMA FORMA GERAL, quanto aos jogos utilizados em sala de aula, considero que... *

A sua resposta

Se desejares, no seguimento das questões previamente colocadas, identifica outro(s) tipo(s) de jogo(s) que gostarias de realizar na sala de aula.

A sua resposta

U. PORTO
FLUP FACULDADE DE LETRAS
UNIVERSIDADE DO PORTO

Anterior

Submeter

Anexo 24 – Resposta aberta I.

Se respondeste sim, em que disciplinas?

18 respostas

Matemática e História

Matemática

História

matemática

Português

História e ciências da natureza

Matemática e história

TIC e história A

história

Educação Moral e Religiosa Católica

História A

História, Ciências e Matemática (no 9.º ano)

Em português no meu 8 ano

Matemática

História

Anexo 25 – Resposta aberta II.

DE UMA FORMA GERAL, quanto aos jogos utilizados em sala de aula, considero que...

25 respostas

Captar a nossa atenção em relação à matéria e serviu também para consolidarmos a matéria .

Deveriam ser mais utilizados

Acho que são uma excelente proposta visto que captam a nossa atenção. Nós aprendemos a fazer algo que achamos divertido.

Aumentaram o interesse pela disciplina, assim como serviram de método para consolidação da matéria
são uma forma diferente e ao mesmo tempo boa de ensinar/consolidar os conteúdos.

Um ótima forma de consolidar conhecimentos

Sejam usados mais vezes porque acho que é uma boa forma de consolidar a matéria.

São uma boa forma de aprendizagem

Me ajudaram a consolidar alguns conhecimentos e ajudaram a obter alguns novos como por exemplo o puzzle do massacre de Quios na qual fiquei a saber mais sobre esse acontecimento. Os jogos são muito divertidos e criativos.

São interessantes, incentivam o trabalho em equipa e são um bom método para a consolidação dos conhecimentos.

Eu considero que de todos os jogos feitos em sala de aula que o Bingo Liberal foi o que abrangeu mais matéria. Dessa forma tive de interligar tudo que sabia de forma a conseguir responder a todas as perguntas feitas. Acho que podemos explorar as nossas capacidades de raciocínio de uma forma divertida.

Dinamizam bastante as aulas e o nosso espírito competitivo faz com que aprendamos mais

É uma boa forma de consolidarmos a matéria. Capta a atenção a todos os alunos

Foram maneiras muito boas de consolidar a matéria de uma forma diferente e interessante.

despertam o interesse na disciplina

São uma boa forma de incentivar os alunos a fazer algo diferente na aula

São uma boa forma de consolidar os conhecimentos e para preparação para os testes

São úteis para a aprendizagem

são uma boa maneira de consolidar matéria e ter a atenção de todos os alunos

São muito interessantes, divertidos e consegui consolidar as minhas ideias

São uma forma diferente de aprendizagem,
mas muito interessante.

São uma maneira interessante de nos manter atentos e interessados. Não só consolidamos matéria como
descontraímos um pouco

são muito interessantes e são uma forma de aprender sem ter de ser á maneira dita tradicional.

são uma excelente forma de tornar as aulas mais interessantes

foi uma boa maneira de nos tirar um pouco o peso da cabeça de estar sempre sentados á frente do livro,
foi uma maneira diferente de dar a aula mas sempre aprender

Anexo 26 – Resposta aberta III

Se desejares, no seguimento das questões previamente colocadas, identifica outro(s) tipo(s) de jogo(s) que gostarias de realizar na sala de aula.

8 respostas

Resolução de enigmas e problemas em relação

jogo do stop e jogo das palavras

xadrez e resolução de enigmas

Jogo da glória
Party and company de história

Acho q o interesse em geral da turma aumentaria em jogos de competição (culpa da turma)

Monopolio com matéria nova futura.

enigmas

o jogo da força, uma pessoa vai ao quadro (ou professoras) vai nos dando pistas de quem é a pessoa que esta a falar e nos tentamos adivinhar

Anexo 27 – Opinião global da professora orientadora cooperante



De: Maria Durão <[redacted]>
Enviado: Sunday, March 15, 2020 11:25:24 PM
Para: Catarina Santos <[redacted]>
Assunto: RE: Questionário

Olá Catarina,

Já estive a ver o teu questionário do relatório de estágio; parece-me bem elaborado e atenta no essencial que pretendes.

Quanto aos jogos que preparaste, são ambos excelentes!

Quanto ao **bingo**, os assuntos e as personalidades escolhidas são pertinentes no que diz respeito à temática do Liberalismo. A formulação das questões, do ponto de vista científico, está correta e são acessíveis aos alunos, o que é fundamental para manter os miúdos interessados e implicados no jogo. O cuidado que depositaste na organização dos materiais - os feijões à moda antiga dentro do saquinho e a roda do jogo - tornou-o mais apelativo porque deu veracidade e criou expectativa na sequência das questões.

Quanto aos **puzzles**, estavam muito bem concebidos e primorosamente realizados. As obras selecionadas são relevantes para os conteúdos a tratar, neste caso, a temática do Romantismo. O grau de dificuldade da montagem está adequado à faixa etária dos alunos a que se destinam e estes sentem-se implicados na tarefa. O enriquecimento da atividade pós-montagem com a criação de um título e uma descrição da obra (levando os alunos a identificar quer temáticas, quer características formais do movimento romântico), tornou-a ainda mais pedagógica.

Para lá do que já referi, ambas as atividades promovem o trabalho em equipa, o diálogo horizontal e a sociabilidade dos alunos em sala de aula, traduzindo-se em momentos de inovação e experimentação de práticas pedagógicas.

E sim, usaria estes jogos nas minhas aulas, que saíam muito mais enriquecidas e diversificadas.

Aliás, a ideia do puzzle já estou a pôr em prática. Na atividade que vou fazer com os meninos do 1º Ciclo no CEB, sobre música, há um momento em que eles montam pequenos puzzles de instrumentos musicais.

Cuida de ti. Bom trabalho e bom descanso.
Um abraço,
Manuela